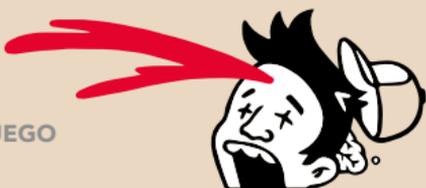




EN / GAME INSTRUCTIONS
DE / SPIELANLEITUNG
FR / INSTRUCTIONS DE JEU
ES / INSTRUCCIONES DEL JUEGO



DAN DAN DAN! ダンダンダン

Ein analog-darwinistisches Reaktions-Ballerspiel
für 2 bis 4 Knallköpfe ab 14 Jahren.

Spieldauer: ca. 20 Min.
Autor: Thade Precht

Illustration: Christian Bögle
Redaktion: Artur Koch



Wir bewegen uns in der
Japans mehr oder weniger

Fressbudenbetreibern und fliegenden Händlern. Einst Vorläufer der Yakuza, sind die Tekiya auch heute noch existent und umtriebiger. Und natürlich allesamt eine „große Familie“. Trotzdem gönnt niemand dem anderen auch nur die Mayo auf dem Okonomiyaki.

Welt der Tekiya. Das ist
ehrenwerte Gruppe von

Und nun das hier: Ichien san vom Eisstand behauptet, die besten Kakigōri zu machen, während alle anderen Buden nur minderwertigen Mist verhökern. Das gibt Ärger! Wer sich öffentlich über die anderen stellt, verstößt gegen Sitte und Ordnung. Das lässt sich kein Tekiya gefallen. Aber soll man deswegen beim Oyabun als Petze dastehen und im schlimmsten Fall Yubitsume-mäßig seinen Finger verlieren? Mitnichten! Tabubruch klärt man unter sich – in einer unheilvollen Ecke des Parks. Und dann, dann, dann heißt es dan ... dan ... dan! Was bei uns so viel bedeutet wie „Peng, Peng, Peng!“ Wer das Duell der schiesswütigen Streithammel überlebt, besitzt künftig ein paar Fressbuden mehr.

UND JETZT MAL KLARTEXT: WORUM GEHT'S?

Zügig und reihum deckt ihr Karten eures eigenen Stapels auf und legt sie offen in der Tischmitte ab. Dort staut sich nach und nach ein satte Arsenal an Handfeuerwaffen auf. Jedes Mal, wenn eine geladene Knarre mit Griff und Lauf auf zwei von euch gerichtet ist, kommt es zum Shootout. Wer erschossen wird oder zuvor einen Fehler macht, wird bestraft: Du musst alle Karten aus der Tischmitte nehmen. Mit der obersten Karte schmierst du die Polizei, die restlichen kommen verdeckt unter deinen Stapel. Anschließend setzt du das Spiel mit dem Aufdecken einer neuen Karte fort. Und weiter geht's... Wer von euch seinen Stapel zuerst abgearbeitet hat, gewinnt.

Ein Haufen abstruser Spezial-Karten befeuert darüber hinaus künftige Spielrunden und hält den Spielspaß hoch. Herz, was willst du mehr?



© HELDBERGS GAMES 2023.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

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



HELDBERGSGAMES.COM

INHALT

- Braun banderliert:
» 84 Standard-Karten (Knarren ohne Symbole)
- Weiß banderliert:
» 80 Spezial-Karten (Knarren mit Symbolen)
» 10 zugehörige Anleitungs-Karten (gelb)
- 1 Polizist
- 1 Spielanleitung



