

坊 茶

B O S S a

2023 Révisé
règles de jeu :
mode normal

Joueurs

2

Durée

5-10min

Site Internet Bossa 2023 édition



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

B

banana
moon
games

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.

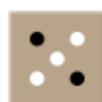
Blanc 1
uniquement

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



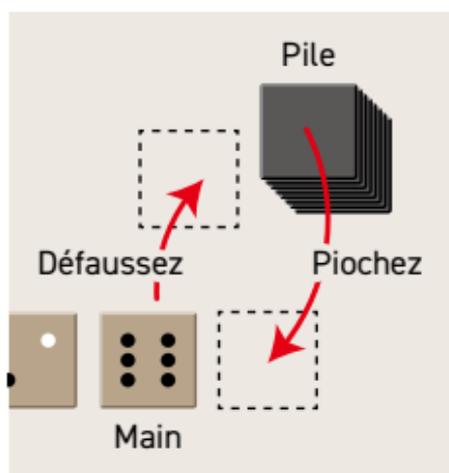
Les 3 jetons d'action

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



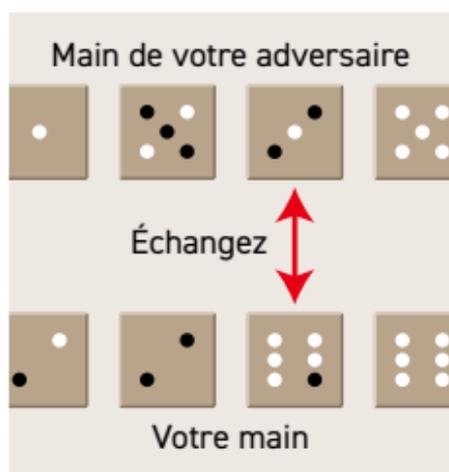
Repiocher

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



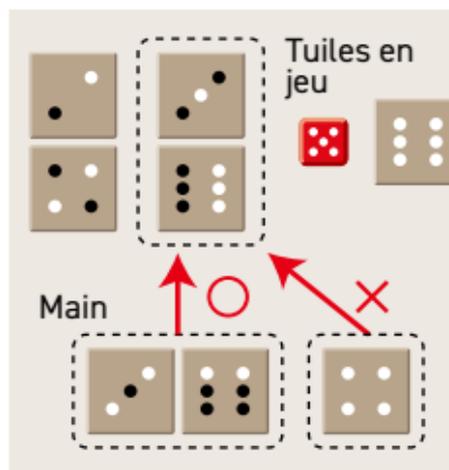
Échanger

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



Empiler

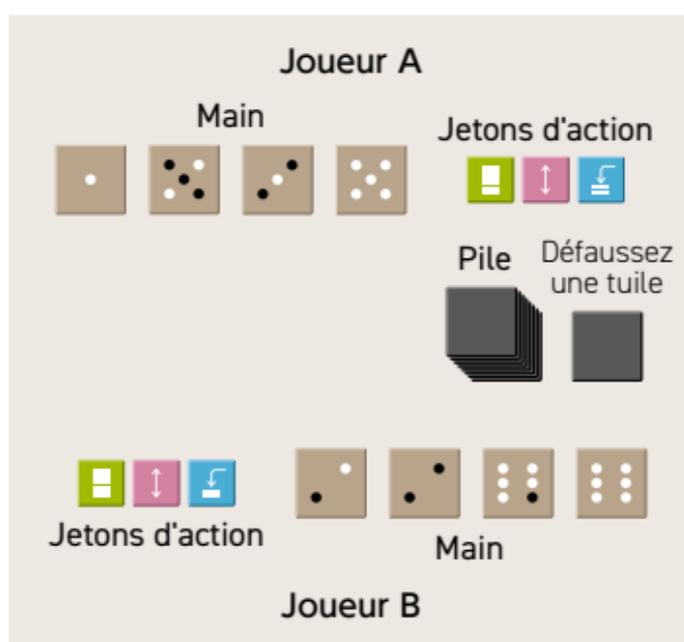
Placez le même nombre de tuiles de votre main sur des tuiles déjà en jeu, avec le même nombre de points. Les tuiles ne peuvent pas être placées sur le dé.



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 cachée**. (main).
- 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 de 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 l'ordre et la couleur (ligne blanche ou noire) de chaque joueur.

1-1 Pour commencer, chaque joueur lance un dé. Si le chiffre est le même, relancez.

