

Spielmaterial

• 27x Punkte Kacheln

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



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.

Weiße Punkte	Schwarze Punkte	Weiße Punkte	Schwarze Punkte	Weiße Punkte	Schwarze Punkte
Weiße 1 ausschließlich	Weiße 1 oder Schwarz 2	Weiße 2 oder Schwarz 3	Weiße 7 oder Schwarz 3	Weiße 6 oder Schwarz 7	

* Kann nicht als Schwarz 0 verwendet werden

2023 überarbeitete reguläre Regeln Anleitung

Spieler
2

Spielzeit
5-10Min



banana
moon
games

Regeln im Überblick

Ein Spiel für zwei Spieler.

Jeder Spieler bekommt einen Würfel und würfelt, die Augenfarbe des Würfels legt die Farbe der Zahlenreihe fest und die Augenzahl ist die Ausgangsposition in der Zahlenreihe an der die Kacheln angelegt werden.

Verwende die drei Aktionsmarken um zu verhindern in die Enge gedrängt zu werden und lege deine Kacheln. Es darf nur eine Kachel mehr oder weniger als in der vorhergehenden Position gelegt werden.

Der Spieler, der alle Kacheln aus seiner Hand abgelegt oder 6 Positionen in seiner Zahlenreihe hat, gewinnt.



Videos zum Spiel

SPIELER

A



Spieler A's Zahlenreihe [Weiße Punkte-Reihe]



Ziehstapel

Spielfeld

Spieler B's Zahlenreihe [Schwarze Punkte-Reihe]



Spiel mit aufgedeckter Hand

SPIELER

B



Verwendete Aktionsmarken werden umgedreht und liegen verdeckt

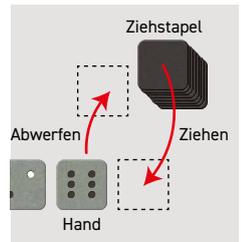
3 Aktionsmarken

Jede Aktionsmarke kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.



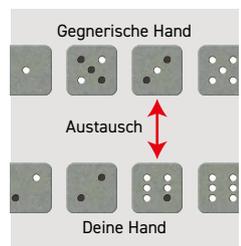
Neu ziehen

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



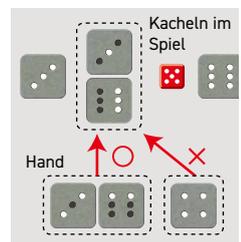
Austausch

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.

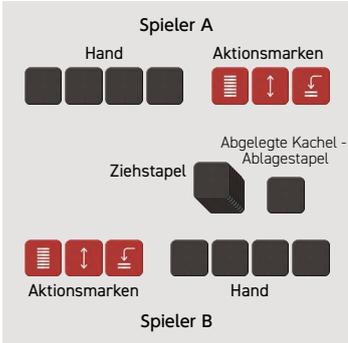


* Es kann mehrfach gestapelt werden.

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



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.

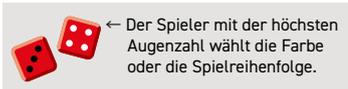
Spielablauf

1

Startpunkt und Farbe bestimmen

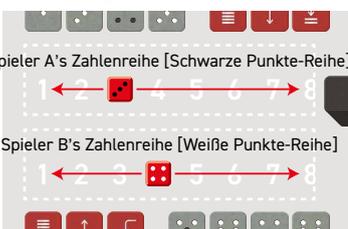
1-1 Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel in der Tischmitte um die Startwerte festzulegen. Wenn die Spieler dasselbe würfeln, wird erneut gewürfelt.

- **Der Spieler mit der höchsten Augenzahl** überprüft seine Hand (ohne sie dem Gegner zu zeigen) und **wählt** entweder die schwarze oder weiße **Punkte-Reihe** oder entscheidet sich **als Erster anzufangen**.
- Wenn der Spieler die Farbe wählt, fängt der andere Spieler an. Wird die Option anzufangen gewählt, darf der gegnerische Spieler seine Kacheln anschauen (ohne diese dem Gegner zu zeigen) und sich die Farbe aussuchen.



1-2 Der Würfel mit der entsprechende Augenfarbe wird vor dem jeweiligen Spieler gelegt und wird zum Startpunkt für die dazugehörige weiße oder schwarze Reihe.

