

Patricia Limberger et Felix Leder

# Dabba Walla

– Mumbai Food Express –



Les célèbres Dabba Walla vous invitent à les rejoindre dans leur périple quotidien à travers Bombay :

- **Le ramassage**  
Le travail du Dabba Walla commence tôt le matin avec le ramassage des différentes dabbas.
- **Le tri**  
Les dabbas sont triées dans des centres de tri et sont ensuite transportées par train
- **La livraison**  
Une fois arrivées à destination, elles sont acheminées jusqu'aux bureaux à pied ou à vélo.

## Table des matières

<i>L'histoire du Dabba Walla</i> .....	3
<i>Concept et But du jeu</i> .....	3
<i>Matériel &amp; Mise en place</i> .....	4-5
<i>Déroulement de la partie</i> .....	6-9
<i>Les tuiles Chai</i> .....	10
<i>Règles pour les différents modules</i> .....	10-11

2-4 🧑 • A partir de 8 ans • 45min

Ce jeu est produit de manière durable en Europe et contient moins de 1 % de plastique.



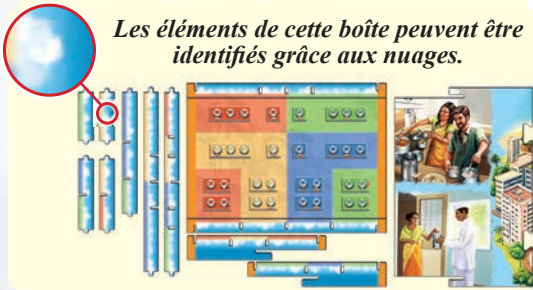


# Instructions de montage pour les 4 boîtes

## Boîte 1:

1) Triez les différentes parties de la boîte 1.

Les éléments de cette boîte peuvent être identifiés grâce aux nuages.



## Boîte 2:

Triez les différentes parties de la boîte 2.

Les éléments de cette boîte peuvent être identifiés grâce aux petits oiseaux.



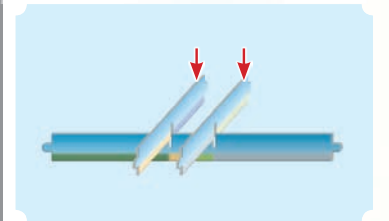
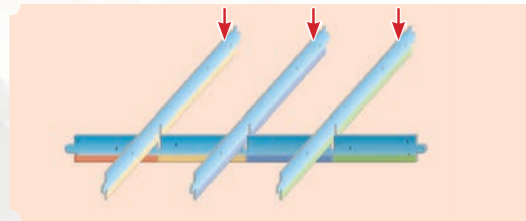
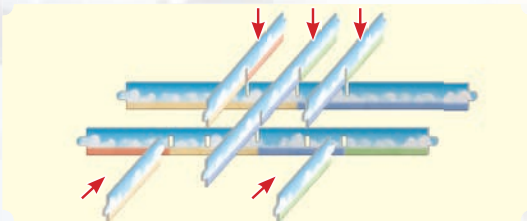
## Boîte 3:

Triez les différentes parties de la boîte 3.

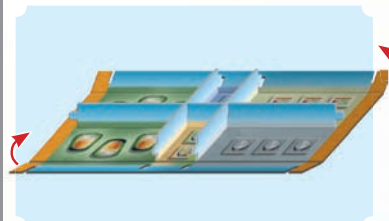
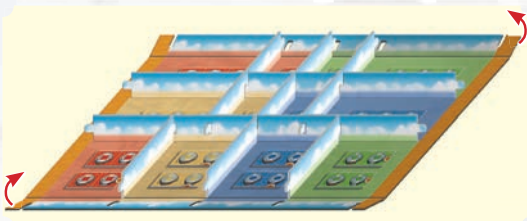
Les éléments de cette boîte peuvent être identifiés grâce au ciel bleu clair.



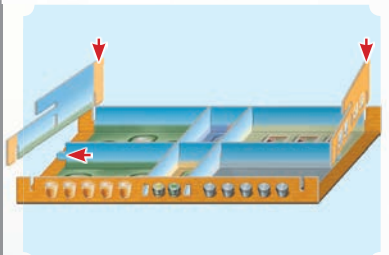
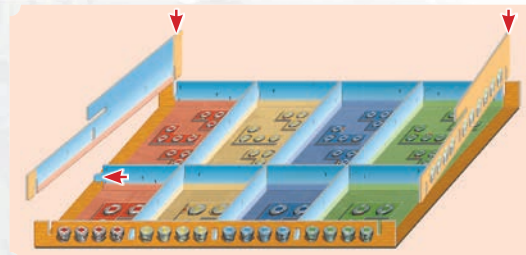
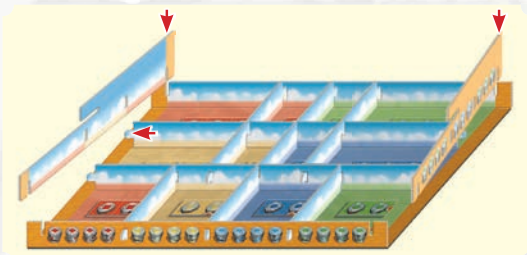
2) Insérez les séparateurs intérieurs les uns dans les autres comme représenté ci-dessous. Les bords colorés doivent toujours être orientés vers le bas.



3) Placez les séparateurs sur la base de la boîte et pliez ensuite les bords extérieurs vers le haut. Faites attention à ce que les couleurs soient assorties en bas des différents séparateurs.