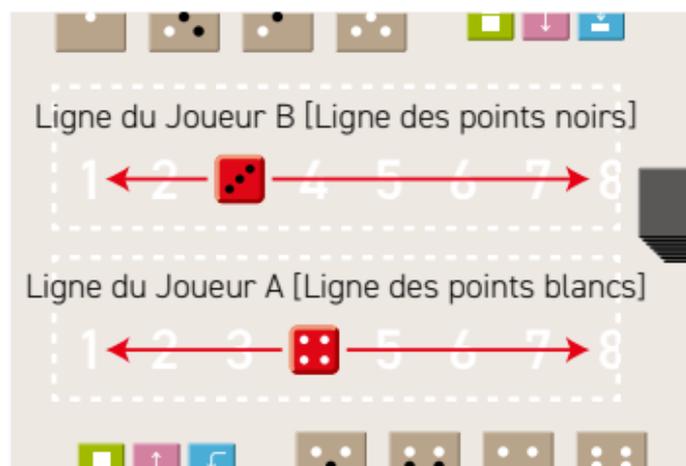
- **Le joueur ayant obtenu le meilleur résultat** vérifie sa main (sans la montrer à l'adversaire) et fait son **choix** entre « choisir **la ligne** blanche ou noire » ou « **jouer en premier** »
- Si vous choisissez la couleur de la ligne, votre adversaire jouera en premier, et si vous choisissez de jouer en premier votre adversaire choisit la couleur de sa ligne.



Le joueur avec le plus grand chiffre, a le choix entre « la couleur de la ligne (blanche ou noire) » ou de jouer « en premier ».

1-2 Chaque joueur place un dé sur son propre côté du terrain : c'est le point de départ des lignes blanche et noire (le résultat du jet reste le même).

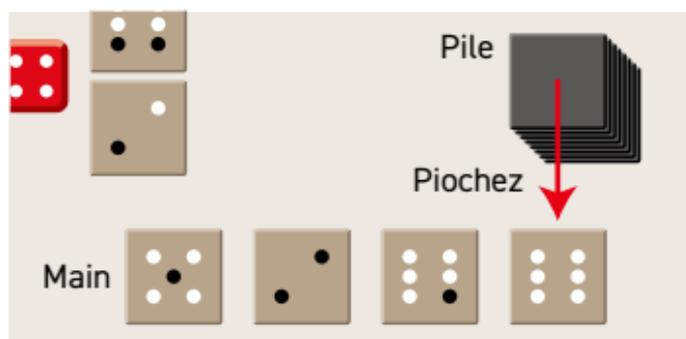
- Chaque joueur retourne sa main, face visible. Par la suite, **la main est toujours ouverte**.



2

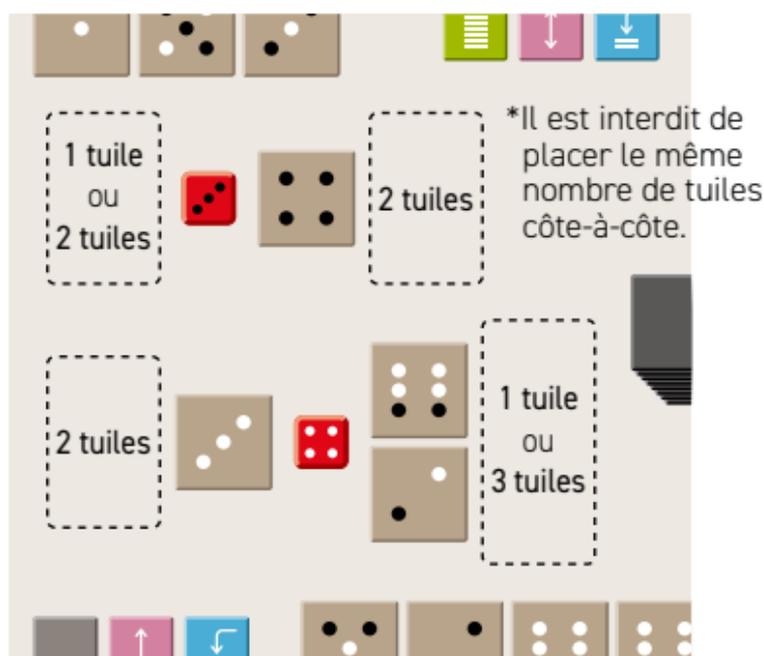
Tours de jeu

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.

- A chaque tour, vous devez en placer **une de plus ou une de moins que la ou les tuiles voisines.**
- **A côté du dé, il faut placer une ou 2 tuiles.**



- 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: Si 6 rangées de tuiles sont placées (sans compter le dé).

