

Anche se il ramen viene generalmente considerato un piatto giapponese, esso ha in realtà le sue radici nella cucina cinese. A metà del 19° secolo, quando il Giappone si aprì al commercio estero, dei ristoranti cinesi iniziarono a spuntare nelle città portuali giapponesi. Un piatto a base di noodle conosciuto come shina soba ("noodle cinesi") divenne molto popolare e il primo locale specializzato in ramen venne aperto nel 1910 a Yokohama. I condimenti più comuni includevano uova, mais, nori (alghe disidratate) e naruto (pesce lavorato con amido e tagliato a rondelle). Nonostante la devastazione causata dal terremoto fuori Tokyo del 1923, il ramen crebbe enormemente in popolarità perché questo semplice pasto poteva continuare a essere servito nei chioschi ambulanti.

L'imprenditore Momofuku Ando inventò il primo ramen istantaneo confezionato nel 1958, e presto il prodotto si fece strada in tutto il mondo. La combinazione di noodle istantanei e pacchetti di diversi gusti (al pollo, al manzo, al bacon o persino al gusto pizza!) continua a essere incredibilmente popolare!

Mixlore

Regolamento: © Forest-Pruzan Creative, LLC
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Aurora Casaro e Lorenzo Fanelli
Adattamento Grafico: Serena Caggiati



**BUON
APPETITO!**

Ramen Fury™

REGOLAMENTO



ETÀ 8+ • DA 2 A 5 GIOCATORI • 15-20 MINUTI

Contenuto:

15 Carte Ciotola di Ramen
89 Carte Ingrediente
10 Segnalini Cucchiaino
1 Regolamento

Simboli delle Carte Ingrediente:



Proteina



Vegetale



Ibrido

(vale come Proteina oppure Vegetale)



Peperoncino



Valore in **Punti**

Obiettivo:

Ottenere punti mangiando ciotole di ramen che contengono deliziose combinazioni di ingredienti e gusti. Ogni tipo di gusto fa totalizzare dei punti in modo diverso. Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di punti ottenuti dalle ciotole di ramen mangiate è il vincitore!

Preparazione:

1. Ogni giocatore prende 3 carte ciotola di ramen e 2 segnalini cucchiaino, collocando le carte ciotola di ramen in una fila, con il lato noodle a faccia in su.
2. Mescolare le carte ingrediente e distribuire 3 carte a ogni giocatore. Tenere la propria mano nascosta agli altri giocatori.

3. Collocare il mazzo di carte ingrediente al centro del tavolo e girare a faccia in su le prime 4 carte: queste 4 carte formano la "dispensa".
4. Il giocatore che ha mangiato del ramen più recentemente inizia per primo!



Ciotola di ramen con il lato noodle a faccia in su

Esempio di Preparazione:

Giocatore 1



Giocatore 2



Giocatore 3



Giocatore 4

Come si Gioca:

Nel proprio turno, un giocatore **deve** effettuare **2** delle azioni seguenti:

Preparare **Rifornire**

Pescare **Mangiare**

Assaggiare **Svuotare**

Un giocatore può effettuare una qualsiasi combinazione delle proprie 2 azioni in qualsiasi ordine e può effettuare 2 volte la stessa azione (*in aggiunta, può avere la possibilità di effettuare delle azioni speciali gratuite, come descritto in dettaglio nella sezione **Peperoncino e Alga Nori***).

Azioni:

Preparare: Collocare 1 ingrediente qualsiasi dalla propria mano in una delle proprie ciotole di ramen. Gli ingredienti collocati nelle ciotole devono sempre essere messi in cima agli altri ingredienti già presenti in quelle ciotole. **Nota:** *Gli ingredienti Peperoncino e Alga Nori hanno regole speciali, vedi pagina 6.*

Le ciotole di ramen non possono mai contenere più di 5 ingredienti e non possono mai contenere più di 1 Gusto.

Pescare: Prendere 1 ingrediente a faccia in su dalla dispensa oppure 1 ingrediente dalla cima del mazzo e collocarlo nella propria mano. Quando un ingrediente viene preso dalla dispensa, sostituirlo immediatamente con l'ingrediente in cima al mazzo. **Nota:** *Gli ingredienti*

Peperoncino e Alga Nori rivelati in questo modo hanno regole speciali, vedi pagina 6.

Se un giocatore dovesse avere più di 5 ingredienti nella propria mano, deve immediatamente scartare ingredienti fino ad averne di nuovo solo 5.

Assaggiare: Scartare 1 dei propri segnalini cucchiaino, poi prendere 1 ingrediente dalla cima di una qualsiasi ciotola appartenente a un qualsiasi giocatore, incluso sé stesso. Collocare l'ingrediente direttamente in una delle proprie ciotole oppure nella propria mano.



Rifornire: Scartare tutti gli ingredienti dalla dispensa e sostituirli con 4 nuovi ingredienti dalla cima del mazzo.

Nota: *Gli ingredienti Peperoncino e Alga Nori rivelati in questo modo hanno regole speciali, vedi pagina 6.*

Mangiare: Mangiare 1 ciotola di ramen girandola sul suo lato vuoto insieme a tutti gli ingredienti che contiene. Una ciotola deve contenere esattamente 1 Gusto e almeno 1 altro ingrediente al suo interno per poter essere mangiata. Una volta che una ciotola di ramen è stata mangiata, nessun altro ingrediente può essere collocato al suo interno e nessun ingrediente può essere rimosso da essa con l'azione Assaggiare.

