



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 Welt der Tekiya. Das ist Japans mehr oder weniger ehrenwerte Gruppe von 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.

Und nun das hier: Ichien san vom Eisstand behauptet, die besten Kagigōri zu machen, während alle anderen Buden nur minderwertigen Mist verhöckern. 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, 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: WURUM 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 sattes 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.

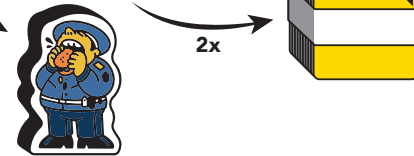
Ein Haufen abstruser Spezial-Karten befeuert darüber hinaus künftige Spielrunden und hält den Spielspaß hoch. Herz, was willst du mehr?

© HELDBERGS GAMES 2023.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
Heldbergs GmbH & Co. KG
August-Grosch-Str. 28-38
D-96476 Bad Rodach



INHALT

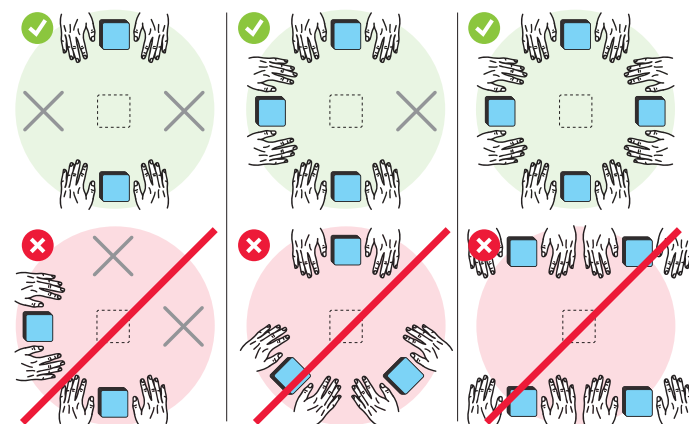
- Braun banderliert:
 - » 84 Standard-Karten (Knarren ohne Symbole)
- Weiß banderliert:
 - » 80 Spezial-Karten (Knarren mit Symbolen)
 - » 10 zugehörige Anleitungs-Karten (gelb)
- 1 Polizist
- 1 Spielanleitung



SPIELVORBEREITUNG

- Pflanzst 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 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 Spielbau 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!

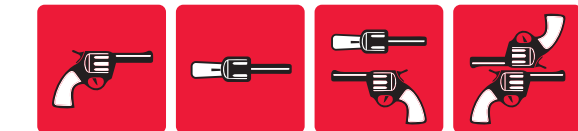
Denn ab der zweiten in der Tischmitte liegenden Karte gilt: Ihr müsst alle gleichzeitig die aktuell oberste Karte richtig deuten und möglicherweise schnell reagieren! Oder eben nicht. **Wer einen Fehler macht, wird bestraft.** Dazu später mehr.

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.



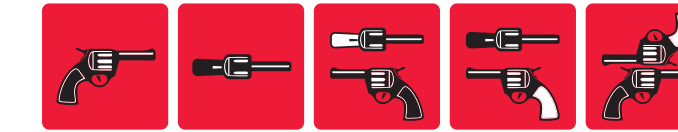
2) Zeigt die Karte zwei geladene Knarren mit schwarzem Griff?

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!**



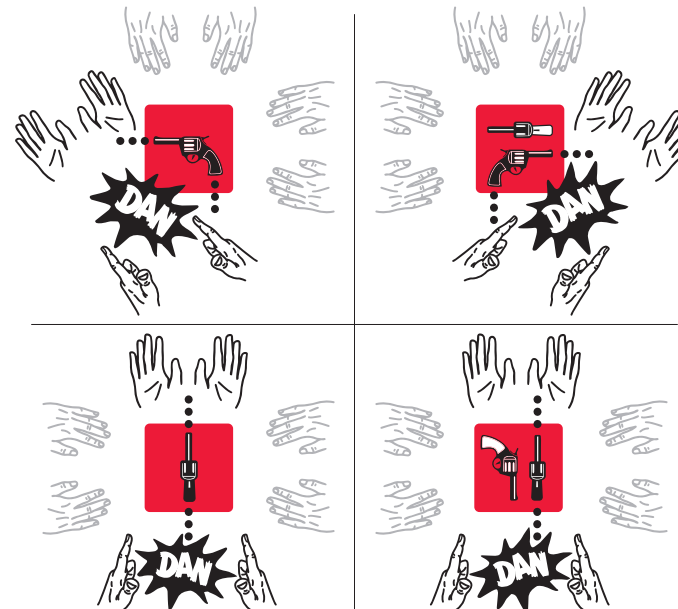
„SHOOTOUT“

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 ergebst.
 - ... 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 stept 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.

