

## 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種のアクションや変換チップも活用し、手詰まりを避けつつ手札のタイルを場に出していくます。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。



## レギュラールール 説明書

プレイヤー数 | プレイ時間 | 対象年齢  
2人 | 5~10分 | 6歳~

ENGLISH on reverse



匠のアート版「森」・「水-II」・「花-II」・「雪-II」  
クラシック ネオ-II版

**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。

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、お手数ではございますが、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・ステュディオ 販売元：バナナムーン株式会社  
〒048-1554 北海道虻田郡ニセコ町富川36-1  
mail > games@bananamoon.jp

B O S S A 坊茶 CREATIVE TEAM

ゲームデザイン：バナナムーン・ステュディオ  
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：齊藤トモユキ（レアサイトゲームズ）  
トランスレーター（英語）：ダースター・ルイス（フリーランス）  
リサーチャー：杉岡李乃

© Banana Moon Studio Sapporo\_Niseko All rights reserved.

COLLABORATORS AND SUPPLIERS

タイル製作：七星産業株式会社／田所真行  
ボックス製作：モリタ株式会社  
用紙：株式会社竹尾、平和紙業株式会社  
翻訳：アレクサンドル・シュミット、フェデリコ・ラッロ、マルクス・ロイベルト

about BananaMoonStudio\_Sapporo\_Niseko

バナナムーンゲームズは、北海道を拠点にオリジナルボードゲームを出版・販売する、バナナムーン・ステュディオ（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です。「笑顔の時間を作るゲームづくり」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20タイトル以上（バリエーション版を含む）をリリースしています。

2024年、拠点を札幌市から豊かな自然に囲まれた北海道ニセコ町に移転しました。

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



## ゲームコンポーネント

・ドットタイル：27枚 (27種×1枚)



・変換チップ：2枚 (両面・1種×2枚)



ダブラー インバーター

・アクションマーカー：6枚 (3種×2枚)



リドロー エクスチェンジ スタック

・ダイス：2個 (白目×1個、黒目×1個)

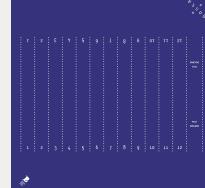


※ドットタイル、アクションマーカー、ダイスの素材・色は、エディション（版）ごとに異なります。

## プレイマット／ふろしき

匠のアート版「森」・「水-II」・「花-II」・「雪-II」にはプレイマットが付属しています（ゲーム本体包装用のふろしきと兼用です）。

他のエディションの場合は別売となります。

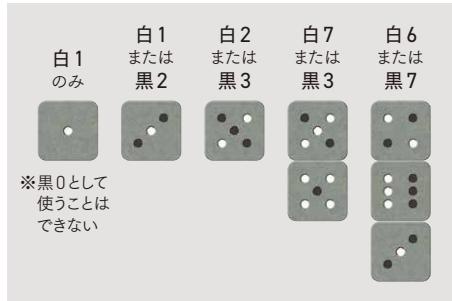


## ドットタイルの見方・使い方

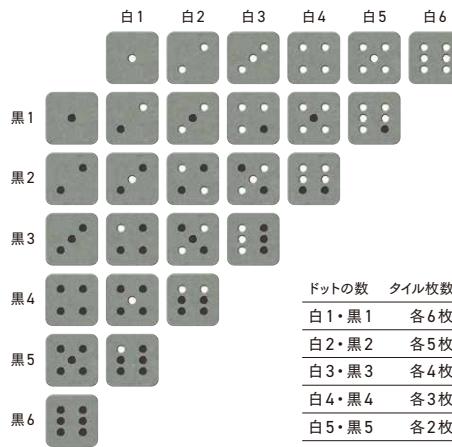
白ドット・黒ドットいずれかの数として場に出せる。

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。



## ドットタイルの種類



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

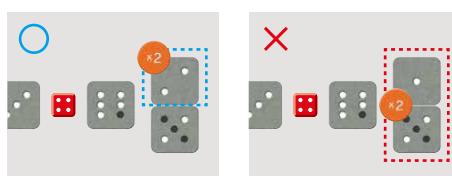
## 2種の変換チップ

変換チップは、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。

1ゲーム中に1回のみ、ダブラーまたはインバーターのいずれかを、1枚のタイルに乗せて使うことができる。



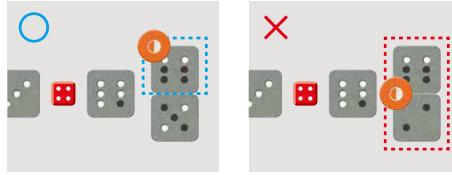
1枚のタイルのドット数を2倍にカウントする。



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。



1枚のタイルの白黒を反転させてカウントする。



「黒4/白2」のタイルのドット色が反転して「白4/黒2」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。

