

## Cha Dango<sup>1</sup>

Le Cha Dango est un plat japonais très populaire. Entrez dans un magasin de Cha dango vous les verrez sauter et vous pourrez aussi boire un thé vert très rafraîchissant.

Cependant, un de nos serveurs passe une très mauvaise journée. Parfois il vous donnera un mauvais Dango. Nous vous présentons nos excuses pour l'erreur de commande qu'il a faite. Si vous pouviez l'aider ce serait bien, et peut-être qu'en retour nous pourrions vous offrir gratuitement un Dango supplémentaire.

### Contenu

55 cartes (y compris les 5 cartes de départ)

6 jetons de tasse de thé

### Mise en place

1. Placez les 5 cartes de départ (les cartes avec un encadrement de couleur) au milieu de la table pour former la « zone de repas ».
2. Mélangez le reste des cartes pour former une pioche. Placez la pioche, face cachée sous les cartes de départ. Cette pioche correspond à la « zone de commande ».
3. Le joueur le plus jeune est le premier joueur, et le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire.

### Zone de repas

### Zone de commande

### Comment jouer ?

Pendant votre tour de jeu, et pour créer une nouvelle commande, révéléz la première carte de la pioche des commandes, et placez-la à côté de la pioche. (Pour reconnaître la carte de commande, veuillez vous reporter aux détails ci-après).

Une commande est formée par la combinaison du dos de la première carte de commande sur la pioche et de la face visible de la carte qui vient d'être révélée.

### Une commande

### Illustration du client / couleur du client / couleur de fond.

2. Chaque joueur doit faire une des actions suivantes en fonction de la carte :
  - A. Trouver le bon client, et servir le Dango. Pour ce faire, tous les joueurs essaient maintenant d'être le premier à taper la carte du bon client en utilisant une de leur main. Le joueur le plus rapide remporte la carte de ce client (qui rapporte donc 1 point), et il place ensuite la carte devant lui. S'il y a plus d'une carte qui correspond, le joueur qui a gagné la première carte DOIT d'abord la placer devant lui, puis ensuite il peut essayer de taper pour la deuxième carte.

**Remarque** : Lorsque vous faites cette action, si vous avez tapé sur la mauvaise carte de client, vous ne prenez pas de carte. Tout ce que vous avez à faire c'est de taper la bonne carte le plus vite possible.

### Exemple :

**Commande #1** : Faire correspondre la silhouette avec celle du client.

**Commande #2** : Faire correspondre la couleur avec celle du client.

---

1 NdT : un grand merci à Izobretenik pour ses explications sur ce que sont les Cha Dango :-)

**Commande #3** : Faire correspondre la couleur de fond.

**#1**

**#2**

**#3**

**Zone de repas**

B. Lorsqu'il n'y a pas de cartes de client qui correspond, tous les joueurs doivent boire une gorgée de thé et ne rien faire d'autre. Pour ce faire, les joueurs doivent prendre leur jeton de tasse de thé, puis le porter à leurs lèvres pendant une seconde comme s'ils buvaient une gorgée de thé. Le joueur qui est le plus lent DOIT remettre une de ses cartes gagnées dans la zone de repas, cette carte devenant alors un nouveau client. En d'autres mots, il perd un point.

### **Prenez une gorgée de thé.**

3. Après avoir résolu la carte de commande révélée, déplacez cette carte pour la mettre dans la zone de repas, cette carte devenant ainsi un nouveau client. C'est maintenant au joueur assis à gauche du joueur actuel de jouer.

### **Fin de la partie**

Lorsque la dernière carte est révélée et qu'il n'est plus possible de passer de nouvelles commandes, tous les Dangos ont été vendus. La partie se termine immédiatement. Maintenant tous les joueurs comptent leurs points. Le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie. S'il y a égalité, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

### **Remarques**

Le nom donné à une carte changera selon la zone dans laquelle la carte est placée. Reportez-vous aux explications données ci-dessous :

1. Les cartes de commande : les cartes dans la zone de commande qui n'ont pas encore été révélées sont des 'cartes de commande'.
2. Une commande : une commande est formée de la combinaison du dos de la première carte sur la pioche des commandes plus la face visible de la carte révélée.
3. Les cartes de client : ces cartes passent de la zone de commande à la zone de repas et elles deviennent des 'cartes de client'.
4. Point de victoire : les cartes face cachée devant chaque joueur sont ses 'cartes PV'.
5. Prendre une commande : révéléz la première carte de la pioche des commandes.
6. Servir le Dango : taper sur une carte client.
7. Prendre une gorgée de thé : prendre votre jeton de tasse de de thé et et placez-le à côté de vos lèvres pendant une seconde.

Remerciements particuliers à Redsheep Shen pour son aide immense dans la correction des règles, ainsi qu'à tous nos amis qui ont donné de leur temps pour ce jeu et qui nous ont aussi donné de précieux conseils.

Auteurs : Frank Liu, Jason Lin

Illustrations : JOY WU

Éditeur : MOZI Game

Année de publication : 2015

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :