

坊 茶

B O S S a

Revisione 2023

# regole per esperti

## Istruzioni

Giocatori

2

Durata

5-10min

Sito web di Bossa edizione 2023



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

**B**banana  
moon  
games

GIOCATORE

A

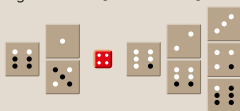
Mano



Tessere azione

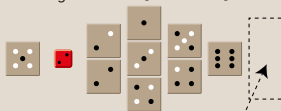


Linea del giocatore A [linea Bianca]



Tavolo di gioco

Linea del giocatore B [linea Nera]



Pila



- Il gioco si svolge a tessere scoperte
- Le tessere azione usate vengono girate a faccia in giù

GIOCATORE

B



Tessere azione

Mano



## Panoramica delle regole avanzate

Un gioco per due giocatori.

Decidete il colore del dado di ciascun giocatore, poi, in base al colore e al numero dei puntini, posizionate le tessere corrispondenti accanto al loro dado.

Utilizzando le 3 tessere azione, evitate di essere messi alle strette e giocate le vostre tessere. È possibile posizionare solo una tessera in più o una in meno accanto a quelle precedentemente posizionate.

Vince il giocatore che per primo esaurisce le tessere della sua mano o posiziona 6 gruppi di tessere nella sua linea.

# Componenti del gioco

- Tessere numerate x 27

	1B	2B	3B	4B	5B	6B
1N						
2N						
3N						
4N						
5N						
6N						

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



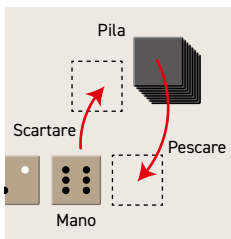
## Le 3 tessere azione

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



### Ripescare

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



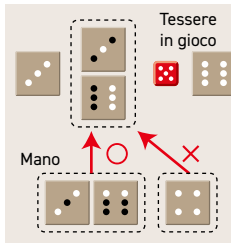
### Scambiare

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.

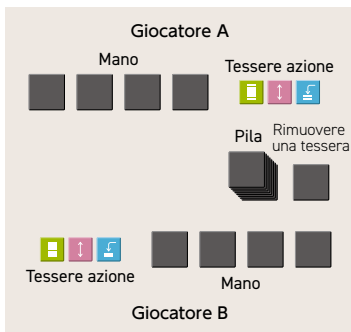


\* Entrambi i giocatori possono impilare sullo stesso gruppo di tessere.

## 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 giù** (tessere coperte).
- Le 3 tessere azione sono poste 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

**Stabilire l'ordine di gioco e il colore della linea di ciascun giocatore.**

**1-1** 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.

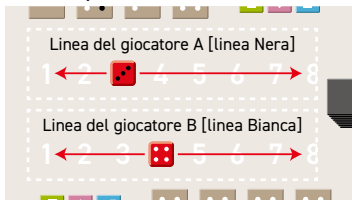
- **il giocatore che ottiene il valore più alto**, dopo aver segretamente verificato la sua mano, **decide se scegliere la linea** Bianca o Nera **oppure se giocare per primo**.
- Se quel giocatore sceglie il colore della linea, il giocatore avversario è il primo a giocare. Altrimenti, se quel giocatore sceglie di giocare per primo, il giocatore avversario sceglie il colore della linea.



Il giocatore che ha ottenuto il valore più alto sceglie il colore della linea o l'ordine di gioco.

**1-2** I dadi vengono posti davanti a ciascun giocatore, secondo il colore scelto, e diventano i rispettivi punti di partenza delle linee Bianca e Nera.

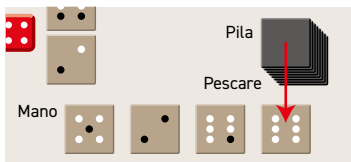
- A questo punto, ogni giocatore gira a faccia in su le proprie tessere e **il gioco prosegue a tessere scoperte**.