➔ Ce joueur **gagne**.

C: Si un joueur place toutes les tuiles de sa main pour compléter les 6 rangées de tuiles (sans compter le dé) de son adversaire.

➔ Ce joueur **gagne**.

D: Un joueur ne peut plus jouer (étape 2-2.)

➔ Ce joueur **perd**.

E: La pioche est épuisée

➔ Le joueur avec le moins de tuiles restantes en main **gagne**.

➔ Si les deux joueurs ont le même nombre de tuiles, la partie est **nulle**.

BOSSA CREATIVE TEAM

Conception du jeu : Banana Moon Studio Sapporo

Traducteur : Alliance Française Sapporo, Alexandre SCHMITT

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

坊 茶

B O S S a

2023 : Nouvelle fonctionnalité
règles optionnelles
de l'extension
avec les composants "Modificateur"

Site Internet Bossa 2023 édition



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

B

banana
moon
games

Note: Cette règle est optionnelle. Elle peut être ajoutée aux règles "normal" ou "débutant" avec l'accord des joueurs.

Composants de l'extension

- Jetons "Modificateur" x 4
(2 types x 2)



Doubler Inverser

Mise en place

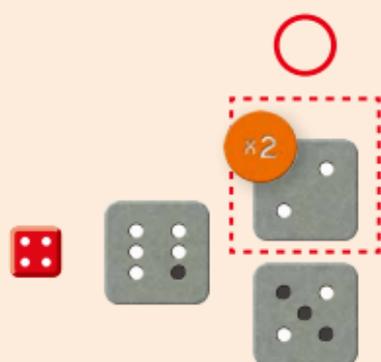
- Chaque joueur a 2 jetons "Modificateur", un "Doubler" et un "Inverser", ainsi que les jetons d'action au début de la partie.
- Une fois les dés lancés (Règle Débutant) ou chaque joueur ont déterminé la couleur de leur ligne (Règle Normale), **les joueurs doivent garder** un de leurs jetons "Modificateur".

Utilisation du jeton "Modificateur"

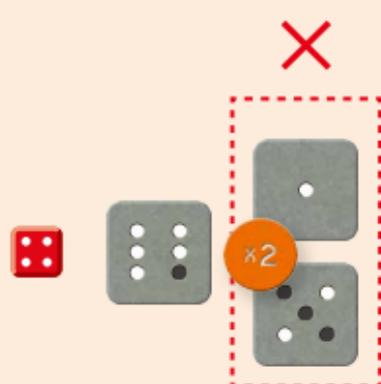
- Le jeton "Modificateur" a pour rôle de modifier le nombre de points de couleur sur **une tuile particulière**. Même dans une combinaison de plusieurs tuiles dans une rangée, il s'applique à une unique tuile et non à toutes.
- Chaque joueur peut utiliser son jeton "Modificateur" une seule fois par partie.
- A son utilisation, placez le jeton "Modificateur" sur la tuile à modifier. Il peut aussi être mis sur une tuile empilée.

Doubler

Le jeton "Doubler" **permet de doubler le nombre de point** sur une tuile particulière.



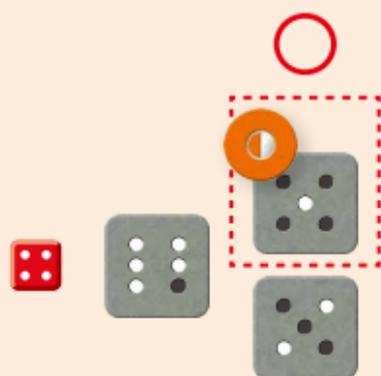
Une tuile Blanc 2 est doublée, amenant le total à Blanc 6.



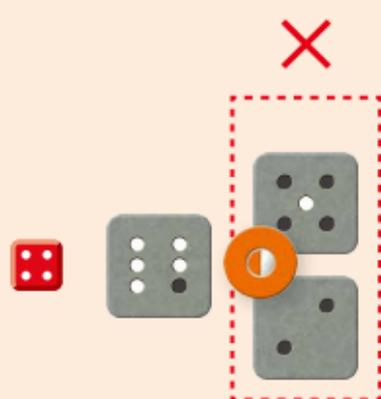
La combinaison entière ne peut pas être doublée.

Inverser

Le jeton "Inverser" **inverse les couleurs des points** d'une tuile particulière.



Une tuile Noir 4 / Blanc 1 est inversée en Blanc 4 / Noir 1, amenant le total à Blanc 6.



La combinaison entière ne peut pas être inversée.