

坊 茶

2023年 改訂 ノービスルール 説明書

プレイ人数 2人
プレイ時間 5～10分
対象年齢 6歳～

Banana Moon Games

B O S S a 坊 茶

BOSSA CREATIVE TEAM

ゲームデザイン：バナナムーン・ 스튜디오

チームリーダー・クリエイティブディレクター：前田弘志

プランナー・プロダクションマネージャー：前田久美子

プランナー・グラフィックデザイナー：石嶋春菜 / 吉田衣花

ゲーム開発協力：斉藤トモキ (レアサイトゲームズ)

トランスレーター：ダースィー・ルイス (フリーランス)

リサーチャー：杉岡李乃

COLLABORATORS AND SUPPLIERS

スタンダード版製造：BGM 盤上遊戯製作所 (株式会社モリカワ)

クラシック / 匠のアート版シリーズ製作：七星産業株式会社 / 田所眞行

クラシック / 匠のアート版シリーズ箱製造：モリタ株式会社

スペシャルサンクス：株式会社竹尾、平和紙業株式会社、Pipppd.com

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

商品の品質には万全を期しておりますが、万一商品に破損や汚損など問題がありましたら、お手数ですがごさいが、弊社にご連絡いただきますようお願いいたします。代替商品とお取り替えさせていただきます。

発行元：バナナムーン・スタジオ 販売元：バナナムーン株式会社
〒060-0001 札幌市中央区北1条西15丁目1-3 大通ハイム209
tel > 011-641-8776 mail > info@bananamoon.jp

about BananaMoonStudio Sapporo

バナナムーンゲームズは、北海道を拠点に国内・海外に向けてオリジナルボードゲームを出版・販売する、バナナムーン・スタジオ (制作・出版担当) とバナナムーン株式会社 (販売担当) のグループブランド。「笑顔の時間を提供するゲームづくり」をテーマに、国内外のクリエイティブパートナーやサプライヤーとの協業により2019年から15タイトル (パリエーション版を含む) をリリースしています。

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

Website
Banana Moon Games

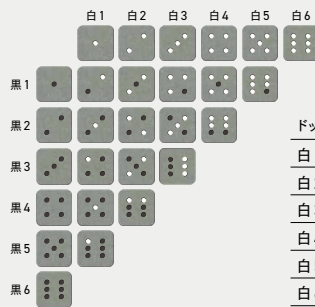


警告 人や物に向かってタイルやダイスを投げないでください。目や体に当たると、ケガや事故の原因となり危険です。ゲーム本来の使用法に従い、安全にご使用ください。

注意 ●小さな商品があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。
●火気や高温になる場所には、絶対に近づけないでください。
●幼児の手の届かないところに保管してください。

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)



ノービスルールの概要

2人対戦ゲーム『Bossa/ 坊茶』の初心者向けルールです。

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種のアクションも行使しながら、手詰まりを避けつつ

手札のタイルを減らしていきます。

相手より先にタイルを出しきったプレイヤーの勝利です。



動画はこちら

PLAYER A

A

手札



アクションマーカー



白ドットのライン

場

黒ドットのライン

山札

山札

山札

山札

山札

山札

山札

山札

山札

山札

山札

山札

山札

山札

山札

・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

B

アクションマーカー



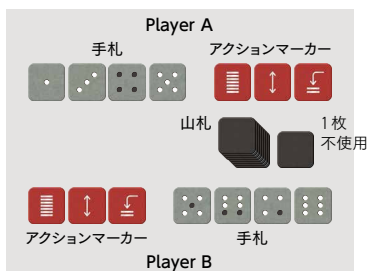
手札



ゲームの準備

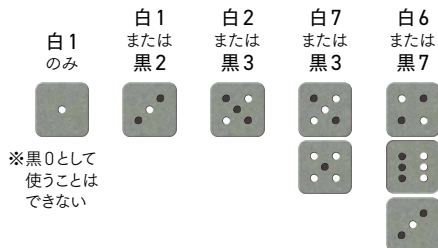
0

- ・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**表向き**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。



