

坊 茶

B O S S a

2023 überarbeitete
anfänger regeln
Anleitung

Spieler
2

Spielzeit
5-10Min

Bossa 2023 Edition Webseite



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

B

banana
moon
games

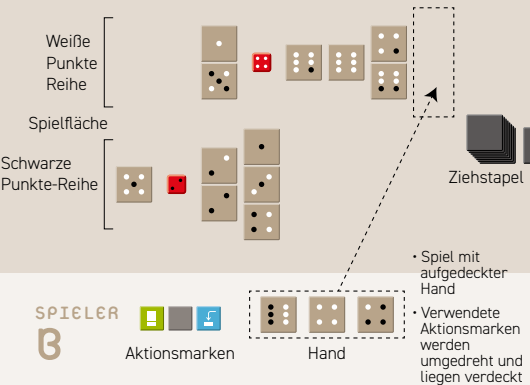
SPIELER

A

Hand



Aktionsmarken



Anfängerregeln im Überblick

Spiele die Kacheln so, dass die Zahlenfolge der beiden Würfel fortgesetzt wird. Der gewürfelte Wert markiert den Ausgangspunkt und die Augenfarbe bestimmt die Farbe, die für die jeweilige Zahlenfolge zählt.

Nutze die drei Aktionsmarken offensiv, defensiv oder um das Blatt zu wenden. Lege alle Kacheln in deiner Hand vor deinem Gegner ab um zu gewinnen.

Benutze die Kacheln in deiner Hand und vom Ziehstapel, studiere das Spiel deines Gegners, nutze deine Aktionsmarken und ein glückliches Händchen beim Ziehen um den Sieg einzustreichen.

Spielmaterial

• 27x Punkte Kacheln

	W1	W2	W3	W4	W5	W6		
S1								
S2							Punkte Zähler	Anzahl der Kacheln
S3							W1 . S1	6 Stück
S4							W2 . S2	5 Stück
S5							W3 . S3	4 Stück
S6							W4 . S4	3 Stück
							W5 . S5	2 Stück
							W6 . S6	1 Stück

• Aktionsmarken x 6

(3 Varianten x 2)



• Würfel x 2

(weiße Augen x 1, schwarze Augen x 1)



Punkte Kacheln und ihr Einsatz

Es werden entweder die schwarzen oder weißen Punkte der Kacheln gezählt. Es können mehrere Kacheln im selben Spielzug verwendet werden. Das Fehlen von Punkten einer Farbe kann nicht als "0" angesehen werden.

Weiß 1 ausschließlich
 Weiß 1 oder
 Weiß 2 oder
 Weiß 7 oder
 Weiß 6 oder
 Schwarz 2 Schwarz 3 Schwarz 3 Schwarz 7



* Kann nicht als Schwarz 0 verwendet werden



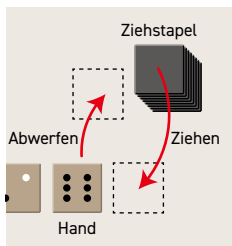
3 Aktionsmarken

Jede Aktionsmarke kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.



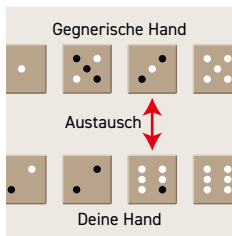
Neu ziehen

Wirf eine Kachel aus deiner Hand auf den Ablagestapel ab und ziehe eine neue vom Ziehstapel.



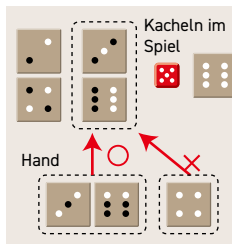
Austausch

Tausche eine Kachel aus deiner Hand mit einer Kachel aus der gegnerischen Hand aus.



Stapeln

Stapel die gleiche Anzahl Kacheln aus deiner Hand auf so viele bereits im Spiel befindliche Kacheln einer Position der Zahlenfolge, um den gleichen Wert zu erhalten.

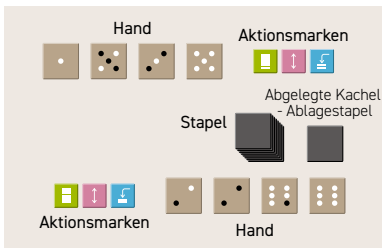


* Es kann mehrfach gestapelt werden.

Vorbereitung

0

- Mische die Kacheln und lege sie verdeckt als Ziehstapel auf das Spielfeld. **Entferne eine Kachel** und lege sie verdeckt ab.
- Jeder Spieler zieht **4 Kacheln** vom Ziehstapel und legt sie **aufgedeckt** vor sich in einer Reihe aus (offene Hand).
- Die 3 Aktionsmarken werden ebenfalls aufgedeckt vor jedem Spieler ausgelegt.



TIPS

Um das Spiel zu vereinfachen, merke dir die gespielten Kacheln und behalte das Verhältnis der weißen und schwarzen Punkte im Auge.

