DARYL CHOW

RAMEN INK

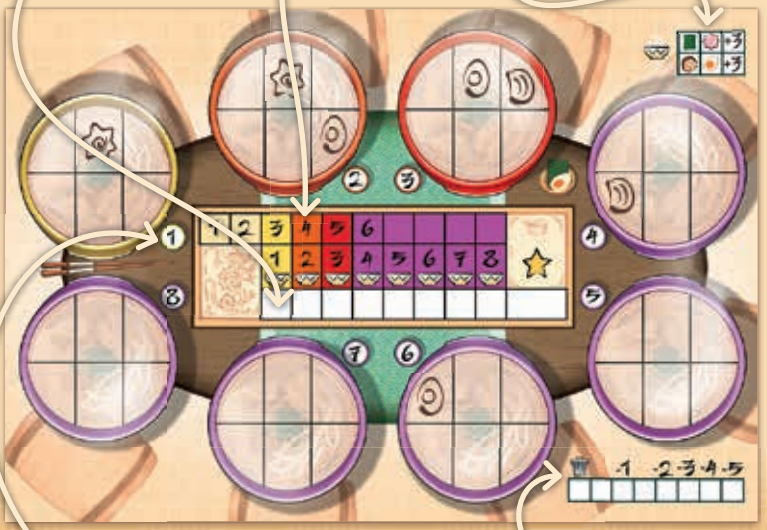
SPELREGELS
RÈGLES DU JEU
SPIELANLEITUNG
GAME RULES
REGLAS DE JUEGO
REGRAS DE JOGO
REGOLE DEL GIOCO

DE SCOREKAART
LA FICHE DE SCORE
DIE WERTUNGSKARTE
THE SCORE CARD
LA TARJETA PARA ANOTAR LA PUNTUACIÓN
A CARTA DE PONTUAÇÃO
LA CARTA PUNTEGGIO

- Score per kom
- Le score pour chaque bol
- Punkte pro Suppenschale
- Score for each bowl
- Puntuación por cada tazón
- Pontuação para cada tigela
- Punteggio per ciascuna ciotola

- Rondevakjes
- Les cases indiquant chaque tour
- Runde Felder
- Round fields
- Casilla correspondiente a la ronda
- Campos redondos
- Campi turno

- De 6 bonussen bij een volle kom
- Les 6 bonus pour un bol plein
- 6 x Bonus für eine volle Suppenschale
- The 6 bonuses for a full bowl
- Las 6 bonificaciones por un tazón lleno
- Os 6 bónus para uma tigela cheia!
- I 6 bonus per una ciotola completa



- De 8 lege kommen met elk een eigen nummer
- Les 8 bols à soupe vides, chacun doté de son propre numéro
- Die acht leeren Suppenschalen mit jeweils eigener Nummer
- The 8 empty soup bowls, each with its own number
- Los 8 tazones vacíos, cada uno con su número correspondiente
- As 8 tigelas vazias, cada uma com o seu próprio número
- Le 8 ciotole di zuppa vuote con il relativo numero

- De Afvalbak
- La poubelle
- Der Abfalleimer
- The bin
- El cubo de la basura
- O caixote do lixo
- Il cestino

SPELREGELS

In het Japanse restaurant Ramen Ink staat de achtpotige chef Sango klaar om de lekkerste ramen (Japanse noedelsoep) te serveren. Maar de gasten van vanavond zijn kieskeurig. De ene wil een zachtgekookt ei, de andere niet en de volgende lust geen zeewier. Om gek van te worden! Wie van de souschefs lukt het in de hectiek van de keuken om de bestellingen het beste uit te voeren en de meeste gasten tevreden te houden? De speler die tactisch de juiste toppings kiest en in de verschillende soepkommen tekent, scoort de meeste punten en wordt de beste souschef van Ramen Ink!

INHOUD

50 dubbelzijdige scorekaarten, 16 bestellingskaarten, 40 topping-kaarten en 5 potloden.

DOEL VAN HET SPEL

In 6 rondes tekenen de spelers steeds de ingrediënten van 2 topping-kaarten in de 8 kommen op hun scorekaart. De eerste topping-kaart kiezen de spelers zelf en de topping-kaart die overblijft moet door alle spelers worden getekend. Teken de ingrediënten van topping-kaarten in de juiste kommen om punten te verdienen. Volle kommen leveren een bonus op. De speler die het slimst speelt en de meeste punten weet te verdienen is de winnaar.

VOORDAT JE BEGINT

Geef iedere speler een scorekaart en een potlood. Leg de deksel, met de afbeelding van chef Sango naar boven, in het midden van de tafel. Schud de 16 kaarten met daarop de bestellingen en leg de eerste 8 kaarten rondom het deksel op tafel. Zorg ervoor dat bij elke arm van Sango 1 kaart ligt en dat de 8 verschillende bestellingen voor iedereen zichtbaar zijn. De overige bestellingskaarten gaan terug in de doos. Schud vervolgens de 40 topping-kaarten en leg de hele stapel, met de ingrediënten naar beneden, naast het spel op tafel.

ZO SPEEL JE RAMEN INK

Ramen Ink wordt in 6 rondes gespeeld. Op de scorekaart staan 8 lege kommen. Elke kom op de scorekaart komt overeen met een bestelling op tafel, te herkennen aan het nummer naast de kom op de scorekaart en de arm van Sango in de deksel. Elke bestelling heeft zijn eigen toppings en punten worden verdiend door de ingrediënten volgens de bestelling in de juiste kom te tekenen. De speler die als laatste Japans heeft gegeten is de actieve speler en mag het spel beginnen. De speler start de eerste ronde door 1 topping-kaart méér om te draaien dan dat er spelers zijn. Bij 2 spelers zijn dit 3 kaarten, bij 3 spelers 4 kaarten, enzovoort. Zorg ervoor dat de ingrediënten op de omgedraaide kaarten voor iedereen duidelijk zichtbaar zijn. Alle spelers kruisen vervolgens het eerste rondevakje op de scorekaart aan.

DE BESTELLINGSKAARTEN

Op de 8 bestellingskaarten rondom Sango staan verschillende bestellingen.
Elke bestelling bestaat uit één van deze 4 ingrediënten, of een combinatie ervan.

Aji Tama:
Ei

Nori:
Zeewier

Narutomaki:
Viscake

Chashu:
Varkensvlees

De gasten hebben verschillende wensen. Deze worden met 4 soorten bestellingskaarten kenbaar gemaakt:

1) Uitgesproken smaak:
Bestellingen met maar 1 soort topping (ingrediënt) zijn voor de gasten met een uitgesproken smaak. Ze houden niet van complexe opeengestapelde smaakexplosies. Deze bestelling levert pas punten op zodra er minimaal 2 dezelfde toppings in de kom zijn getekend. In dit voorbeeld eet de gast graag Aji Tama. Je scoort +2 punten bij 2 eieren, +4 punten bij 3 eieren, +6 punten bij 4 eieren, enzovoort. 1 ei levert geen punten op. Er mogen ook andere ingrediënten in de kom getekend worden, maar deze leveren geen punten op.

2) Smaakcombinatie:
Er zijn ook bestellingen met 2 verschillende toppings. Deze zijn voor de gasten die op zoek zijn naar de hun favoriete smaakcombinatie. Deze bestelling levert +7 punten op als het je lukt om van elk aangegeven ingrediënt er 2 in de kom te tekenen. Ook hier mogen andere ingrediënten in de kom getekend worden, maar deze leveren geen punten op.

3) Lust ik niet:
Een bestelling met 3 verschillende toppings is voor een gast die een ander ingrediënt niet lekker vindt. Deze bestelling scoort +4 punten voor elke combinatie van 3 verschillende ingrediënten die op de bestelling staan. In dit voorbeeld levert elke combinatie van Aji Tama, Narutomaki en Chashu +4 punten op. Er zijn bij deze bestelling maximaal 8 punten te behalen. Nori levert hier geen punten op, maar mag wel in de kom getekend worden.

Let op! Bij het tellen van de combinaties mogen ingrediënten niet hergebruikt worden.

4) Foodstylist: Deze gasten zijn echte 'foodstylisten' en willen een perfect gevulde kom. Sommigen houden van een twee-eenheid en willen een dubbele portie van 1 ingrediënt. Anderen geven de voorkeur aan een combinatie van 3 dezelfde ingrediënten.

2x (double topping):
+3 punten voor elke combinatie van 2 dezelfde toppings.

3x (triple topping):
+5 punten voor elke combinatie van 3 dezelfde toppings.

Let op! Bij het tellen van de combinaties mogen de toppings niet hergebruikt worden.

De actieve speler kiest 1 topping-kaart en legt deze voor zich neer op tafel.

DE TOPPING-KAARTEN

Er zijn twee soorten topping-kaarten:

1) Kaarten met 2 toppings:
De twee ingrediënten op deze kaart moeten in twee verschillende kommen worden getekend. De kommen hoeven niet aangrenzend te zijn. Aangrenzende kommen zijn kommen die naast elkaar staan afgebeeld op de scorekaart, bijvoorbeeld 3, 4 en 5, maar ook 7, 8 en 1. De komnummers staan naast de kommen op de scorekaart. Uitzondering op deze regel is wanneer er een kom uitgeserveerd wordt (zie: Punten noteren).

2) Kaarten met 3 toppings:
De drie ingrediënten op deze kaart moeten in drie aangrenzende kommen getekend worden. De volgorde van de ingrediënten op de topping-kaart doet er niet toe.

Daarna is de speler links van hem aan de beurt. Deze speler kiest 1 van de overgebleven topping-kaarten. Nadat alle spelers 1 topping-kaart hebben gekozen, moeten ze de ingrediënten in de kommen tekenen.

INGREDIËNTEN TEKENEN

De nummers naast de kommen op de scorekaart komen overeen met de bestellingen die rondom Sango liggen. Het is dan ook van belang dat de spelers de beschikbare ingrediënten van de topping-kaarten in de juiste kommen proberen te tekenen. Teken de ingrediënten in 1 van de 6 vakjes van de kommen op jouw scorekaart. Voor het tekenen van de ingrediënten kunnen de volgende symbolen worden gebruikt:

Aji Tama:
Ei

Nori:
Zeewier

Narutomaki:
Viscake

Chashu:
Varkensvlees

DE AFVALBAK

Weggooien is zonde, maar soms kun je één of meer ingrediënten op de topping-kaart echt niet gebruiken. Die mag je dan in de afvalbak gooien. Kruis voor elk weggegooid ingrediënt een afvalbak-vakje rechtsonder op je scorekaart aan. Het getal boven de vakjes geeft aan hoeveel strafpunten je aan het eind van het spel krijgt:

3 ingrediënten:	-1 punt
5 ingrediënten:	-2 punten
6 ingrediënten:	-3 punten
7 ingrediënten:	-4 punten
8 ingrediënten:	-5 punten

Wees geen verspiller. Je kan maximaal 8 ingrediënten weggooien. Dan is de afvalbak vol en moet je alle daaropvolgende ingrediënten op jouw scorekaart tekenen.

