



RAMEN! ラーメン
ラーメン **RAMEN!**



こんにちは! Bonjour !

Vous avez enfin réussi à trouver une place dans la cuisine d'un des meilleurs *ramen-ya* (vendeur de ramen) de la planète... en tout cas selon les clients du quartier. C'est un endroit intime où on ne peut s'asseoir qu'à trois, donc les ramen ont intérêt à valoir la peine d'attendre. Vous allez devoir travailler vite et bien si vous voulez tenir le rythme et satisfaire tous les clients ! Mais pour corser les choses, vous avez fait un marché avec les autres cuisiniers : celui ou celle qui sert le plus grand nombre (et les meilleurs) bols de ramen a le droit de garder tous les pourboires de la journée. Alors à vos fourneaux, préparez-vous à créer les meilleurs ramen jamais réalisés... et n'hésitez pas à expérimenter !

BUT DU JEU

Montrez-vous plus malin que les autres cuisiniers en servant le **plus grand nombre** et les **meilleurs** bols de ramen afin de gagner le plus de points.

VOS INGRÉDIENTS

Le jeu contient 56 cartes Ingrédient ayant une valeur de 0 à 7 (une de chaque), pour chacun des produits frais suivants :

(8) Ajitama/Œufs

(8) Nori/Algue

(8) Chashu/Porc

(8) Shiitake/Champignon

(8) Kamaboko/Chair de poisson

Plus :

(8) Menma/Bambou

(4) cartes de référence

(8) Negi/Ciboules

(3) cartes Bol

Important : Il n'y a qu'une seule carte de chaque combinaison de valeur et d'ingrédient.



MISE EN PLACE / RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Pour les règles en solitaire, à 3 joueurs ou à 4 joueurs, voir p. 10.

Pour mettre en place une partie de **Ramen! Ramen!**, mélangez minutieusement le paquet de cartes. Puis distribuez 4 cartes à chaque joueur à partir du haut du paquet. Ces cartes sont la main de départ de chaque joueur. Vous pouvez également prendre chacun une des cartes de référence.

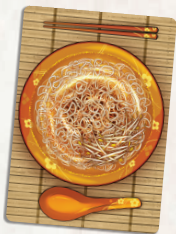
Enfin, piocher 4 cartes du sommet du paquet. Retournez-les face visible et placez-les en ligne à côté de la pioche afin que tous les joueurs puissent les voir. On appellera cette ligne de cartes le **Réfrigérateur**.

Celui ou celle qui a mangé un bol de ramen le plus récemment est le premier joueur. Le jeu continue dans le sens horaire autour de la table.

Important : Faites en sorte de laisser assez de place entre les joueurs pour y mettre les Bols. Ce sont les piles de cartes qui représentent l'espace de travail de la cuisine.

Dans une partie à deux joueurs, les Bols sont partagés et disponibles pour chacun des deux joueurs.





DÉROULEMENT DU TOUR

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre. Le résumé de chaque étape est indiqué en bleu pour pouvoir s'y référer rapidement par la suite.

Étape 1. Jouez les cartes dans les Bols. Choisissez 2 cartes de votre main et placez-les dans **2 Bols différents**, une carte dans chaque. Espacez les Bols équitablement entre les joueurs, afin que chaque joueur puisse facilement voir les cartes qui sont dedans et y jouer de nouvelles cartes sans difficulté. Il ne peut pas y avoir plus de 3 Bols en jeu à la fois (il n'y a que 3 places dans le *ramen-ya*, c'est un endroit assez exclusif).

Important : Si un Bol est prêt à être servi, comme expliqué à l'étape suivante, il ne peut l'être avant que les deux cartes du joueur actif aient été jouées. Vous ne pouvez donc pas servir un Bol et en commencer un nouveau durant le même tour.

Étape 2. Vérifiez si un ou plusieurs Bols sont prêts à être servis. Un Bol est prêt à être servi si la somme des cartes qu'il contient est supérieure ou égale à 14, ou si chacun des 7 ingrédients y est présent. Récupérez toutes les cartes du Bol qui a été servi et placez-les de votre côté, **face cachée**, afin d'en compter les points à la fin de la partie. Faites bien en sorte de garder les paquets séparés.

Important : Aucun des joueurs ne peut regarder les cartes d'un Bol qui a été servi avant le calcul du score en fin de partie.

Étape 3. Prenez 1 carte du Réfrigérateur et ajoutez-la à votre main. Le Réfrigérateur est la ligne de 4 cartes à côté de la pioche.

Étape 4. Ajoutez une nouvelle carte au Réfrigérateur depuis la pioche face cachée. Il devrait y avoir 4 cartes disponibles.

Étape 5. Piochez une carte de la pioche face cachée et ajoutez-la à votre main. Vous devriez avoir 4 cartes en main.

Ceci met fin à votre tour, et le tour du joueur suivant commence.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pioche est vide, la partie continue normalement mais sans passer par les étapes 4 et 5 de chaque tour.