4. Insérez précautionneusement les éléments latéraux - commencez par l'arrière et terminez en fermant la partie avant.



5. Triez les différentes tuiles Dabba, les tuiles Chai et les tickets et répartissez-les dans les trois boîtes comme indiqué au fond de ces dernières.

Couvercle = Partie latérale du plateau de jeu



Couvercle = Partie latérale du plateau de jeu



Couvercle = Vue d'ensemble



**Astuce:** Certains éléments, tels que les marqueurs de niveau et les marqueurs de score, n'ont pas d'emplacement désigné dans les différentes boîtes de rangement. Vous pouvez les placer

avec les tuiles Dabba entre vos parties et les mettre de côté lors de la mise en place de façon à ce qu'ils soient à portée de main lorsque vous en aurez besoin.

## Boîte 4:

Pliez les bords extérieurs vers le haut et insérez ensuite les éléments latéraux.



Vidéo explicative du montage



# L'histoire du Dabba Walla

L'histoire du Dabba Walla commence en 1890, lorsqu'un banquier eut l'idée d'engager un jeune homme pour livrer son déjeuner fait maison à son bureau. Cette idée s'est transformée au fil du temps en un réseau de plus de 5 000 Dabba Walla qui livrent plus de 200 000 dabbas chaque jour. Organisés en petites équipes, les Dabba Walla réalisent chaque jour un véritable miracle d'organisation et de logistique dans les rues animées et chaotiques de la métropole de Bombay.

Les Dabba Walla ont également attiré l'attention internationale des chercheurs, des entreprises et des médias. Des études de cas et des rapports, tels que ceux de la Harvard Business School, de la BBC, d'Arte et du National Geographic, font l'éloge de ce système très efficace qui fonctionne presque entièrement sans technologie moderne et qui, pourtant, ne présente presque aucune faille.

## Une journée de travail type pour un Dabba Walla



**Tôt le matin :**  
*Les aliments sont cuisinés à la maison et emballés dans des dabbas.*



**7h - 9h :**  
*La nourriture est collectée à la porte d'entrée par un Dabba Walla.*



**9h - 10h30 :**  
*Les équipes de Dabba Walla d'une même région se réunissent en un lieu central et trient les dabbas en vue de leur transport.*



**10h30 - 12h :**  
*Les dabbas sont transportées par train jusqu'à leur gare de destination - les équipes disposent de 20 à 40 secondes pour charger toutes les caisses.*



**12h - 13h :**  
*Les dabbas sont livrées à temps aux bureaux - dont certains sont très éloignés, - avec une fiabilité de 99,999 %.*



**14h - 18h :**  
*Les dabbas désormais vides sont collectées dans les bureaux et ramenées dans les différents foyers.*



### Qu'est-ce qu'une dabba ?

*La boîte à repas indienne connue sous le nom de "dabba" se compose de plusieurs bols dans lesquels sont placés les différents éléments du déjeuner. Ils sont empilés les uns sur les autres et tiennent ensemble par un système de fermeture à pression. Le tout est ensuite emballé dans une boîte en métal ou dans un sac isotherme afin de garder le repas au chaud.*

*Vous avez une petite faim ?*

*Essayez donc un plat indien !*

*Les recettes créées par le PDG de Queen Games en personne sont disponibles ici :*



### Qui sont les Dabba Walla ?

*Le terme "Dabba Walla" fait référence à la profession traditionnellement masculine des vendeurs de dabbas, que l'on reconnaît à leurs vêtements blancs et à leur couvre-chef, communément appelé le "chapeau de Gandhi". Ils constituent une tradition unique dans le paysage urbain de Bombay.*

### Que signifie le code figurant sur les dabbas ?

*Dans la réalité, les dabbas sont étiquetées avec un code élaboré qui représente une combinaison de plusieurs chiffres, symboles et couleurs indiquant l'endroit où elles ont été prises en charge, les arrêts intermédiaires par lesquels elles ont transité et la destination où elles doivent arriver à la fin. Le symbole de la gare de destination est le plus visible au milieu de l'étiquette. Pour le jeu, nous n'avons utilisé que ce symbole central, ce qui devrait aider les personnes daltoniennes à jouer.*



# Concept et But du jeu

Rejoignez les Dabba Walla pendant leur journée de travail :

Lors de la **première phase du jeu**, vous déplacez votre Dabba Walla dans les rues animées de Bombay afin de collecter des cartes. Vous jouez une carte par tour pour ramasser les dabbas indiquées sur cette dernière et les charger sur votre remorque à vélo, votre charrette à bras ou dans votre casier. Vous allez continuer à **empiler votre** chargement de plus en plus haut jusqu'à ce que vous ayez pris en charge toutes les dabbas au bout de 13 tours.

Lors la **seconde phase** du jeu, vous livrez les dabbas : Niveau par niveau, vous déchargez les tuiles et recevez des pourboires pour la nourriture que vous avez transportée. Vous jouez chacun une carte face cachée - et **vous pouvez** alors bénéficier de toutes les valeurs représentées sur la moitié inférieure des cartes jouées.

Une fois que toutes les dabbas ont été livrées, le gagnant est celui qui a collecté le plus de pourboires.

Amusez-vous bien et "Apane bhojan ka aanand len" !





# Matériel

## • 76 tuiles Dabba,

19 pour chacune des couleurs jaune, rouge, bleu et vert comportant entre 1 et 4 dabbas.



3× 1 dabba



6× 2 dabbas



6× 3 dabbas (deux formes différentes)



4× 4 dabbas (quatre formes différentes)



## • 76 cartes Dabba,

Une carte correspondant à chaque tuile Dabba



## • 12 tuiles Dabba

bonus, 3 pour chacune des couleurs



**Note:** La tuile Chai représentée n'est utilisée que pour distinguer la tuile Dabba bonus de la tuile 1 dabba "normale" !