EEN VOLLE KOM

Wanneer een speler na het tekenen van een ingrediënt een volle kom heeft met daarin 6 ingrediënten, mag deze in dezelfde beurt 1 van de 6 bonusvakjes op zijn scorekaart aankruisen.

Er zijn 2 soorten bonussen:

1) **Extra toppings:** Bij het afstrepen van 1 van de 4 afgebeelde extra toppings tekent de speler de gekozen topping in 1 van de niet uitgeserveerde kommen (zie: Punten noteren).

2) **Extra punten:** Bij het afstrepen van 1 van deze 2 puntenvakjes krijgt de speler aan het eind van het spel +3 bonuspunten.

Opmerking: Indien bij het invullen van een extra topping de speler een volgende kom vol maakt heeft deze recht op een tweede bonus, enzovoort.

EINDE VAN DE RONDE

Nadat alle spelers de ingrediënten van de gekozen topping-kaart op hun scorekaart hebben getekend, moeten alle spelers ook de ingrediënten van de overgebleven topping-kaart op hun scorekaart tekenen. Volg hierbij dezelfde regels als bij de gekozen topping-kaart. Nu eindigt de ronde. Alle gebruikte topping-kaarten worden uit het spel genomen. De speler links van de actieve speler wordt de nieuwe actieve speler en start de volgende ronde door de nieuwe topping-kaarten (aantal spelers +1) open op tafel te leggen.

Let op! Alle bestellingskaarten blijven tot het einde van het spel liggen. Eventuele omgedraaide bestellingskaarten (Zie: Punten noteren) blijven omgedraaid liggen.

PUNTEN NOTEREN

Sommige gasten zijn ongeduldiger dan anderen en de bestellingen worden niet tegelijkertijd uitgeserveerd. Na ronde 3 gaat kom 1 de keuken uit, gevolgd door kom 2 na ronde 4, kom 3 na ronde 5 en de kommen 4 tot en met 8 na ronde 6.

Direct na de bovengenoemde rondes noteren alle spelers de gescoorde punten van de uitgeserveerde kom op hun scorekaart. De score wordt bepaald door het soort gerecht en de in die kom getekende ingrediënten. Kijk voor de puntentelling bij: De bestellingskaarten.

De bestellingskaart van een uitgeserveerde kom wordt daarna omgedraaid en alle spelers zetten een kruis door de uitgeserveerde kom op hun scorekaart. Tijdens de rest van het spel kunnen aan deze kom geen ingrediënten meer worden toegevoegd.

Let op! De volgorde van de aangrenzende kommen verandert hierdoor. Zodra na ronde 3 kom 1 wordt uitgeserveerd, worden de kommen 7 en 2 de aangrenzende kommen van kom 8. Zodra kom 2 na ronde 4 wordt uitgeserveerd, worden de kommen 3 en 7 de aangrenzende kommen van kom 8, enzovoort.

WIE WINT?

Het spel eindigt na 6 rondes nadat de ingrediënten van de laatste topping-kaart door alle spelers zijn getekend en de punten van de kommen 4 tot en met 8 zijn genoteerd. De eindscore wordt als volgt berekend:

- Alle spelers tellen de scores van hun eigen 8 kommen bij elkaar op.
- Alle spelers tellen hier, indien van toepassing, hun behaalde bonuspunten bij op.
- Alle spelers trekken vervolgens de strafpunten af van de door hen in de afvalbak gegooide ingrediënten.
- Alle spelers noteren hun totaalscore op de scorekaart.

De speler met de meeste punten is de beste souschef van Ramen Ink en wint het spel! In het geval van gelijkspel, wint degene met het minst aantal ingrediënten in de afvalbak.

RÈGLES DU JEU

Dans le restaurant japonais Ramen Ink, le chef à huit bras Sango est prêt à servir à ses clients les plus savoureux « ramen » (une soupe de nouilles très populaire au Japon). Mais les clients de ce soir sont très difficiles. L'un veut un œuf à la coque, l'autre non, et un troisième n'aime pas les algues. Il y a de quoi devenir fou ! En cuisine, c'est l'ébullition. Quel sous-chef réussira à accommoder du mieux possible les commandes de manière à satisfaire le plus grand nombre de clients possible ? Le joueur qui choisit tactiquement les bonnes garnitures et dessine dans les différents bols de soupe, marque le plus grand nombre de points et devient le meilleur sous-chef du restaurant Ramen Ink !

CONTENU

50 fiches de score imprimées recto-verso,
16 cartes de commande,
40 cartes de garniture et 5 crayons..

BUT DU JEU

Durant chacun des 6 tours, les joueurs dessinent les ingrédients de 2 cartes de garniture dans les 8 bols figurant sur leur fiche de score. Les joueurs choisissent eux-mêmes la première carte de garniture. La carte de garniture restante doit être dessinée par tous les joueurs. Dessine les ingrédients des cartes de garniture dans les bons bols pour gagner des points. Un bol plein est récompensé par un bonus. Le sous-chef le plus malin qui a marqué le plus de points, remporte le jeu !

AVANT DE COMMENCER

Distribue à chaque joueur une fiche de score et un crayon. Place le couvercle au milieu de la table, avec l'image du chef Sango orientée vers le haut. Mélange les 16 cartes de commande et pose les 8 premières cartes sur la table, autour du couvercle. Assure-toi qu'il y ait 1 carte à chaque bras de Sango et que les 8 commandes différentes soient visibles par tous. Les cartes de commande restantes sont replacées dans la boîte. Mélange maintenant les 40 cartes de garniture et pose la pile – avec les ingrédients tournés vers le bas – sur la table, à côté du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU RAMEN INK

Ramen Ink se joue en 6 tours. Il y a 8 bols vides sur la fiche de score. Chaque bol illustré sur la fiche de score correspond à une commande sur la table, identifiable au numéro figurant à côté du bol sur la fiche de score et au bras de Sango dans le couvercle. Chaque commande a ses propres garnitures et les joueurs gagnent des points en dessinant, dans le bon bol, les ingrédients mentionnés dans la commande.

Le joueur qui a mangé de la nourriture japonaise le plus récemment est désigné comme joueur actif et commence le jeu. Il commence le premier tour en retournant 1 carte de garniture de plus qu'il y a de joueurs. Autrement dit, il retourne 3 cartes s'il y a 2 joueurs, 4 cartes s'il y a 3 joueurs, etc. Veille bien à ce que les ingrédients illustrés sur les cartes soient tournés vers le haut, de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. Chaque joueur coche ensuite le premier tour sur sa fiche de score.

LES CARTES DE COMMANDE

Différentes commandes sont indiquées sur les 8 cartes de commande entourant Sango. Chaque commande se compose d'un des 4 ingrédients suivants ou d'une combinaison de ceux-ci.

Aji Tama:
Oeuf

Nori:
Algues

Narutomaki:
Pâté de poisson

Chashu:
Porc

Les clients ont des souhaits différents. Ils les font connaître au moyen des 4 types de cartes de commande ci-dessous :

1) Goût affirmé : Les commandes avec un seul type de garniture (ingrédient) s'adressent aux clients qui ont un goût affirmé pour certains aliments. Ils n'aiment pas les mélanges de saveurs trop raffinés. Cette commande rapporte seulement des points après qu'au moins 2 garnitures identiques aient été dessinées dans le bol. Dans cet exemple, le client aime manger de l'Aji Tama. Tu gagnes +2 points pour 2 œufs, +4 points pour 3 œufs, +6 points pour 4 œufs, etc. 1 œuf ne rapporte aucun point.

D'autres ingrédients peuvent être dessinés dans le bol, mais ils ne rapportent aucun point.

2) Combinaison de saveurs : Il y a aussi des commandes avec 2 garnitures différentes. Elles sont destinées aux clients qui sont à la recherche de leur combinaison de saveurs préférée. Cette commande rapporte +7 points si tu réussis à dessiner 2 de chaque ingrédient indiqué dans le bol.

Ici aussi, il est possible de dessiner d'autres ingrédients dans le bol, mais ils ne rapporteront aucun points.

3) N'aime pas : Une commande avec 3 garnitures différentes est destinée au client qui n'aime pas l'autre ingrédient. Cette commande rapporte +4 points pour <u>chaque combinaison</u> de 3 ingrédients différents inclus dans la commande. Dans cet exemple, chaque combinaison d'Aji Tama, de Narutomaki et de Chashu rapporte +4 points. Un maximum de 8 points peut être gagné pour cette commande. Ici, bien que le Nori ne rapporte aucun points il peut être dessiné dans le bol.

Attention ! Lors du comptage des combinaisons, les ingrédients ne peuvent pas être réutilisés.

4) Styliste culinaire : Ces clients sont de véritables « stylistes culinaires » et désirent avoir un bol parfaitement rempli. Certains aiment les binômes et veulent une double portion de l'ingrédient. D'autres préfèrent une combinaison de 3 ingrédients identiques.

2x (double garniture) :
+3 points pour chaque combinaison de 2 ingrédients identiques.

3x (triple garniture) :
+5 points pour chaque combinaison de 3 ingrédients identiques.

Attention ! Lors du comptage des combinaisons, les garnitures ne peuvent pas être réutilisés.

Le joueur actif choisit 1 carte de garniture et la pose devant lui sur la table.

LES CARTES DE GARNITURE

Le jeu comprend deux types de cartes de garniture :

1) Cartes avec 2 garnitures :
Les 2 ingrédients sur cette carte doivent être dessinés dans 2 bols différents. Il n'est pas nécessaire que les bols soient adjacents l'un par rapport à l'autre. Des bols adjacents sont des bols qui se trouvent placés les uns à côté des autres sur la fiche de score, par exemple les bols 3, 4 et 5, mais aussi 7, 8 et 1.
La seule exception à cette règle est quand un bol a été servi (voir le paragraphe « Noter les points »).

2) Cartes avec 3 garnitures :
Les 3 ingrédients sur cette carte doivent être dessinés dans 3 bols adjacents. L'ordre des ingrédients sur la carte de garniture n'a pas d'importance.

C'est maintenant au tour du joueur de gauche de jouer. Ce joueur choisit une des cartes restantes. Une fois que tous les joueurs ont choisi 1 carte de garniture, ils doivent dessiner les ingrédients dans les bols.