2x



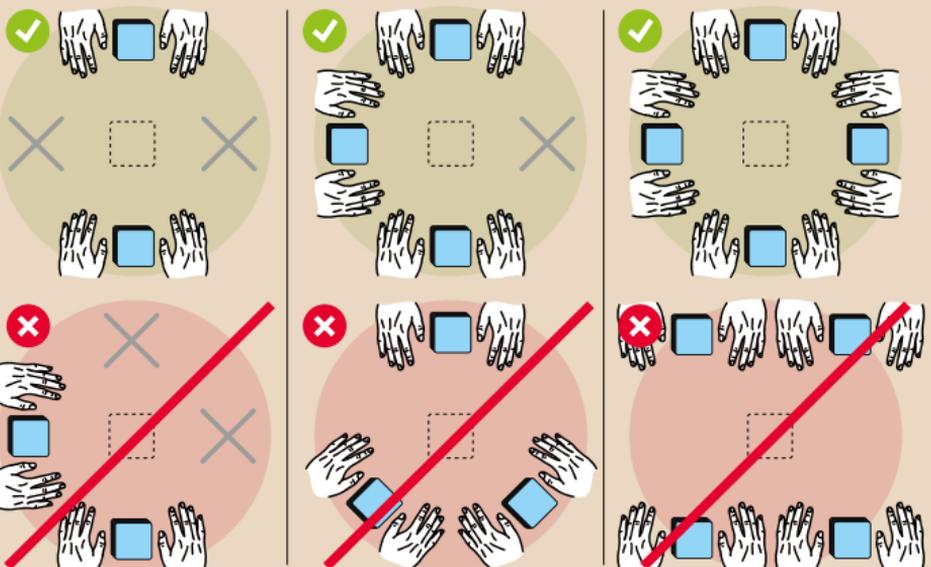
2x



SPIELVORBEREITUNG

- Pflanzt euch gemäß der nachfolgenden Abbildung an den Tisch.
- Die **Spezial-Karten** zeigen Knarren mit Symbolen. Sie gehören nicht zum Grundspiel, sondern zu den am Ende dieser Anleitung beschriebenen „Spielvarianten“.
- Nehmt also zunächst nur die **Standard-Karten**. Sie zeigen Knarren ohne Symbole. Mischt diese Karten gut durch und teilt sie verdeckt und gleichmäßig unter euch aus.
- Bildet mit euren Karten jeweils einen eigenen, verdeckten **Stapel**. Platziert ihn vor euch – alle Stapel in gleichem Abstand zur Tischmitte.
- Legt die Unterarme auf der Tischfläche ab. Die **Handflächen** zeigen flach nach unten und liegen links und rechts neben eurem Stapel.
- Der **Polizist** hockt am Spielfeldrand.
- Spielt ihr zu zweit oder zu dritt? Dann beachtet vor Spielbeginn unbedingt noch die Abschnitte zum **2- bzw. 3-Personen-Spiel**.

Sitzpositionen und Spielaufbau für 2, 3 und 4 Personen:



SPIELABLAUF

Wer von euch hat zuletzt die Zeche geprellt? Du beginnst! Decke die oberste Karte deines Stapels auf und lege sie offen in der Tischmitte ab. Dieser simple Ablauf setzt sich nun reihum im Uhrzeigersinn fort. In der Tischmitte entsteht ein offener Ablagestapel.



Der immerwährende Tekiya-Ehrenkodex:

- Deckt die Karten zügig und vor allem von euch weg zeigend auf, so dass alle die Motive direkt sehen können.
- Legt die Karten stets akkurat ab! Die Ränder müssen eindeutig auf euch weisen.
- Die Ausrichtung der Karten nicht manipulieren und das Motiv nicht mit der Hand verdecken.



Bewegtbilder gefällig? Einfach den QR-Code scannen und Arturs Pfoten bei der Ausübung des Tekiya-Ehrenkodex zuschauen ...

Bleibt beim Aufdecken und Ablegen stets wachsam!

Denn ab der zweiten in der Tischmitte liegenden Karte gilt: Ihr müsst alle gleichzeitig die aktuell oberste Karte richtig deuten und möglicherweise schnell reagieren! Oder eben nicht.

Wer einen Fehler macht, wird bestraft. Dazu später mehr.

Basiswissen: Auf den Karten sind immer 1 oder 2 Knarren zu sehen – mal in der Draufsicht, mal in der Seitenansicht, mal sowohl als auch. Knarren mit weißem Griff sind ungeladen und lösen keinen Schuss aus! Knarren mit schwarzem Griff dagegen sind geladen und ballern unter bestimmten Bedingungen los.

Beim Ablegen wird zwischen 3 Fällen unterschieden:

1) Zeigt die Karte nur ungeladene Knarren mit weißem Griff?

Cool bleiben! Es passiert: nichts. Die nächste Person deckt die nächste Karte auf.



2) Zeigt die Karte zwei geladene Knarren mit schwarzem Griff?

Overkill?! Kann keiner wollen! Es passiert: nichts. Die nächste Person deckt die nächste Karte auf.



3) Zeigt die Karte eine geladene Knarre mit schwarzem Griff?

