

坊 茶

B O S S a

Revisione 2023

regole per principianti

Istruzioni

Giocatori

2

Durata

5-10min

Sito web di Bossa edizione 2023

<https://bananamoon-games.jp/game/bossa-yuki-en/>**B**banana
moon
games

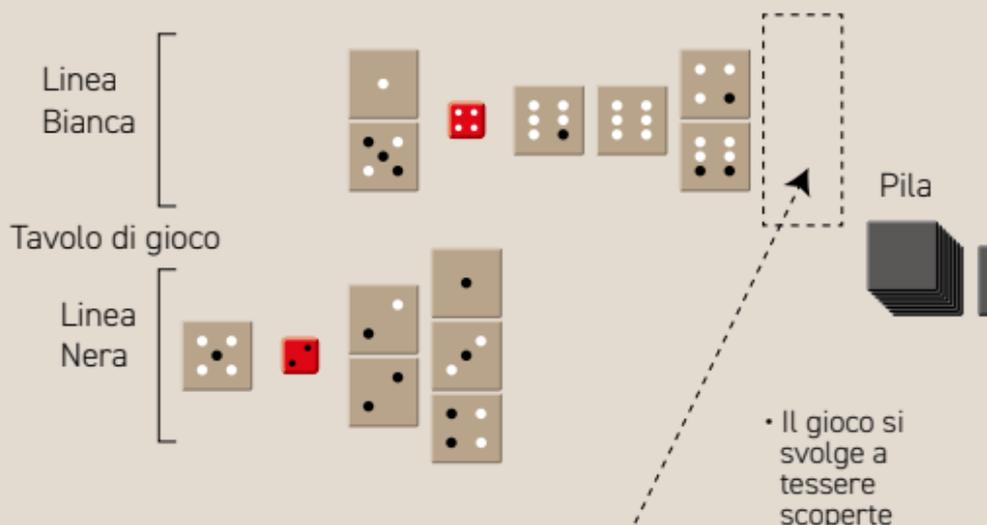
GIOCATTORE

A

Mano



Tessere azione



GIOCATTORE

B



Tessere azione



Mano

- Le tessere azione usate vengono girate a faccia in giù

Panoramica delle regole di base

Giocate le tessere in modo da continuare la linea di uno dei due dadi, considerando il valore indicato dai puntini dello stesso colore del dado.

Utilizzate le tre tessere azione in maniera offensiva, difensiva o per capovolgere la situazione. Esaurite le tessere della vostra mano prima del vostro avversario per vincere!

Utilizzando le tessere della vostra mano assieme a quelle pescate dalla pila, interpretate il gioco, sfruttate le tessere azione e, con un pizzico di fortuna, conquistate la vittoria!

Componenti del gioco

- Tessere numerate x 27

	1B	2B	3B	4B	5B	6B															
1N																					
2N																					
3N																					
4N																					
5N																					
6N																					
							<table border="1"> <thead> <tr> <th>N. puntini</th> <th>Quantità</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1B . 1N</td> <td>6 di ciascuna</td> </tr> <tr> <td>2B . 2N</td> <td>5 di ciascuna</td> </tr> <tr> <td>3B . 3N</td> <td>4 di ciascuna</td> </tr> <tr> <td>4B . 4N</td> <td>3 di ciascuna</td> </tr> <tr> <td>5B . 5N</td> <td>2 di ciascuna</td> </tr> <tr> <td>6B . 6N</td> <td>1 di ciascuna</td> </tr> </tbody> </table>	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
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.

L'assenza di puntini di un colore non può essere considerata come uno "0".