## • 15 tuiles Dabba vides



## • 25 tickets



**Note:** Les parties latérales du plateau de jeu sont également les couvercles des boîtes de rangement !

## • 1 plateau de jeu recto-verso,

composé de 3 parties,



Recto pour la PHASE DE COLLECTE



Verso pour la PHASE DE LIVRAISON (voir p.8)

## • 4 marqueurs de score

(ils seront utilisés lors de la PHASE DE LIVRAISON)



# Mise en place pour la Phase de Collecte

1) Assemblez les trois parties du **plateau de jeu** et placez-le au milieu de la table comme représenté.

2) Placez les **trois boîtes de rangement remplies** avec le matériel qui leur correspond à côté du plateau de jeu où elles forment la **réserve commune**.

3) Choisissez ensemble le **véhicule** que vous souhaitez utiliser lors de cette partie. Choisissez ensuite chacun une couleur de joueur et prenez le **plateau Joueur** avec le véhicule choisi de votre couleur et placez-le devant vous.

**Note :** Nous vous recommandons d'utiliser la remorque à vélo lors de vos premières parties.

4) Prenez le **Dabba Walla** et le **marqueur de niveau** de votre couleur. Placez votre marqueur dans l'encoche située sur le bord de votre plateau Joueur, au niveau de la valeur 1.

5) Prenez chacun **6 tickets** et placez-les à côté de votre plateau Joueur où ils forment votre réserve personnelle.



- 2 boîtes de rangement avec un couvercle

Le couvercle de la boîte 1 est également la partie droite du plateau de jeu.

Le couvercle de la boîte 2 est également la partie gauche du plateau de jeu.



- 1 boîte de rangement avec un couvercle

Le couvercle comporte une vue d'ensemble d'un tour de jeu.

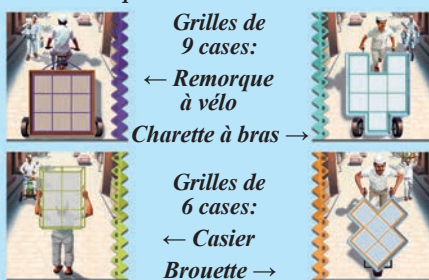


- 1 boîte pour les cartes avec un couvercle

Le couvercle comporte une vue d'ensemble du nombre de cartes qui doivent être retirées lors de la mise en place.



- 8 plateaux Joueur recto-verso, 2 pour chacune des 4 couleurs, avec 4 véhicules par couleur au total



- 4 marqueurs de niveau, 1 pour chacune des 4 couleurs



- 4 jetons 70/140 points, 1 pour chacune des 4 couleurs



- 4 Dabba Walla avec des bases en carton, 1 pour chacune des 4 couleurs



- 36 tuiles Chai, (voir p.10)

2× chaque tuile suivante



3× chaque tuile suivante



- **MODULE 1:**

4 tuiles Double zéro (voir p.10)



- **MODULE 2:**

3 cartes Commande recto-verso comportant 6 commandes différentes (voir p.11)



## (Mise en place pour la PHASE DE LIVRAISON: voir p.8)

- Mélangez toutes les **cartes Dabba**. En fonction du nombre de joueurs, vous aurez besoin du nombre de cartes suivant:

35 cartes	50 cartes	65 cartes

Avec ces cartes, formez une pioche face cachée que vous placez à côté du plateau de jeu. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte, sans les regarder.

- Prenez les **six** premières **cartes Dabba** de la pioche et placez-les face visible dans les encoches prévues à cet effet situées sur les bords du plateau de jeu. Elles constituent les **cartes à disposition**.

- Prenez ensuite chacun **2 cartes Dabba** de la pioche et ajoutez-les à votre **main**.
- Remplacez enfin le matériel de jeu non utilisé dans la boîte de jeu.

### Les différents véhicules

(Exemple pour le joueur violet)

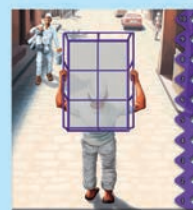
Grille de 9 cases



Remorque à vélo



Charette à bras



Casier



Brouette

Tous les joueurs doivent toujours utiliser les mêmes plateaux Joueur avec les mêmes grilles. Décidez tous ensemble de celui que vous voulez utiliser au début de la partie. Chaque véhicule vous apporte une expérience de jeu différente, car le nombre de cases disponibles par niveau et leur disposition sont différents.



# Déroulement de la partie

Une partie de *Dabba Walla* est composée de deux phases :

## 1<sup>ère</sup> phase: PHASE DE COLLECTE

Lors de la **PHASE DE COLLECTE**, vous déplacez votre Dabba Walla à travers Bombay et collectez des cartes Dabba. Vous jouez ensuite l'une des trois cartes de votre main et placez la tuile Dabba représentée sur cette dernière sur votre plateau Joueur. Si vous réussissez à connecter deux symboles Chai, vous recevez des bonus supplémentaires.

**Le joueur qui a le plus de pourboires après avoir vidé tous les niveaux de son plateau Joueur l'emporte.**

## 2<sup>ème</sup> phase: PHASE DE LIVRAISON

Lors de la **PHASE DE LIVRAISON**, vous jouez chacun et tous en même temps une carte par niveau atteint sur votre plateau Joueur. Vous profitez tous de ces cartes, car les valeurs des cartes sont additionnées pour déterminer le pourboire des différentes dabbas.

## 1<sup>ère</sup> phase: PHASE DE COLLECTE

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir mangé de la nourriture indienne commence (si vous n'en avez pas mangé depuis longtemps, consultez le code QR à la page 3).