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。



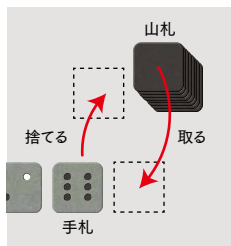
3種のアクション

各アクションは、1ゲーム中にそれぞれ1回ずつ行使用することができる。



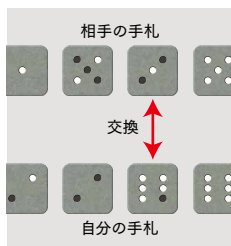
リドロー

自分の手札を1枚捨て、山札から1枚取る。



エクスチェンジ

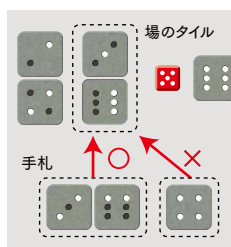
自分の手札1枚と相手の手札1枚を交換する。



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。



ゲームの進め方

1

白・黒各ラインの起点と先手決め

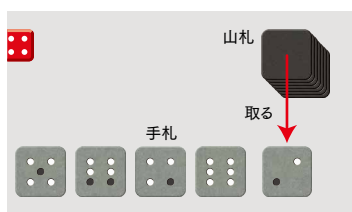
- ・各プレイヤーは1個ずつダイスを振って場の中央に置き、起点の数とする。同じ目の場合は振り直す。
- ・**出目が大きいプレイヤーが先手**となる。



2

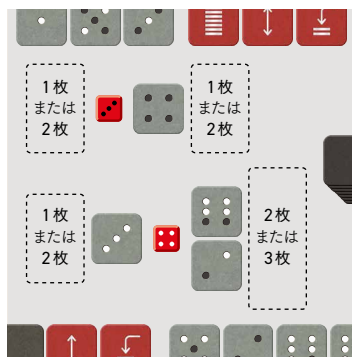
手番のプレイ

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（白・黒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つ行使用する。

- ・タイルを場に置く際は、**必ず隣と同じ枚数または1枚多い枚数を使用する。**



- ・アクションは行使用することで一手完了。（「エクスチェンジ」と「リドロー」を行使用した際は、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: 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**
- C: 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**

オプション拡張ルール

オプション拡張ルールの
遊び方動画はこちら



タイルのドット数や色を変更する効果を持つ
拡張チップを使用することで、戦略・戦術の幅が
広がり、より思考性の高いゲームが楽しめる
オプションルールです。

追加コンポーネント

- 拡張チップ：
4枚 (2種×2枚)

ダブラー

インバーター

※拡張チップは、2023年リリースの「匠のアート版“雪”」「クラシック ネオ版」には標準で付属しています。
「匠のアート版“水”/“花”」「クラシック版」「スタンダード版」には付属しておりませんので、お手持ちの汎用チップやコインを代用していただくか、別売の「Bossa/坊茶 拡張キット」をお求めください。

ゲームの準備

0に追加

- 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。

Player A

手札 拡張チップ アクションマーカー

山札 1枚 不使用

アクションマーカー 拡張チップ 手札

Player B

手札 拡張チップ アクションマーカー

ゲームの進め方

1に追加

- 起点と先手を決めた後、各プレイヤーはダブラーかインバータのどちらか1枚をそのゲームで使用するチップとして選択し、手もとに残す。使用しない方のチップは場の外によけておく。

使用しない方は
場の外に→

↑
使用するチップを残す

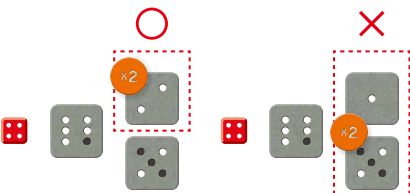
2に追加

2-2b 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て置く場合、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。

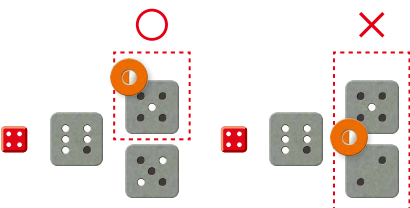


上段タイルの「白2」が2倍の「白4」でカウントされ、列全体の合計が「白6」になる。

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。

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。