

坊 茶

B O S S a

2023 überarbeitete
reguläre 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

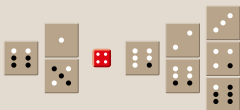
Hand



Aktionsmarken



Spieler A's Zahlenreihe [Weiße Punkte-Reihe]

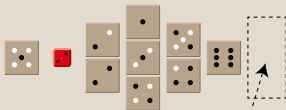


Ziehstapel



Spielfeld

Spieler B's Zahlenreihe [Schwarze Punkte-Reihe]



- Spiel mit aufgedeckter Hand

SPIELER

B



Aktionsmarken



Hand

- Verwendete Aktionsmarken werden umgedreht und liegen verdeckt

Regeln im Überblick

Ein Spiel für zwei Spieler.

Jeder Spieler bekommt einen Würfel und würfelt, die Augenfarbe des Würfels legt die Farbe der Zahlenreihe fest und die Augenzahl ist die Ausgangsposition in der Zahlenreihe an der die Kacheln angelegt werden.

Verwende die drei Aktionsmarken um zu verhindern in die Enge gedrängt zu werden und lege deine Kacheln. Es darf nur eine Kachel mehr oder weniger als in der vorhergehenden Position gelegt werden.

Der Spieler, der alle Kacheln aus seiner Hand abgelegt oder 6 Positionen in seiner Zahlenreihe hat, gewinnt.

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



* Kann nicht als Schwarz 0 verwendet werden



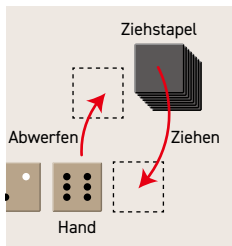
3 Aktionsmarken

Jede Aktionsmarke kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.



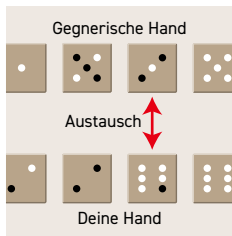
Neu ziehen

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



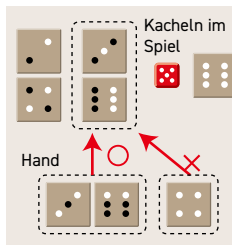
Austausch

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.

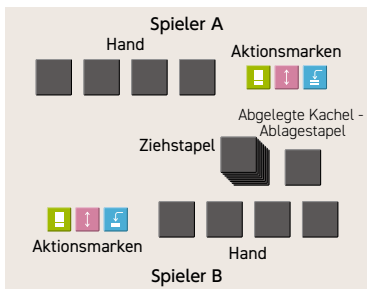


* Es kann mehrfach gestapelt werden.

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 **verdeckt** vor sich in einer Reihe aus (Hand).
- Die 3 Aktionsmarken werden 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 Farbe bestimmen

1-1 Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel in der Tischmitte um die Startwerte festzulegen. Wenn die Spieler dasselbe würfeln, wird erneut gewürfelt.

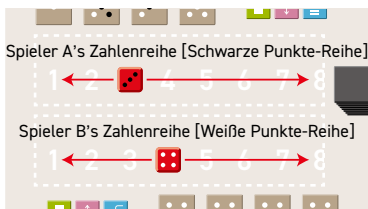
- **Der Spieler mit der höchsten Augenzahl** überprüft seine Hand (ohne sie dem Gegner zu zeigen) und **wählt** entweder die schwarze oder weiße **Punkte-Reihe oder** entscheidet sich **als Erster anzufangen**.
- Wenn der Spieler die Farbe wählt, fängt der andere Spieler an. Wird die Option anzufangen gewählt, darf der gegnerische Spieler seine Kacheln anschauen (ohne diese dem Gegner zu zeigen) und sich die Farbe aussuchen.



← Der Spieler mit der höchsten Augenzahl wählt die Farbe oder die Spielreihenfolge.

1-2 Der Würfel mit der entsprechenden Augenfarbe wird vor dem jeweiligen Spieler gelegt und wird zum Startpunkt für die dazugehörige weiße oder schwarze Reihe.

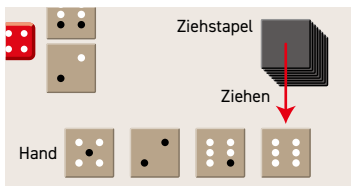
- Jeder Spieler deckt anschließend seine Kacheln auf und **das Spiel wird dann mit offener Hand gespielt**.