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

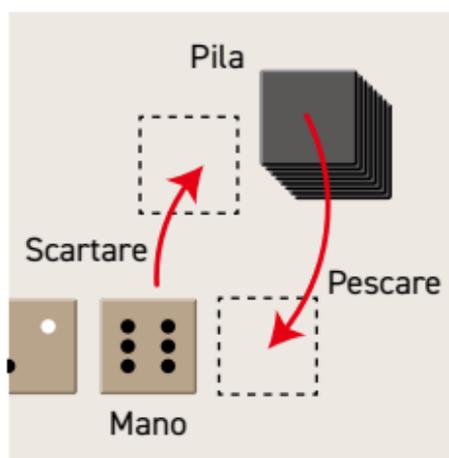
Le 3 tessere azione

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



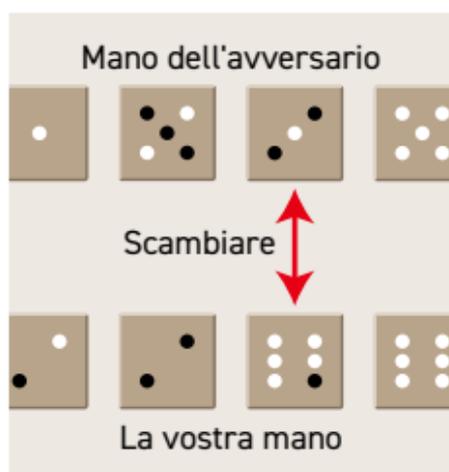
Ripescare

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



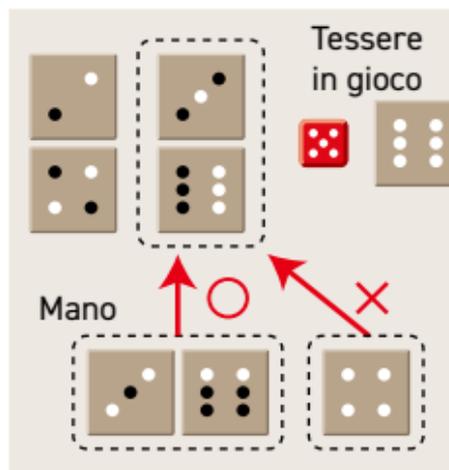
Scambiare

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.

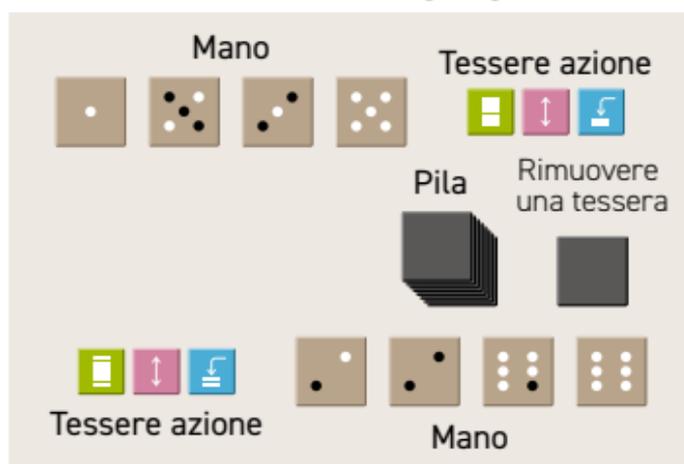


* Entrambi i giocatori possono impilare sullo stesso gruppo di tessere.

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 su** (tessere scoperte).
- Le 3 tessere azione sono poste anch'esse 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

Determinare i valori di partenza ed il primo giocatore:

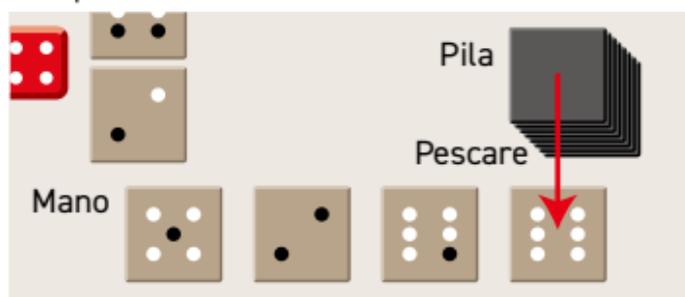
- Ciascun giocatore lancia un dado al centro del tavolo, per stabilire i valori di partenza. Se i giocatori ottengono lo stesso valore, tirano nuovamente i propri dadi.
- **Il giocatore che ottiene il valore più alto è il primo ad iniziare.**



