



EN / GAME INSTRUCTIONS  
DE / SPIELANLEITUNG  
FR / INSTRUCTIONS DE JEU  
ES / INSTRUCCIONES DEL JUEGO



# DAN DAN DAN! ダンダンダン

**Un jeu d'action-réaction analogique et darwinien pour 2 à 4 têtes de pioche de 14 ans et plus.**

Temps de jeu : 20 min. env.  
Auteur : Thade Precht

Illustrations : Christian Bögle  
Rédaction : Artur Koch



Bienvenue dans l'univers des tekiya, association plus ou moins honorable des marchands ambulants et colporteurs. Prédécesseurs des yakuza, les tekiya sont encore bien présents de nos jours. Bien entendu, tout ce petit monde forme une grande famille. Ce n'est pas pour autant qu'on s'y fait des cadeaux. Non, même pas la mayonnaise sur les okonomiyaki.

Alors, c'est quoi, le problème ? C'est simple : Ichien san, du stand de desserts glacés, dit à qui veut l'entendre que c'est lui qui fait les meilleurs kakigōri, et que les autres refilent à leur clientèle une daube de piètre qualité. Ça fout les boules ! Attaquer les autres comme ça, publiquement, c'est contraire à l'ordre établi et à la coutume. Aucun tekiya ne peut l'accepter. Mais va-t-on pour autant balancer à l'oyabun, au risque d'y laisser un doigt, puisque telle est la loi du yubitsume ? Que nenni ! Si quelqu'un transgresse un tabou, l'affaire doit être réglée en toute autonomie et en toute discrétion, de préférence dans un coin sombre du parc. Et puis, et puis, et puis... Et pan, pan, pan ! ou comme on dit ici, dan ... dan ... dan ! Celui ou celle qui survivra à ce déluge de coups de feu verra sa collection s'enrichir de quelques stands supplémentaires.

## EN CLAIR, MAINTENANT : DE QUOI S'AGIT-IL ?

Rapidement et à tour de rôle, révéléz les cartes de votre pioche et placez-les face visible au centre de la table. Vous accumulez ainsi peu à peu un superbe arsenal d'armes de poing. À chaque fois qu'un flingue chargé est pointé – crosse et canon – sur deux d'entre vous, feu à volonté ! Si on vous abat ou si vous commettez une erreur, vous subirez une sanction : récupérez toutes les cartes au centre de la table. La première carte vous sert à graisser la patte de la police, et les autres sont placées, face cachée, sous votre pioche. Ensuite, relancez la partie en révélant une nouvelle carte. Et ainsi de suite... la première personne qui parvient à épuiser sa pioche remporte la partie.

Des cartes spéciales en rafale viendront pimenter les parties suivantes pour encore plus de plaisir. Que demande le peuple ?

Traduction : Jaufré Vessiller Fonfreide

© HELDBERGS GAMES 2023.  
TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Heldbergs GmbH & Co. KG  
August-Grosch-Str. 28-38  
96476 Bad Rodach | Allemagne



HELDBERGSGAMES.COM



## CONTENU

- Bandeau marron :  
» 84 cartes de base (flingues sans symboles)
- Bandeau blanc :  
» 80 cartes spéciales (flingues avec symboles)  
» 10 cartes Instruction associées (jaune)
- 1 policier
- 1 règle du jeu



