

坊 茶

B O S S a

2023年 改訂

レギュラールール
説明書プレイ人数
2人プレイ時間
5~10分

遊び方動画は公式ウェブサイトで！

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

B

banana
moon
games

PLAYER

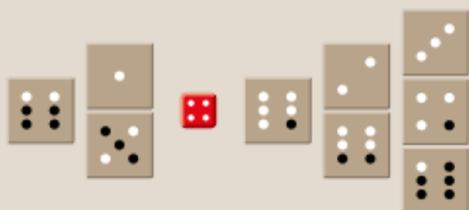
手札

アクションマーカー

A



プレイヤー A の自陣 [白ドットのライン]

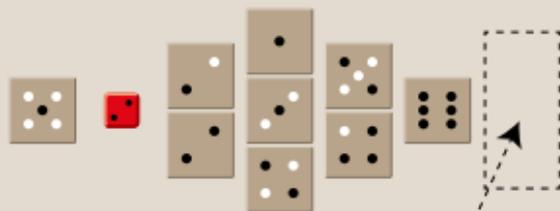


山札



場

プレイヤー B の自陣 [黒ドットのライン]



- ・自陣決定後手札は常にオープン

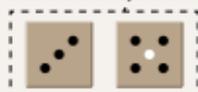
- ・行使済みのアクションマーカーは裏向きにする

PLAYER

B



アクションマーカー



手札

レギュラールールの概要

2人対戦ゲーム『Bossa/ 坊茶』の標準ルールです。

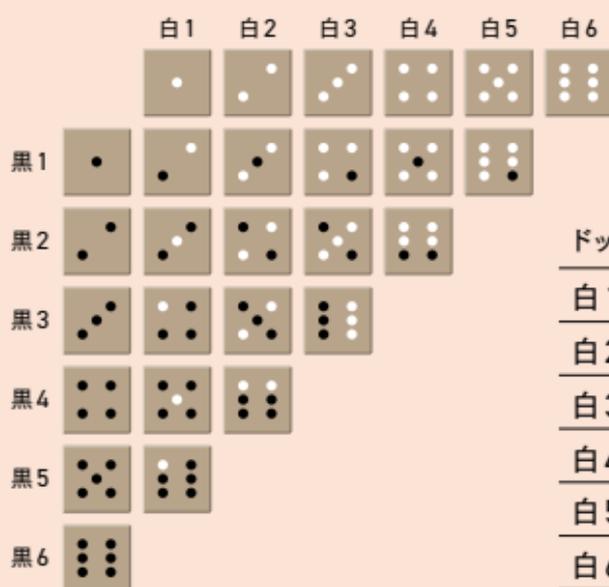
自陣・敵陣に分かれ、白目・黒目それぞれのダイスの横から、同じ色のドットの数がつながるようにタイルを並べていきます。

3種のアクションも活用し、手詰まりを避けつつ手札のタイルを場に出していきます。その際、必ず隣のタイルよりも1枚多いか、1枚少ない枚数でなくてはなりません。

相手より先に手札のタイルを出しきるか、または自陣に6列のタイルを並べたプレイヤーの勝利です。

ゲームコンポーネント

・ドットタイル：27枚



ドットの数	タイル枚数
白1・黒1	各6枚
白2・黒2	各5枚
白3・黒3	各4枚
白4・黒4	各3枚
白5・黒5	各2枚
白6・黒6	各1枚

・アクションマーカー：

6枚(3種×2枚)



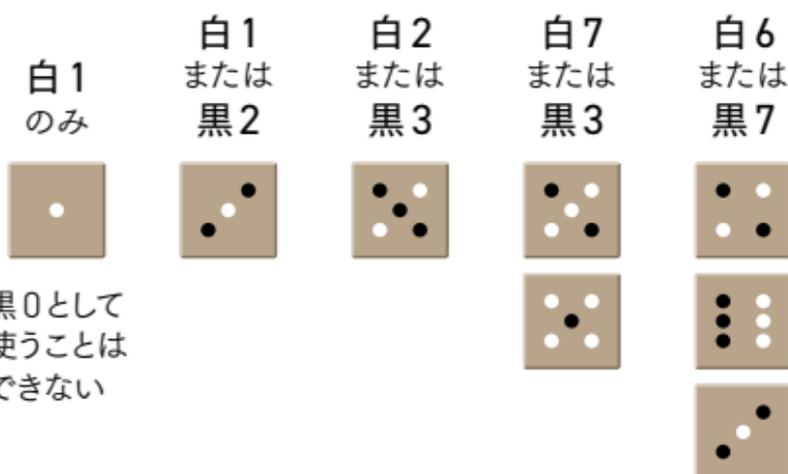
・ダイス：

2個(白目×1個、黒目×1個)