DESSINER LES INGRÉDIENTS

Les numéros figurant à côté des bols sur la fiche de score correspondent aux commandes qui entourent Sango. Il est donc important que les joueurs essaient de dessiner les ingrédients disponibles des cartes de garniture dans les bons bols.
Dessine les ingrédients de ta carte de garniture dans une des 6 cases bols figurant sur ta fiche de score. Tu peux utiliser les symboles suivants pour dessiner les ingrédients :

Aji Tama:
Oeuf

Nori:
Algues

Narutomaki:
Pâté de poisson

Chashu:
Porc

LA POUBELLE

Il est toujours dommage de jeter de la nourriture, mais il peut arriver que tu ne puisses pas, ou ne veuilles pas, utiliser un ou plusieurs ingrédients de ta carte de garniture. Par exemple, si tu as un bol adjacent et plein qui n'a pas encore été servi. Dans ce cas, tu as le droit de jeter cet ingrédient dans la poubelle. Coche une poubelle en bas à droite de ta fiche de score pour chaque ingrédient que tu jettes. Le chiffre au-dessus des cases indique le nombre de points de pénalité que tu obtiens à la fin de la partie:

3 ingrédients	-1 point
5 ingrédients	-2 points
6 ingrédients	-3 points
7 ingrédients	-4 points
8 ingrédients	-5 points

Essaie de ne pas trop gâcher de nourriture ! Tu peux seulement jeter un maximum de 8 ingrédients. La poubelle alors est pleine et tu dois dessiner tous les ingrédients suivants sur ta fiche de score.

UN BOL PLEIN

Si, après avoir dessiné un ingrédient, le joueur a un bol plein contenant 6 ingrédients, il peut cocher, pendant le même tour, une des 6 cases bonus sur sa fiche de score. Le jeu offre 2 types de bonus :

1) Garnitures supplémentaires :
En cochant une des quatre garnitures supplémentaires indiquées, le joueur dessine la garniture choisie dans un des bols non servis (voir le paragraphe « Noter les points »).

2) Points supplémentaires :
En cochant une des deux cases de points, le joueur se voit attribuer +3 points bonus à la fin du jeu.

Remarque ! Si en remplissant une garniture supplémentaire, le joueur remplit le bol suivant, il a droit à un second bonus, et ainsi de suite.

FIN DU TOUR

Une fois que tous les joueurs ont dessiné les ingrédients de la carte de garniture choisie sur leur fiche de score, tous les joueurs doivent également dessiner les ingrédients de la carte de garniture restante sur leur fiche de score. Pour cela, ils suivent les mêmes règles que celles qui s'appliquent à la carte de garniture choisie. Le tour touche maintenant à sa fin. Toutes les cartes de garniture utilisées sont retirées du jeu. Le joueur placé à gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif et commence le tour suivant en posant les nouvelles cartes (nombre de joueurs +1), tournées vers le haut, sur la table. Attention ! Toutes les cartes de commande restent dans le jeu jusqu'à la fin de la partie. Les cartes de commande éventuellement retournées (voir le paragraphe « Noter les points ») restent retournées.

NOTER LES POINTS

Certains clients s'impatientent plus que d'autres et les commandes ne sont pas toutes servies en même temps. Après le tour 3, le bol 1 quitte la cuisine, suivi du bol 2 après le tour 4, du bol 3 après le tour 5 et des bols 4 à 8 après le tour 6. Immédiatement après les tours précédemment indiqués, tous les joueurs notent le nombre de points gagnés pour le bol servi sur leur fiche de score. Le score est déterminé par le type de plat et les ingrédients dessinés dans le bol. Pour le nombre de points, voir le paragraphe « Les cartes de commande ».

Ensuite, la carte de commande du bol servi est retournée et tous les joueurs cochent le bol servi sur leur carte de score. Aucun autre ingrédient ne peut être ajouté à ce bol pendant le reste du jeu.

Attention ! L'ordre des bols adjacents change en conséquence. Une fois qu'après le tour 3, le bol 1 est servi, les bols 7 et 2 deviennent les bols adjacents du bol 8. Une fois qu'après le tour 4, le bol 2 est servi, les bols 3 et 7 deviennent les bols adjacents du bol 8, et ainsi de suite.

QUI GAGNE LE JEU ?

Le jeu se termine après 6 tours une fois que les ingrédients de la dernière carte de garniture aient été dessinés par tous les joueurs et que les points des bols 4 à 8 aient été notés. Le score final est calculé de la façon suivante :

- Tous les joueurs additionnent les points de leurs 8 bols.
- Tous les joueurs ajoutent ensuite leurs points bonus – s'il en ont – à ce score.
- Tous les joueurs déduisent ensuite le nombre de points de pénalité pour les ingrédients qu'ils ont jetés dans la poubelle.
- Tous les joueurs inscrivent leur score total sur la fiche de score.

Le joueur qui a obtenu le plus de points est élu meilleur sous-chef du restaurant Ramen Ink et gagne le jeu ! En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le moins d'ingrédients dans sa poubelle qui gagne.

SPIELANLEITUNG

In dem japanischen Restaurant „Ramen Ink" steht der achtarmige Koch Sango bereit, um die köstlichste „Ramen" (japanische Nudelsuppe) zu servieren. Aber die Gäste sind heute Abend sehr wählerisch. Der eine Gast will ein weich gekochtes Ei, der andere will das nicht, und ein dritter mag keinen Seetang. Es ist zum Verrücktwerden! Welcher Küchenhilfe gelingt es in der Hektik der Küche letztendlich, die Bestellungen am besten zu servieren und die meisten Gäste zufriedenzustellen? Der Spieler, der taktisch die richtigen Toppings wählt und in die verschiedenen Suppenschalen zeichnet, erhält die meisten Punkte und wird die beste Küchenhilfe von „Ramen Ink"!

INHALT

50 doppelseitig bedruckte Wertungskarten, 16 Bestellungskarten, 40 Topping-Karten und 5 Bleistifte.

ZIEL DES SPIELS

In allen sechs Runden zeichnen die Spieler die Zutaten von zwei Topping-Karten in die acht Suppenschalen auf ihrer Wertungskarte. Die erste Topping-Karte wählen die Spieler selbst, und die andere Topping-Karte muss von allen Spielern gemalt werden. Um Punkte zu erhalten, zeichnen die Spieler die Zutaten der Topping-Karten in die richtigen Suppenschalen. Eine volle Schale wird mit einem Bonus belohnt. Der Spieler, der taktisch am klügsten spielt und die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

VOR SPIELBEGINN

Jeder Spieler erhält eine Wertungskarte und einen Bleistift. Der Schachteldeckel wird mit der Abbildung von Koch Sango nach oben, in die Mitte des Tischs gelegt. Die 16 Karten mit den Bestellungen werden gemischt, und die ersten acht Karten werden offen rund um den Deckel auf den Tisch gelegt. Dabei ist es wichtig, dass bei jedem von Sangos Armen jeweils eine Karte liegt und dass die acht verschiedenen Bestellungen für jeden Spieler sichtbar sind. Die restlichen Bestellungskarten werden wieder in die Verpackung gelegt. Dann werden die 40 Topping-Karten gemischt, und dieser Stapel wird - mit den Zutaten nach unten - neben das Spiel auf den Tisch gelegt.

SO WIRD GESPIELT

„Ramen Ink" wird in sechs Runden gespielt. Auf der Wertungskarte sind acht leere Suppenschalen zu sehen. Jede Schale auf der Wertungskarte entspricht einer Bestellung auf dem Tisch und ist an der Nummer neben der Schale auf der Wertungskarte und dem Sangos Arm im Deckel erkennbar. Zu jeder Bestellung gehören spezielle Toppings, und die Spieler verdienen Punkte, indem sie die Zutaten entsprechend der Bestellung in die richtige Schale zeichnen. Der Spieler, der als Letzter ein japanisches Gericht gegessen hat, ist der aktive Spieler und darf anfangen. Dieser Spieler beginnt die erste Runde, indem er 1 Topping-Karte mehr umdreht als Spieler teilnehmen, also 3 Karten bei 2 Spielern, 4 Karten bei 3 Spielern usw. Die Zutaten auf den aufgedeckten Karten müssen für alle Spieler sichtbar sein. Alle Spieler kreuzen anschließend das erste runde Feld auf ihrer Wertungskarte an.

DIE BESTELLUNGSKARTEN

Die acht um Sango herum ausliegenden Karten zeigen verschiedene Bestellungen. Jede Bestellung besteht aus einer dieser vier Zutaten oder einer Kombination dieser Zutaten.

Aji Tama:
Ei

Nori:
Seetang

Narutomaki:
Fischpaste

Chashu:
Schweinefleisch

Die Gäste haben unterschiedliche Wünsche, die mit vier Arten von Bestellungskarten deutlich gemacht werden:

1) Lieblingsgeschmack:
Bestellungen mit nur einer einzigen Topping-Sorte (Zutat) sind für die Gäste mit einem ausgeprägten Lieblingsgeschmack, die keine komplexen, kombinierten Geschmacksexplosionen mögen. Diese Bestellung bringt erst dann Punkte, wenn mindestens zwei gleiche Toppings in die Schale gezeichnet sind. In diesem Beispiel isst der Gast gerne Aji Tama. Ein Spieler bekommt +2 Punkte für 2 Eier, +4 Punkte für 3 Eier, +6 Punkte für 4 Eier usw. 1 Ei bringt keine Punkte.

Auch andere Zutaten können in die Schalen gezeichnet werden, aber sie bringen keine Punkte.

2) Geschmackskombinationen:
Es gibt auch Bestellungen mit zwei verschiedenen Toppings, speziell für Gäste, die bestimmte Geschmackskombinationen bevorzugen. Diese Bestellungen bringen +7 Punkte, wenn es einem Spieler gelingt, von jeder angegebenen Zutat zwei in die Schale zu zeichnen.

Auch hier gilt, dass auch andere Zutaten in die Schalen gezeichnet werden können, die jedoch keine Punkte bringen. Dabei spielt die Reihenfolge keine Rolle.

3) Mag ich nicht:
Eine Bestellung mit drei unterschiedlichen Toppings ist für einen Gast, der die vierte Zutat nicht mag. Diese Bestellung bringt +4 Punkte für jede Kombination von drei unterschiedlichen Zutaten, die auf der Bestellung stehen. In diesem Beispiel ergibt jede Kombination aus Aji Tama, Narutomaki und Chashu +4 Punkte. Bei dieser Bestellung können maximal 8 Punkte erzielt werden. Nori bringt hier keine Punkte, darf aber in die Schale gezeichnet werden.

Hinweis! Beim Zählen der Kombinationen darf jede einzelne Zutat nur einmal verwendet werden.

4) Foodstylist:
Diese Gäste sind wahre „Foodstylisten“, die eine perfekt gefüllte Suppenschale wünschen. Manche mögen paarweise servierte Zutaten, wobei eine bestimmte Zutat doppelt vorkommt. Andere bevorzugen eine Kombination aus drei gleichen Zutaten.

2x (Doppel-Topping):
+3 Punkte für jede Kombination aus 2 gleichen Zutaten.

3x (Dreifach-Topping):
+5 Punkte für jede Kombination aus 3 gleichen Zutaten.

Hinweis! Beim Zählen der Kombinationen darf jede einzelne Zutat nur einmal verwendet werden.

Der aktive Spieler wählt eine Topping-Karte aus und legt sie vor sich auf den Tisch.