SPIELEND

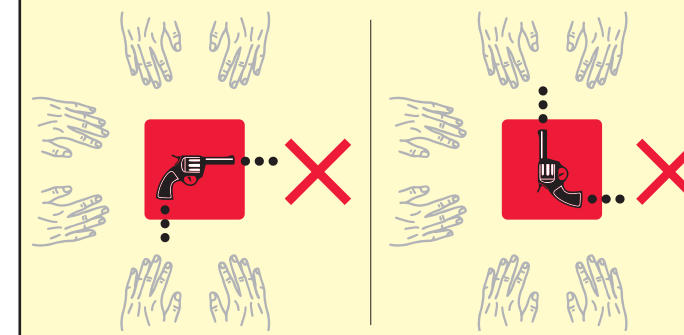
Das Spiel endet in zwei Fällen:

- 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 kehrt als einzige Person erhobenen Hauptes aus der unheilvollen Ecke des Parks zurück auf den Markt – und inspiziert völlig ungeniert und tiefenentspannt deine neu ergaunerten Buden.

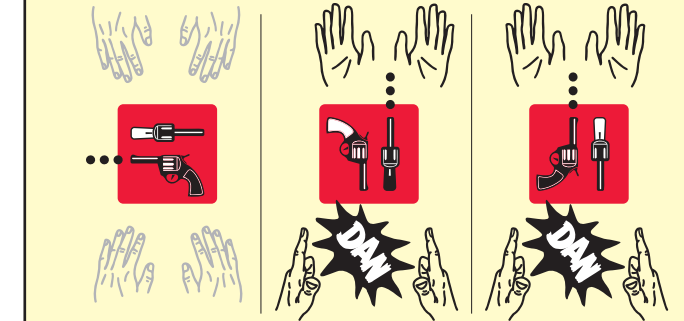
3-PERSONEN-SPIEL

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 Anleitungs-Karten. **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!!!**





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

DAN DAN DAN! ダンダンダン

The hilarious shoot-'em-up card game
for 2 to 4 players aged 14 and up.

Game duration: ~ 20 Min.
Designer: Thade Precht

Artist: Christian Bögle
Editor: Artur Koch

Say good-bye to your old, boring identity and find yourself as member of the Tekiya! They form Japan's more or less honourable group of food stall operators and hucksters. Once they've paved the way for the notorious Yakuza, but no need to retire: the Tekiya are still around and active today. And, of course, they are all one „big family“. Except when talking money. Then they suddenly all turn into greedy bastards.

And now this: Ichien san of the kakigori stall claims to make the best shaved ice, while all the other guys merely hawk inferior crap. Man, that means trouble! Anyone who publicly puts himself above the others is breaking law and order. No Tekiya will ignore that. But should you make a snitch out of yourself at the Oyabun and in the worst case lose your finger, Yubitsume style? No way! Breaking taboos is something you only do among yourselves – in an ominous corner of the park. And then, then, then it's dan ... dan ... dan! Which in our simple translation means „Bang, bang, bang!“. Here's the good thing: Whoever survives the shootout of the gun toting brawlers will have a few more food stalls in the near future.

IN PLAIN LANGUAGE: WHAT IS IT ALL ABOUT?

Quickly and in turn, you turn over cards from your own stack and place them face up in the centre of the table. There, a full arsenal of handguns accumulates. Every time a loaded gun is pointed at two of you with its grip and barrel, a shootout takes place. If you are shot – or make a mistake beforehand – you are punished and must take all the cards from the centre of the table. You grease the police with the top card, the rest go face down under your stack. Then you continue the game by turning over a new card. And on it goes... The first player who has no cards left, wins the game.

In addition, various abstruse special cards fuel future game rounds and keep the game challenging. What more could you wish for?