ドットタイルの見方・使い方

白ドット・黒ドットいずれかの数として場に出せる。
複数枚合わせて使うこともできる。存在しない色のドットを「0」としてカウントすることはできない。



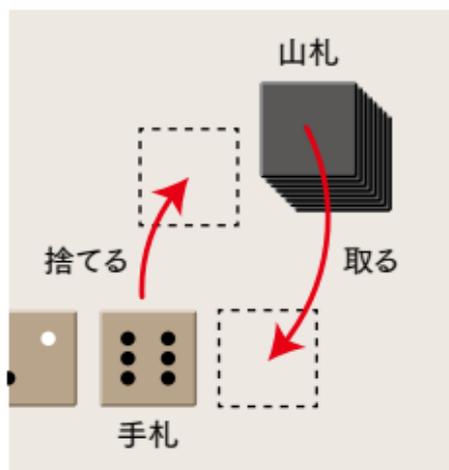
3種のアクション

各アクションは、1ゲーム中にそれぞれ1回ずつ行使することができる。



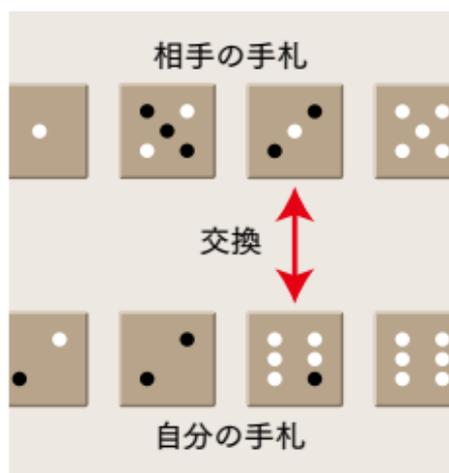
リドロー

自分の手札を1枚捨て、山札から1枚取る。



エクステンジ

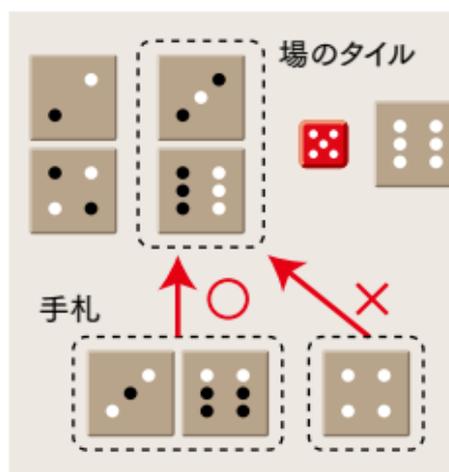
自分の手札1枚と相手の手札1枚を交換する。



スタック

場に出ている1カ所のタイルの上に、手札から同数かつ同枚数のタイルで重ね置きする。

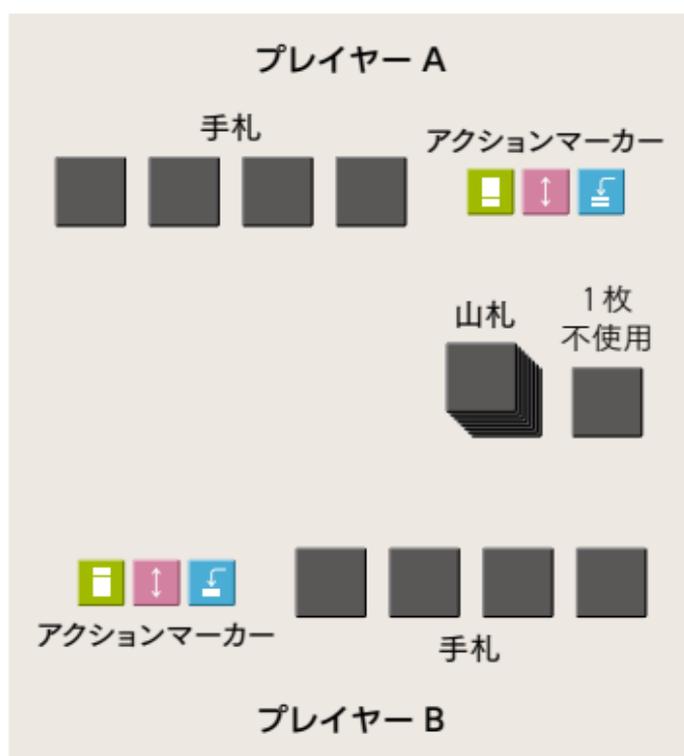
※スタックされている場所へのスタック可。



ゲームの準備

0

- ドットタイルはよく混ぜて、裏向きに重ね山札とする。1枚だけ裏向きで取り除く。
- 各プレイヤーは山札から4枚ずつ取り、自分の前に裏向きに並べる(手札)。