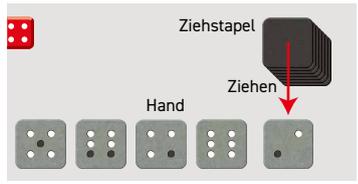
- Jeder Spieler deckt anschließend seine Kacheln auf und **das Spiel wird dann mit offener Hand gespielt**.



2

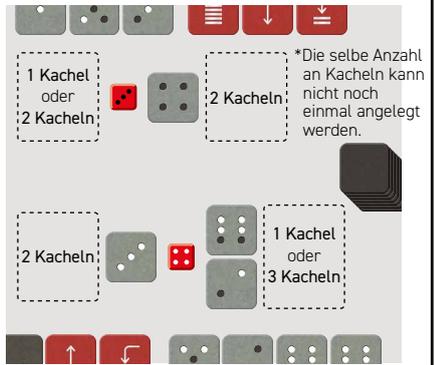
Spielzug

2-1 Der Spieler zieht eine Kachel vom Ziehstapel.



2-2 Der Spieler legt Kacheln an einer der beiden Zahlenfolge (es dürfen die schwarze und weiße Reihe genutzt werden) auf- oder absteigend an um diese fortzusetzen oder es kann eine der Aktionsmarken verwendet werden.

- Beim Legen der Kacheln können nur **eine Kachel mehr oder weniger als an vorhergehender Position** gelegt werden.
- Am Würfel können entweder eine oder zwei Kacheln angelegt werden.



- 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.



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:** Es wurden 6 Positionen einer Zahlenreihe (ohne den Würfel) auf dem Feld eines Spielers angelegt
➔ dieser Spieler hat **gewonnen**.
- C:** Ein Spieler hat all seine Kacheln als 6te Position (ohne Würfel) der Zahlenreihe des Gegners abgelegt
➔ dieser Spieler hat **gewonnen**.
- D:** Ein Spieler kann keine Züge mehr machen (siehe 2-2)
➔ dieser Spieler hat **verloren**.
- E:** 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**.



Die Benutzung der Modifikator-Chips, die die Augenzahl oder Augenfarbe einer Kachel ändern, ermöglichen eine größere Vielfalt an Strategien und Taktiken, die das Spiel zu einen geistigen Wettstreit machen.



Spielmaterial der Erweiterung

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

*Die Chips der Erweiterung sind in den 2023 veröffentlichten Editionen THE "yuki" und CLASSIC-neo enthalten. Die Editionen THE ART "mizu"/"hana", CLASSIC und STANDARD enthalten kein Chips der Erweiterung. Allgemeine Spielmarken, Münzen oder das "Bossa Erweiterungsset" (separat erhältlich) können für diese Regeln genutzt werden.

Vorbereitung

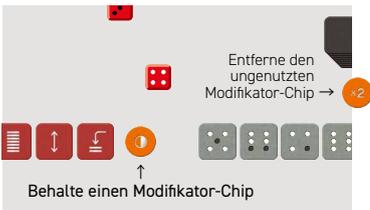
Erweiterung zu 0

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

Spielablauf

Erweiterung zu 1

1-3 Nachdem beide Spieler ihre Hand aufgedeckt haben, 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.



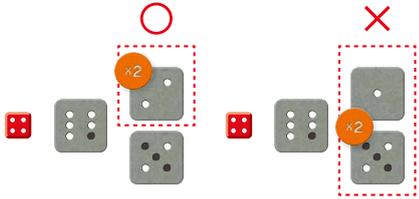
Erweiterung zu 2

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.

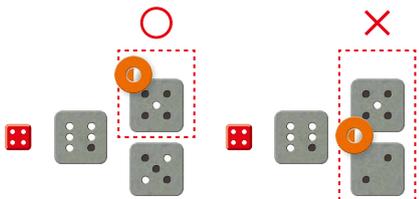


Die Kachel Weiß 2 wird doppelt gezählt, was die Summe in der Position auf Weiß 6 bringt.

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 der Augen 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.

B O S S A 坊 茶

BOSSA ENTWICKLERTEAM

Spieleldesign: 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.

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.