Stress! Egal ob auf der Karte noch eine zweite Knarre mit weißem Griff zu sehen ist oder nicht – es droht ein **Shootout!**

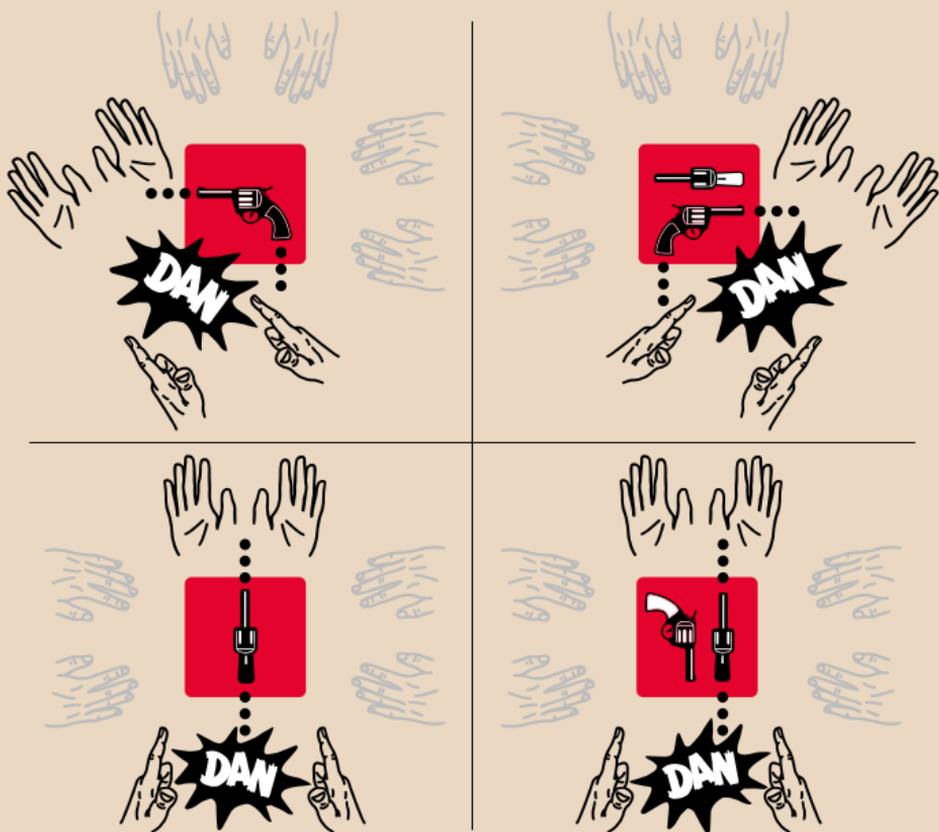


„SHOOTOUT“

Wurde eine Karte für Fall 3 aufgedeckt? Shootout-Time! Die Person, auf die das untere Ende des schwarzen Griffs zeigt, ist der Schütze. Die Person, auf die der entsprechende Lauf zeigt, ist die Zielperson. Alle übrigen Personen halten hübsch die Flossen still!

- **Als Schütze** startest du einen Angriff, indem du so schnell wie möglich mit beiden Händen eine Pistolen-Geste in Richtung der Zielperson machst. Gleichzeitig lässt du ein gut hörbares Schussgeräusch ertönen („Dan!“). Nur wenn Geste und Schussgeräusch gemeinsam vollführt werden, ist der Angriff gültig.
- **Als Zielperson** dagegen versuchst du dich so schnell wie möglich zu verteidigen, indem du beide Hände zu einer „Ich-ergebe-mich“-Geste leicht nach oben nimmst.

Es reicht aus, wenn ihr die Gesten aus dem Handgelenk schüttelt – die Unterarme dürfen weiterhin auf der Tischfläche liegen.



Nun die große Frage: Wer war schneller?

- **Der Schütze:** Die Zielperson wird erschossen – und dafür bestraft. Details dazu im Folgeabschnitt „Bestrafung“.
- **Die Zielperson:** Die Zielperson wird nicht erschossen. Weder sie noch der Schütze werden bestraft. Es passiert: nichts.
- **Unentschieden:** Ein bisschen Rumdiskutieren gehört dazu. Aber sollte schlussendlich nicht klar ersichtlich sein, wer von beiden schneller reagiert hat, so passiert schlicht und einfach nichts.

Ist der Shootout regulär über die Bühne gegangen, setzt die Zielperson das Spiel mit dem Aufdecken und Ablegen einer neuen Karte fort.