- 3種類のアクションマーカーを1枚ずつ自分の前に表向きに並べる。



TIPS

ドットの数とタイル枚数の関係を覚えておくと戦いやすくなります

1は白・黒6枚ずつ、2は各5枚……6は各1枚。ぜひ覚えておきましょう(詳細は「ゲームコンポーネント」の欄を参照)。ゲーム進行中は場のタイルも相手の手札もオープン。自分が欲しい数のタイルは、あと何枚残っているか? もうないのか? すでに出ているタイルから残数が読めるので、戦術が立てやすくなりますよ。

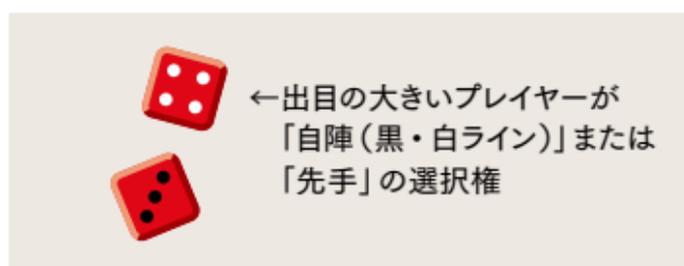
ゲームの進め方

1

自陣、先手、白・黒各ラインの起点決め

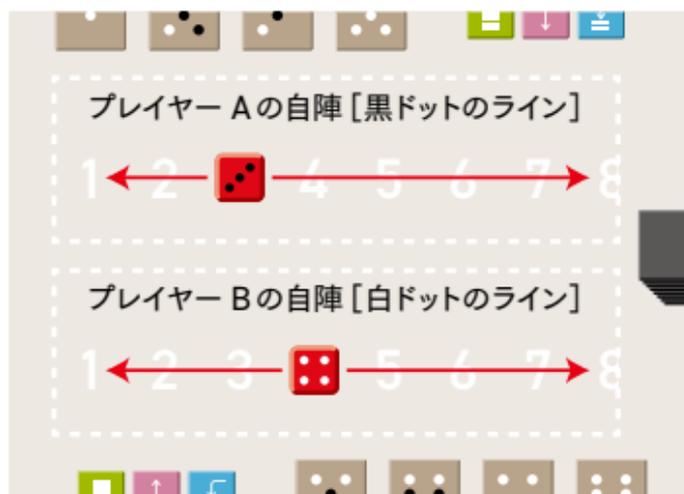
1-1 各プレイヤーは1個ずつダイスを振る。同じ目の場合は振り直す。

- ・**出目が大きいプレイヤー**は自分の手札を確認し(相手に見えないように)、「白・黒どちらかのラインを**自陣**とする」か「**先手**を取る」かの**選択**をする。
- ・自陣を選択した場合は相手が先手となり、先手を選択した場合は相手が自陣を決める。