DIE TOPPING-KARTEN

Es gibt zwei Arten von Topping-Karten:

1) Karten mit zwei Toppings:
Die zwei Zutaten auf diesen Karten müssen in zwei verschiedene Schalen gezeichnet werden. Die Schalen müssen nicht nebeneinanderstehen. Nebeneinanderstehende Schalen bedeutet, dass diese Schalen nebeneinander auf der Wertungskarte abgebildet sind, beispielsweise 3, 4 und 5 oder 7, 8 und 1. Die Nummern der Schalen stehen neben den Schalen auf der Wertungskarte.
Eine Ausnahme gilt, wenn eine Schale serviert wurde (siehe „Punkte erzielen”).

2) Karten mit drei Toppings:
Die drei Zutaten auf diesen Karten müssen in drei nebeneinanderstehende Schalen gezeichnet werden. Die Reihenfolge der Zutaten auf der Topping-Karte spielt keine Rolle.

Nach dem ersten Spieler ist sein linker Nachbar an der Reihe. Dieser Spieler wählt eine der übrigen Topping-Karten aus. Wenn alle Spieler eine Topping-Karte gewählt haben, müssen sie die Zutaten in die Suppenschalen zeichnen.

ZUTATEN ZEICHNEN

Die Nummern neben den Schalen auf der Wertungskarte entsprechen den Bestellungen, die rund um Sango liegen. Daher ist es wichtig, dass die Spieler versuchen, die verfügbaren Zutaten der Topping-Karten in die richtigen Schalen zu zeichnen.
Die Spieler zeichnen die Zutaten ihrer Topping-Karte in eines der sechs Felder der Schalen auf ihrer Wertungskarte. Zum Zeichnen der Zutaten können die folgenden Symbole benutzt werden.

Aji Tama:
Ei

Nori:
Seetang

Narutomaki:
Fischpaste

Chashu:
Schweinefleisch

DER ABFALLEIMER

Natürlich ist es sehr schade, wenn Lebensmittel weggeworfen werden, aber manchmal kann oder will ein Spieler eine oder mehrere Zutaten auf der Topping-Karte nicht verwenden. Zum Beispiel wenn er daneben eine und volle Schale hat, die noch nicht serviert wurde. In diesem Fall kann der Spieler diese Zutaten in den Abfalleimer werfen. Für jede weggeworfene Zutat kreuzt er einen Abfalleimer unten rechts aus seiner Wertungskarte an. Die Zahlen über den Feldern geben an, wie viele Strafpunkte der Spieler dafür am Ende des Spiels bekommt:

3 Zutaten	-1 Punkt
5 Zutaten	-2 Punkte
6 Zutaten	-3 Punkte
7 Zutaten	-4 Punkte
8 Zutaten	-5 Punkte

Man sollte also versuchen, nicht zu viele Zutaten wegzuwerfen! Ein Spieler kann höchstens acht Zutaten wegwerfen. Dann ist der Abfalleimer voll, und der Spieler muss alle folgenden Zutaten auf seine Wertungskarte zeichnen.

EINE VOLLE SUPPENSCHALE

Ein Spieler, der nach dem Zeichnen einer Zutat eine volle Suppenschale mit sechs Zutaten hat, kann im gleichen Spielzug eins der 6 Bonusfelder auf seiner Wertungskarte ankreuzen. Es gibt zwei Arten von Boni:

1) **Zusätzliche Toppings:**
   Der Spieler streicht eines der vier abgebildeten zusätzlichen Toppings durch und zeichnet das gewählte Topping in eine der nicht servierten Schalen (siehe „Punkte").

2) **Zusätzliche Punkte:**
   Der Spieler streicht eines der beiden Punktefelder durch und erhält am Ende des Spiels +3 Bonuspunkte.

Hinweis! Wenn der Spieler beim Eintragen eines zusätzlichen Toppings die nächste Schale füllt, erhält er einen zweiten Bonus usw.

Ende der Runde

Wenn alle Spieler die Zutaten der gewählten Topping-Karte auf ihre Wertungskarte gezeichnet haben, müssen alle Spieler auch die Zutaten der übrig gebliebenen Topping-Karte auf die Wertungskarte zeichnen. Dabei gelten die gleichen Regeln wie für die selbst gewählte Topping-Karte. Dann endet die Runde. Alle benutzten Topping-Karten werden aus dem Spiel genommen. Der Spieler, der links neben dem aktiven Spieler sitzt, wird der neue aktive Spieler und beginnt die nächste Runde, indem er die neuen Topping-Karten (Anzahl Spieler + 1) offen auf den Tisch legt. Hinweis! Alle Bestellungskarten bleiben bis zum Ende des Spiels liegen. Eventuell umgedrehte Bestellungskarten (siehe „Punkte erzielen") bleiben umgedreht liegen.

Punkte erzielen

Manche Gäste sind ungeduldiger als die anderen, und die Bestellungen werden nicht gleichzeitig serviert. Nach der 3. Runde verlässt die Schale 1 die Küche, anschließend folgt Schale 2 nach der 4. Runde, Schale 3 nach der 5. Runde und die Schalen 4 bis 8 nach der 6. Runde. Sofort nach den oben genannten Runden notieren alle Spieler die Punktzahl, die sie für die Schale erzielt haben, auf ihrer Wertungskarte. Die Punktzahl ergibt sich aus der Art des Gerichts und den in die Schale gezeichneten Zutaten. Siehe für die Punktezählung „Die Bestellungskarten".

Anschließend wird die Bestellungskarte der servierten Schale umgedreht, und alle Spieler streichen die servierte Schale auf ihrer Wertungskarte durch.

Während des restlichen Spiels können keine Zutaten mehr zu dieser Schale hinzugefügt werden.

Hinweis! Dadurch ändert sich die Reihenfolge der nebeneinanderstehenden Schalen. Wenn nach der 3. Runde die Schale 1 serviert worden ist, befinden sich nun die Schalen 7 und 2 neben Schale 8. Wenn nach der 4. Runde die Schale 2 serviert worden ist, befinden sich die Schalen 3 und 7 neben Schale 8.

Wer gewinnt das Spiel?

Das Spiel endet nach sechs Runden, sobald die Zutaten der letzten Topping-Karte von allen Spielern gezeichnet und die Punkte der Schalen 4 bis 8 notiert worden sind. Die Gesamtpunktzahl wird wie folgt berechnet:

- Spieler zählen die Punkte ihrer eigenen acht Schalen zusammen.
- Die Spieler addieren ihre etwaigen Bonuspunkte hinzu.
- Dann ziehen alle Spieler die Strafpunkte für die Zutaten, die sie in den Abfalleimer geworfen haben, ab.
- Alle Spieler notieren ihre Gesamtpunktzahl auf der Wertungskarte.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist die beste Küchenhilfe und gewinnt das Spiel! Bei einem Punktegleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Zutaten im Abfalleimer.

GAME RULES

In the Japanese restaurant called Ramen Ink, the eight-armed chef Sango stands at the ready to serve you the tastiest "ramen" (Japanese noodle soup). But tonight's guests are very fussy. One would like a soft boiled egg while the other would not, and the next one doesn't like seaweed. It's enough to drive you crazy! Which of the sous chefs will be the most efficient in catering to the orders in the hectic kitchen, and satisfying the most guests? The player who tactically chooses the correct toppings to draw into their soup bowls to score the most points will become Ramen Ink's best sous chef!

CONTENTS

50 double-sided score cards, 16 order cards, 40 topping cards and 5 pencils.

AIM OF THE GAME

In each of the 6 rounds, the players choose 2 topping cards and draw the corresponding ingredients into the 8 bowls of their score card. The first of the two topping cards are chosen by the players and the last remaining topping card must be drawn by all the players. Draw the ingredients of the topping cards in the correct bowls in order to earn points. Bonuses are awarded for full bowls! The smartest player who earns the most points wins the game.

BEFORE STARTING

Give each player a score card and a pencil. Place the lid with the picture of chef Sango facing upwards in the middle of the table. Shuffle the 16 order cards and place the first 8 cards around the lid on the table. Ensure that there is 1 card at each of Sango's arms and that the 8 different orders are visible to everyone. The remaining order cards are placed back in the box.

Then shuffle the 40 topping cards and place the stack – with the ingredients facing downwards – next to the game on the table.

HOW TO PLAY RAMEN INK

Ramen Ink is played in 6 rounds. There are 8 empty bowls on each player's score card. Each bowl on the score card corresponds to an order on the table and can be recognised by the number next to the bowl on the score card and Sango's arm in the lid. Each order has its own toppings and while some are earned by drawing the ingredients of the order in the correct bowl.

The player to have eaten Japanese food most recently is the active player and starts the game. The player starts the first round by turning over 1 more topping card than there are players. In other words, 3 cards if there are 2 players, 4 cards if there are 3 players, etc. Ensure that the ingredients on the cards facing upwards are visible to everyone. Each of the players then crosses off the first round on their score cards.

THE ORDER CARDS

Different orders are shown on the 8 order cards surrounding Sango.
Each order consists of one of these 4 ingredients or a combination thereof.

Aji Tama:
Egg

Nori:
Seaweed

Narutomaki:
Fish cake

Chashu:
Pork

The guests have different wishes. These are clarified using 4 types of order cards:

1) Outspoken taste:
Orders with only 1 type of topping (ingredient) are for guests with an outspoken taste. They're not keen on complex, cluster-like flavour explosions. This order will only earn points once at least 2 of the same toppings have been drawn in the bowl. In this example, the guest enjoys eating Aji Tama. You score +2 points for 2 eggs, +4 points for 3 eggs, +6 points for 4 eggs, etc. 1 egg does not earn any points.

Other ingredients may be drawn in the bowl, but they will not earn any points.

2) Flavour combination:
There are also orders with 2 different toppings. These are for guests searching for their favourite flavour combination. This order earns +7 points if you succeed in drawing 2 of each indicated ingredient in the bowl.

Here too, other ingredients may be drawn in the bowl, but they will not earn any points.

3) Don't like:
An order with 3 different toppings is for a guest who does not like the other ingredient. This order earns +4 points for each combination of 3 different ingredients included in the order. In this example, each combination of Aji Tama, Narutomaki and Chashu earns +4 points. A maximum of 8 points can be earned for this order. Here, while Nori earns no points, it may be drawn in the bowl.

Please note! When counting the combinations, the ingredients may not be re-used.

4) Food stylist:
These guests are genuine 'food stylists' and want a perfectly filled bowl. Some like pairs and want a double serving of 1 ingredient. Others have a preference for a combination of 3 of the same ingredients.

2x (double topping):
+3 points for each combination of 2 of the same toppings.

3x (triple topping):
+5 points for each combination of 3 of the same toppings.

Please note! When counting the combinations, the toppings may not be re-used.

The active player chooses 1 topping card and places it on the table in front of him/herself.

