

坊 茶

B O S S a

ベーシックルール  
説明書

Download the English instructions separately.

プレイ人数  
2人プレイ時間  
5~10分対象年齢  
6歳~

遊び方動画は公式ウェブサイトで！

[https://bananamoon-games.jp/game/bossa\\_standard/](https://bananamoon-games.jp/game/bossa_standard/)**B**banana  
moon  
games

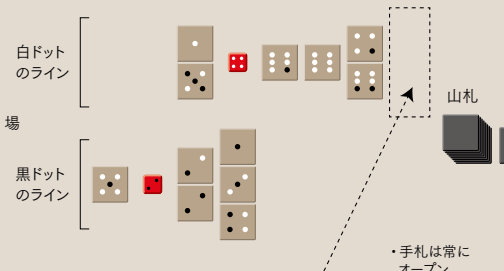
PLAYER

A

手札



アクションマーカー



・手札は常にオープン

・行使済みのアクションマーカーは裏向きにする

PLAYER

B

アクションマーカー



手札



## ベーシックルールの概要

2人対戦ゲームです。

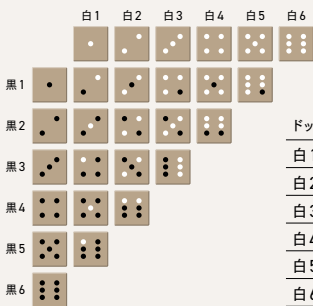
白目・黒目それぞれのダイスの横から、同じ色のドットの数がつながるようにタイルを並べていきます。

3種のアクションも行使しながら、手詰まりを避けつつ手札のタイルを減らしていきます。

相手より先にタイルを出しきったプレイヤーの勝利です。

# ゲームコンポーネント

## ・ドットタイル：27枚



ドットの数	タイル枚数
白1・黒1	各6枚
白2・黒2	各5枚
白3・黒3	各4枚
白4・黒4	各3枚
白5・黒5	各2枚
白6・黒6	各1枚

## ・アクションマーカー：

6枚(3種×2枚)



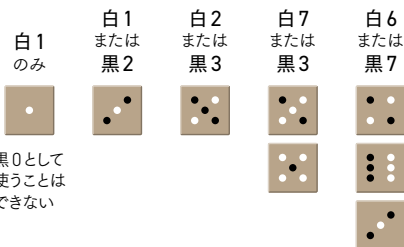
## ・ダイス：

2個(白目×1個、黒目×1個)



## ドットタイルの見方・使い方

白ドット・黒ドットいずれかの数として場に出せる。  
複数枚合わせて使うこともできる。



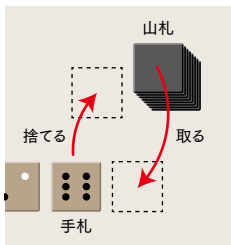
### 3 種 の ア ク シ ョ ン

各アクションは、1ゲーム中にそれぞれ1回ずつ行使することができる。



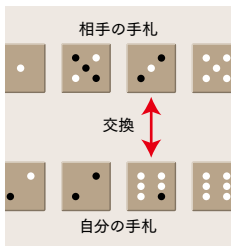
#### リドロー

自分の手札を1枚捨て、山札から1枚取る。



#### エクステンジ

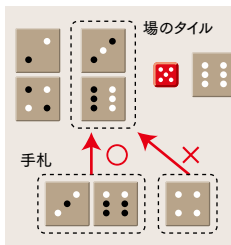
自分の手札1枚と相手の手札1枚を交換する。



#### スタック

場に出ている1カ所のタイルの上に、手札から同数かつ同枚数のタイルで重ね置きする。

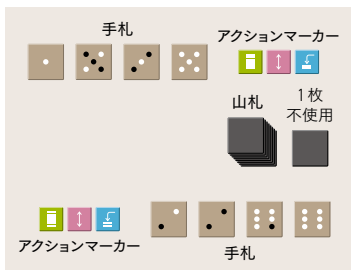
※スタックされている場所へのスタック可。



## ゲームの準備

0

- ドットタイルはよく混ぜて、裏向きに重ね山札とする。**1枚だけ裏向きで取り除く。**
- 各プレイヤーは山札から**4枚ずつ**取り、自分の前に**表向き**に並べる(**手札**)。
- 3種類のアクションマーカーを1枚ずつ自分の前に表向きに並べる。