2x



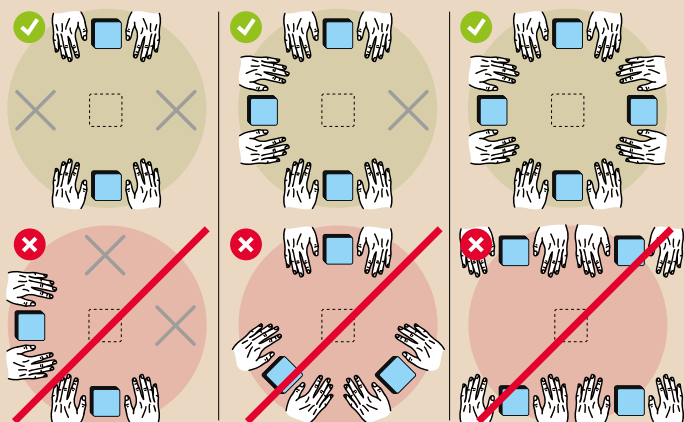
2x



## MISE EN PLACE

- Placez-vous autour de la table comme indiqué sur le schéma plus bas.
- Les flingues des **cartes spéciales** sont marqués de symboles. Elles ne sont pas utilisées pour le jeu de base, mais servent aux variantes décrites à la fin des règles du jeu.
- Dans un premier temps, n'utilisez que **les cartes de base**. Les flingues des cartes de base ne comportent aucun symbole. Mélangez ces cartes et répartissez-les également entre toutes les personnes qui prennent part au jeu.
- Formez, avec vos cartes, une **pioche** par personne, face cachée. Placez-la devant vous. Toutes les pioches doivent être à égale distance du centre de la table.
- Placez les avant-bras à plat sur la table. Vos  **mains**  doivent être posées à plat sur la table, paume vers le bas, de part et d'autre de votre pioche.
- Le **policier** est placé au bord de la zone de jeu.
- Vous jouez à deux ou trois ? Avant de commencer la partie, lisez attentivement les paragraphes à **2 ou à 3 personnes**.

Positionnement et mise en place pour 2, 3 et 4 personnes :



# DEROULEMENT DE LA PARTIE

Qui, parmi vous, est la dernière personne à avoir fait un resto-basket ? C'est vous ? Commencez ! Révélez la première carte de votre pioche et placez-la, face visible, au centre de la table. Facile, non ? La personne suivante joue à son tour, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre. Une pile de défausse se forme ainsi au centre de la table.



## Code d'honneur éternel des tekiya :

- Révélez les cartes rapidement et, surtout, en les retournant vers les autres joueurs, de façon à ce que tout le monde puisse les voir immédiatement.
- Placez toujours les cartes de façon précise ! Elles doivent être correctement superposées.
- Ne changez pas l'orientation des cartes et ne cachez pas l'illustration avec la main.



Vous aimez les images qui bougent ? Scannez ce QR Code pour admirer Artur en pleine démonstration du Code d'honneur ...

## Une fois les cartes révélées et posées, restez sur le qui-vive !

Dès que la deuxième carte est posée sur la table : Tout le monde doit prêter attention à la carte au sommet de la pile et réagir le plus vite possible ! Ou garder son sang-froid.

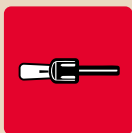
**Toute erreur sera sanctionnée.** Nous y reviendrons.

**Fondamentaux :** Chaque carte représente 1 ou 2 flingues de dessus, de côté ou les deux. Les flingues à crosse blanche ne sont pas chargés. Impossible de tirer ! Ceux à crosse noire, en revanche, sont chargés. Le coup peut partir sous certaines conditions.

Au moment où la carte est posée, il existe 3 possibilités :

### 1) La carte ne représente que des flingues déchargés à crosse blanche ?

*On respire !* Il ne se passe : rien du tout. La personne suivante révèle à son tour une carte.



### 2) La carte représente deux flingues chargés à crosse noire ?

*Massacre ? Mauvaise idée !* Il ne se passe : rien du tout. La personne suivante révèle à son tour une carte.



### 3) La carte représente un flingue chargé à crosse noire ?

*Panique à bord !* Peu importe que la carte représente également un flingue à crosse blanche ou pas : risque de **fusillade** !

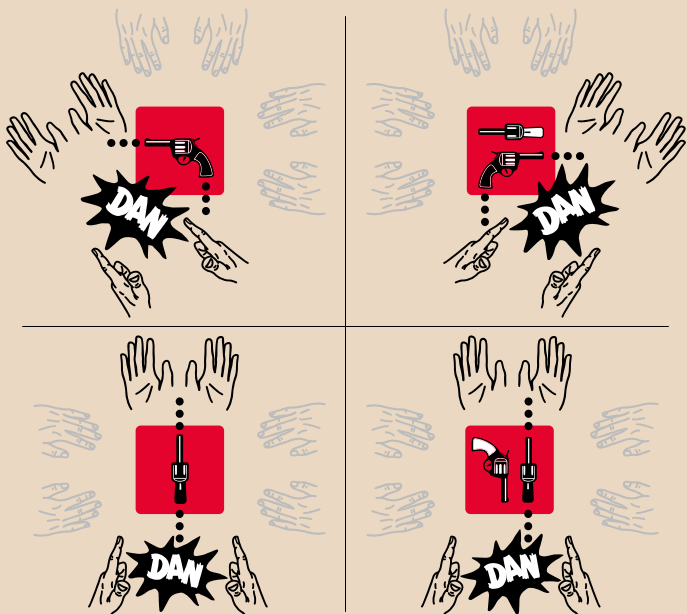


## „FUSILLADE“

Vous êtes devant le troisième cas de figure ? Fusillade en perspective ! La personne qui se trouve face à la base de la crosse tire. La personne qui fait face au canon de la même arme est prise pour cible. Les autres : on garde son calme, bas les pattes !