2

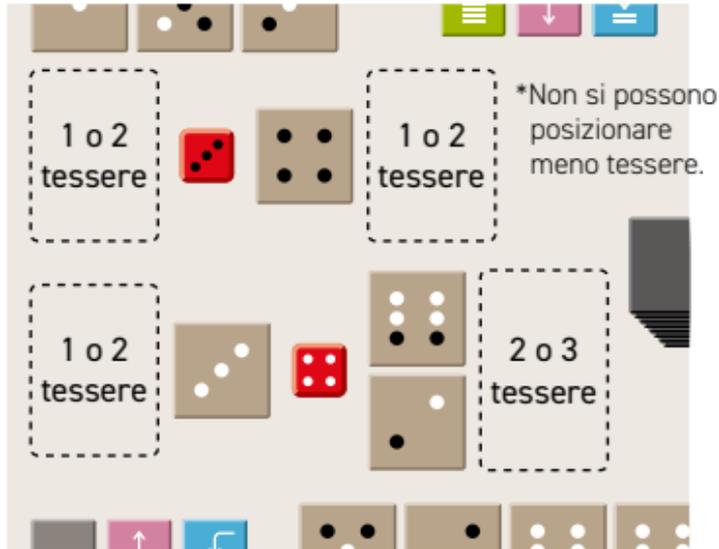
Giocare il proprio turno

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 **lo stesso numero di tessere o una tessera in più** rispetto al numero di tessere precedenti.



- 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:

- A:** un giocatore ha esaurito tutte le tessere della sua mano
 ➔ quel giocatore ha **vinto** la partita.
- B:** un giocatore non può effettuare alcuna mossa (v. 2-2)
 ➔ quel giocatore ha **perso** la partita
- C:** la pila di tessere è esaurita
 ➔ il giocatore con il minor numero di tessere rimanenti ha **vinto** 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

Team leader/Direttore creativo: MAEDA Hiroshi

Progettista/Manager di produzione: MAEDA Kumiko

Progettista/Grafica: YOSHIDA Kinuka, ISHIJIMA Haruna

Ricercatore: SUGIOKA Rino

Traduzione: Federico RALLO (Italiano)

Consulente per lo sviluppo del gioco: SAITO Tomoyuki
(RareSightGames)

Consulente per la produzione: TADOKORO Masayuki (Shichisei Sangyo)

Produttore tessere: Morikawa-Paper Co., Ltd.

Un ringraziamento speciale a Pippd.com e a tutti i playtester.

© 2021-2023 Banana Moon Studio Sapporo. Tutti i diritti riservati.

Tutti i prodotti vengono ispezionati al momento dell'imballaggio. Se qualche componente è danneggiato o macchiato, si prega di contattare immediatamente il distributore per l'invio di componenti sostitutivi.

Distribuzione: 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

Informazioni su **BananaMoonStudio**, Sapporo

Con sede a Sapporo, vede a capo della produzione creativa il produttore e multi-creatore Hiroshi Maeda. Ad oggi, ha ricevuto oltre 40 premi sia in Giappone che all'estero e le sue opere sono presenti nelle collezioni di vari musei e gallerie in tutto il mondo. Nel 2019 ha fondato una società di giochi da tavolo e nell'autunno dello stesso anno ha partecipato al Tokyo Game Market. Nel 2020, a seguito di un crowd funding internazionale di successo, è stato pubblicato "Bistro FLIP".

Sito web

Banana Moon Games (EN)



Attenzione: Le tessere e i dadi non devono essere lanciati contro persone o oggetti. Possono verificarsi lesioni agli occhi e altre lesioni fisiche. Utilizzare solo secondo le istruzioni e per lo scopo previsto. Utilizzare in modo sicuro.



AVVERTENZA:

PERICOLO DI SOFFOCAMENTO - Piccole parti
Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni.