„BESTRAFUNG“



Das gesamte Spiel über gilt: Hütet euch davor, Fehler zu machen! Denn sobald jemand einen Fehler macht, setzt es eine Bestrafung – und zwar nur für diese eine Person. Alle anderen von euch kommen für den Moment ungeschoren davon, selbst dann, wenn ihr fast gleichzeitig Fehler macht. **Entscheidend ist, wer zuerst Mist baut!** Sollte mal unklar sein, wer genau das war, passiert nichts und die nächste Person deckt die nächste Karte auf.

Du wirst bestraft, wenn du:

- als Zielperson im Shootout erschossen wirst.
- egal als wer, wann und wie ...
 - ... in die falsche Richtung schießt.
 - ... fälschlicherweise schießt.
 - ... dich fälschlicherweise ergibst.
 - ... wiederholt gegen den eingangs beschriebenen Tekiya-Ehrenkodex verstößt.



Minimales fälschliches Zucken? Ist gerade noch erlaubt und wird nicht bestraft. Normales Zucken dagegen? Wird bestraft.

Und so läuft die Bestrafung ab:

Du musst alle Karten aus der Tischmitte nehmen. Die oberste kommt offen als „Bestechung“ zum Polizisten, damit er ein Auge zudrückt. Diese Karte ist damit aus dem Spiel. Die restlichen Karten kommen ungemischt und verdeckt unter deinen Stapel. Anschließend setzt du das Spiel mit dem Aufdecken einer neuen Karte fort.

Im Sinne des Nervenkitzels

Versucht beim Aufdecken und Ablegen eurer Karten reihum einen konstanten und zügigen Rhythmus zu finden. Das ist eingangs vielleicht noch etwas schwierig, aber wird schon werden ...

Nicht vergessen

Auf die erste Karte in der Tischmitte wird nie reagiert! Nachdem also jemand bestraft wurde und eine neue Karte aufgedeckt hat, passiert zunächst nichts. Erst ab Karte zwei steppt wieder der Bär.



Sonderstrafregel „Zuschustern“



Hast du im Eifer des Gefechts fälschlicherweise doch auf eine **erste** Karte reagiert? Dann bekommst du von allen gegnerischen Stapeln die jeweils obersten zwei Karten zugeschustert. Diese Karten packst du ungemischt, verdeckt und ohne zu murren unter den eigenen Stapel. Die Karte, die schon offen auf dem Tisch liegt, bleibt dort. Zum Trost darfst du die nächste Karte aufdecken. Achtung: Da diese Karte nun die zweite in der Tischmitte ist, wird ab jetzt wieder reagiert!

Haben gleich mehrere von euch fälschlicherweise auf eine erste Karte reagiert? Dann seid ihr natürlich allesamt Deppen! Aber nur die erste Person bekommt Karten zugeschustert. Sollte nicht klar ersichtlich sein, wer zuerst reagiert hat, passiert nichts und die nächste Person deckt die nächste Karte auf.

SPIELLENDE

Das Spiel endet in zwei Fällen:

- Sobald jemand die letzte Karte des eigenen Stapels aufdeckt, ohne dabei eventuell noch erschossen bzw. bestraft zu werden.
- Sobald jemand die letzte Karte des eigenen Stapels durch Zuschustern loswird.

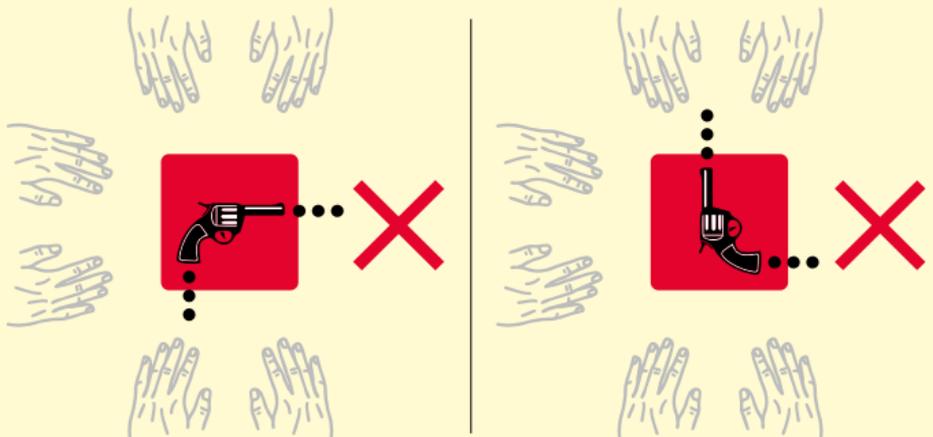


In beiden Fällen gilt: **Omedeto Gozaimasu!** Du kehrtst als einzige Person erhobenen Hauptes aus der unheilvollen Ecke des Parks zurück auf den Markt – und inspizierst völlig ungeniert und tiefenentspannt deine neu ergaunerten Buden.