THE TOPPING CARDS

There are two types of topping cards:

1) Cards with 2 toppings:
The 2 ingredients on this card must be drawn in 2 different bowls. The bowls do not need to be adjacent to one another.
Adjacent bowls are understood to mean those bowls that are next to one another on the score card, for example 3, 4 and 5, as well as 7, 8 and 1. The bowl numbers are shown next to the bowls on the score card.
The exception to this rule is when a bowl has been served (see "Scoring points").

2) Cards with 3 toppings:
The 3 ingredients on this card must be drawn in 3 adjacent bowls. The order of the ingredients on the topping card does not matter.

The turn then goes to the player on the left. This player chooses 1 of the remaining topping cards. Once all the players have chosen 1 topping card, they have to draw the ingredients in the bowls.

DRAWING INGREDIENTS

The numbers next to the bowls on the score card correspond with the orders surrounding Sango. It is therefore important that the players try to draw the available ingredients from the topping cards in the correct bowls.
Draw the ingredients of your topping card in 1 of the 6 fields of the bowls on your score card. The following symbols can be used when drawing the ingredients:

Aji Tama:
Egg

Nori:
Seaweed

Narutomaki:
Fish cake

Chashu:
Pork

THE BIN

Although it is a waste to throw away food, it is sometimes impossible to use one or more ingredients on the topping card (for example, if you have a full bowl). You may also choose to not draw ingredients. You can then throw these ingredients into the bin.

Please note! If throwing away an ingredient in a 3 ingredient card, you have to leave an empty space, for example if you throw away the middle ingredient, place the other ingredients in 4 and 6 or 8 and 2.

Cross off one box in the Bin area at the bottom right of your score card for each ingredient you throw away. The numbers above the fields show how many penalty points you will get at the end of the game for doing so:

3 ingredients:	-1 point
5 ingredients:	-2 points
6 ingredients:	-3 points
7 ingredients:	-4 points
8 ingredients:	-5 points

Try not to waste too much! You can only throw away a maximum of 8 ingredients. The bin is then full and you must draw all the following ingredients on your score card.

A FULL BOWL

If, after drawing an ingredient, the player has a full bowl containing 6 ingredients, he or she may cross off 1 of the 6 bonus fields on the top right-hand corner of his or her score card during the same turn. There are 2 types of bonuses:

1) **Extra toppings:** When crossing off 1 of the four extra toppings shown, the player draws the chosen topping in 1 of the unserved bowls (see "Scoring points").

2) **Extra points:** When crossing off 1 of the two points fields, the player is awarded +3 bonus points at the end of the game.

Please note! If, when filling in an extra topping, the player fills the next bowl, he or she is entitled to a second bonus, etc.

END OF THE ROUND

Once all of the players have drawn the ingredients of the chosen topping card on their score card, all of the players must

also draw the ingredients of the remaining topping card on their score card. Follow the same rules that apply to the chosen topping card. The round now comes to an end. All of the used topping cards are removed from play. The player to the left of the active player becomes the new active player and starts the next round by placing the new topping cards (number of players +1) facing upwards on the table. Please note! All of the order cards remain in play until the end of the game. Order cards that may have been turned over (see "Scoring points") remain turned over.

SCORING POINTS

Some guests are more impatient than others and the orders are not all served at once. After round 3 bowl 1 leaves the kitchen, followed by bowl 2 after round 4, bowl 3 after round 5 and bowls 4 to 8 after round 6.

Immediately after the abovementioned rounds, all of the players record the number of points scored for the respective bowls served on their score card. The score is determined by the type of dish and the ingredients drawn in the bowl. For a detailed look at how to score points, see "The order cards".

Following this, the order card of the bowl served is turned over and all the players cross off the served bowl on their score cards. No more ingredients may be added to this bowl during the rest of the game. Please note! The order of the adjacent bowls changes as a result of this.

After round 3, bowl 1 is served, bowls 7 and 2 become the adjacent bowls of bowl 8. After round 4, bowl 2 is served, so bowls 3 and 7 become the adjacent bowls of bowl 8, etc.

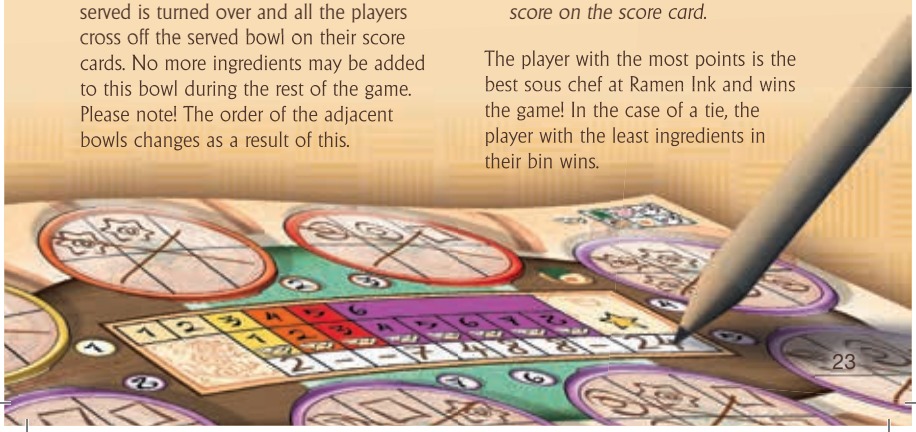
Please note! The order of the adjacent bowls changes as a result of this. Once, after round 3, bowl 1 is served, bowls 7 and 2 become the adjacent bowls of bowl 8. Once, after round 4, bowl 2 is served, bowls 3 and 7 become the adjacent bowls of bowl 8, etc.

WHO WINS THE GAME?

The game ends after 6 rounds, once the ingredients of the last topping card have been drawn by all the players and the points of bowls 4 to 8 have left the kitchen and been recorded. The final score is calculated as follows:

- *All of the players add up the points of their own 8 bowls.*
- *All of the players then add their bonus points – where applicable – to this score.*
- *All of the players then deduct the number of penalty points for the ingredients they threw away into the bin.*
- *All of the players record their total score on the score card.*

The player with the most points is the best sous chef at Ramen Ink and wins the game! In the case of a tie, the player with the least ingredients in their bin wins.



REGLAS DE JUEGO

En el restaurante japonés Ramen Ink, el chef Sango, con sus ocho brazos, está preparado para servirte los ramen (sopa de fideos japonesa) más exquisitos. Pero esta noche, los clientes son muy quisquillosos. Uno quiere el huevo pasado por agua, el otro lo contrario, a otro no le gustan las algas marinas. ¡Para volverte loco! ¿Cuál de los sous chefs logrará finalmente atender los pedidos más eficientemente en la ajetreada cocina, consiguiendo, así, tener satisfechos al mayor número de clientes? ¡El jugador que elija más hábilmente las guarniciones adecuadas y las dibuje en los diferentes tazones para la sopa conseguirá el mayor número de puntos y se convertirá en el mejor sous chef de Ramen Ink!

CONTENIDO

50 tarjetas de doble cara para anotar la puntuación, 16 cartas de pedido, 40 cartas de guarnición y 5 lápices.

OBJETIVO DEL JUEGO

En cada una de las 6 rondas, los jugadores dibujan los ingredientes de 2 cartas de guarnición en los 8 tazones de su tarjeta para anotar la puntuación. Los jugadores pueden elegir la primera carta de guarnición, y todos los jugadores deberán dibujar la carta de guarnición que queda. Para poder conseguir puntos, deberás dibujar los ingredientes de la carta de guarnición en los tazones adecuados. Los tazones que estén llenos permiten obtener puntos de bonificación. Gana el juego el jugador más espabilado que consiga el mayor número de puntos.

ANTES DE EMPEZAR

Dale a cada jugador una tarjeta para anotar la puntuación y un lápiz. Coloca la tapa con la figura del chef Sango hacia arriba en el centro de la mesa. Mezcla las 16 cartas para pedir y coloca las primeras 8 sobre la mesa, alrededor de la tapa. Asegúrate de que haya 1 carta en cada brazo de Sango y que todos los jugadores puedan ver cada uno de los diferentes 8 pedidos. El resto de las cartas para pedir se dejan en la caja.

Luego, mezcla las 40 cartas de guarnición y coloca el montón —con los ingredientes boca abajo— encima de la mesa, cerca del juego.

ASÍ SE JUEGA AL RAMEN INK

Al Ramen Ink se juega en 6 rondas. En la tarjeta para anotar la puntuación hay 8 tazones vacíos. Cada tazón de esta tarjeta se corresponde con un pedido de los que están en la mesa. Ese pedido se puede reconocer mediante el número que figura al lado del tazón en la tarjeta de puntuación y en el brazo de Sango en la tapa. Cada pedido tiene sus propios ingredientes y los puntos se consiguen dibujando esos ingredientes en el tazón adecuado.

El jugador que haya ido más recientemente a un restaurante japonés es el jugador activo y comienza el juego. Este jugador comienza la primera ronda dándole la vuelta a las cartas para pedir; se pondrá boca arriba 1 carta más que el número de jugadores que participa en el juego. Es decir, si juegan 2 jugadores se ponen 3 cartas boca arriba, si juegan 3 jugadores 4 cartas, etc. Asegúrate de que todos los jugadores puedan ver los ingredientes de las cartas a las que se les ha dado la vuelta. Seguidamente, cada uno de los jugadores tacha la primera ronda en su tarjeta de puntuación.

LAS CARTAS DE PEDIDO

Las 8 cartas de pedido colocadas en torno a Sango muestran diferentes pedidos. Cada pedido se compone de uno o varios de los siguientes ingredientes.

Aji Tama:
Huevo

Nori:
Alga marina seca

Narutomaki:
Pastel de pescado

Chashu:
Cerdo estofado

Los clientes tienen diferentes preferencias. Estas se reflejan en los 4 tipos de cartas para pedir:

1) Gusto específico:
Los pedidos con 1 único tipo de guarnición (ingrediente) son para clientes con un gusto específico. A estos clientes no les gustan las complicadas explosiones de sabores. Este pedido solo aportará puntos cuando en el tazón se dibujen por lo menos 2 tipos de guarnición iguales. En este ejemplo, al cliente le gusta comer Aji Tama. Puntuación que se consigue: 2 puntos por 2 huevos; 4 puntos por 3 huevos, 6 puntos por 4 huevos, etc. 1 único huevo no aporta ningún punto.

Se pueden dibujar otros ingredientes en el tazón, pero no aportarán puntos.

2) Combinación de sabores:
También hay pedidos con 2 tipos de guarnición diferentes. Estos pedidos son para clientes que buscan la combinación de sabores que más les gusta. Este pedido aporta 7 puntos si consigues dibujar en el tazón 2 de cada uno de los ingredientes indicados.

En este caso, también se pueden dibujar otros ingredientes en el tazón, pero no aportarán puntos.

3) No me gusta:
Un pedido con 3 tipos diferentes de guarnición es para los clientes a los que no les gusta el otro ingrediente. En este caso, se pueden conseguir 4 puntos para cada combinación que incluya 3 ingredientes diferentes. En este ejemplo, cada combinación compuesta por Aji Tama, Narutomaki y Chashu aporta 4 puntos. Con este pedido se puede ganar un máximo de 8 puntos. En este caso, Nori se puede dibujar en el tazón, pero no aporta ningún punto.

