

坊 茶

B O S S a

2023 Révisé
règles de jeu :
mode débutant

Joueurs

2

Durée

5-10min

Site Internet Bossa 2023 édition



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

B

banana
moon
games

JOUEUR

A

Main



Jetons d'action



Ligne
des
points
blancs



Ligne
des
points
noirs



Pile



- La main des joueurs est toujours visible
- Les jetons d'action utilisés sont face cachée

JOUEUR

B



Jetons d'action



Main

Résumé des règles du mode Débutant

En respectant la couleur des points de votre dé, placez des tuiles avec la même couleur de point à côté de votre dé.

En utilisant vos 3 jetons d'action de manière offensive, défensive ou pour retourner la situation, placez toutes les tuiles de votre main avant votre adversaire pour gagner!

En utilisant à la fois les tuiles de votre main et celles de la pioche, étudiez le jeu de votre adversaire, exploitez vos jetons d'action et avec un peu de chance au tirage des tuiles, remportez la victoire!

Matériel

• Tuiles de jeu x 27

	Blanc 1	Blanc 2	Blanc 3	Blanc 4	Blanc 5	Blanc 6
Noir 1						
Noir 2						
Noir 3						
Noir 4						
Noir 5						
Noir 6						

Nombre de tuiles

B1 . N1 6 de chaque

B2 . N2 5 de chaque

B3 . N3 4 de chaque

B4 . N4 3 de chaque

B5 . N5 2 de chaque

B6 . N6 1 de chaque

• Jetons d'action x 6

(3 types x 2)



• Dés x 2

(points blancs x 1, points noirs x 1)



Tuiles de jeu et leur utilisation

Sur une tuile, on ne prend en compte que les points blancs ou noirs. Plusieurs tuiles peuvent être jouées pendant le tour.

Une tuile ne présentant pas de couleur de point ne peut pas être utilisée pour une tuile de valeur de 0.

Blanc 1
uniquement

Blanc 1
ou
Noir 2

Blanc 2
ou
Noir 3

Blanc 7
ou
Noir 3

Blanc 6
ou
Noir 7



* Ne peut pas être utilisé comme Noir 0



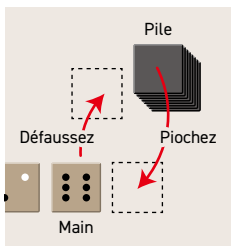
Les 3 jetons d'action

Chaque jeton d'action ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.



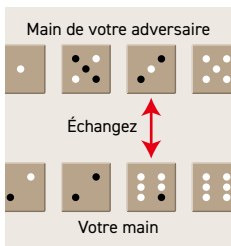
Repiocher

Défaussez une tuile de votre main et piochez-en une nouvelle.



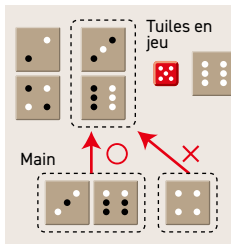
Échanger

Échangez une tuile de votre main contre une de votre adversaire.



Empiler

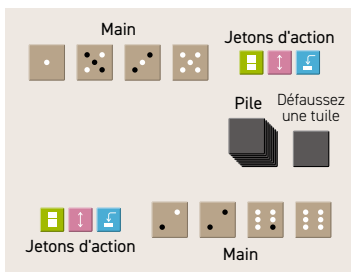
Placez le même nombre de tuiles de votre main sur des tuiles déjà en jeu, avec le même nombre de points. Les tuiles ne peuvent pas être placées sur le dé.



Préparation du jeu

0

- Mélangez les tuiles et formez une pile, face cachée. **Piochez une tuile** et défaussez-la sur le côté, toujours face cachée.
- Chaque joueur pioche **4 tuiles** et les aligne devant lui, **face visible** (main ouverte).
- Les 3 jetons d'actions sont placés face visible devant chaque joueur.



TIPS

Pour plus de facilité, faites attention aux tuiles jouées et mémorisez la relation entre le nombre de points noirs et blancs ainsi que le nombre de tuiles.

