

**STAR
WAR**TM



BOUNTY HUNTERS

МИСЛИВЦІ ЗА ГОЛОВАМИ

КНИЖКА ПРАВИЛ



**ФРЕДЕРІК
АНРІ**




2-6



10+



20'

**ДЕРЕК
ЛОФМАН** 

ОГЛЯД

Ви — професійні мисливці за головами, що розшукують цілі по всій неосяжній галактиці. Знайдіть вірних союзників, озбройтеся дроїдами на джавському ринку й захопьте цілі, щоб стати найвідомішим мисливцем за головами!

Не чекайте свого ходу. У «Мисливцях за головами» гравці ходять **одночасно**. Наприкінці гри переможе той, хто здобуде найбільше очок престижу!

Здобувати очки можна кількома способами:

ЗАХОПИТИ ЦІЛЬ



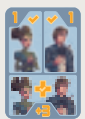
Захоплення цілей — нелегке завдання. Гравцю доведеться наймати помічників серед інших мисливців за головами й купувати дроїдів на джавському ринку. Але пам'ятайте, що в житті немає нічого безплатного: найняті мисливці за головами змусять вас втратити очки престижу наприкінці гри!

КУПИТИ ЯЩИКИ НА ДЖАВСЬКОМУ РИНКУ



Завітавши на джавський ринок, ви можете натрапити на ящики (☰) з обладнанням. Ці ящики приносять очки наприкінці гри, але за них доведеться платити імперськими кредитами.

ВИКОНАТИ КОНТРАКТ



Контракти дозволяють здобути додаткові очки за виконання особливих завдань.

На с. 12 ви знайдете спрощений варіант гри без контрактів.

ВМІСТ ГРИ

- 1 книжка правил
- 4 карти зон (цілей, мисливців за головами, контрактів, джавського ринку)
- 44 карти цілей
- 63 карти мисливців за головами
- 44 карти джавського ринку
- 42 жетони імперських кредитів
- 1 карта-пам'ятка
- 1 блокнот для підрахунку очок

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



1 Викладіть 4 карти зон у ряд на центр стола, як показано вище. Розділіть карти на 4 колоди за кольорами (зелений, червоний, синій, сірий). Перетасуйте кожну з колод окремо й покладіть їх долілиць над відповідними картами зон. Залиште під кожною картою зони місце для скиду.

2 Покладіть імперські кредити в межах досяжності всіх гравців.

3 Гравець, який останнім дивився фільм зі всесвіту «Зоряних воєн», стає майстром гільдії й отримує карту-пам'ятку. Майстер гільдії стежить за тим, щоб усі гравці ходили одночасно.

На лиці карти-пам'ятки перераховані кроки раунду.

На звороті карти-пам'ятки коротко описані завершення гри й бонуси.



Усі гравці можуть дивитися карту-пам'ятку під час гри.

Примітка. Майстер гільдії не потрібен, якщо гравці ознайомлені з правилами гри. У такому разі покладіть карту-пам'ятку на стіл у межах досяжності всіх гравців.

4 Гравці беруть на руку по одній карті з кожної з 4 колод.
Це початкова рука. Не показуйте свою руку іншим гравцям.



У «Мисливцях за головами» всі дії відбуваються прямо на ваших очах!
Вибирайте цілі й захоплюйте їх за допомогою дроїдів і мисливців за головами.

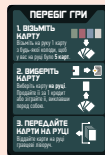
ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен раунд складається із 3 послідовних кроків. Гравці виконують ці кроки **одночасно**:

1. **УЗЯТИ КАРТУ**
2. **ВИБРАТИ КАРТУ**
3. **ПЕРЕДАТИ КАРТИ НА РУЦІ**

Майстер гільдії задає темп гри, зачитуючи відповідну інформацію на початку кожного кроку.

Перш ніж перейти до наступного кроку, переконайтеся, що всі гравці виконали поточний крок. Майстер гільдії стежить, щоб усі грали одночасно.