¡Atención! Al contar las combinaciones hechas, no se pueden reutilizar ingredientes.

4) Estilista de alimentos:
Estos clientes son auténticos estilistas de alimentos y quieren un tazón con una guarnición perfectamente presentada. A algunos les gustan los pares y buscan la repetición de 1 ingrediente. Otros prefieren que en su tazón se repita 3 veces el mismo ingrediente.

2x (guarnición doble):
3 puntos por cada combinación de 2 tipos de guarnición iguales.

3x (guarnición triple):
5 puntos por cada combinación de 3 tipos de guarnición iguales.

¡Atención! Al contar las combinaciones hechas, no se pueden reutilizar ingredientes.

El jugador activo elige 1 carta de guarnición y la sitúa encima de la mesa, enfrente de él mismo o ella misma.

LAS CARTAS DE GUARNICIÓN

Hay dos tipos de cartas de guarnición:

1) Cartas con 2 tipos de guarnición:
Los 2 ingredientes que figuran en esta carta deberán dibujarse en 2 tazones diferentes. Los tazones no tienen que ser necesariamente contiguos. Se entiende por tazones contiguos los que están situados uno al lado del otro en la tarjeta de puntuación; por ejemplo, 3, 4 y 5 o, del mismo modo, 7, 8 y 1. Los números de los tazones aparecen al lado de los mismos en la tarjeta de puntuación. Esta regla varía cuando un tazón se ha servido (véase «Anotación de puntos»).

2) Cartas con 3 tipos de guarnición:
Los 3 ingredientes que figuran en esta carta deberán dibujarse en 3 tazones contiguos. El orden de los ingredientes de la carta de guarnición no importa.

Entonces se pasa el turno al jugador que está a la izquierda. Este jugador elige 1 de las cartas de guarnición restantes. Una vez que todos los jugadores hayan elegido 1 carta de guarnición, deberán dibujar los ingredientes en los tazones.

DIBUJAR LOS INGREDIENTES

Los números que están al lado de los tazones de la tarjeta de puntuación se corresponden con los pedidos que rodean a Sango. Por lo tanto, es importante que los jugadores intenten dibujar los ingredientes disponibles de las cartas de guarnición en los tazones adecuados. Dibuja los ingredientes de tu carta de guarnición en 1 de los 6 campos de los tazones de tu tarjeta de puntuación. Para dibujar los ingredientes se pueden usar los siguientes símbolos:

Aji Tama:
Huevo

Nori:
Alga marina seca

Narutomaki:
Pastel de pescado

Chashu:
Cerdo estofado

EL CUBO DE LA BASURA

Tirar comida es una lástima, pero a veces es imposible utilizar uno o varios de los ingredientes de la carta de guarnición o no quieres utilizarlos. Por ejemplo, cuando tienes un tazón contiguo que ya está lleno, pero todavía no se ha servido. En ese caso, puedes tirar dichos ingredientes al cubo de la basura. Tacha un cubo de la basura en la parte inferior derecha de tu tarjeta de puntuación por cada ingrediente que tires a la basura. Los números encima de la casilla indican cuantos puntos de penalización recibirás al final del juego cuando deseches comida:

3 ingredientes	-1 punto
5 ingredientes	-2 puntos
6 ingredientes	-3 puntos
7 ingredientes	-4 puntos
8 ingredientes	-5 puntos

¡Intenta no desperdiciar demasiada comida! Solo podrás tirar a la basura un máximo de 8 ingredientes. Entonces el cubo de la basura estará lleno y deberás dibujar en tu tarjeta de puntuación todos los ingredientes que vengan.

EL TAZÓN ESTÁ LLENO

Si, después de haber dibujado un ingrediente, el tazón del jugador está lleno con 6 ingredientes, podrá marcar, durante el mismo turno, 1 de las 6 casillas de bonificación de su tarjeta de puntuación. Hay 2 tipos de bonificaciones:

1) **Guarniciones extras:**
   Cuando se tacha 1 de las cuatro guarniciones extras que se muestran, el jugador dibujará la guarnición elegida en 1 de los tazones que no se hayan servido (véase «Anotación de puntos»).

2) **Puntos extras:**
   Cuando se tacha 1 de las dos casillas de puntuación, el jugador es recompensado con 3 puntos de bonificación al final del juego.

¡Atención! Cuando al completar una guarnición extra el jugador llena completamente el siguiente tazón, tendrá derecho a una segunda bonificación, etc.

FIN DE LA RONDA

Una vez que todos los jugadores hayan dibujado en su tarjeta de puntuación los ingredientes de la carta de guarnición elegida, todos los jugadores deberán también dibujar en su tarjeta de puntuación los ingredientes de la carta de guarnición restante. Esto deberá hacerse siguiendo las mismas reglas aplicables a la carta de guarnición elegida. Este es el final de la ronda. Todas las cartas de guarnición utilizadas se retiran del juego. El jugador a la izquierda del jugador activo se convierte en el nuevo jugador activo y comienza la siguiente ronda, colocando las nuevas cartas de guarnición (el número de jugadores +1), boca arriba, encima de la mesa. ¡Atención! Todas las cartas de pedido entran en el juego hasta que este termine. Las cartas de pedido a las que se les haya dado la vuelta (véase «Anotación de puntos») se quedan como estaban.

ANOTACIÓN DE PUNTOS

Algunos clientes son más impacientes que otros y no todos los pedidos salen al mismo tiempo de la cocina para ser servidos. Tras la ronda 3, se sirve el tazón 1, le sigue el tazón 2 tras la ronda 4, el tazón 3 tras la ronda 5 y los tazones del 4 al 8 tras la ronda 6.

Inmediatamente después de cada una de las rondas mencionadas anteriormente, todos los jugadores anotarán en la tarjeta de puntuación el número de puntos conseguidos por el tazón servido. La puntuación viene determinada por el tipo de pedido y los ingredientes dibujados en el tazón. Para el número de puntos, consulta «Cartas de pedido».

La carta de pedido de un tazón servido se da la vuelta y todos los jugadores tachan en sus tarjetas de puntuación el tazón que se ha servido. Ya no podrán añadirse más ingredientes a este tazón durante el resto del juego.

¡Atención! Como resultado de lo anterior, cambia el orden de los tazones contiguos. Una vez que, tras la ronda 3, se haya servido el tazón 1, los tazones contiguos del tazón 8 pasan a ser el 7 y el 2. Una vez que, tras la ronda 4, se haya servido el tazón 2, los tazones contiguos del tazón 8 pasan a ser el 7 y el 3, etc.

¿QUIÉN GANA EL JUEGO?

El juego finaliza cuando, tras haberse jugado 6 rondas, todos los jugadores hayan dibujado los ingredientes de la última carta de pedido y se hayan anotado los puntos de los tazones del 4 al 8. La puntuación final se calcula de la siguiente manera:

- Todos los jugadores suman los puntos de sus 8 tazones.
- Todos los jugadores suman los puntos de bonificación que hayan conseguido.
- Luego, todos los jugadores restan el número de puntos de penalización por los ingredientes que hayan tirado a la basura.
- Todos los jugadores anotan el total de puntos en la tarjeta de puntuación.

El jugador que haya conseguido el mayor número de puntos es el mejor sous chef de Ramen Ink ¡y gana el juego! En caso de empate, gana el jugador que tenga menos ingredientes en su cubo de la basura.

REGRAS DE JOGO

No Ramen Ink, um restaurante japonês, o chefe Sango, com os seus 8 braços, aposta tudo para lhe servir o "ramen" (sopa de noodles japonesa) mais delicioso. Mas esta noite os clientes estão a fazer pedidos muito complicados. Um deles encomenda um ovo cozido mole, enquanto o outro prefere um ovo muito bem cozido, e o seguinte não gosta de algas do mar. É o suficiente para ficar louco! Qual dos "sous-chefs" irá finalmente conseguir completar todas as encomendas da forma mais eficiente nesta cozinha agitada, satisfazendo o maior número possível de clientes? O jogador que escolher os toppings corretos para as diversas tigelas de sopa, da forma mais táctica, marca o maior número de pontos e torna-se no melhor "sous-chef" do Ramen Ink!

CONTEÚDOS

50 cartas de pontuação de dupla face,
15 cartas de encomenda,
40 cartas de toppings e 5 lápis.

OBJETIVO DO JOGO

Em cada uma das 6 rodadas, os jogadores colocam os ingredientes das 2 cartas de toppings nas 8 tigelas da sua carta de pontuação. Os jogadores podem eles próprios escolher a primeira carta de toppings. A segunda carta de toppings deverà ser retirada por todos os jogadores. Desenhe os ingredientes das cartas de toppings nas tigelas corretas para ganhar pontos. Se conseguir encher uma tigela, recebe um bónus. O jogador mais inteligente, que ganhar o maior número de pontos, irá vencer o jogo.

ANTES DE COMEÇAR

Dê a cada jogador uma carta de pontuação e um lápis. Coloque a tampa com a fotografia do chefe Sango virada para cima no centro da mesa. Baralhe as 16 cartas de encomenda e coloque as primeiras 8 cartas em redor da tampa, sobre a mesa. Certifique-se que coloca uma carta em cada um dos braços do Sango, e que as 8 encomendas diferentes estão visíveis para todos. As restantes cartas de encomenda são colocadas novamente na caixa.
Em seguida, baralhe as 40 cartas de toppings e coloque a pilha - com os ingredientes virados para baixo - ao lado do jogo na mesa.

COMO JOGAR RAMEN INK

Ramen Ink deve jogar-se em 6 rodadas. A carta de pontuação tem 8 tigelas vazias. Cada tigela na carta de pontuação corresponde a uma encomenda na mesa, e pode ser identificada pelo número ao lado da tigela na carta de pontuação e no braço do Sango na tampa da caixa. Cada encomenda tem os seus próprios toppings. Pode ganhar pontos ao colocar os ingredientes de acordo com a encomenda, na tigela correta.
O jogador que tiver comido qualquer coisa da cozinha japonesa mais recentemente é o jogador ativo e pode começar o jogo. O jogador começa a primeira rodada virando cartas de toppings, uma para cada jogador, e uma adicional. Por outras palavras, 3 cartas se houver 2 jogadores, 4 cartas se houver 3 jogadores, etc. Certifique-se que os ingredientes nas cartas viradas para cima estão visíveis para todos. Cada um dos jogadores deverá então marcar a primeira rodada nas cartas de pontuação.

AS CARTAS DE ENCOMENDA

As diversas encomendas encontram-se nas 8 cartas de encomenda que circundam o Sango. Cada encomenda consiste em um destes 4 ingredientes, ou numa combinação dos mesmos.