3-PERSONEN-SPIEL

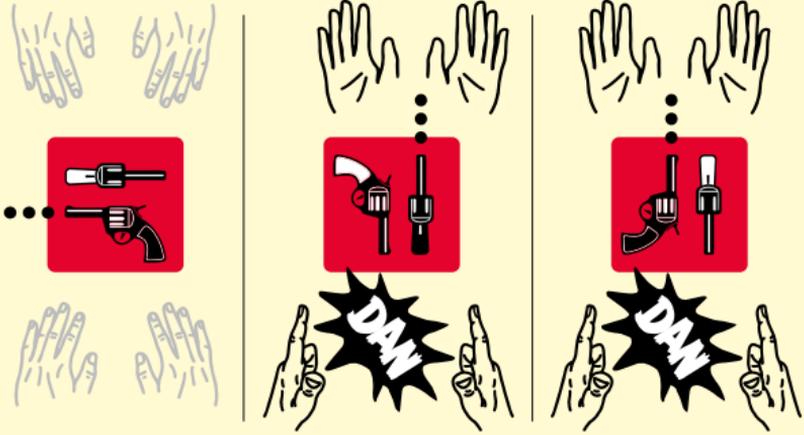
Im Spiel zu dritt bleibt ein Platz am Tisch unbesetzt. Daher kann es vorkommen, dass bei einem drohenden Shootout zwar ein Schütze feststeht, es aber keine Zielperson gibt. Oder umgekehrt, dass es zwar eine Zielperson gibt, aber keinen Schützen. In beiden Fällen kommt es nicht zum Shootout (soll heißen: Flossen stillhalten) und die nächste Person deckt die nächste Karte auf.



2-PERSONEN-SPIEL



Im Spiel zu zweit gelten die bereits beschriebenen Regeln, allerdings mit einer geänderten Bedingung für die Zuordnung von Schütze und Zielperson im Shootout: Sobald der **Lauf** der schwarzen Knarre auf eine Person zeigt, ist diese das Zielobjekt – und die andere Person wird **automatisch** zum Schützen! Das Griff-Ende muss also nicht mehr zwingend auf eine Person zeigen, um sie zum Schützen zu machen.



SPIELVARIANTEN

Standard-Spiel gerafft? Ernsthaft unterhaltsam wird's erst mit den **Spezial-Karten!** Wählt gemeinsam eine oder mehrere der insgesamt 10 Sorten aus. Jede Sorte umfasst 8 Karten. Zur Auswahl stehen:

- | | | | |
|--|----------------------|--|---------------|
| | Friedensbote | | Feiger Ficker |
| | Razzia | | Snack Pause |
| | Karl Arsch | | Langer Atem |
| | Kleiner Rollentausch | | Rotation |
| | Großer Rollentausch | | Spiegelung |



Mischt eure Auswahl einfach unter die Standard-Karten und ab geht's. Es gelten die Regeln des Standard-Spiels. Wird im Spielverlauf eine Spezial-Karte aufgedeckt und abgelegt (und handelt es sich nicht um die erste Karte in der Tischmitte), so gelten die entsprechenden Sonderregeln. Diese findet ihr auf den beiliegenden gelben Anleitungskarten. **Wer falsch reagiert, wird wie immer bestraft.**

Noch Fragen? Über den QR-Code hagelt es Bildbeispiele zu allen Spezial-Karten-Sorten. Früher oder später werdet ihr schießwütigen Marktschreier eh sämtliche Spezial-Karten ins Deck mischen, oder?

Übrigens: Die Spezial-Karten Razzia, Snack-Pause und Karl Arsch sind fürs 2-Personen-Spiel nur bedingt geeignet. Lasst sie einfach weg. Oder lebt damit, dass ihr hier beide die Flossen stillhalten müsst bzw. die ausführende Person trotz korrektem Verhalten bestraft wird.

So, das war's. Also dann: **Dan Dan Dan!!!**