Svuotare: Rimuovere tutti gli ingredienti da 1 delle proprie ciotole di ramen e collocarli nella pila degli scarti.

Una volta che un giocatore ha effettuato le sue 2 azioni e qualsiasi azione speciale gratuita facoltativa, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Preparare una Ciotola di Ramen:

- Gli ingredienti collocati per ultimi vanno in cima
- I simboli degli ingredienti devono essere visibili
- Non si possono collocare più di 5 ingredienti
- Si può collocare 1 solo Gusto



Peperoncino e Alga Nori:

Il Peperoncino e l'Alga Nori sono degli ingredienti speciali, che possono essere collocati nelle ciotole nelle due maniere seguenti:

- Ogniqualevolta il giocatore effettua un'azione Pescare o Rifornire che ha come effetto l'aggiunta di ingredienti Peperoncino o Alga Nori alla dispensa, quel giocatore può immediatamente collocare **1 di quegli ingredienti** in una ciotola a sua scelta, anche in quella di un altro giocatore! Se l'ingrediente viene preso dalla dispensa, sostituirlo con l'ingrediente in cima al mazzo. Se viene rivelato un altro ingrediente Peperoncino o Alga Nori, il giocatore può collocare immediatamente anche quello!

- Durante il proprio turno, un giocatore può anche prendere 1 ingrediente Peperoncino o Alga Nori dalla propria mano e collocarlo in una ciotola appartenente a qualsiasi giocatore. Farlo è un'azione gratuita che non viene conteggiata nel limite delle 2 azioni che il giocatore deve effettuare nel proprio turno.



Peperoncino:

Il Peperoncino aggiunge un tocco di furia piccante a Ramen Fury! Alla fine della partita, sottrarre 1 punto (-1) per ogni Peperoncino in una ciotola di ramen che è stata mangiata, a meno che non si trovi in una ciotola al Gusto Fury.



Alga Nori:

L'Alga Nori è un ingrediente che può essere utilizzato per guarnire qualsiasi ciotola di ramen! Alla fine della partita, aggiungere 1 punto (+1) per ogni Alga Nori in una ciotola di ramen che è stata mangiata.

Il Peperoncino aggiungerà dei punti al totale di un giocatore quando verrà mangiato in ciotole di ramen al Gusto Fury, ma li sottrarrà se mangiato in ciotole con altri Gusti!

Fine della Partita:

La partita termina quando un qualsiasi giocatore mangia la sua terza ciotola di ramen oppure quando il mazzo si esaurisce. Ogni altro giocatore ottiene un ultimo turno. Si procede poi a calcolare il punteggio.

Punteggio:

Alla fine della partita i giocatori ricevono dei punti per ogni ciotola di ramen che hanno mangiato in base al Gusto contenuto in ogni ciotola.



Tre ciotole di ramen mangiate



Gusto Gamberetti:

Le ciotole di ramen al Gusto Gamberetti valgono 4 punti per ogni coppia di ingredienti Vegetale e Proteina.



Gusto Salsa di Soia:

Le ciotole di ramen al Gusto Salsa di Soia valgono 2, 5, 9 o 14 punti a seconda che abbiano 1, 2, 3 o 4 ingredienti Vegetale unici.



Gusto Manzo:

Le ciotole di ramen al Gusto Manzo valgono 2, 5, 9 o 14 punti a seconda che abbiano 1, 2, 3 o 4 ingredienti Proteina unici.



Gusto Fury:

Le ciotole di ramen al Gusto Fury valgono 2 punti per ogni ingrediente Peperoncino che contengono. NON sottrarre punti per ingredienti Peperoncino nelle ciotole al Gusto Fury.



Gusto Pollo:

Le ciotole di ramen al Gusto Pollo valgono 6 punti se contengono una coppia di ingredienti uguali e 10 punti se contengono un tris di ingredienti uguali (Alga Nori e Peperoncino non contano come ingredienti uguali).

Dopo aver determinato quanto vale ogni singola ciotola di ramen mangiata, i giocatori sommano i punti delle proprie ciotole. Il giocatore con il maggior numero di punti vince. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha mangiato il maggior numero di ingredienti in totale. Se il pareggio persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria!

Esempi di Punteggio:



= 8

Questa ciotola di ramen è al Gusto Gamberetti e vale 8 punti perché contiene 2 ingredienti Proteina e 2 ingredienti Vegetale. Il Tofu può valere come Proteina OPPURE come Vegetale.



= 7

Questa ciotola di ramen è al Gusto Pollo e vale 7 punti: 6 punti perché ha una coppia di Uova, più 1 punto extra dato dall'Alga Nori.



= 4

Questa ciotola è al Gusto Salsa di Soia e vale 4 punti: 5 punti perché ha due ingredienti Vegetale unici, meno 1 punto che viene sottratto perché la ciotola contiene 1 Peperoncino.



= 2

Questa ciotola è al Gusto Fury e vale 2 punti perché contiene 1 Peperoncino.