КРОК 1. УЗЯТИ КАРТУ



Візьміть на руку 1 карту з будь-якої колоди, щоб у вас було **5 карт на руці**.

Примітка. Кожна колода містить карти певного типу. Беріть ті карти, що найкраще пасують до вашої стратегії.

КРОК 2. ВИБРАТИ КАРТУ



Виберіть карту **на руці** й виконайте **одну** з двох дій:

- А. **ПРОДАТИ КАРТУ**
- Б. **ЗІГРАТИ КАРТУ**

Покладіть вибрану карту перед собою долиць, щоб показати іншим гравцям, що ви готові. Щойно всі гравці зробили це, **відкрийте карти одночасно**. Поки що не передавайте карти на руці!

А. ПРОДАТИ КАРТУ

Скиньте вибрану карту (горілиць у скид зони, що відповідає кольору карти) й отримайте **1 імперський кредит**.

Примітка. Можна скинути будь-яку карту. Імперські кредити використовують, щоб активувати карти джавського ринку (див. пункт Б).



Скид

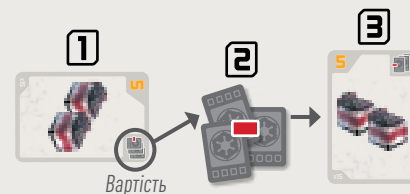
Б. ЗІГРАТИ КАРТУ

Покладіть вибрану карту горілиць перед собою.

- Якщо на карті не вказана вартість, негайно активуйте її, повернувши її **вертикально**.
- Якщо на карті вказана вартість (карта джавського ринку), за її активацію треба заплатити. Якщо ви не можете або не хочете активувати карту зараз, **підготуйте її, повернувши горизонтально**.

Продавши або зігравши карту, ви можете активувати будь-які підготовлені карти джавського ринку, сплативши їхню вартість.

Приклад. Ганні бракує імперських кредитів, щоб активувати зіграну карту. Вона підготовляє її, поклавши карту горизонтально **1**. Під час другого кроку наступного раунду вона, на дачу до основної дії, може заплатити імперські кредити **2**, щоб активувати будь-які підготовлені карти. Ганна повертає карту вертикально **3** і кладе витрачені кредити в загальний запас.



КРОК 3: ПЕРЕДАТИ КАРТИ НА РУЦІ



4 карти, які залишились у вас на руці, віддайте гравцеві ліворуч й отримайте 4 карти від гравця праворуч.

Щойно гравці виконали ці 3 кроки, починається новий раунд. Повторюйте 3 кроки в такій послідовності, доки гра не завершиться (див. «Кінець гри» на с. 9).

КАРТИ

У грі є 4 колоди: **колода цілей**, **колода мисливців за головами**, **колода джавського ринку** і **колода контрактів**.

КАРТИ ЦІЛЕЙ (КОЛОДА ЦІЛЕЙ):

Очки, які гравець здобуває наприкінці гри

Деякі карти дозволяють здобути негайний бонус за захоплення цілі

Кількість копій цієї карти в колоді

Значення захисту цілі



Щоб захопити цілі, ви можете використовувати карти мисливців за головами та карти дроїдів, тобто **карти атаки**.

КАРТИ МИСЛИВЦІВ ЗА ГОЛОВАМИ (КОЛОДА МИСЛИВЦІВ ЗА ГОЛОВАМИ):

Очки, які гравець втрачає наприкінці гри

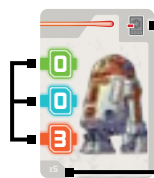
Значення атаки мисливця за головами



Ви граєте карти мисливців за головами безплатно, але втрачаєте за них очки наприкінці гри.

КАРТИ ДРОЇДІВ (КОЛОДА ДЖАВСЬКОГО РИНКУ):

Значення атаки дроїда



Вартість активації карти

Кількість карт дроїдів з такими значеннями у колоді



Карти дроїдів ви здобуваєте на джавському ринку, тож щоб активувати їх, треба заплатити кредити. Утім, наприкінці гри ви не втрачаєте за них очок.