- **Si vous tirez**, à l'attaque ! De chacune des deux mains, formez un pistolet aussi vite que possible et braquez-les sur votre cible. Imitiez clairement et distinctement le bruit du coup de feu (« Dan ! »). L'attaque n'est valide que si le geste est associé au bruit.
- **Si vous êtes la cible**, vous devez vous protéger sans plus attendre : levez les mains en l'air pour dire « je me rends ».

Les gestes peuvent être faits uniquement avec la main et le poignet : n'oubliez pas qu'au départ, les avant-bras de tout le monde sont à plat sur la table.



## À présent, LA question qui compte : Qui a réagi le plus vite ?

- **La personne qui tiré** : La cible est abattue et sanctionnée. Pour plus de détails, voyez « Sanctions », juste après ce paragraphe.
- **La cible** : La cible n'est pas abattue. Rien n'arrive, ni à la cible, ni à la personne qui a tiré. Il ne se passe : rien du tout.
- **Égalité** : Il convient, avant tout, d'en discuter. Mais si, en fin de compte, la situation n'est pas claire et qu'il est impossible de déterminer qui des deux a réagi avant l'autre, il ne se passe tout simplement rien du tout.

Si la fusillade s'est déroulée sans accroc, la cible relance le jeu en révélant une nouvelle carte.



## „SANCTIONS“

Ce jeu a une règle d'or : l'erreur ne pardonne pas ! Les sanctions tombent dès la première erreur, et la personne qui a commis l'erreur devra y faire face seule. Toutes les autres s'en sortent indemnes, à moins qu'elles n'aient commis elles aussi une erreur. **Qui s'est planté d'abord ?** En cas d'incertitude, rien ne se passe et la personne suivante révèle à son tour une carte.

### **Vous subissez une sanction si :**

- Vous êtes la cible et vous avez succombé à la fusillade.
- Peu importe qui vous êtes, ni comment et quand ...
  - ... vous avez tiré sur la mauvaise personne.
  - ... votre tir n'était pas valide.
  - ... vous vous rendez pour rien.
  - ... vous avez piétiné à plusieurs reprises le Code d'honneur des tekiya.



Un petit geste sans justification ? C'est toléré, et vous échappez à la sanction. Un geste normal en réponse ? Ça, c'est sanctionné.

### **Et les sanctions sont les suivantes :**

Récupérez toutes les cartes au centre de la table. Celle du dessus sert à corrompre le policier pour qu'il aille voir ailleurs ce qu'il s'y passe. Elle est donc retirée de la partie. Placez le reste des cartes face cachée sous votre pioche, sans les mélanger. Ensuite, relancez la partie en révélant une nouvelle carte.



### **La tension monte**

Lorsque vous révéléz et placez vos cartes, essayez de suivre un rythme à la fois régulier et rapide. Au début, c'est un peu difficile, mais ne vous en faites pas, ça viendra !

### **N'oubliez pas**

On ne réagit pas à la première carte ! Pas question non plus de réagir à la nouvelle carte révélée après une sanction. Gardez votre calme. Mais dès la deuxième carte, on redémarre au quart de tour !

## Conséquence spéciale « refile en douce »



Dans le feu de l'action, c'est la boulette ! Vous avez réagi au placement d'une **première** carte. Quelle veine ! Chaque adversaire vous refile en douce les deux premières cartes de sa pioche. Placez ces cartes face cachée sous votre pioche, sans les mélanger – et sans râler ! La carte placée sur la table reste où elle est. Pour vous consoler, vous pouvez révéler la carte suivante. Attention : cette nouvelle carte est la deuxième à être placée au centre de la table. On reste sur ses gardes !

Vous êtes plusieurs à avoir réagi à la première carte ? Vraiment, bien joué, vous êtes une belle bande d'andouilles ! Néanmoins, seule la première personne à avoir réagi de travers récupère des cartes. C'est comme ça. S'il est compliqué de déterminer qui a réagi d'abord, rien ne se passe et la personne suivante révèle à son tour une carte.

## FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons différentes :

- Dès que quelqu'un parvient à révéler la dernière carte de sa pioche sans être abattu ni sanctionné.
- Dès que quelqu'un parvient à refile en douce la dernière carte de sa pioche.

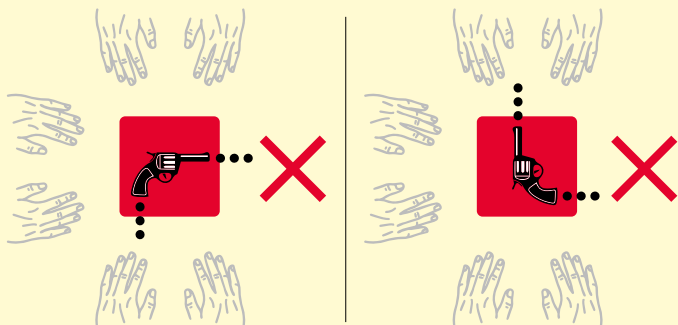


Dans les deux cas, **Omedeto Gozaimasu!** Vous ressortez, la tête haute, du coin sombre du parc et regagnez le marché pour inspecter, dans le plus grand des calmes, votre bien tout fraîchement mal acquis.



## JEU A 3 PERSONNES

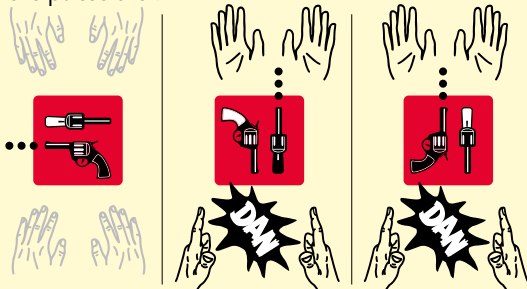
Si vous jouez à trois, une place autour de la table reste vide. Il peut donc arriver, au cours d'une fusillade, qu'une personne puisse tirer, mais sans cible Ou, à l'inverse, que quelqu'un se trouve face au canon d'une arme que personne n'utilise. Dans les deux cas, il n'y a pas de fusillade (c'est-à-dire : on garde son calme !) et la personne suivante révèle à son tour une carte.



# JEU A 2 PERSONNES



Si vous jouez à deux, les règles précédemment exposées restent valables, mais elles sont spécialement modifiées pour déterminer qui tire et qui est la cible du tir lors d'une fusillade : Dès que le **canon** d'un flingue noir est pointé vers quelqu'un, cette personne devient la cible, et l'autre personne doit **automatiquement** tirer ! Il n'est plus nécessaire que la base de la crosse se trouve face à une personne pour qu'elle puisse tirer.



## VARIANTES

Vous avez tout pigé aux règles de base ? On va pouvoir passer aux choses sérieuses avec les **cartes spéciales** ! Choisissez ensemble un ou plusieurs types parmi les 10 disponibles. Il existe 8 cartes de chaque type. La maison vous propose :



Colombe



Descente



Souffre-douleur



Petite inversion des rôles



Grande inversion des rôles



Par derrière



Pause déj'



Déjà-vu



Rotation



Miroir



Mélangez les cartes sélectionnées avec le paquet de base. Appliquez les règles du jeu de base. Si une carte spéciale est révélée et placée (tant qu'il ne s'agit pas de la première carte au centre de la table), appliquez les règles spéciales correspondantes. Vous les trouverez sur les cartes d'instruction jointes, de couleur jaune. **On ne change pas ce qui fonctionne : une faute est toujours sanctionnée.**

D'autres questions ? Ce QR Code vous propose des exemples en images pour chaque type de carte spéciale. De toute façon, à un moment où à un autre, bande de camelots dingues de la gâchette, vous finirez bien par utiliser toutes ces cartes à la fois, hein ?

Au fait : Les cartes spéciales Descente, Pause déj' et Souffre-douleur ne fonctionnent pas très bien à 2 personnes. Laissez-les de côté. Ou faites-vous à l'idée qu'il faudra sagement garder vos pattes sur la table, ou accepter que la personne qui fait le sale boulot soit sanctionnée, même si elle n'a pas vraiment commis de faute.

Et voilà tout. Ah, et aussi : **Dan Dan Dan !!!**