

坊

B

O

S

S

B

坊

Revisione 2023

regole standard
(per esperti)

Istruzioni

Giocatori
2Durata
5-10minB banana
moon
games

Panoramica delle regole standard

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.



Guarda il video

GIOCATTORE

A

Mano

Tessere azione



Linea del giocatore A [linea Bianca]



Pila

• Il gioco si svolge a tessere scoperte

• Le tessere azione usate vengono girate a faccia in giù

Tavolo di gioco

Linea del giocatore B [linea Nera]



GIOCATTORE

B

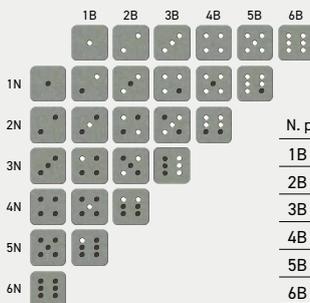
Tessere azione

Mano



Componenti del gioco

• Tessere numerate x 27



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

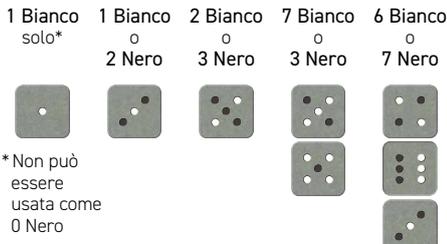
(puntini bianchi x 1, neri x 1)



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".

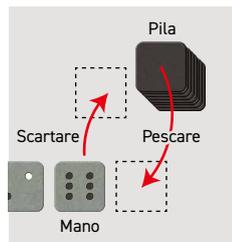


Le 3 tessere azione

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

Ripescare

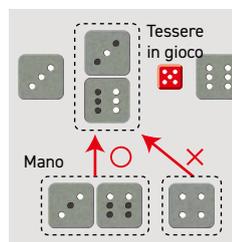
Scartate una tessera dalla vostra mano e pescatene una nuova dalla pila.


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

- Meschiate 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.

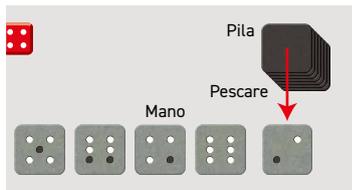
- A questo punto, ogni giocatore gira a faccia in su le proprie tessere e il **gioco prosegue a tessere scoperte**.



2

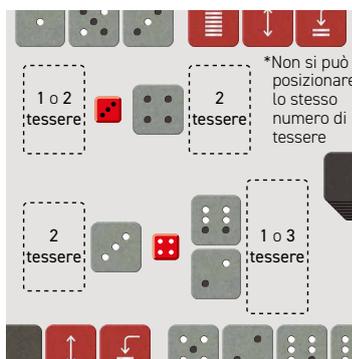
Giocare il proprio turno

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**.



L'uso dei gettoni modificatori dell'espansione, in grado di modificare il numero o i colori dei puntini di una tessera, consente una più ampia gamma di strategie e tattiche, rendendo la partita una vera e propria battaglia di ingegno.



Componenti dell'espansione

- Gettoni modificatori x 4
(2 tipi x 2)



*I gettoni dell'espansione sono inclusi nelle edizioni THE ART "yuki" e CLASSIC-neo prodotte nel 2023.

Le edizioni THE ART "mizu"/"hana", CLASSIC e STANDARD non includono gettoni di espansione.

È possibile utilizzare gettoni generici, monete o il "Boss Expansion Kit" (venduto separatamente).

Preparazione

In aggiunta a **0**

- All'inizio della partita, in aggiunta alle tessere azione, ogni giocatore dispone di 2 gettoni modificatori, un Raddoppiatore e un Invertitore.

Fasi di gioco

In aggiunta a **1**

- 1-3** Dopo che entrambi i giocatori hanno rivelato le loro mani, ogni giocatore **sceglie un gettone modificatore (un Raddoppiatore oppure un Invertitore)** da utilizzare nella partita, e lo tiene nella sua mano. L'altro gettone viene rimosso dal gioco.



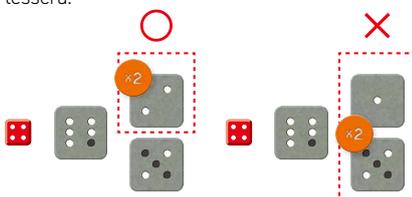
In aggiunta a **2**

2-2b I gettoni modificatori hanno la funzione di modificare il numero o i colori dei 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.

x2 Raddoppiatore

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

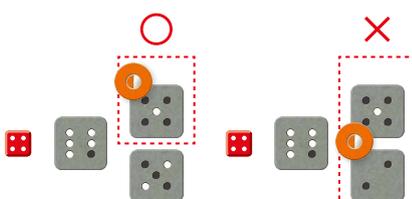


Una delle tessere 2 Bianco è contata due volte, portando il totale a 6 Bianco.

Non si può contare due volte l'intera combinazione.

○ Invertitore

Il gettone Invertitore **inverte i colori 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.

B O S S A 坊 茶

BOSSA CREATIVE TEAM

Progettazione del gioco: Banana Moon Studio Sapporo
Team leader/Direttore creativo: MAEDA Hiroshi
Progettista/Manager di produzione: MAEDA Kumiko
Progettista/Grafica: ISHIJIMA Haruna, YOSHIDA Kinuka
Consulente per lo sviluppo del gioco: SAITO Tomoyuki (RareSightGames)
Ricerca: SUGIOKA Rino

COLLABORATORI E FORNITORI

Produttore dell'edizione STANDARD: BGM Morikawa-Paper
Azienda cartaria artigianale dell'edizione CLASSIC/CLASSIC-neo: Shichisei Sangyo
Artigiano cartario dell'edizione THE ART: TADOKORO Masayuki
Produttore delle scatole delle edizioni CLASSIC/CLASSIC-neo e THE ART: Morita
Fornitura della carta: Takeo, Heiwa Paper
Fornitura dei dadi: Pippd.com
Traduzione: Federico RALLO (Italiano)

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

Tutti i prodotti vengono ispezionati al momento dell'imballaggio. Se qualche componente è danneggiato o macchiato, si prega di contattare immediatamente il distributore per l'invio di componenti sostitutivi.

Informazioni su [BananaMoonStudio](#), Sapporo

Con sede a Sapporo, vede a capo della produzione creativa il produttore e multi-creatore Hiroshi Maeda. Ad oggi, ha ricevuto oltre 40 premi sia in Giappone che all'estero e le sue opere sono presenti nelle collezioni di vari musei e gallerie in tutto il mondo. Nel 2019 ha fondato una società di giochi da tavolo e nell'autunno dello stesso anno ha partecipato al Tokyo Game Market. Nel 2020, a seguito di un crowd funding internazionale di successo, è stato pubblicato "Bistro FLIP".

Sito web
Banana Moon
Games (EN)



⚠ **Attenzione:** Le tessere e i dadi non devono essere lanciati contro persone o oggetti. Possono verificarsi lesioni agli occhi e altre lesioni fisiche. Utilizzare solo secondo le istruzioni e per lo scopo previsto. Utilizzare in modo sicuro.

⚠ **AVVERTENZA:**
PERICOLO DI SOFFOCAMENTO - Piccole parti
Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni.



Distribuzione: **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