© HELDBERGS GAMES 2023.
ALL RIGHTS RESERVED.

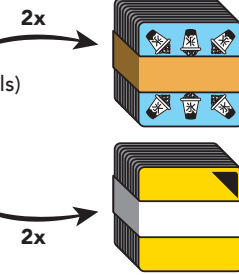
Heldbergs GmbH & Co. KG
August-Grosch-Str. 28-38
96476 Bad Rodach | Germany



HELDBERGS.GAMES.COM

CONTENTS

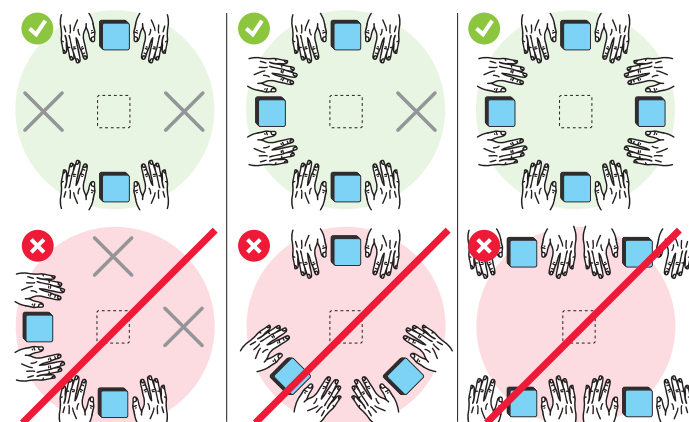
- Brown banded:
 - » 84 standard cards (guns without symbols)
- White banded:
 - » 80 special cards (guns with symbols)
 - » 10 relating instruction cards (yellow)
- 1 copper
- 1 rule sheet



GAME SETUP

- Pop a seat at the table as shown in the illustration below.
- The **special cards** show guns with symbols. They do not belong to the basic game, but to the „game variants“ described at the end of these instructions.
- So at first, only take the **standard cards**. They show guns without symbols. Shuffle these cards well and deal them face down evenly among the players.
- All players make their own, face-down **stack** with their cards. Place it in front of you – all stacks at the same distance from the centre of the table.
- Place your forearms on the table. The **palms** of your hands face down flat and positioned to the left and right of your stack.
- The **copper** squats at the edge of the scene.
- Are you playing with **two or three people**? Then be sure to also read the sections on the 2- or 3-players game before you start.

Seating positions and game setup for 2, 3 and 4 people:



GAMEPLAY

Which of you shirkers bounced the bill last? You start! Turn over the top card of your deck and place it face up in the middle of the table. This simple process continues clockwise. An open discard stack is created in the centre of the table.

The perpetual Tekiya code of honour:

- Reveal the cards quickly and, above all, **facing away from you** so that everyone can see the motifs directly.
- Always place the cards **accurately!** The edges must clearly point towards you.
- Do not manipulate the orientation of the cards and do not cover the motif with your hand.



Fancy seeing some moving images? Go scan the QR code and watch Artur's meathooks practising the Tekiya code of honour ...

Always stay alert when uncovering and discarding!

Because from the second card in the middle of the table onwards, you all have to interpret the topmost card correctly at the same time and either react quickly ... or not.

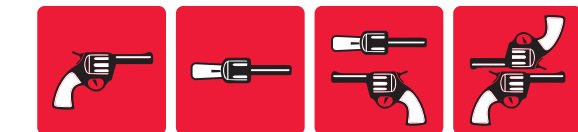
If you make a mistake, you will be punished. More about this later.

Basic knowledge: The cards always show 1 or 2 guns – sometimes in top view, sometimes in side view, sometimes both. Guns with white grips are not loaded and do not fire! Guns with black grips, on the other hand, are loaded and fire under certain conditions. We just love to keep it real, man.

When discarding, 3 cases might occur:

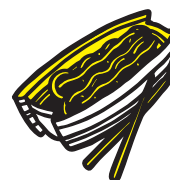
1) Does the card show only unloaded guns with a white grip?

Stay cool! Nothing happens. The next person reveals the next card.