6 tuiles portent 1 point noir ou blanc, 5 tuiles portent 2 noirs ou blancs.....1 tuile 6 points noirs ou blancs. Jouez en gardant cela en mémoire. (Pour plus d'informations, voir la section "Composants du jeu"). Pendant la partie, les tuiles sur le terrain et la main de votre adversaire sont visibles. Combien reste-t-il de tuiles que l'on veut ? En reste-t-il ? Vous pouvez voir le nombre de tuiles restantes à partir des tuiles déjà en jeu, ce qui facilite l'élaboration de votre tactique.

Étape

1

Déterminez le chiffre de départ et le premier joueur.

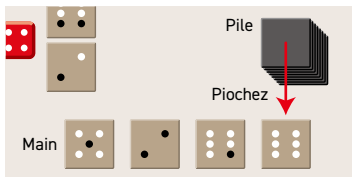
- Chaque joueur lance un dé pour déterminer le chiffre de départ. Si le chiffre est le même, relancez.
- **Le joueur qui a le chiffre le plus élevé commence.**



2

Tour de jeu

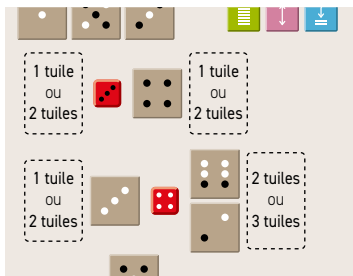
2-1. Au début du tour d'un joueur, celui-ci pioche une tuile et la place dans sa main.



2-2. Le joueur place ses tuiles à côté d'autres tuiles (ou du dé) en respectant l'ordre des chiffres : le nombre de points doit être supérieur ou inférieur de 1. Sinon, le joueur peut utiliser un jeton d'action.

- Vous devez **placer un nombre de tuiles**

similaires ou une tuile de plus par rapport à la tuile (ou au dé) adjacent(e).



- L'utilisation d'un jeton d'action compte comme un tour. (Vous ne pouvez pas placer de tuile après avoir utilisé « Repiocher » ou « Échanger »)
- Après utilisation, les jetons d'action sont retournés.

3

- Les deux joueurs jouent à tour de rôle.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque vous arrivez à l'une des situations suivantes :

- A:** Un joueur n'a plus de tuiles dans sa main.
➔ Ce joueur **gagne**.
- B:** Un joueur ne peut plus jouer (étape 2-2.)
➔ Ce joueur **perd**.
- C:** La pioche est épuisée
➔ Le joueur avec le moins de tuiles restantes en main **gagne**.
➔ Si les deux joueurs ont le même nombre de tuile, la partie est **nulle**.

BOSSA CREATIVE TEAM

Conception du jeu : Banana Moon Studio Sapporo

Chef d'équipe/Directeur créatif : MAEDA Hiroshi

Gestionnaire/Directrice de production : MAEDA Kumiko

Gestionnaire/ Graphiste : ISHIJIMA Haruna, YOSHIDA Kinuka

Conseiller en développement de jeu : SAITO Tomoyuki
(RareSightGames)

Traducteur : Alliance Française Sapporo, Alexandre SCHMITT

Rechercheur : SUGIOKA Rino

© 2021-2023 Banana Moon Studio Sapporo Tous droits réservés.

Toutes les marchandises sont inspectées au moment de l'emballage. Si des composants sont endommagés ou tachés, veuillez contacter le distributeur immédiatement et des composants de remplacement seront fournis.

Distributeur : 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

à propos de **BananaMoonStudio**, Sapporo

Banana Moon Studio Sapporo est un éditeur indépendant de jeux de société basé à Hokkaido, l'île principale la plus au nord du Japon. Fondée à l'origine en 1990 en tant que société de design, elle a remporté plus de 40 prix. Depuis 2019, la société a publié 15 titres en collaboration avec des partenaires créatifs nationaux et internationaux sous le thème "Designing Smile Time".

Site web

Banana Moon Games (EN)



Avertissement:

Les carreaux et les dés ne doivent pas être lancés sur des personnes ou des objets. Des blessures aux yeux et d'autres blessures physiques peuvent survenir. N'utilisez le produit que conformément aux instructions et à l'usage prévu.



AVERTISSEMENT:

RISQUE D'ÉCOULEMENT - Petites pièces Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