### TIPS

ドットの数とタイル枚数の関係を覚えておくと戦いやすくなります

1は白・黒6枚ずつ、2は各5枚……6は各1枚。ぜひ覚えておきましょう(詳細は「ゲームコンポーネント」の欄を参照)。ゲーム進行中は場のタイルも相手の手札もオープン。自分が欲しい数のタイルは、あと何枚残っているか? もうないのか? すでに出ているタイルから残数が読めるので、戦術が立てやすくなりますよ。

# ゲームの進め方

## 1

### 白・黒各ラインの起点と先手決め

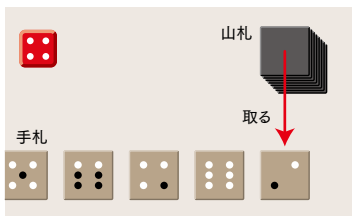
- 各プレイヤーは1個ずつダイスを振って場の中央に置き、起点の数とする。同じ目の場合は振り直す。
- 出目が大きいプレイヤーが先手となる。



## 2

### 手番のプレイ

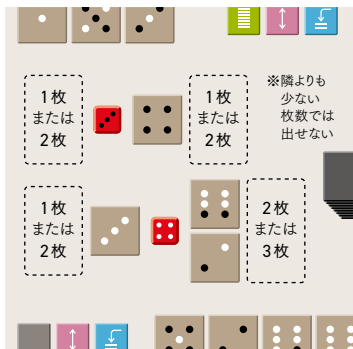
2-1 手番のプレイヤーは山札から1枚取る。



2-2 自分の手札を場の数がつながる1カ所(白・黒どちらのラインでも良い)に置くか、またはアクションを1つ行使する。

- タイルを場に置く際は、必ず隣と同じ枚数また

は1枚多い枚数を使用する。



- ・アクションは行使することで一手完了。（「エクスチェンジ」と「リドロー」を行使した際は、タイルを場に置くことはできない）
- ・使ったアクションマーカーは裏返す。

### 3

- ・交互に2のプレイを繰り返す。

## 終了・結果

次のいずれかの時点でゲーム終了

- ▶手札を場に出しきった（「スタック」でも可）  
➡そのプレイヤーの**勝ち**
- ▶手詰まり（進め方2-2ができない）になった  
➡そのプレイヤーの**負け**
- ▶山札がなくなった  
➡引き分け

## BOSSA CREATIVE TEAM

ゲームデザイン：バナナムーン・ステュディオ

チームリーダー・クリエイティブディレクター：前田弘志

プランナー・プロダクションマネジャー：前田久美子

プランナー・グラフィックデザイナー：吉田衣花／石嶋春菜

リサーチャー：杉岡李乃

トランスレーター：ダースィー・ルイス(フリーランス)

ゲーム開発協力：斉藤トモユキ(レアサイトゲームズ)

プロダクト開発協力：田所眞行(七星産業株式会社)

タイトル・マーカー製作：BGM 盤上遊戯製作所(株式会社モリカワ)

スペシャルサンクス：Pippd.com、テストプレイにご協力いただいたみなさま

© 2021 Banana Moon Studio Sapporo All rights reserved.

商品の品質には万全を期しておりますが、万一商品に破損や汚損など問題がありましたら、お手数ではございますが、弊社にご連絡いただきますようお願いいたします。代替商品とお取り替えさせていただきます。

発行元：バナナムーン・ステュディオ 販売元：バナナムーン株式会社

〒060-0001 札幌市中央区北1条西15丁目1-3 大通ハイム312

tel > 011-641-8776 mail > info@bananamoon.jp

url > <https://bananamoon-games.jp>

## about BananaMoonStudio, Sapporo

プロデューサーでマルチクリエイターの前田弘志率いる札幌ベースのクリエイティブ・プロダクション。これまでに国内・海外で40件以上のデザイン賞を受賞、各国のミュージアムやギャラリーに作品がコレクションされています。2019年ボードゲーム事業をスタート、同年秋より東京ゲームマーケットに出展。2020年には国際クラウドファンディングに成功し、『ピストロ・フリップ』をリリースしました。

### Website

Banana Moon Games



**⚠ 警告** 人や物に向かってタイルやダイスを投げないでください。目や体に当たると、ケガや事故の原因となり危険です。ゲーム本来の使用法に従い、安全にご使用ください。

**⚠ 注意** ● **小さな商品があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。**

● 火気や高温になる場所には、絶対に近づけないでください。

● 幼児の手の届かないところに保管してください。