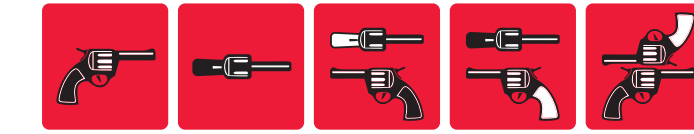
2) Does the card show two loaded guns with black grips?

Overkill?! That would be too ghastly for this decent little family game! So just nothing happens. The next person turns over the next card.



3) Does the card show one loaded gun with a black grip?

Adrenalin kicks in! It doesn't matter whether the card shows a second gun with a white grip or not – a **shootout** looms!

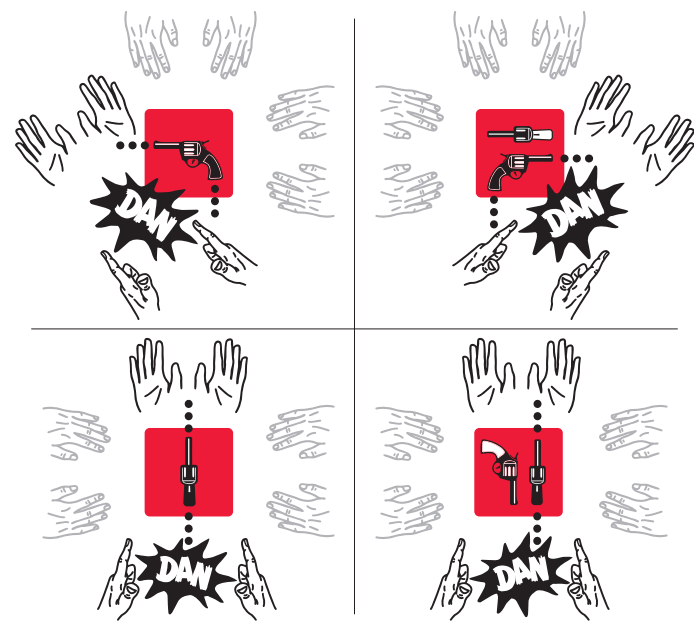


„SHOOTOUT“

A case 3 card has been discarded? Shootout time! The person the black grips bottom points to is the shooter. The player the related barrel points to is the target. All the others keep their hands steady!

- **As the shooter**, you start an attack by making a pistol gesture with both hands towards the target as quickly as possible. At the same time you make a clearly audible shooting sound („Dan!“). The attack is only valid if the gesture and the sound of the shot are made simultaneously.
- **As the target**, on the other hand, you try to defend yourself as quickly as possible by slightly putting both hands up in a surrender gesture.

It is sufficient to shake the gestures from the wrist – the forearms can stay rested on the table.



Now comes the all decisive question: Who was faster?

- **The shooter:** The target is shot – and gets punished for it. You find the juicy details on this in the section „Punishment“.
- **The target:** The target is not shot. Neither the target nor the shooter gets punished. Nothing happens.
- **Draw:** A little discussion is part of the game. But if, in the end, it is not clear which of the two has reacted faster, this is what happens: Nothing.

If the shootout has been completed regularly, the target continues the game by revealing and discarding a new card.

„PUNISHMENT“

Throughout the game, beware of making mistakes! Because as soon as someone makes a mistake, this person gets punished. All the rest of you will remain unscathed for the moment, even if you make mistakes almost simultaneously. **The decisive factor is who screws up first!** If it is unclear who exactly did it, nothing happens and the next person reveals the next card.

You will be punished if:

- you are shot as the target in a shootout.
- no matter as who, when and how ...
 - ... you shoot in the wrong direction.
 - ... you fire by mistake.
 - ... you surrender by mistake.
 - ... you repeatedly violate the Tekiya code of honour described at the beginning.



A minimal twitching? Is just allowed and will not be punished. But a veritable or even hysterical twitching? Will be punished.

This is the way the punishment works:

You have to take all the cards from the centre of the table. The top card goes face up to the copper as a „bribe“ so that he turns a blind eye. This card is thereby out of the game. Place the remaining cards unshuffled and face down under your stack. Then you continue the game by turning over a new card.

For thrill's sake

Try to find a constant and speedy rhythm when revealing and discarding your cards in turn. This may be a little difficult at first, but it will come ...

Do not forget

Never react to the first card in the middle of the table! So after someone has been punished and has turned over a new card, nothing happens at first. Only after card two you party hard again.

Special penalty rule „Palming off“

In the heat of the moment, you accidentally reacted to a **first** card? Do not expect pity, but instead you get the top two cards from each of your opponents' stacks. You put these cards, unshuffled, face down and without complaining, under your own stack. The wicked card that tricked you is already face up on the table and stays there. As a consolation, you continue the game by turning over the next card. Attention: As this card is now the second one in the middle of the table, you all be ready to react immediately!

More than one of you reacted to a first card by mistake? Muharharhar, of course you are all fools! But only the first person gets cards. If it is not clear who reacted first, nothing happens and the next person reveals the next card.

END OF PLAY

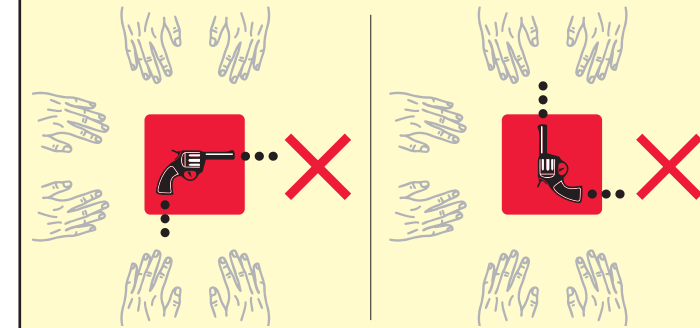
The game ends in two ways:

- As soon as someone reveals the last card of their own stack without possibly being shot or punished.
- As soon as someone gets rid of the last card of their own stack by palming it off.

In both cases: **Omedeto Gozaimasu!** You're the lucky winner and the only person to return from the ominous corner of the park to the market with your head up high. Enjoy inspecting your freshly scammed food stalls!

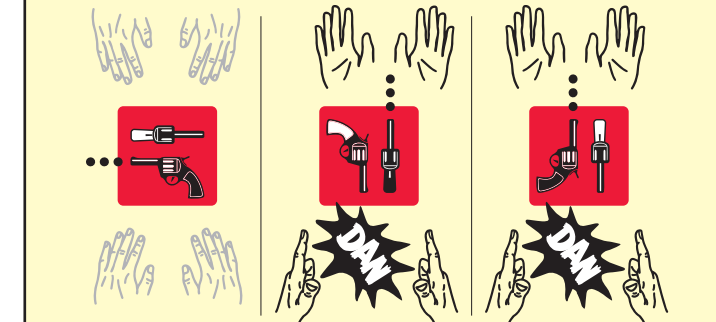
3-PLAYERS-GAME

In a three-players-game, one seat at the table remains free. Therefore, it can happen that in the case of an imminent shootout, a shooter has been determined, but there is no target. Or vice versa, there is a target but no shooter. In both cases, the shootout does not take place (and you all keep your hands steady) and the next player reveals the next card.



2-PLAYERS-GAME

In a two-players-game, the rules already described apply, but there is a modified condition for the assignment of shooter and target in a shootout: as soon as the **barrel** of the black gun points at one of the two players, this person is the target – and the other one **automatically** becomes the shooter! So the end of the grip no longer has to point at a person to make him or her the shooter.



GAME VARIATIONS

Got the hang of the standard game and want more? Then choose one or more of the 10 types of **special cards**. Each type consists of 8 cards. You can choose from:

- Peacemaker
- Sneaky Fuck
- Raid
- Snack Time
- Renegade
- Second Try
- Small role reversal
- Rotation
- Large role reversal
- Mirror



Just shuffle your selection together with the standard cards – and off you go. The rules of the standard game apply. If a special card is revealed and discarded during the game (and it is not the topmost card in the centre of the table), the corresponding special rules apply. **If you react incorrectly, you will be punished as usually.**

Any questions? Use this QR code to see image examples of all types of special cards. Sooner or later, you trigger-happy market shouters will shuffle all the special cards into the deck anyway, right?

By the way: The special cards Raid, Snack Time and Renegade are kind of unsuitable for the 2-players-game. Just leave them out. Or live with the fact that you either both have to keep your hands steady or that the one doing the work gets punished despite correct behaviour.

That's it. So then-then-then: **Dan Dan Dan!!!**