## 2

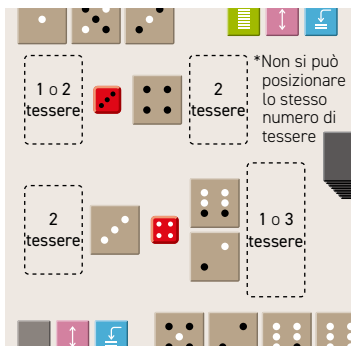
### Giocare il proprio turno

**2-1** Il giocatore di turno pesca una tessera dalla pila.



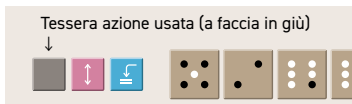
**2-2** Il giocatore posiziona quindi una o più tessere in modo da proseguire in maniera ascendente o discendente la numerazione di una linea (Bianca o Nera), oppure può usare una tessera azione.

- È possibile posizionare solo **una tessera in più o una in meno** rispetto a quelle precedentemente posizionate.
- Accanto ai dadi si possono posizionare una o due tessere.



- 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:** sono presenti 6 gruppi di tessere nella linea di un giocatore (escludendo il dado)  
➔ quel giocatore ha **vinto** la partita.
- C:** un giocatore ha esaurito tutte le tessere della sua mano posizionando il 6° gruppo di tessere (escludendo il dado) sulla linea dell'avversario  
➔ quel giocatore ha **vinto** la partita.
- D:** un giocatore non può effettuare alcuna mossa (v. 2-2)  
➔ quel giocatore ha **perso** la partita.
- E:** 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

Traduzione: Federico RALLO (Italiano)

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



坊 茶

B O S S a

Nuove funzionalità 2023

# regole di espansione opzionali

con componenti Modificatori

**Sito web di Bossa edizione 2023**

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

**B**banana  
moon  
games

Nota: queste regole sono opzionali. Possono essere aggiunte sia alle "Regole per Esperti" che alle "Regole per Principianti" di comune accordo tra i giocatori.

## Componenti dell'espansione

- Gettoni modificatori x 4  
(2 tipi x 2)



Raddoppiatore Invertitore

## Preparazione

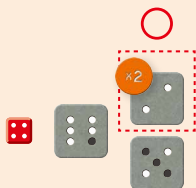
- All'inizio della partita, in aggiunta alle tessere azione, ogni giocatore dispone di 2 gettoni modificatori, un Raddoppiatore e un Invertitore.
- Dopo il lancio dei dadi (Regole per Principianti) o dopo che sono stati determinati i colori delle rispettive linee (Regole per Esperti), **ogni giocatore deve scartare un gettone** a sua scelta tra il Raddoppiatore e l'Invertitore.

## Utilizzo dei gettoni modificatori

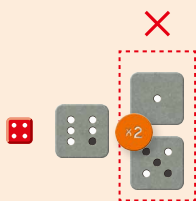
- I gettoni modificatori hanno la funzione di modificare il numero di puntini di una **specifica singola tessera**. Per una combinazione di più tessere, l'effetto si applica ad una sola tessera e non all'intera combinazione.
- Ogni giocatore può usare un gettone modificatore una sola volta per partita.
- Per utilizzare un gettone modificatore, posizionatelo sulla tessera che volete modificare. Potete anche utilizzarlo su una tessera che state impilando.

## Raddoppiatore

Il gettone Raddoppiatore fa **contare due volte il numero di puntini** di una specifica singola tessera.



Una delle tessere 2 Bianco è contata due volte, portando il totale a 6 Bianco.

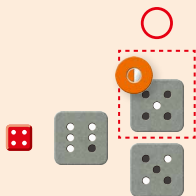


Non si può contare due volte l'intera combinazione.

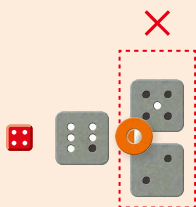
---

## Invertitore

Il gettone Invertitore **inverte il colore dei puntini** di una specifica singola tessera.



La tessera 4 Nero/1 Bianco è invertita in 4 Bianco/1 Nero, portando il totale a 6 Bianco.



Non si può invertire l'intera combinazione.