

坊 茶

B O S S a

regole avanzate

Istruzioni

日本語の説明は別途ダウンロードしてください。

Giocatori
2

Durata
5-10min

Età
6+

Sito web di Bossa STANDARD



<https://bananamoon-games.jp/game/bossa-standard-en/>

B

banana
moon
games

GIOCATORE

A

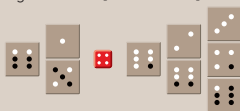
Mano



Tessere azione

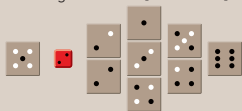


Linea del giocatore A [linea Bianca]



Tavolo di gioco

Linea del giocatore B [linea Nera]



Pila



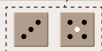
- Il gioco si svolge a tessere scoperte
- Le tessere azione usate vengono girate a faccia in giù

GIOCATORE

B



Tessere azione



Mano

Panoramica delle regole avanzate

Un gioco per due giocatori.

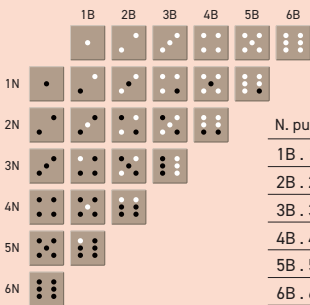
Decidete il colore del dado di ciascun giocatore, poi, in base al colore e al numero dei puntini, posizionate le tessere corrispondenti accanto al loro dado.

Utilizzando le 3 tessere azione, evitate di essere messi alle strette e giocate le vostre tessere. È possibile posizionare solo una tessera in più o una in meno accanto a quelle precedentemente posizionate.

Vince il giocatore che per primo esaurisce le tessere della sua mano o che ha 6 gruppi di tessere nella sua linea.

Componenti del gioco

- Tessere numerate x 27



N. puntini	Quantità
1B . 1N	6 di ciascuna
2B . 2N	5 di ciascuna
3B . 3N	4 di ciascuna
4B . 4N	3 di ciascuna
5B . 5N	2 di ciascuna
6B . 6N	1 di ciascuna

- Tessere azione x 6

(3 tipi x 2)



- Dadi x 2

(puntini bianchi x 1, neri x 1)



Tessere numerate e loro utilizzo

Durante il gioco, si considera il valore espresso dai puntini bianchi o neri sulle tessere. Nella stessa mossa si possono usare una o più tessere.

1 Bianco solo*



1 Bianco
0



2 Bianco
0



7 Bianco
0



6 Bianco
0



2 Nero

3 Nero

3 Nero

7 Nero

* Non può essere usata come 0 Nero



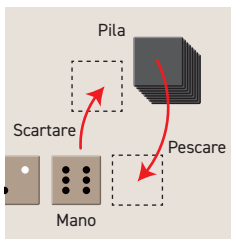
Le 3 tessere azione

Ogni tessera azione può essere usata una sola volta per partita.



Ripescare

Scartate una tessera dalla vostra mano e pescatene una nuova dalla pila.



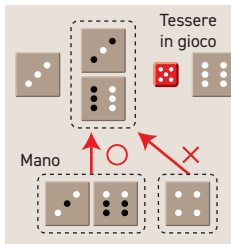
Scambiare

Scambiate una tessera della vostra mano con una tessera della mano del vostro avversario.



Impilare

Impilate uno stesso numero di tessere dalla vostra mano su altrettante tessere già in gioco, in modo da ottenere lo stesso valore.

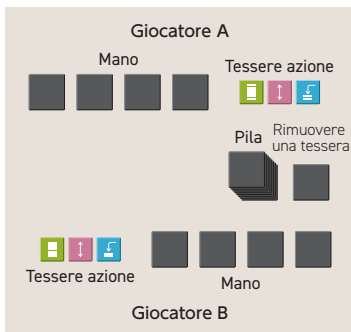


* Entrambi i giocatori possono impilare sullo stesso gruppo di tessere.

Preparazione

0

- Mischiate le tessere numerate e ponetele in una pila a faccia in giù. **Rimuovete una tessera** e lasciatela a faccia in giù, accanto alla pila.
- Ogni giocatore prende **4 tessere** dalla pila e le dispone in fila a **faccia in giù** (tessere coperte).
- Le 3 tessere azione sono poste a faccia in su di fronte ad ogni giocatore.



