

BOSSA

B

O

S

S

a

BOSSA

2023 überarbeitete anfänger regeln Anleitung

Spieler
2Spielzeit
5-10MinB banana
moon
games

BOSSA BOSSA

BOSSA ENTWICKLERTEAM

Spieledesign: Banana Moon Studio Sapporo
Teamleitung / Kreative Leitung: MAEDA Hiroshi
Planung / Produktionsleitung: MAEDA Kumiko
Planung / Grafikdesign: ISHIJIMA Haruna, YOSHIDA Kinuka
Beratender Spieleentwickler: SAITO Tomoyuki (RareSightGames)
Recherche: SUGIOKA Rino

kollaborateure und zulieferer

STANDARD Edition Hersteller: BGM Morikawa-Paper
CLASSIC / CLASSIC-neo Edition Unternehmen für Papierhandwerk: Shichisei Sangyo

THE ART Edition Papierhandwerker: TADOKORO Masayuki
CLASSIC / CLASSIC-neo und THE ART Edition Verpackungshersteller: Morita

Besonderer Dank

Unterstützung und Beratung zur Papierauswahl: Takeo, Heiwa Paper
Unterstützung und Beratung zur Würfelauswahl: Pippd.com
Übersetzer: Markus REUBELT

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

Alle Waren werden bei Verpackung vor Ort kontrolliert. Wenn Material beschädigt oder verschmutzt ist, wenden Sie sich bitte sofort an den Händler, und es werden Ersatzkomponenten versendet.

Verteiler: 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

über **BananaMoonStudio**, Sapporo

Banana Moon Studio Sapporo ist ein Indie-Brettspiel-Hersteller mit Sitz in Hokkaido, der nördlichsten großen Insel Japans. Ursprünglich 1990 als Designunternehmen gegründet und mit mehr als 40 Preisen ausgezeichnet. Seit 2019 hat das Unternehmen 15 Titel in Zusammenarbeit mit nationalen und internationalen Kreativpartnern unter dem Thema „Designing Smile Time“ veröffentlicht.

url > <https://bananamoon-games.jp/en/>

Website
Banana Moon
Games (EN)



Achtung:
Kacheln und Würfel dürfen nicht auf Personen oder Gegenstände geworfen werden. Augen- und andere körperliche Verletzungen können verursacht werden. Verwenden Sie die Spielmaterialien nur wie angewiesen und für den vorgesehenen Zweck. Bitte achten Sie auf eine sichere Anwendung.

WARNHINWEIS:
ERSTICKUNGSGEFAHR - Kleinteile
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.



Spielmaterial

• 27x Punkte Kacheln

	W1	W2	W3	W4	W5	W6
S1						
S2						
S3						
S4						
S5						
S6						

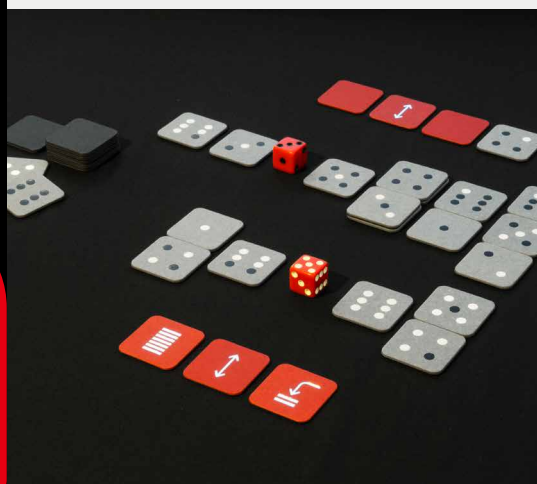
Punkte Zähler	Anzahl der Kacheln
W1 . S1	6 Stück
W2 . S2	5 Stück
W3 . S3	4 Stück
W4 . S4	3 Stück
W5 . S5	2 Stück
W6 . S6	1 Stück

• Aktionsmarken x 6 (3 Varianten x 2)



• Würfel x 2

(weiße Augen x 1, schwarze Augen x 1)



Anfängerregeln im Überblick

Spiele die Kacheln so, dass die Zahlenfolge der beiden Würfel fortgesetzt wird. Der gewürfelte Wert markiert den Ausgangspunkt und die Augenfarbe bestimmt die Farbe, die für die jeweilige Zahlenfolge zählt.

Nutze die drei Aktionsmarken offensiv, defensiv oder um das Blatt zu wenden. Lege alle Kacheln in deiner Hand vor deinem Gegner ab um zu gewinnen.

Benutze die Kacheln in deiner Hand und vom Ziehstapel, studiere das Spiel deines Gegners, nutze deine Aktionsmarken und ein glückliches Händchen beim Ziehen um den Sieg einzustreichen.



Videos zum Spiel

SPIELER

A

Hand



Aktionsmarken



Weißer
Punkte
Reihe



Spielfläche

Schwarze
Punkte-Reihe

Ziehstapel



• Spiel mit
aufgedeckter
Hand

• Verwendete
Aktionsmarken
werden
umgedreht und
liegen verdeckt

SPIELER

B



Aktionsmarken

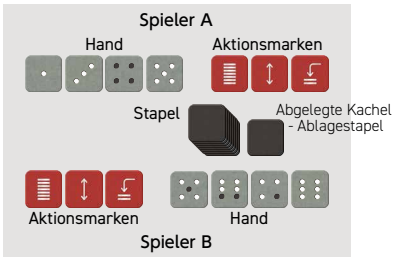


Hand

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 **aufgedeckt** vor sich in einer Reihe aus (offene Hand).
- Die 3 Aktionsmarken werden ebenfalls aufgedeckt vor jedem Spieler ausgelegt.