1-2 各プレイヤーは場の自陣にダイスを置き、白・黒各ラインの起点とする(出目はそのまま)。

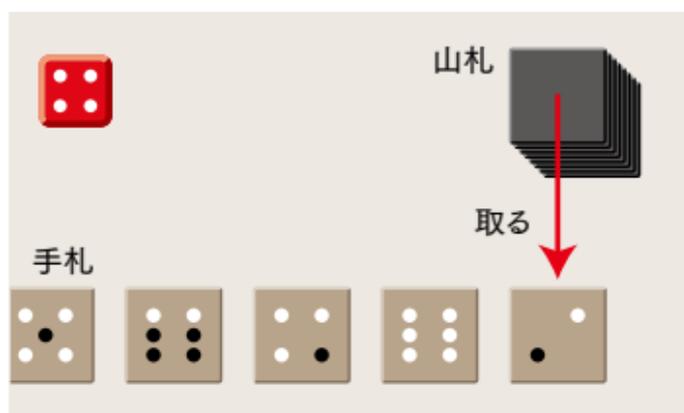
- ・各プレイヤーは手札を表向きにする。**以後、手札は常にオープン**とする。



2

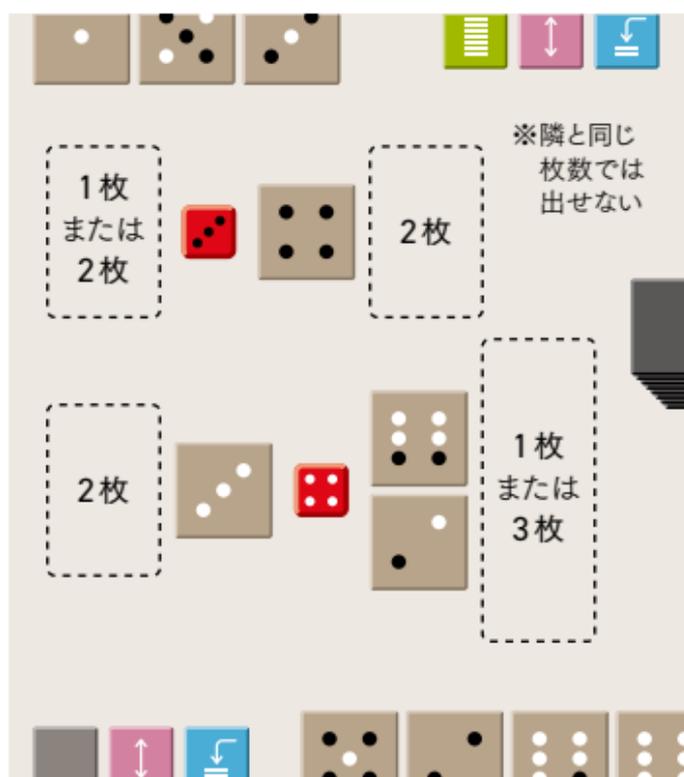
手番のプレイ

2-1 手番のプレイヤーは山札から1枚取る。



2-2 自分の手札を場の数がつながる1カ所（自陣・敵陣どちらのラインでも良い）に置くか、またはアクションを1つ行使する。

- ・タイルを場に置く際は、必ず隣のタイルよりも1枚多いか、または1枚少ない枚数を使用する。
- ・ダイスの隣はタイル1枚または2枚とする。



・アクションは行使することで一手完了。（「エク

「スチェンジ」と「リドロー」を行使した際は、タイルを場に置くことはできない)

- 使ったアクションマーカーは裏返す。



3

- 交互に2のプレイを繰り返す。

終了・結果

次のいずれかの時点でゲーム終了

- A: 手札を場に出しきった (「スタック」でも可)
→ そのプレイヤーの**勝ち**
- B: 自陣にも列のタイルを並べた (ダイスを除く)
→ そのプレイヤーの**勝ち**
- C: 敵陣にも列目 (ダイスを除く) を並べ、手札を場に出しきった
→ 出しきったプレイヤーの**勝ち**
- D: 手詰まり (進め方 2-2 ができない) になった
→ そのプレイヤーの**負け**
- E: 山札がなくなった
→ 残った手札が少ないプレイヤーの**勝ち**
→ 残った手札が同数なら**引き分け**

BOSSA CREATIVE TEAM

ゲームデザイン: パナナムーン・ステュディオ

ゲーム開発協力: 斉藤トモユキ (レアサイトゲームズ)

© 2021-2023 Banana Moon Studio Sapporo All rights reserved.

坊 茶

B O S S a

2023 New Feature

オプション
拡張ルール
説明書

遊び方動画は公式ウェブサイトで!



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

※このルールは「レギュラールール」または「ノービスルール」に追加することができるオプションルールです。このルールを適用するかどうかはプレイヤー同士で話し合ってから決めてください。

追加コンポーネント

- ・ 拡張チップ x 4
(2種 x 2枚)



ダブラー



インバーター

準備

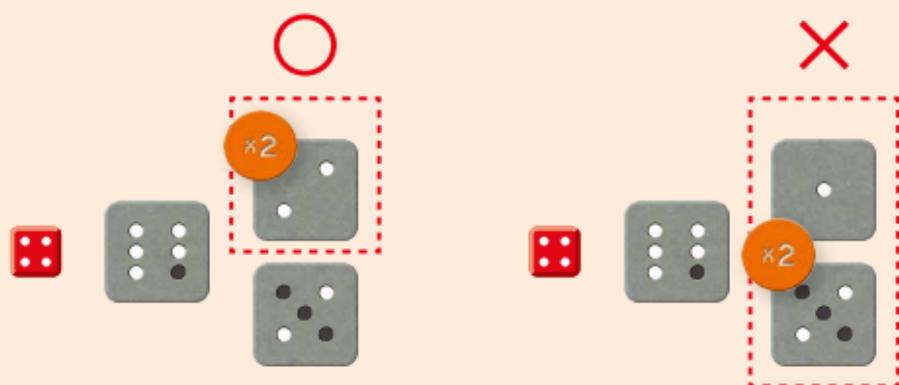
- ・アクションマーカーと同様、各プレイヤーはゲーム開始時に2種類の拡張チップを1枚ずつ持つ。
- ・ダイスを振り黒・白ラインの起点が決まった直後(ノービスルール)、または自陣・敵陣が決まった直後(レギュラールール)に、各プレイヤーはダブラーかインバーターのどちらかを捨てなければならない。使用しない方のチップは場の外によけておく。

拡張チップの使い方

- ・拡張チップは、**特定の1枚のタイル**のドット数や色を変更する効果を持つ。場に複数枚のタイルを組み合わせる場合、効果は1枚のタイルのみに適用され、組み合わせ全体には適用されない。
- ・拡張チップは1ゲーム中に1回のみ使うことができる。
- ・使用する際は、効果を適用したいタイルの上に乗せる。「スタック」アクションと同時に使うこともできる。

x2 ダブラー

ダブラーは、1枚のタイルのドット数を2倍にカウントする効果を持つ。

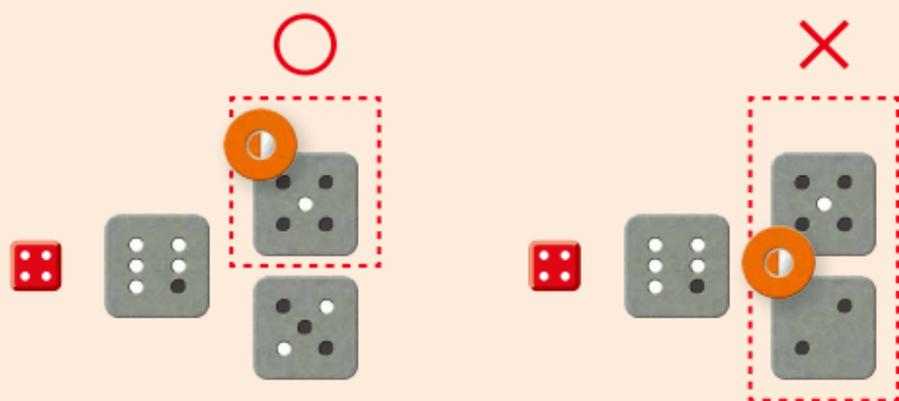


上段タイルの「白2」が2倍の「白4」でカウントされ、列全体の合計が「白6」になる。

組み合わせ全体を2倍にカウントすることはできない。

インバーター

インバーターは、1枚のタイルの白黒を反転させてカウントする効果を持つ。



「黒4/白1」のタイルのドット色が反転して「白4/黒1」となり、列全体の合計が「白6」になる。

組み合わせ全体の色を反転させることはできない。