6 Kacheln haben 1 schwarzen oder weißen Punkt, 5 Kacheln haben 2 schwarze oder weiße Punkte ... und nur eine Kachel hat 6 schwarze oder weiße Punkte. Spiele die Kacheln während du das im Gedächtnis behältst (Siehe Abschnitt Spielmaterial). Während des Spiels sind die Kacheln beider Spieler aufgedeckt für alle sichtbar. Wie viele Kacheln die du brauchst sind noch übrig? Vielleicht keine? Zu wissen wie viele Kacheln im Vergleich zu den gespielten verbleiben, erleichtert es sich eine Taktik zu überlegen.

Spielablauf

1

Startpunkt und Startspieler bestimmen

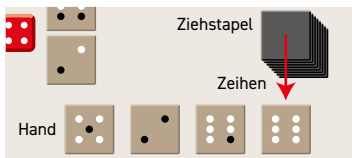
- Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel in der Tischmitte um die Startwerte festzulegen. Wenn die Spieler dasselbe würfeln, wird erneut gewürfelt.
- **Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.**



2

Spielzug

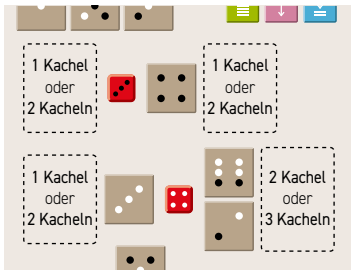
- 2-1** Der Spieler zieht eine Kachel vom Ziehstapel.



- 2-2** Der Spieler legt Kacheln an einer der beiden Zahlenfolge (schwarz oder weiß) auf- oder absteigend an um diese fortzusetzen oder es kann eine der Aktionsmarken verwendet werden.

- Man kann nur **die gleiche Anzahl an Kacheln** oder **eine Kachel mehr als die vorherige Position in der Zahlenreihe zu beiden**

Richtungen ablegen.



- Die Verwendung einer Aktionsmarke zählt als ein Spielzug (werden Austauschen oder Neuziehen aktiviert, können keine Kacheln im selben Spielzug mehr gespielt werden).
- Verwendete Aktionsmarken werden umgedreht und liegen verdeckt.

3

- Beide Spieler wechseln sich mit den Zügen ab.

Spielende

Das Spiel endet auf eine der folgenden Arten:

A: Ein Spieler hat alle seine Kacheln ablegen können

➔ dieser Spieler hat **gewonnen**.

B: Ein Spieler kann keine Züge mehr machen (siehe 2-2)

➔ dieser Spieler hat **verloren**.

C: Der Ziehstapel ist aufgebraucht

➔ der Spieler mit den wenigsten verbleibenden Kacheln hat **gewonnen**.

➔ Sollten beide Spieler die gleiche Anzahl an Kacheln haben, endet das Spiel in einem **unentschieden**.

BOSSA ENTWICKLERTEAM

Spieledesign: Banana Moon Studio Sapporo

Teamleitung / Kreative Leitung: MAEDA Hiroshi

Planung / Produktionsleitung: MAEDA Kumiko

Planung / Grafikdesign: ISHIJIMA Haruna, YOSHIDA Kinuka

Beratender Spieleentwickler: SAITO Tomoyuki (RareSightGames)

Recherche: SUGIOKA Rino

kollaborateure und zulieferer

STANDARD Edition Hersteller: BGM Morikawa-Paper

CLASSIC / CLASSIC-neo Edition Unternehmen für Papierhandwerk: Shichisei Sangyo

THE ART Edition Papierhandwerker: TADOKORO Masayuki

CLASSIC / CLASSIC-neo und THE ART Edition Verpackungshersteller: Morita

Besonderer Dank

Unterstützung und Beratung zur Papierauswahl: Takeo, Heiwa Paper

Unterstützung und Beratung zur Würfelauswahl: Pippd.com

und allen, die bei der Entwicklung und Test des Spiels geholfen haben.

Übersetzer: Markus REUBELT

© 2021-2023 Banana Moon Studio Sapporo Alle Rechte vorbehalten.

Alle Waren werden bei Verpackung vor Ort kontrolliert. Wenn Material beschädigt oder verschmutzt ist, wenden Sie sich bitte sofort an den Händler, und es werden Ersatzkomponenten versendet.

Verteiler: Banana Moon Co., Ltd.

1-3-209 Nishi-15, Kita-1, Chuo-ku, Sapporo, Hokkaido 060-0001 Japan

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

url > https://bananamoon-games.jp

über **BananaMoonStudio**, Sapporo

Banana Moon Studio Sapporo ist ein Indie-Brettspiel-Hersteller mit Sitz in Hokkaido, der nördlichsten großen Insel Japans. Ursprünglich 1990 als Designunternehmen gegründet und mit mehr als 40 Preisen ausgezeichnet. Seit 2019 hat das Unternehmen 15 Titel in Zusammenarbeit mit nationalen und internationalen Kreativpartnern unter dem Thema „Designing Smile Time“ veröffentlicht.

Website

Banana Moon Games (EN)

**Achtung:**

Kacheln und Würfel dürfen nicht auf Personen oder Gegenstände geworfen werden. Augen- und andere körperliche Verletzungen können verursacht werden. Verwenden Sie die Spielmaterialien nur wie angewiesen und für den vorgesehenen Zweck. Bitte achten Sie auf eine sichere Anwendung.

**WARNHINWEIS:****ERSTICKUNGSGEFAHR - Kleinteile**

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