Lorsque c'est à votre tour, effectuez les deux étapes suivantes l'une après l'autre :

**1 a) Déplacer votre Dabba Walla, en dépensant des tickets si besoin**

**b) Prendre une carte Dabba**

**2) Jouer une carte Dabba et placer la tuile Dabba correspondante**

Vous pouvez également utiliser des tuiles Chai pendant votre tour (voir p.10 pour les effets des tuiles Chai).

### 1 a) Déplacer votre Dabba Walla, en dépensant des tickets si besoin

Le plateau de jeu comporte **six cases** et chacune est associée à **une carte Dabba** :



#### Premier tour :

Lors de votre premier tour, vous placez votre Dabba Walla sur **n'importe quelle case**. Vous pouvez même choisir une case sur laquelle se trouvent déjà un ou plusieurs autres Dabba Walla.

#### Tous les tours suivants :

Vous devez déplacer votre Dabba Walla d'**au moins 1 case dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse** :

- Si vous ne déplacez votre Dabba Walla que d'**une case**, le déplacement est **gratuit**.
- Si vous vous déplacez de **plus d'une case**, vous devez placer **un ticket** de votre réserve personnelle **sur chaque carte** associée à la (aux) case(s) que **vous avez franchie(s)**, à l'exception de celle sur laquelle vous vous arrêtez. Vous pouvez vous déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre OU dans le sens inverse, mais vous ne pouvez pas changer de direction au cours de votre déplacement.

*Note : Il peut y avoir plusieurs Dabba Walla sur la même case du plateau de jeu.*

### b) Prendre une carte Dabba

Une fois que vous avez terminé votre déplacement, **prenez dans la carte correspondant à la case sur laquelle votre Dabba Walla s'est arrêté et ajoutez-la à votre main**. S'il y a un ou plusieurs tickets sur la carte que vous avez prise, placez-les dans votre réserve personnelle. Réapprovisionnez ensuite immédiatement la case vide avec une carte de la pioche.



### Les cartes Dabba en détails

Une carte Dabba est divisée en deux parties :



Vous recevez cette tuile Dabba lorsque vous jouez la carte lors de la **PHASE DE COLLECTE**.

Cet espace est conçu pour placer les tickets dépensés pendant la **PHASE DE COLLECTE** sans recouvrir les informations importantes de la carte.

Les valeurs des pourboire qui sont indiquées ici sont prises en compte quand vous jouez la carte lors de la **PHASE DE LIVRAISON**.



*Exemple : Neele (violet) décide de déplacer son Dabba Walla de 3 cases dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour ce faire, elle doit placer 1 ticket sur les cartes associées aux deux premières cases sur lesquelles elle se déplace. Son Dabba Walla se trouve maintenant sur la case choisie et Neele prend la carte associée à cette case ainsi que le ticket qui se trouve dessus.*

## 2) Jouer une carte Dabba et placer la tuile Dabba correspondante

Choisissez **une des trois cartes de votre main** et placez-la face visible sur la table devant vous. **Prenez la tuile Dabba représentée** sur cette carte et placez-la sur votre plateau Joueur ou sur les tuiles déjà placées lors des tours précédents, en respectant les règles de placement des tuiles Dabba (voir ci-dessous).

Dès que vous placez la première tuile d'un **nouveau niveau**, **déplacez votre marqueur de niveau d'une case vers le haut** - de façon à ce qu'il indique ainsi toujours votre niveau actuel.

*Note : Si vous dépassez les 10 niveaux, recommencez à 1.*

Défaussez ensuite les cartes que vous avez jouées dans votre défausse **personnelle**.

**! Important :** Vous pouvez consulter votre défausse à tout moment et vous pouvez ainsi voir quelles tuiles vous avez placées sur votre plateau Joueur et dans quel ordre. Vous devez donc faire attention à ne pas modifier l'ordre de votre défausse !



*Exemple : Mattis place la première tuile de son deuxième niveau et déplace donc son marqueur de niveau en conséquence.*



La fin de la **PHASE DE COLLECTE** est déclenchée lorsque vous ne pouvez plus réapprovisionner les cartes du plateau de jeu de façon à ce qu'il y en ait 6. Cela se produit après **exactement 13 tours par joueur**.

Ensuite, en respectant l'ordre de jeu, **jouez chacun les deux cartes restantes de votre main** : Placez-les sur votre défausse, prenez les tuiles Dabba correspondantes dans la réserve et placez-les sur votre plateau Joueur dans n'importe quel ordre, en respectant les règles de placement habituelles. À ce stade, vous pouvez encore gagner des tuiles Chai et/ou ajouter des tuiles Dabba vides. C'est ensuite le début de la **PHASE DE LIVRAISON**.

## Règles de placement des tuiles Dabba :

1) Avant de placer la tuile, vous pouvez **la retourner** et **la tourner** comme vous le souhaitez.



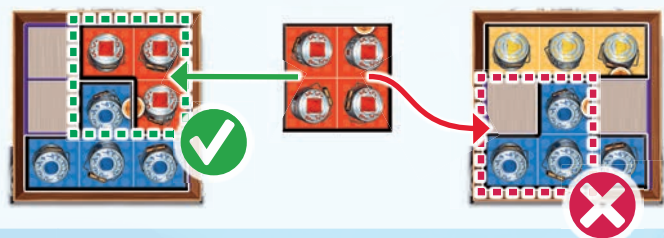
2) La tuile **ne doit pas dépasser** de la grille et ses **bords doivent être alignés** avec les carrés.