TIPS

Per facilitare il gioco, tenete traccia del numero di tessere giocate e dei valori espressi dai loro puntini.

6 tessere da 1 punto di ciascun colore, 5 tessere da 2 ... 1 tessera da 6.

Giocate tenendo a mente questi numeri (v. componenti del gioco). Nel corso della partita, entrambi i giocatori giocano a tessere scoperte. Quante delle tessere che vi interessano sono rimaste? Forse nessuna? Sapere quante tessere rimangono, rispetto a quelle giocate, facilita le tattiche.

Fasi di gioco

1

Stabilire l'ordine di gioco e il colore della linea di ciascun giocatore.

1-1 Ciascun giocatore lancia un dado al centro del tavolo, per stabilire i valori di partenza. Se i giocatori ottengono lo stesso valore, tirano nuovamente i propri dadi.

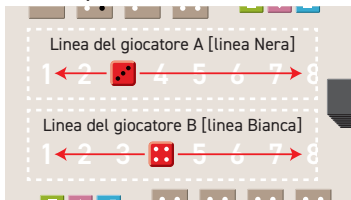
- **il giocatore che ottiene il valore più alto**, dopo aver segretamente verificato la sua mano, **decide se scegliere la linea** Bianca o Nera **oppure se giocare per primo**.
- Se quel giocatore sceglie il colore della linea, il giocatore avversario è il primo a giocare. Altrimenti, se quel giocatore sceglie di giocare per primo, il giocatore avversario sceglie il colore della linea.



Il giocatore che ha ottenuto il valore più alto sceglie il colore della linea o l'ordine di gioco.

1-2 I dadi vengono posti davanti a ciascun giocatore, secondo il colore scelto, e diventano i rispettivi punti di partenza delle linee Bianca e Nera.

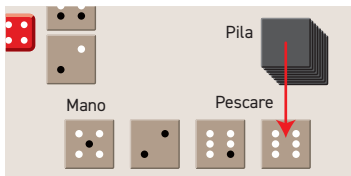
- A questo punto, ogni giocatore gira a faccia in su le proprie tessere e **il gioco prosegue a tessere scoperte**.



2

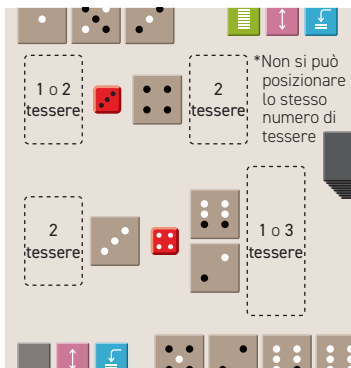
Giocare il proprio turno

2-1 Il giocatore di turno pesca una tessera dalla pila.



2-2 Il giocatore posiziona quindi una o più tessere in modo da proseguire in maniera ascendente o discendente la numerazione di una linea (Bianca o Nera), oppure può usare una tessera azione.

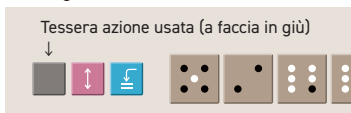
- È possibile posizionare solo **una tessera in più o una in meno** rispetto a quelle precedentemente posizionate.
- Accanto ai dadi si possono posizionare una o due tessere.



- Si può usare una tessera azione al posto di

una mossa (quando si usa Scambiare o Ripescare non possono essere giocate tessere nello stesso turno).

- Le tessere azione usate vengono girate a faccia in giù.



3

- I giocatori si alternano nei turni di gioco.

Conclusione della partita

La partita si conclude in uno dei seguenti modi:

- un giocatore ha esaurito tutte le tessere della sua mano
 - ➔ quel giocatore ha **vinto** la partita
- sono presenti 6 gruppi di tessere nella linea di un giocatore (escludendo il dado)
 - ➔ quel giocatore ha **vinto** la partita.
- un giocatore non può effettuare alcuna mossa (v. 2-2)
 - ➔ quel giocatore ha **perso** la partita
- la pila di tessere è esaurita
 - ➔ il giocatore con il maggior numero di tessere rimanenti ha **perso** la partita
 - ➔ se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di tessere, la partita termina in **parità**

BOSSA CREATIVE TEAM

Progettazione del gioco: Banana Moon Studio Sapporo

Traduzione: Federico RALLO (Italiano)

©2021 Banana Moon Studio Sapporo. Tutti i diritti riservati.