

ゲームコンポーネント

・ドットタイル：27枚

	白1	白2	白3	白4	白5	白6
黒1						
黒2						
黒3						
黒4						
黒5						
黒6						
	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)



BOSS a 坊茶

BOSSA CREATIVE TEAM

ゲームデザイン：バナナムーン・スタジオ
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
ゲーム開発協力：斉藤トモユキ(レアサイトゲームズ)
トランスレーター：ダースィー・ルイス(フリーランス)
リサーチャー：杉岡李乃

COLLABORATORS AND SUPPLIERS

タイトル製作：七星産業株式会社／田所真行
ボックス製作：モリタ株式会社
用紙：株式会社竹尾、平和紙業株式会社
ダイスアレンジメント：Pippd.com
© 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、お手数ですが、弊社にご連絡いただけ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・スタジオ 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209
tel ▶ 011-641-8776 mail ▶ info@bananamoon.jp
url ▶ https://bananamoon-games.jp

about BananMoonStudio Sapporo

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、以降、毎年複数のタイトルをリリースしています。2019年秋、東京ゲームマーケットに初出展。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

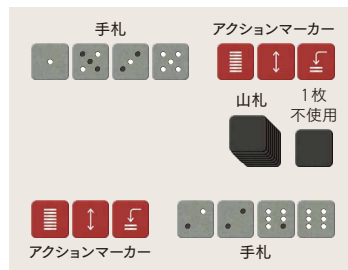


- ⚠ 警告 人や物に向かってタイルやダイスを投げないでください。目や体に当たると、ケガや事故の原因となり危険です。ゲーム本来の使用法に従い、安全にご使用ください。
- ⚠ 注意 ●小さな商品があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
●火気や高温になる場所には、絶対に近づけないでください。
●幼児の手の届かないところに保管してください。

ゲームの準備

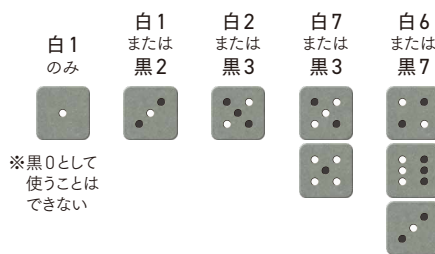
0

- ・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。



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。



※黒0として使うことはできない

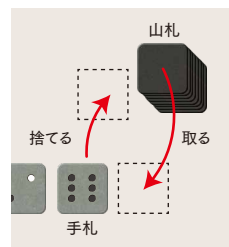
3種のアクション

各アクションは、1ゲーム中にそれぞれ1回ずつ行使用することができる。



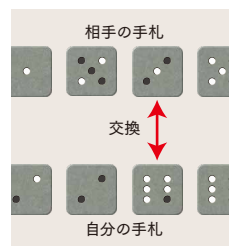
リドロー

自分の手札を1枚捨て、山札から1枚取る。



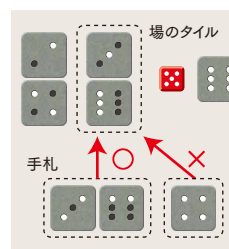
エクスチェンジ

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を重ね置きする。
※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

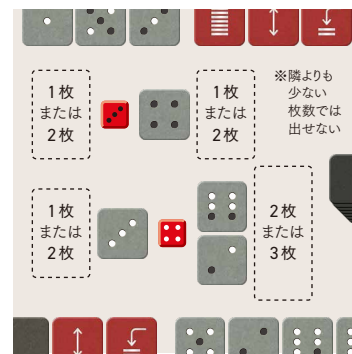
手番のプレイ

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**とする。



・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**

ベーシックルール
説明書

プレイ人数 2人 | プレイ時間 5~10分 | 対象年齢 6歳~

アドバンスドルールの説明は反対面に



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。

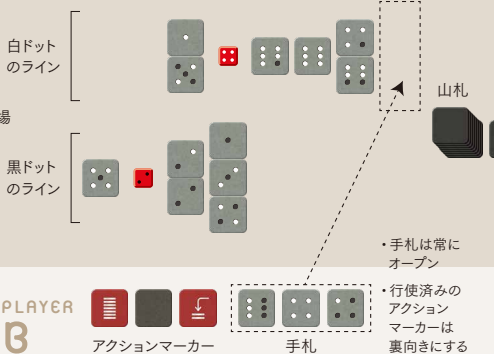
3種のアクションも行使しながら、手詰まりを避けつつ
手札のタイルを減らしていきます。

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。



動画はこちら

PLAYER A 手札 アクションマーカー



PLAYER B アクションマーカー 手札