Aji Tama:
Ovo

Nori:
Alga do mar

Narutomaki:
Bolinho de peixe

Chashu:
Carne de porco

Os clientes têm preferências diferentes. As preferências dos clientes são explicitadas com 4 tipos de cartas de encomenda:

1) Gosto preferencial:
As encomendas com apenas 1 tipo de topping (ingrediente) destinam-se aos clientes com gostos preferenciais. Estes clientes não gostam de sabores complexos, explosões de sabor agrupadas. Esta encomenda só dá pontos se tiverem sido colocados 2 vezes os mesmos toppings na tigela. Neste exemplo, o cliente gosta de comer Aji Tama. Você marca +2 pontos para 2 ovos, +4 pontos para 3 ovos, +6 pontos para 4 ovos, etc. Se tiver só 1 ovo, não recebe pontos.

Podem ser colocados outros ingredientes na tigela, mas estes ingredientes não dão direito a pontos.

2) Combinação de sabores:
Também existem encomendas com 2 toppings diferentes. Estas encomendas são destinadas aos clientes em busca da sua combinação de sabores preferida. Esta encomenda dá direito a +7 pontos se conseguir colocar 2 vezes cada ingrediente na tigela.

Neste caso, também podem ser colocados outros ingredientes na tigela, mas estes ingredientes não dão direito a pontos.

3) Não gosta:
Uma encomenda com 3 toppings diferentes é destinada a um cliente que não gosta do outro ingrediente. Esta encomenda dá direito a +4 pontos para cada combinação de 3 ingredientes diferentes incluídos na encomenda. Neste exemplo, cada combinação de Aji Tama, Narutomaki e Chashu dá direito a +4 pontos. Esta encomenda dá direito a um máximo de 8 pontos. Aqui, a alga do mar não dá direito a pontos, mas pode ser colocada na tigela.

Atenção! Ao contar as combinações, os ingredientes não podem ser reutilizados.

4) Estilista gastronómico:
Estes clientes são verdadeiros "estilistas gastronómicos", e querem uma tigela cheia na perfeição. Alguns gostam de pares e querem uma dose dupla de 1 ingrediente. Outros preferem uma combinação de 3 ingredientes iguais.

2x (topping duplo):
+3 pontos para cada combinação de 2 toppings iguais.

3x (topping triplo):
+5 pontos para cada combinação de 3 toppings iguais.

Atenção! Ao contar as combinações, os toppings não podem ser reutilizados.

O jogador ativo escolhe 1 carta de topping e coloca-o na mesa à sua frente.

AS CARTAS DE TOPPINGS

Existem dois tipos de cartas de topping:

1) Cartas com 2 toppings:
Os 2 ingredientes desta carta devem ser colocados em 2 tigelas diferentes. As tigelas não precisam de estar ao lado uma da outra. As tigelas adjacentes são as tigelas que estão ao lado uma da outra na carta de pontuação, por exemplo 3, 4 e 5, bem como 7, 8 e 1. Os números das tigelas estão indicados ao lado das mesmas na carta de pontuação.
A exceção a esta regra é quando uma tigela tiver sido servida (veja "Marcação de pontos").

2) Cartas com 3 toppings:
Os 3 ingredientes desta carta devem ser colocados em 3 tigelas adjacentes. A ordem dos ingredientes na carta de toppings não é importante.

Neste caso, passa a ser a vez do jogador à esquerda. Este jogador escolhe 1 das cartas de topping restantes. Após todos os jogadores terem escolhido 1 carta de topping, eles têm de colocar os ingredientes nas tigelas.

COLOCAÇÃO DOS INGREDIENTES

Os números ao lado das tigelas na carta de pontuação correspondem às encomendas que rodeiam o Sango. Por isso, é importante que os jogadores tentem colocar os ingredientes disponíveis das cartas de toppings nas tigelas corretas.
Coloque os ingredientes da sua carta de toppings em 1 dos 6 campos das tigelas na sua carta de pontuação. Os símbolos seguintes podem ser utilizados ao colocar os ingredientes:

Aji Tama:
Ovo

Nori:
Alga do mar

Narutomaki:
Bolinho de peixe

Chashu:
Carne de porco

O CAIXOTE DO LIXO

O desperdício de alimentos é uma pena, mas, por vezes, não se pode ou não se quer usar um ou mais ingredientes da carta de toppings. Por exemplo, se tiver uma tigela adjacente já cheia que ainda não tenha sido servida. Nesse caso, pode deitar os ingredientes para o caixote. Selecione o quadro do caixote no canto inferior direito da sua carta de pontuação para cada ingrediente que deitar fora. Os números acima dos campos mostram quantos pontos de penalidade irá obter no final do jogo se o fizer:

3 ingredientes	- 1 ponto
5 ingredientes	-2 pontos
6 ingredientes	-3 pontos
7 ingredientes	-4 pontos
8 ingredientes	-5 pontos

Tente não desperdiçar demasiado! Só pode deitar fora um máximo de 8 ingredientes. Após isso, o caixote está cheio, e você terá de colocar todos os ingredientes seguintes na sua carta de pontuação.

TIGELA CHEIA

Se, após colocar um ingrediente, o jogador tiver uma tigela cheia com 6 ingredientes, ele ou ela pode selecionar 1 dos 6 campos bónus na sua carta de pontuação durante o mesmo turno. Existem 2 tipos de bónus:

1) **Toppings adicionais:**
   Ao selecionar 1 dos quatro toppings extra indicados, o jogador coloca o topping escolhido em 1 das tigelas por servir (veja "Marcação de pontos").

2) **Pontos adicionais:**
   Ao selecionar 1 dos dois campos de pontos, o jogador recebe +3 pontos bónus no final do jogo.

   Atenção! Se, ao selecionar um topping extra, o jogador encher a tigela seguinte, ele ou ela tem direito a um segundo bónus, etc.

FINAL DA RODADA

Quando todos os jogadores tiverem colocado os ingredientes da carta de topping escolhida na sua carta de pontuação, todos os jogadores deverão colocar os ingredientes da carta de topping restante na carta de pontuação.

Ao fazê-lo, siga as mesmas regras que se aplicam à carta de topping escolhida. Agora, a rodada chegou ao final. Todas as cartas de toppings usadas são arrumadas. O jogador à esquerda do jogador ativo torna-se no novo jogador ativo e começa a rodada seguinte colocando as novas cartas de topping (número de jogadores +1) viradas para cima sobre a mesa. Atenção! Todas as cartas de encomenda permanecem no jogo até ao final do jogo. As cartas de encomenda que tenham sido viradas (ver "marcação de pontos") permanecem viradas.

MARCAÇÃO DE PONTOS

Alguns clientes estão mais impacientes que outros, e as encomendas não são todas servidas ao mesmo tempo. Após a rodada 3, a tigela 1 sai da cozinha, seguida pela tigela 2 após a rodada 4, tigela 3 após a rodada 5, e as tigelas 4 a 8 após a rodada 6.
Imediatamente após as rodadas supramencionadas, todos os jogadores gravam o número de pontos marcados para a tigela servida na sua carta de pontuação. A pontuação é determinada pelo tipo de prato e pelos ingredientes colocados na tigela. Para o número de pontos, veja "As cartas de encomenda". Em seguida, a carta de encomenda da tigela servida é virada e todos os jogadores riscam a tigela servida nas suas cartas de pontuação. Não podem ser adicionados outros ingredientes a esta tigela durante o resto do jogo.

Atenção! A ordem das tigelas adjacentes modifica-se neste caso. Se, após a rodada 3, a tigela 1 for servida, as tigelas 7 e 2 tornam-se nas tigelas adjacentes da tigela 8. Se, após a rodada 4, a tigela 2 for servida, as tigelas 3 e 7 tornam-se nas tigelas adjacentes da tigela 8, etc.

QUEM VENCE O JOGO?

O jogo termina depois de 6 rodadas, após os ingredientes da última carta de toppings terem sido colocados por todos os jogadores e os pontos das tigelas 4 a 8 terem sido registados. A pontuação final é calculada da forma seguinte:

- Todos os jogadores somam os pontos das suas 8 próprias tigelas.

- Em seguida, todos os jogadores adicionam os seus pontos bónus - se aplicável - a esta pontuação.

- Depois, todos os jogadores deduzem o número de pontos de penalidade para os ingredientes que deitaram fora para o caixote.

- Todos os jogadores registam a sua pontuação total na carta de pontuação.

O jogador com o maior número de pontos é o melhor "sous-chef" no Ramen Ink, e vence o jogo! Em caso de empate, o jogador que tenha colocado o menor número de ingredientes no caixote do lixo vence o jogo.

REGOLE DEL GIOCO

Nel ristorante giapponese Ramen Ink, Sango, lo chef a otto braccia, è pronto a servire del gustosissimo "ramen" (zuppa di spaghetti giapponese). Ma gli ospiti della serata sono molto esigenti. Uno vorrebbe un uovo alla coque, un altro ne fa volentieri a meno e a un altro ancora non piacciono le alghe. Cose da far impazzire chiunque! Nella cucina frenetica, quale sous chef sarà il più efficiente nel gestire le ordinazioni, soddisfacendo così il maggior numero di ospiti? Il giocatore che sceglie strategicamente i condimenti corretti e li disegna nelle diverse ciotole di zuppa guadagna il maggior numero di punti e diventa il miglior sous chef di Ramen Ink!

CONTENUTO

50 carte punteggio a due facce,
16 carte ordinazione,
40 carte condimento e 5 matite.

SCOPO DEL GIOCO

In ciascuno dei 6 turni, i giocatori disegnano gli ingredienti di 2 carte condimento nelle 8 ciotole della propria carta punteggio. I giocatori possono scegliere la prima carta condimento, ma devono pescare la seconda. Per guadagnare punti occorre disegnare gli ingredienti delle carte condimento nelle ciotole corrette. Si ottiene un bonus per ogni ciotola piena. Vince il gioco il giocatore più scaltro che guadagna il maggior numero di punti.

PRIMA DI INIZIARE

Ogni giocatore riceve una carta punteggio e una matita. Disponete il coperchio al centro del tavolo, con l'immagine dello chef Sango rivolta verso l'alto. Mescolate le 16 carte ordinazione e disponete le prime 8 carte sul tavolo, attorno al coperchio. Assicuratevi che ogni braccio di Sango sia associato a 1 carta e che le 8 diverse ordinazioni siano visibili a tutti. Le carte ordinazione rimanenti vanno riposte nella scatola.

Quindi, mescolate le 40 carte condimento e disponete il mazzo sul tavolo, vicino al gioco. Gli ingredienti devono essere rivolti verso il basso.

REGOLE DEL GIOCO RAMEN INK

Ramen Ink si gioca in 6 turni. Sulla carta punteggio ci sono 8 ciotole vuote. Ciascuna ciotola sulla carta punteggio corrisponde a un'ordinazione sul tavolo, che può essere riconosciuta dal numero vicino alla ciotola sulla carta punteggio e sul braccio di Sango nel coperchio. A ogni ordinazione corrispondono dei condimenti: per guadagnare punti, occorre disegnare gli ingredienti nella ciotola corretta, andando in ordine.