3) Au cours de la partie, vous pouvez **empiler** des tuiles Dabba sur votre plateau Joueur afin de créer de **nouveaux niveaux**. Les tuiles de ces niveaux doivent toujours être placées entièrement au-dessus d'autres tuiles, ce qui signifie que chaque tuile doit recouvrir votre plateau Joueur ou d'autres tuiles, sans qu'il y ait de vide en dessous.

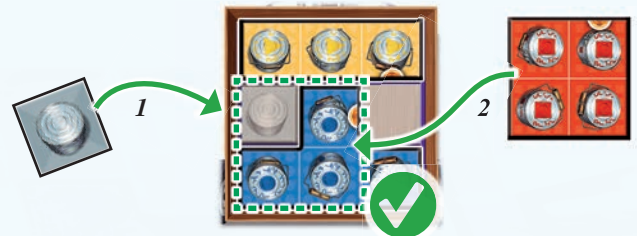
Il n'est pas nécessaire de remplir complètement un niveau pour commencer le niveau suivant.

**Vous pouvez toujours placer des tuiles sur un niveau inférieur incomplet plus tard dans la partie.**



4) S'il n'existe pas de tuiles Dabba de la bonne taille/forme pour combler un vide, vous pouvez prendre n'importe quel nombre de **tuiles Dabba vides** de la réserve à n'importe quel moment et les ajouter sur votre plateau Joueur.

**! Mais attention !** Pour chaque tuile Dabba vide que vous placez sur votre plateau Joueur, vous **perdez 2 pourboires** lors de la **PHASE DE LIVRAISON** !



5) Une fois que vous avez placé une tuile, vous **ne pouvez plus la déplacer** de toute la partie.

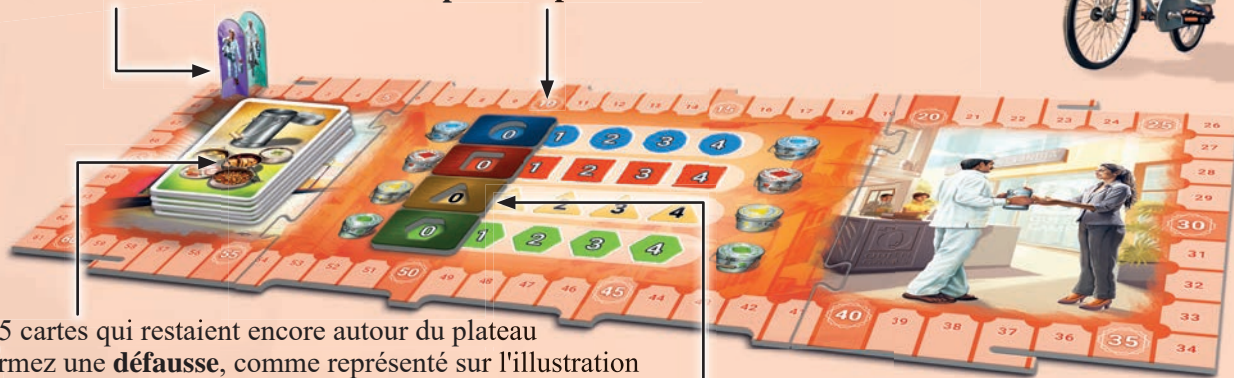
6) Chaque tuile Dabba comporte la **moitié d'un** symbole Chai. Si vous placez deux tuiles Dabba côte à côte sur le même niveau de façon à ce qu'elles **forment un symbole Chai complet et entièrement visible**, vous **gagnez immédiatement une tuile Chai aléatoire** de la réserve. Vous pouvez la regarder et la placer face cachée à côté de votre plateau Joueur. Vous trouverez une explication des tuiles Chai et de leurs effets à la page 10 de ce livret.



## ■ 2<sup>ème</sup> phase: PHASE DE LIVRAISON

### Mise en place pour la PHASE DE LIVRAISON :

- 1) Tout d'abord, retirez vos Dabba Walla du **plateau de jeu** et **retournez ce dernier sur son verso**.
- 2) Placez votre **Dabba Walla** sur la case "0" de la **piste de pourboires**.



- 3) Retirez les 5 cartes qui restaient encore autour du plateau de jeu et formez une **défausse**, comme représenté sur l'illustration
- 4) Placez **chaque marqueur de score** sur la case "0" de la **piste de score** de la couleur correspondante.
- 5) Comptez maintenant les tickets qu'il vous reste. Vous recevez **un pourboire par ticket encore en votre possession**.  
Avancez votre Dabba Walla sur la piste de pourboires en conséquence. Remettez ensuite vos tickets dans la boîte de rangement.

### Déroulement de la PHASE DE LIVRAISON:

Lors de la **PHASE DE LIVRAISON**, vous **jouez tous simultanément**. Le **nombre de tours** joués dépend de vos **marqueurs de niveau** : La **valeur la plus élevée** parmi celles de tous les joueurs détermine le nombre de tours de cette phase.



Vous commencez par évaluer le niveau le plus élevé de votre plateau Joueur, puis vous continuez avec le niveau situé juste en dessous lors de chacun des tours suivants jusqu'à ce que tous les plateaux Joueur soient vides et que le niveau le plus bas ait été évalué.

#### Exemple :

*Laureen (orange) a des tuiles empilées sur 7 niveaux, Mattis (turquoise) et Neele (violet) sur 6 niveaux et Maria (vert clair) sur 5 niveaux.  
Il y aura donc 7 tours lors de cette PHASE DE LIVRAISON. Lors du premier tour (niveau 7), seule Laureen peut recevoir des pourboires. Lors du deuxième tour (niveau 6), Laureen, Mattis et Neele peuvent recevoir des pourboires. Maria commencera à recevoir des pourboires à partir du troisième tour seulement (niveau 5).*

**! Important :** Vous devez avoir placé au moins une tuile sur le niveau en cours d'évaluation pour pouvoir recevoir des pourboires lors de ce tour.