НАПАД НА ЦІЛЬ

Гравці нападають на ціль перед собою, викладаючи **карти атаки** (мисливці за головами й дроїди) праворуч від карти цілі. Усі карти атаки, зіграні на одну ціль, треба викладати зі зміщенням — так, щоб бачити значення атаки кожної карти (як показано нижче).

На картах цілі зображені 3 смуги (зелена, блакитна і помаранчева), зі значеннями захисту (у цьому прикладі 4, 1 і 6).



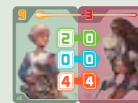
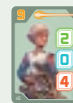
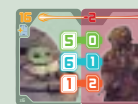
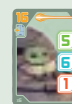
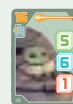
На картах атаки зображені 3 смуги (зелена, блакитна і помаранчева) зі значеннями атаки. Сума чисел кожної смуги (у цьому прикладі 4, 1 і 5) — значення атаки гравця.

РОЗПОЧАТИ НАПАД КАРТОЮ ЦІЛІ:

Покладіть карту цілі перед собою, щоб напасти. Ви можете нападати на будь-яку кількість цілей.

Коли ви активуєте карту атаки, покладіть її праворуч біля будь-якої карти цілі, щоб напасти.

Якщо ви хочете додати до нападу ще одну карту атаки, покладіть її зі зміщенням — так, щоб бачити значення атаки кожної карти.



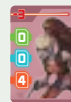
Радимо розпочати кілька нападів, щоб вибирати, куди найкраще зіграти карти атаки!

РОЗПОЧАТИ НАПАД КАРТОЮ АТАКИ:

Навіть якщо перед вами немає зіграних карт цілей, ви можете розпочати напад, зігравши карту атаки.

Якщо перед вами тільки цей напад, ви **повинні** додавати до нього всі наступні активовані карти атаки.

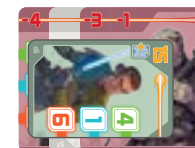
Наступну карту цілі ви **повинні** зіграти саме в цей напад!



ЗАХОПЛЕННЯ ЦІЛІ

Щоб захопити ціль, сукупні значення атаки карт, з якими ви нападете на ціль, **повинні дорівнювати або перевищувати відповідні значення захисту цілі**.

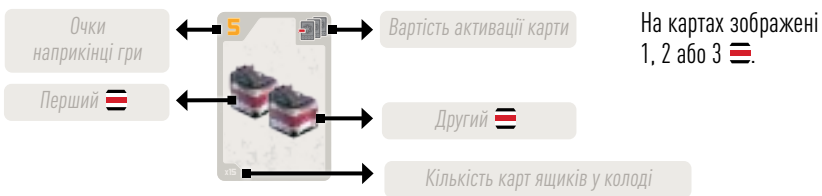
Якщо 3 **сукупні значення** карт атаки **дорівнюють чи перевищують** 3 відповідні значення захисту цілі, то вам вдалося захопити ціль. Перевертайте захоплені карти цілей горизонтально, щоб усі бачили, скільки цілей ви захопили.



Коли ви захоплюєте ціль із символом , негайно отримайте імперський кредит.
 Коли ви захоплюєте ціль із символом , негайно візьміть і активуйте карту контракту.

Наприкінці гри ви здобуваєте очки за захоплені цілі та втрачаєте очки за мисливців за головами.

КАРТИ ЯЩИКІВ (КОЛОДА ДЖАВСЬКОГО РИНКУ):



Наприкінці гри гравець з найбільшою кількістю  додатково здобуває 5 очок!

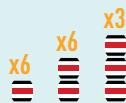
Приклад:



Ганна й Ніна мають найбільшу кількість  (4). Вони обидві здобувають по 5 очок.

Примітка. Щоб активувати карту ящика й здобути за неї очки наприкінці гри, треба заплатити вартість карти. Ви можете підготувати карту й активувати її під час одного з наступних раундів.