Il giocatore che ha mangiato cibo giapponese più di recente è il giocatore attivo e inizia il gioco. Il giocatore inizia il primo turno girando 1 carta condimento in più rispetto al numero di giocatori. In altre parole, 3 carte se ci sono 2 giocatori, 4 carte se ci sono 3 giocatori, eccetera. Assicuratevi che gli ingredienti sulla carta, rivolti verso l'alto, siano visibili a tutti. Ciascuno dei giocatori barra quindi il primo turno sulla propria carta punteggio.

LE CARTE ORDINAZIONE

Sulle 8 carte ordinazione che circondano Sango sono mostrate ordinazioni diverse. Ciascuna ordinazione consiste in uno di questi 4 ingredienti o in una loro combinazione.

Aji Tama:
Uovo

Nori:
Alga

Narutomaki:
Rollè di pesce

Chashu:
Maiale

Gli ospiti vogliono cose diverse. I loro desideri vengono spiegati tramite 4 tipi di carte ordinazione:

1) Gusto semplice:
ordinazioni con solo 1 tipo di condimento (ingrediente), per ospiti dai gusti semplici. A questi ospiti non piacciono esplosioni di sapori complesse, con più sapori che si mescolano fra loro. Questa ordinazione vi farà guadagnare punti solo dopo aver disegnato nella ciotola almeno 2 unità dello stesso condimento. In questo esempio, l'ospite mangia Aji Tama. Guadagnate +2 punti per 2 uova, +4 punti per 3 uova, +6 punti per 4 uova, eccetera. 1 uovo non fa guadagnare punti.

Nella ciotola possono essere disegnati altri ingredienti, ma non vi faranno guadagnare punti.

2) Combinazione di sapori:
ci sono anche ordinazioni con 2 condimenti diversi. Sono per ospiti alla ricerca della loro combinazione di sapori preferita. Se riuscirete a disegnare nella ciotola 2 unità di ciascun ingrediente indicato, questa ordinazione vi farà guadagnare +7 punti.

Anche in questo caso, nella ciotola possono essere disegnati altri ingredienti, ma non vi faranno guadagnare punti.

3) Non mi piace:
un'ordinazione con 3 condimenti diversi è per un ospite a cui non piacciono gli altri ingredienti. Questa ordinazione fa guadagnare +4 punti per ciascuna combinazione di 3 ingredienti diversi inclusa nell'ordinazione. In questo esempio, ciascuna combinazione di Aji Tama, Narutomaki e Chashu vale +4 punti. Per questa ordinazione si possono guadagnare al massimo 8 punti. In questo caso, è possibile disegnare Nori nella ciotola, anche se non fa guadagnare punti.

Attenzione: Quando si contano le combinazioni non è possibile riutilizzare gli ingredienti.

4) Food stylist:
questi ospiti sono dei veri e propri "food stylist" e vogliono una ciotola riempita alla perfezione. Alcuni amano raddoppiare e vogliono una doppia porzione di 1 ingrediente. Altri preferiscono una combinazione di 3 unità dello stesso ingrediente.

2x (condimento doppio): +3 punti per ogni combinazione di 2 unità dello stesso condimento.

3x (condimento triplo): +5 punti per ogni combinazione di 3 unità dello stesso condimento.

Attenzione: Quando si contano le combinazioni non è possibile riutilizzare i condimenti.

Il giocatore attivo sceglie 1 carta condimento e la dispone sul tavolo davanti a sé

LE CARTE CONDIMENTO

Ci sono due tipi di carte condimento:

1) Carte con 2 condimenti
I 2 ingredienti su questa carta devono essere disegnati in 2 ciotole diverse. Non è necessario che le ciotole siano adiacenti. Con ciotole adiacenti si intende ciotole vicine tra loro sulla carta punteggio, per esempio 3, 4 e 5, nonché 7, 8 e 1. Sulla carta punteggio, vicino alle ciotole vengono mostrati i relativi numeri. L'eccezione a questa regola si ottiene quando si serve una ciotola (si veda "Come ottenere punti").

2) Carte con 3 condimenti
I 3 ingredienti su questa carta devono essere disegnati in 3 ciotole adiacenti. L'ordine degli ingredienti sulla carta condimento non ha importanza.

Il turno passa quindi al giocatore sulla sinistra. Questo giocatore sceglie 1 delle carte condimento rimaste. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto 1 carta condimento, devono disegnare gli ingredienti nelle ciotole.

DISEGNARE GLI INGREDIENTI

I numeri vicino alle ciotole sulla carta punteggio corrispondono alle ordinazioni che circondano Sango. È quindi importante che i giocatori provino a disegnare gli ingredienti disponibili delle carte condimento all'interno delle ciotole corrette.
Disegnate gli ingredienti della vostra carta condimento nei campi da 1 a 6 sulla carta punteggio. Per disegnare gli ingredienti potete usare questi simboli:

Aji Tama:
Uovo

Nori:
Alga

Narutomaki:
Rollè di pesce

Chashu:
Maiale

IL CESTINO

È un vero peccato buttare il cibo, ma a volte davvero non si può o vuole usare uno o più ingredienti sulla carta condimento. Per esempio, quando si ha una ciotola adiacente piena che non è ancora stata servita. In questo caso, gli ingredienti possono essere gettati nel cestino. Spuntate un quadrato-cestino dall'angolo inferiore destro della carta punteggio per ogni ingrediente buttato. Al termine del gioco riceverete dei punti penalità per aver buttato del cibo. I numeri sopra i campi indicano la quantità di punti da sottrarre:

3 ingredienti	-1 punto
5 ingredienti	-2 punti
6 ingredienti	-3 punti
7 ingredienti	-4 punti
8 ingredienti	-5 punti

Provate a tagliare gli sprechi! Potete buttare al massimo 8 ingredienti. Dopo di che, il cestino sarà pieno e dovrete disegnare sulla carta punteggio tutti gli ingredienti che seguiranno.

UNA CIOTOLA PIENA

Se, dopo aver disegnato un ingrediente, il giocatore ha una ciotola piena contenente 6 ingredienti, allora può barrare 1 dei 6 campi bonus sulla carta punteggio durante quello stesso turno. Ci sono 2 tipi di bonus:

1) **Condimenti aggiuntivi:**
   Quando barra 1 dei quattro condimenti aggiuntivi mostrati, il giocatore disegna il condimento scelto in 1 delle ciotole non servite (si veda "Come ottenere punti").

2) **Punti aggiuntivi:**
   Barrando 1 dei due campi punti, il giocatore riceverà +3 punti bonus al termine del gioco.

   Attenzione: se, usando un condimento aggiuntivo, il giocatore riempie la ciotola successiva, allora ha diritto a un secondo bonus, eccetera.

FINE DEL TURNO

Una volta che tutti i giocatori hanno disegnato sulla propria carta punteggio gli ingredienti della carta condimento scelta, tutti i giocatori devono disegnare sulla carta punteggio anche gli ingredienti della carta condimento restante. Occorre seguire le stesse regole che si applicano alla carta condimento scelta. Il turno giunge ora al termine. Tutte le carte condimento usate vengono rimosse dal gioco. Il giocatore alla sinistra del giocatore attivo diviene il nuovo giocatore attivo e inizia il turno successivo disponendo sul tavolo le nuove carte condimento (numero di giocatori + 1) rivolte verso l'alto. Attenzione: Tutte le carte ordinazione rimangono in gioco fino al termine della partita. Le carte ordinazione eventualmente scoperte (si veda "Come ottenere punti") rimangono tali.

COME OTTENERE PUNTI

Alcuni ospiti sono più impazienti di altri e le ordinazioni non vengono servite tutte nello stesso momento. Dopo il 3° turno, la ciotola numero 1 lascia la cucina, seguita dalla ciotola 2 dopo il 4° turno, dalla ciotola 3 dopo il 5° turno e dalle ciotole da 4 a 8 dopo il 6° turno.

Subito dopo i turni citati, tutti i giocatori scrivono sulla carta punteggio il numero di punti guadagnati per la ciotola servita. Il punteggio viene determinato dal tipo di piatto e dagli ingredienti disegnati nella ciotola. Per il numero di punti, si veda "Le carte ordinazione".

Dopo di che, la carta ordinazione della ciotola servita viene girata e tutti i giocatori barrano la ciotola servita dalle proprie carte punteggio. Durante il resto del gioco non è più possibile aggiungere altri ingredienti a questa ciotola.

Attenzione: l'ordine delle ciotole adiacenti cambia di conseguenza. Dopo il 3° turno, una volta che la ciotola numero 1 è stata servita, le ciotole 7 e 2 diventano le ciotole adiacenti alla ciotola 8. Dopo il 4° turno, una volta che la ciotola numero 2 è stata servita, le ciotole 3 e 7 diventano le ciotole adiacenti alla ciotola 8, eccetera.

CHI VINCE IL GIOCO?

Il gioco termina dopo 6 turni, una volta che gli ingredienti dell'ultima carta condimento sono stati disegnati da tutti i giocatori e i punti delle ciotole da 4 a 8 sono stati segnati. Il punteggio finale viene calcolato come segue:

- Tutti i giocatori sommano i punti delle proprie 8 ciotole.
- Tutti i giocatori aggiungono quindi i propri punti bonus, se ne hanno, a questo punteggio.
- Tutti i giocatori sottraggono quindi il numero di punti penalità per gli ingredienti gettati nel cestino.
- Tutti i giocatori segnano il punteggio totale sulla carta punteggio.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il miglior sous chef di Ramen Ink e vince il gioco! In caso di pareggio, vince il giocatore che ha meno ingredienti nel proprio cestino.

Tip: Zijn je scorevellen bijna op? Kopieer je laatste lege vel of download en print nieuwe vellen op **jumbo.eu**

Conseil : il ne reste presque plus de feuilles de score ? Fais une copie de ta dernière feuille vierge ou télécharge et imprime de nouvelles feuilles sur **jumbo.eu**

Tipp: Keine Spielblätter mehr? Du kannst das letzte leere Spielblatt kopieren oder das Spielblatt von der Site **jumbo.eu** herunterladen und einen neuen Vorrat ausdrucken.

Tip: Are your score sheets nearly finished? Make a copy of your last empty sheet or download and print new sheets from **jumbo.eu**

Sugerencia: si se te están terminando las tarjetas para anotar la puntuación, haz fotocopias de la última que tengas sin usar o descárgalas e imprímelas desde el sitio web **jumbo.eu**

Dica: As suas folhas de pontos estão a acabar? Copie a última folha de pontos vazia ou descarregue e imprima novas folhas em **jumbo.eu**

Suggerimento: hai quasi finito i fogli segnapunti? Fotocopia l'ultimo foglio non compilato oppure scarica e stampa nuovi fogli segnapunti da **jumbo.eu**

19793
Made bij Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

jumbo.eu

Randomskill Games