Tous les joueurs participent à chacun des tours de cette phase. Chaque tour de livraison se compose des 4 étapes suivantes, qui sont exécutées dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- 1 a) Choisir une carte Dabba et la jouer face cachée
- b) Ajouter 1 ou plusieurs tuiles Chai
- 2) Révéler les cartes et les tuiles et déplacer les marqueurs de score en conséquence.
- 3) Livrer les tuiles Dabba et recevoir des pourboires
- 4) Préparation du tour suivant

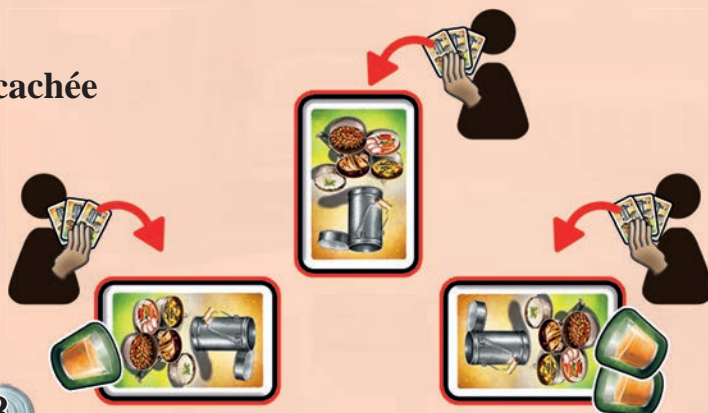


### 1 a) Choisir une carte Dabba et la jouer face cachée

Prenez chacun votre défausse dans votre main et choisissez une de vos cartes puis placez-la face cachée devant vous. Cette étape est également effectuée par les joueurs qui n'ont pas de tuiles Dabba sur le niveau actuellement évalué.

### b) Ajouter 1 ou plusieurs tuiles Chai

Si vous souhaitez ajouter une ou plusieurs tuiles Chai, placez-les face cachée sur la carte que vous venez de jouer.





## 2) Révéler les cartes et les tuiles et déplacer les marqueurs de score en conséquence

Dès que vous avez tous joué votre carte et vos éventuelles tuiles Chai, révéléz ces dernières. Seule la partie inférieure des cartes est prise en compte lors de cette phase car les **valeurs des pourboires** pour les différentes pistes de score y sont indiquées. Les tuiles Chai indiquent également des valeurs de pourboire de +1 ou -1.

Pour chacune des quatre couleurs, **additionnez toutes les valeurs de pourboires présentes sur toutes les cartes et les tuiles des couleurs correspondantes** et **déplacez les marqueurs de score** en conséquence sur les différentes pistes.

**Important :** Les marqueurs de score **ne peuvent pas** dépasser la case 4 sur les différentes pistes - tout excédent est perdu.

**Note :** Les cartes comportant un "0" en bas peuvent également être jouées lors de cette phase.



La valeur de chaque piste de score est maintenant déterminée. Placez les cartes jouées sur la pile de défausse commune et remettez les tuiles Chai dans la boîte de jeu.



*Exemple :*

*Les cartes et les tuiles Chai représentées ci-dessus ont été jouées pendant le tour. La valeur totale du bleu est de 2 ; la valeur totale du rouge est de 5, mais le marqueur ne peut être avancé que de 4 cases au maximum, de sorte que la case excédentaire est perdue. Le jaune est avancé d'une case seulement et le marqueur vert reste sur la case 0 car les valeurs de la carte et de la tuile Chai s'annulent.*

## 3) Livrer les tuiles Dabba et recevoir des pourboires

Ensuite, tous les joueurs qui possèdent des tuiles Dabba dans le niveau évalué les livrent et reçoivent des pourboires :

Pour **chaque dabba** représentée sur chacune des tuiles du niveau évalué vous recevez autant de **pourboires que le nombre indiqué sur la case sur laquelle se trouve le marqueur de score correspondant**. Avancez ensuite votre Dabba Walla sur la piste de pourboires en conséquence.

Remettez immédiatement les tuiles pour lesquelles vous avez reçu un pourboire dans les boîtes de rangement.

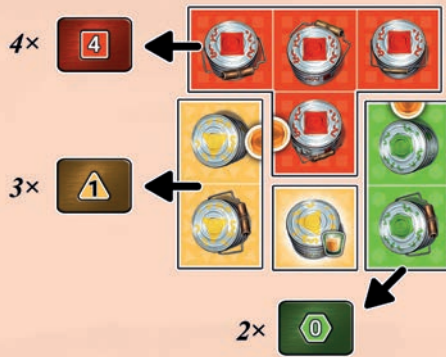
Pour chaque tuile **Dabba vide** que vous possédez sur ce niveau, vous **perdez 2 pourboires** (reculez votre Dabba Walla de 2 cases).

Si un des marqueurs de score se trouve toujours sur la case 0 de sa piste, vous **ne** recevez pas de pourboire pour les tuiles Dabba de la couleur correspondante.

**Note :** Si vous effectuez un tour de piste de pourboires complet que que vous dépassez de nouveau la case 0, prenez le jetons 70/140 points de votre couleur et placez-le devant vous, côté 70 vers le haut. Si cela se produit une deuxième fois, retournez le jeton sur son côté 140.