Усього в грі 15 карт ящиків: 6 карт із 1 , 6 карт із 2  й 3 карти із 3 .



КАРТИ КОНТРАКТІВ (КОЛОДА КОНТРАКТІВ):




Ви здобуваєте очки за карти контрактів **наприкінці гри**, якщо виконали вказані вимоги.

На с. 12 ви знайдете спрощений варіант гри без контрактів.

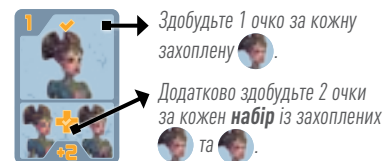
Існують 3 типи контрактів:



1. КОНТРАКТ З ДВОМА РІЗНИМИ ЦІЛЯМИ



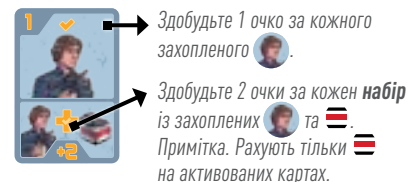
Приклад. Ганна захопила 2  й 1 . Вона здобуває 3 очки й додатково  очки за один набір з двох цілей. За цей контракт Ганна здобула 6 очок (1+1+1+3).




2. КОНТРАКТ З ДВОМА ОДНАКОВИМИ ЦІЛЯМИ



Приклад. Ніна захопила 2 . Вона здобуває 2 очки й додатково  очки за один набір з двох цілей. За цей контракт Ніна здобула 4 очки (1+1+2).

3. КОНТРАКТ З ЦІЛЮ ТА ЯЩИКОМ





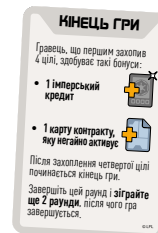
Приклад. Павло захопив 2  і має 2  на активованих картах. Він здобуває 2 очки й двічі здобуває  очки за 2 набори з цілі та ящика. За цей контракт Павло здобув 6 очок (1+1+2+2).

Одну й ту саму ціль чи ящик можна враховувати для виконання різних контрактів незалежно від їхніх типів.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравець, що першим захопив 4 цілі, здобуває такі бонуси:

-  Візьміть 1 імперський кредит із загального запасу.
-  Візьміть 1 карту контракту й негайно активуйте її.







Якщо 2 або більше гравців захопили свою четверту ціль одночасно, вони всі здобувають вищевказані бонуси.

Після захоплення четвертої цілі починається кінець гри. Завершіть цей раунд, потім **зіграйте ще 2 раунди**.

Гравець може захопити більше ніж 4 цілі за гру.

Після цього гра завершується. Переходьте до підрахунку очок!

ПІДРАХУНОК ОЧОК

- 1**  Майстер гільдії записує ім'я кожного гравця у верхньому рядку блокнота для підрахунку очок. Потім він заповнює комірці.
- 2**  Кожен гравець здобуває очки за **захоплені цілі**. Ви не здобуваєте очок за незахоплені цілі.
- 3**  Кожен гравець здобуває очки за **активовані карти ящиків**. Ви не здобуваєте очок за неактивовані карти. Гравці рахують кількість  на **активованих картах**. Гравець або гравці з найбільшою кількістю  **додатково здобувають 5 очок**.
- 4**  Гравці здобувають очки за свої контракти.
- 5**  Кожен гравець рахує кількість втрачених очок за мисливців за головами, що **допомогли йому захопити ціль**. Ви не втрачаєте очки за мисливців, які не встигли захопити ціль, бо вони не виконали своє завдання.
- 6**  Майстер гільдії підсумовує очки за перші 3 критерії (цілі, ящики, контракти), віднімає очки за мисливців за головами й записує остаточний результат кожного гравця. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок!



Примітка. У разі нічиєї перемагає претендент з найбільшою кількістю імперських кредитів у особистому запасі. Якщо й тут нічия, претенденти ділять між собою перемогу.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК



Протягом гри Ганна зіграла такі карти:


Вона захопила такі цілі.
Ганна здобуває 46 очок (9+16+9+12).