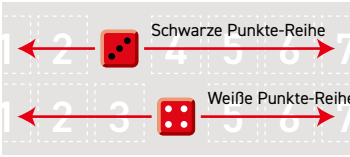


Spielablauf

1

Startpunkt und Startspieler bestimmen

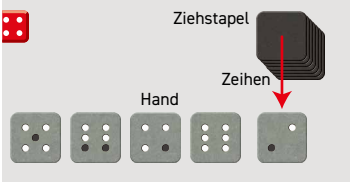
- Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel in der Tischmitte um die Startwerte festzulegen. Wenn die Spieler dasselbe würfeln, wird erneut gewürfelt.
- **Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.**



2

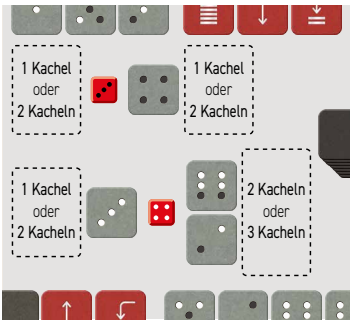
Spielzug

2-1 Der Spieler zieht eine Kachel vom Ziehstapel.



2-2 Der Spieler legt Kacheln an einer der beiden Zahlenfolge (schwarz oder weiß) auf- oder absteigend an um diese fortzusetzen oder es kann eine der Aktionsmarken verwendet werden.

- Man kann nur **die gleiche Anzahl an Kacheln** oder **eine Kachel mehr als die vorherige Position in der Zahlenreihe zu beiden Richtungen** ablegen.



- 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.

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

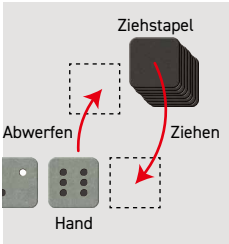
* Kann nicht als Schwarz 0 verwendet werden

3 Aktionsmarken

Jede Aktionsmarke kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.

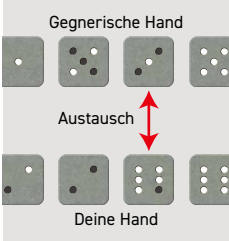
 Neu ziehen

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



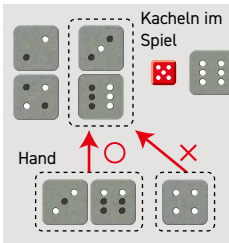
 Austausch

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.

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:** Ein Spieler kann keine Züge mehr machen (siehe 2-2)
➔ dieser Spieler hat **verloren**.
- C:** 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**.

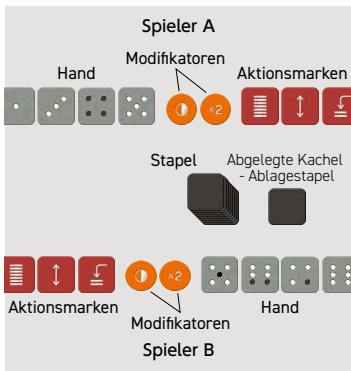


- Modifikator-Chips x 4
(2 Varianten x 2)



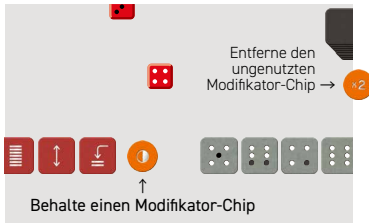
Vorbereitung

- Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels 2 Modifikator-Chips, einen Verdoppler und einen Wandler, sowie die Aktionsmarken.



Spielablauf

- Nachdem die Startpunkte ermittelt wurden, **wählt jeder Spieler einen der Modifikator-Chips** für das Spiel, **entweder den Verdoppler oder den Wandler** und legt ihn zu seiner Hand. Der unbenutzte Chip wird aus dem Spiel entfernt.

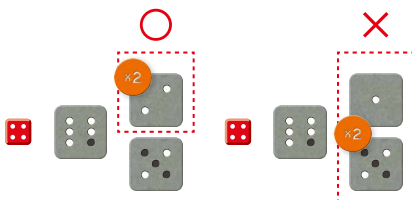


2-2b Die Modifikator-Chips können die Augenzahl oder die Farbe der Punkte **einer Kachel ändern**. Bei einer Kombination mehrerer Kacheln in einer Position gilt dies nur für eine Kachel und nicht für die gesamte Kombination.

- 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.

x2 Verdoppler

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

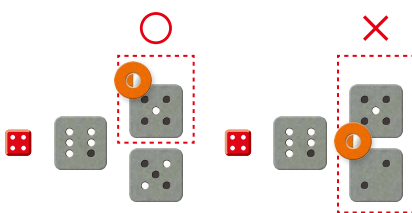


Die Kachel Weiß 2 wird doppelt gezählt, was die Summe in der Position auf Weiß 6 bringt.

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.



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.