## 4) Préparation du tour suivant

Une fois que vous avez tous reçu vos pourboires et que toutes les tuiles du niveau évalué ont été livrées, remplacez tous les **marqueurs de score sur la case "0"** de leurs pistes respectives et descendez vos marqueurs de niveau d'une case. Continuez ensuite avec le tour suivant, au cours duquel le niveau inférieur sera évalué.



*Exemple :*

*Pour les tuiles représentées ci-contre, Laureen reçoit des pourboires en fonction des valeurs des différents marqueurs de score :*

*Rouge :  $4 \times 4 P = 16 P$*

*Jaune :  $3 \times 1 P = 3 P$*

*Vert :  $2 \times 0 P = 0 P$*

*Elle avance donc son Dabba Walla de 19 cases sur la piste de pourboires.*

*P = Pourboire*

*Exemple :*

*Pour les tuiles représentées ci-contre, Mattis reçoit des pourboires en fonction des valeurs des différents marqueurs de score :*

*Rouge :  $5 \times 4 P = 20 P$*

*Blue :  $2 \times 2 P = 4 P$*

*Dabba vide :  $1 \times -2 P = -2 P$*

*Il avance donc son Dabba Walla de 22 cases sur la piste de pourboires.*



## Fin de partie

Une fois que tous vos plateaux Joueurs sont complètement vides, recevez **2 pourboires supplémentaires** pour chaque **tuile Chai non utilisée encore en votre possession**.

Le joueur en tête sur la piste de pourboires remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.





# Les tuiles Chai



Les tuiles Chai possèdent différents effets que vous pouvez utiliser immédiatement lorsque vous les recevez ou plus tard dans la partie.

Après avoir utilisé une tuile Chai, placez-la sur le bord du plateau de jeu (ne la remettez pas encore dans la boîte de rangement !).

Dans les rares cas où vous pouvez prendre une tuile Chai mais que la réserve est épuisée, vous ne recevez pas de tuile Chai.

Vous pouvez utiliser les tuiles Chai suivantes (fond bleu clair) pendant votre tour lors de la PHASE DE COLLECTE :



**Dabba bonus :**  
Recevez immédiatement la tuile Dabba bonus représentée et placez-la sur votre plateau Joueur. Ces tuiles ne comportent pas de symbole de demi Chai et la tuile Chai représentée ne sert que pour différencier les tuiles.



**Saut :**  
Au lieu de vous déplacer normalement, sautez avec votre Dabba Walla sur n'importe quelle case sans avoir à dépenser de tickets.



**Échange de cartes :**  
Échangez une carte de votre main avec n'importe quelle carte parmi celles disponibles autour du plateau de jeu.

Vous pouvez utiliser les tuiles Chai suivantes (fond orange) lors de la PHASE DE LIVRAISON :



**+1 / -1 :**  
Augmentez ou diminuez d'un la valeur sur la piste de score correspondante (voir p.9).

**Note :** Vous pouvez également décider de jouer sans les tuiles Chai "-1" ! Ainsi, vous ne pouvez qu'augmenter les différentes pistes de score. Pour ce faire, triez et mettez de côté toutes les tuiles Chai "-1" et les tuiles Chai "veto" lors de la mise en place !



**Veto :**  
Toutes les tuiles Chai "-1" jouées lors de ce tour sont invalides et défaussées et ce avant de calculer les valeurs des différentes pistes de score.



**Carte différée :**  
Tout d'abord, ne révélez que cette tuile Chai et pas votre carte ou d'autres tuiles Chai et regardez les cartes et les tuiles jouées par les autres joueurs. Vous pouvez maintenant changer la carte que vous avez jouée et échanger, ajouter ou retirer des tuiles Chai avant de les révéler. Ajustez ensuite les valeurs des différents marqueurs sur les pistes de score.



# Règles pour les différents modules

Dans *Dabba Walla*, il existe plusieurs façons de créer de nouveaux défis, que vous pouvez utiliser à votre guise : Les nombreuses combinaisons possibles de véhicules et de cartes Commande vous offrent en effet des options particulièrement variées.

## MODULE 1

**Matériel supplémentaire :**  
4 tuiles Double zéro



**Mise en place :**  
Mélangez les quatre tuiles Double zéro face cachée, puis retournez deux tuiles aléatoirement l'une après l'autre. Placez la première tuile sur le côté gauche du plateau de jeu et la seconde sur le côté droit. Elles y resteront jusqu'au début de la PHASE DE LIVRAISON.



**Exemple :**  
La tuile rouge a été révélée en premier, la tuile verte en second.

Une fois que vous avez retourné le plateau de jeu, placez la tuile que vous aviez précédemment placée sur la gauche sur la piste de score de la couleur correspondante, de manière à ce qu'elle comporte désormais deux zéros.

Placez ensuite l'autre tuile de façon à ce qu'elle recouvre le "0" et le "1" de la piste de la couleur correspondante.

### Mise en place :

Il n'y a pas de changements lors de la **PHASE DE COLLECTE**. Lors de la **PHASE DE LIVRAISON**, les marqueurs de score ne commencent plus tous au même endroit : un des marqueurs de score doit maintenant être déplacé d'au moins deux cases avant que vous puissiez recevoir des pourboires lors de la livraison des tuiles Dabba de cette couleur, alors qu'une seule case suffit pour gagner 2 pourboires par Dabba pour une autre couleur. Vous devez tenir compte de ces éléments lorsque vous choisissez vos cartes Dabba.



### Exemple :

La piste de score rouge comporte désormais un 0 supplémentaire :  
Lors du tour, le marqueur de score rouge est avancé de 3 cases grâce aux différentes cartes et tuiles Chai - il termine donc sur la case 2.  
La piste de score verte a, quant à elle, été raccourcie : Grâce aux différentes cartes et tuiles Chai, 2 cases suffisent pour que le marqueur de score atteigne la case 3.

## MODULE 2

### Matériel supplémentaire :

3 cartes Commande recto-verso comportant 6 commandes différentes

### Mise en place :

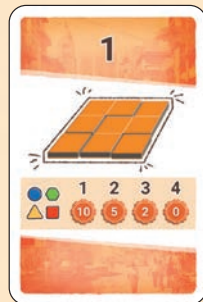
Choisissez tous ensemble une commande de votre choix et placez-la près du plateau de jeu.

*Note : Si vous le souhaitez, vous pouvez également utiliser deux ou trois commandes lors d'une même partie.*

### Déroulement de la partie :

Les cartes Commande vous offrent des possibilités supplémentaires de recevoir des pourboires au cours de la **PHASE DE LIVRAISON**.

#### Recto



### Commande 1: Livraison pré-triée

Au début de chaque tour de livraison, comptez le nombre de couleurs différentes que vous avez placées dans le niveau actuellement évalué et recevez des pourboires comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Vous devez avoir rempli complètement le niveau pour recevoir un pourboire pour cette commande. Les dabbas vides ne comptent pas comme une couleur distincte, mais vous pouvez les utiliser pour remplir complètement un niveau.

Nombre de couleurs	1	2	3	4
Pourboires	10	5	2	0

#### Verso

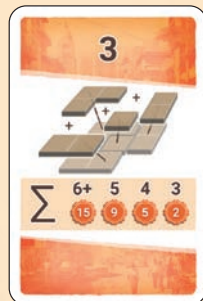


### Commande 2: Mélange de couleurs

Au début de chaque tour de livraison, comptez le nombre de couleurs différentes que vous avez placées dans le niveau actuellement évalué et recevez des pourboires comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Il n'est PAS nécessaire que vous ayez rempli complètement le niveau pour recevoir un pourboire pour cette commande. Les dabbas vides ne comptent pas comme une couleur distincte.

Nombre de couleurs	4	3	2	1
Pourboires	10	5	2	0

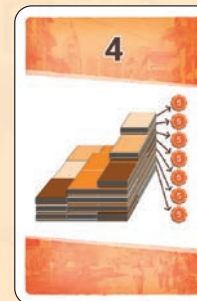


### Commande 3: Les tuiles en folie

Au début de chaque tour de livraison, comptez le nombre de tuiles Dabba que vous avez placées dans le niveau actuellement évalué et recevez des pourboires comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Les dabbas vides ne sont PAS prises en compte. Il n'est PAS nécessaire d'avoir rempli complètement le niveau pour recevoir un pourboire pour cette commande.

Nombre de tuiles	6+	5	4	3
Pourboires	15	9	5	2



### Commande 4: Une pile habile

Au début de la **PHASE DE LIVRAISON**, recevez 5 pourboires pour chaque niveau dans lequel vous avez placé au moins 1 tuile Dabba.

Un niveau qui ne comporte QUE des dabbas vides n'est pas pris en compte.

Il n'est PAS nécessaire d'avoir rempli complètement un niveau pour recevoir les 5 pourboires octroyés par cette commande.



### Commande 5: Plus il y a de Chai, plus on rit

Au lieu de recevoir 2 pourboires par tuile Chai non utilisée à la fin de la **PHASE DE LIVRAISON**, recevez des pourboires en fonction du nombre total de vos tuiles Chai non utilisées comme indiqué dans le tableau suivant :

Nombre de tuiles Chai	1	2	3	4	5+
Pourboires	2	5	9	14	20



### Commande 6: Le maître du Chai

Le (ou les) joueur(s) qui possède le plus de tuiles Chai non utilisées à la fin de la **PHASE DE LIVRAISON** reçoit 4 pourboires (au lieu de 2) par tuile. Tous les autres joueurs reçoivent 2 pourboires comme d'habitude.

Les célèbres Dabba Walla vous invitent à les rejoindre dans leur voyage quotidien à travers Bombay!



### Qu'est-ce qu'une dabba ?

La boîte à repas indienne connue sous le nom de "dabba" se compose de plusieurs bols dans lesquels sont placés les différents éléments du déjeuner. Ils sont empilés les uns sur les autres et tiennent ensemble par un système de fermeture à pression. Le tout est ensuite emballé dans une boîte en métal ou dans un sac isotherme afin de garder le repas au chaud.

*Vous avez une petite faim ?*

*Essayez donc un plat indien !*

*Les recettes créées par le PDG de Queen Games en personne sont disponibles ici :*



### Qui sont les Dabba Walla ?

Le terme "Dabba Walla" fait référence à la profession traditionnellement masculine des vendeurs de dabbas, que l'on reconnaît à leurs vêtements blancs et à leur couvre-chef, communément appelé le "chapeau de Gandhi". Ils constituent une tradition unique dans le paysage urbain de Bombay.

### Que signifie le code figurant sur les dabbas ?

Dans la réalité, les dabbas sont étiquetées avec un code élaboré qui représente une combinaison de plusieurs chiffres, symboles et couleurs indiquant l'endroit où elles ont été prises en charge, les arrêts intermédiaires par lesquels elles ont transité et la destination où elles doivent arriver à la fin. Le symbole de la gare de destination est le plus visible au milieu de l'étiquette. Pour le jeu, nous n'avons utilisé que ce symbole central, ce qui devrait aider les personnes daltoniennes à jouer.



Ce jeu est produit de manière durable en Europe et contient moins de 1 % de plastique.

© Copyright 2024 · Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