Ці мисливці за головами допомогли захопити цілі.
Ганна втрачає 12 очок (1+1+3+0+3+2+2).




Ці мисливці за головами не захопили ціль, тому Ганна не втрачає за них очок.





Вона не захопила цю ціль, тому не здобуває за неї очок і не враховує її під час підрахунку очок за контракти.

Ганна активувала цю карту, тому здобуває за неї 4 очки. Ця карта містить 3 . Найбільше  у Ніні, тому Ганна не здобуває 5 очок за найбільшу кількість.








Ганна не заплатила за цю карту, тому вона не активована. Вона не здобуває очок за цю карту,  на ній ігнорують.

За перший контракт Ганна здобуває 2 очки, бо вона захопила 2  і не захопила жодного .

За другий контракт вона здобуває 2 очки за кожного  і додатково 2 очки за набір з  та .

За третій контракт Ганна здобуває 2 очки за 2 , 1 очко за 1  та додатково 3 очки за 1 набір з  та .


Ганна здобуває 12 очок (2+2+2+1+3).

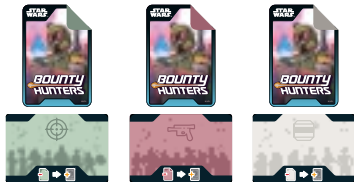
	ГАННА
	46
	4 
	12
	- 12
	50

Усього Ганна здобуває 50 очок.

ОЗНАЙОМЧА ПАРТІЯ

Ми розробили спрощений варіант гри без карт контрактів, щоб ви швидко опанували засади гри. Грайте з такими змінами:

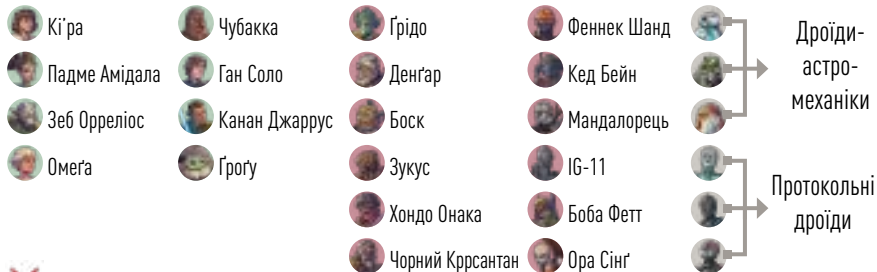
- Вилучіть з колоди цілей 8 карт із символом .
- Використовуйте тільки карти цілей, карти мисливців за головами й карти джавського ринку, а також відповідні 3 карти зон. Карты контрактів покладіть у коробку.
- На початкову руку кожен гравець бере 1 карту цілі, 2 карти мисливців за головами й 1 карту джавського ринку.



- Наприкінці гри перший гравець/гравці, що захопили 4 цілі, отримують тільки 1 імперський кредит.
- Під час підрахунку очок ігноруйте рядок, що стосується контрактів.

Цей спрощений варіант допоможе вам ознайомитися з правилами гри. Щойно ви опанували основи, грайте за звичайними правилами, щоб отримати ще більше задоволення від гри!

У грі «Зоряні війни. Мисливці за головами» ви можете прийти до перемоги різними шляхами. Відкривайте для себе нові стратегії!



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту:
Олександр Ручка

Випускова редакторка:
Алла Костовська

Координатор проєкту:
Володимир Рибаків

Перекладач:
Артем Деменко

Редакторка:
Олександра Асташова

Дизайн і верстка:
Артур Патріхалко

Автор гри:
Фредерік Анрі

Артдиректор:
Стефан Ганґсьє

Ілюстрації:
Дерек Лофман

Верстка правил:
Гуд Ґейді

© & TM LucasFilm Ltd.
© Asmodee Group 2023.
Усі права застережено.