2

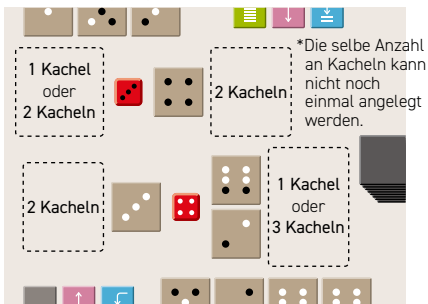
Spielzug

2-1 Der Spieler zieht eine Kachel vom Ziehstapel.



2-2 Der Spieler legt Kacheln an einer der beiden Zahlenfolge (es dürfen die schwarze und weiße Reihe genutzt werden) auf- oder absteigend an um diese fortzusetzen oder es kann eine der Aktionsmarken verwendet werden.

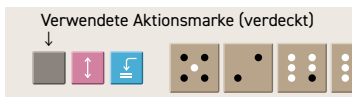
- Beim Legen der Kacheln können nur **eine Kachel mehr oder weniger als an vorhergehender Position** gelegt werden.
- Am Würfel können entweder eine oder zwei Kacheln angelegt werden.



- 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:** Es wurden 6 Positionen einer Zahlenreihe (ohne den Würfel) auf dem Feld eines Spielers angelegt
➔ dieser Spieler hat **gewonnen**.
- C:** Ein Spieler hat all seine Kacheln als 6te Position (ohne Würfel) der Zahlenreihe des Gegners abgelegt
➔ dieser Spieler hat **gewonnen**.
- D:** Ein Spieler kann keine Züge mehr machen (siehe 2-2)
➔ dieser Spieler hat **verloren**.
- E:** 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 ENTWICKLERTTEAM

Spieledesign: Banana Moon Studio Sapporo

Übersetzer: Markus REUBELT

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

坊 茶

B O S S a

2023 Neue Spielmechanik

optionale
erweiterungsregeln
mit Modifikator-Komponenten

Bossa 2023 Edition Webseite



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

B

banana
moon
games

Hinweis: Diese Regeln ist optional. Sie können den "Regulären Regeln" wie auch den "Anfängerregeln" im gegenseitigen Einverständnis der Spieler hinzugefügt werden.

Spielmaterial der Erweiterung

- Modifikator-Chips x 4
(2 Varianten x 2)



Verdoppler



Wandler

Vorbereitung

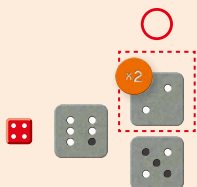
- Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels 2 Modifikator-Chips, einen Verdoppler und einen Wandler, sowie die Aktionsmarken.
- Sobald die Würfel für die Startreihenfolge geworfen wurden (Anfängerregeln) oder die Spieler ihre Farbe bestimmt haben (Reguläre Regeln), **muss jeder Spieler einen der Modifikator-Chips ablegen**, entweder den Verdoppler oder den Wandler.

Verwendung der Modifikator-Chips

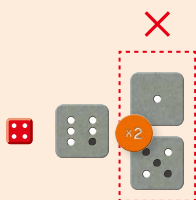
- Die Modifikator-Chips können die Augenzahl oder die Farbe der Punkte **einer Kachel ändern**. Bei einer Kombination mehrerer Kacheln in einer Position gilt dies nur für eine Kachel und nicht für die gesamte Kombination.
- Jeder Spieler kann nur einmal pro Spiel einen Modifikator-Chip verwenden.
- Wenn ein Modifikator-Chip verwendet wird, wird er auf die zu ändernde Kachel gelegt. Kann auch in Kombination mit Aktionsmarken verwendet werden aber nur auf einer Kachel.

Verdoppler

Der Verdoppler-Chip lässt **die Anzahl der Augen** auf einer einzelnen Kachel **doppelt zählen**.



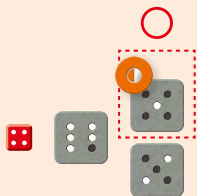
Die Kachel Weiß 2 wird doppelt gezählt, was die Summe in der Position auf Weiß 6 bringt.



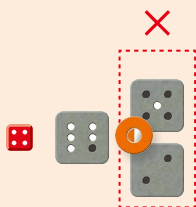
Die gesamte Kombination der Position kann nicht doppelt gezählt werden.

Wandler

Der Wandler-Chip **tauscht die Farben der Augen** auf einer einzelnen Kachel.



Die Kachel Schwarz 4 / Weiß 1 tauscht die Farben und wird zu einer Weiß 4 / Schwarz 1, was die Summe der Position auf Weiß 6 bringt.



Die gesamte Kombination der Position kann nicht die Farbe tauschen.