Lorsque toutes les cartes ont été jouées et que les mains des joueurs sont vides, la partie prend fin et les joueurs comptent les points rapportés par les Bols qu'ils ont servis. Avez-vous réussi à prouver votre valeur ?

Important : La partie peut prendre fin avec des Bols qui n'ont pas encore été servis. Ces Bols sont simplement annulés et ne comptent pas dans le calcul des scores de chaque joueur.

SCORE

Les joueurs gagnent des points comme suit, pour chaque **type unique** d'ingrédients figurant dans un Bol.

- 1 type d'ingrédients : **0 point**
- 2 types d'ingrédients : **1 point**
- 3 types d'ingrédients : **2 points**
- 4 types d'ingrédients : **3 points**
- 5 types d'ingrédients : **5 points**
- 6 types d'ingrédients : **7 points**
- 7 types d'ingrédients : **10 points**

Important : Les valeurs sur les cartes n'affectent pas le calcul du score.

Le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie en est le gagnant ! Félicitations !

En cas d'égalité, le joueur qui a servi le plus de Bols gagne la partie. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a récupéré le moins de cartes qui gagne car il n'a pas gâché d'ingrédients... et sinon, partagez-vous la victoire !

EXEMPLES DE SCORE

Nori (1), Nori (4), Chashu (3), Shiitake (0), Negi (6) = **3 pts**

Dans l'exemple ci-dessus, il y a 4 types d'ingrédients différents. Les quantités supplémentaires d'un type d'ingrédients n'apportent aucun point en plus aux joueurs (une cuisine qui gâche les ingrédients ne va pas durer bien longtemps !).

Nori (0), Chashu (0), Shiitake (0), Ajitama (2), Kamaboko (5), Menma (7) = **7 pts**

Dans cet exemple, il y a 6 types d'ingrédients différents. La valeur de chaque carte d'un type n'a pas d'effet sur les points gagnés par le joueur à la fin de la partie.

Nori (0), Chashu (0), Shiitake (0), Ajitama (0), Kamaboko (2), Menma (3), Negi (0) = **10 pts**

Ce Bol contient les 7 ingrédients, il est donc complet bien que la somme des valeurs des cartes ne soit pas égale ou supérieure à 14. Un plat réalisé à la perfection !

RÈGLES POUR 3 JOUEURS

Au lieu de 3 Bols partagés, chaque joueur a 1 Bol en face de lui. Lorsque le Bol en face d'un joueur est servi (soit parce que le joueur y a joué une carte, soit parce qu'un autre joueur y a joué une carte), c'est ce joueur qui reçoit les cartes qui s'y trouvent pour la fin de partie. Les autres règles restent identiques.

RÈGLES POUR 4 JOUEURS

Les joueurs forment deux équipes de deux joueurs chacune. Les joueurs d'une même équipe doivent s'asseoir l'un en face de l'autre autour de la table. Un des Bols est partagé, un autre appartient à **l'équipe A** et le dernier appartient à **l'équipe B**. Les joueurs effectuent leur tour dans le sens horaire, un joueur d'une équipe jouant toujours après un joueur de l'autre équipe (A1, B1, A2, B2, etc.).

Les joueurs peuvent placer des ingrédients dans n'importe quel Bol, mais ne gagnent de points pour leur équipe que s'ils servent le Bol partagé ou bien celui de leur équipe. Par exemple, si un joueur de **l'équipe A** met un ingrédient dans le Bol de **l'équipe B** et permet à celui-ci d'être servi, c'est quand même **l'équipe B** qui marquera des points.

À la fin de la partie, les joueurs de chaque équipe font le total des points qu'ils ont gagnés grâce aux Bols servis. L'équipe avec le plus de points gagne la partie. Les autres règles restent identiques.

RÈGLES EN SOLITAIRE

Gérer une cuisine soi-même est un casse-tête particulièrement gratifiant. Faites de votre mieux pour tirer le meilleur parti de tous vos ingrédients !

Mettez le jeu en place en suivant les règles pour 2 joueurs, mais en ne distribuant qu'une seule main de départ. Après avoir mélangé, et avant de piocher votre main, défaussez 4 cartes de la pioche, face cachée. Celles-ci ne seront pas utilisées durant la partie.

Jouez normalement, jusqu'à ce que la pioche et le Réfrigérateur soient entièrement épuisés et que toutes les cartes aient été jouées.

Comment vous en êtes-vous sorti ? Pour voir ce qu'ont pensé les critiques des ramen que vous avez préparés, comparez vos points au tableau de critiques ci-dessous :

LE VERDICT DES GASTRONOMES

☆☆☆☆☆	Moins de 38	Vous appelez ça de la nourriture ?
★☆☆☆☆	38-43	Les clients sont repartis déçus, rien d'enthousiasmant.
★★☆☆☆	44-47	Vos ramen n'ont vraiment rien d'exceptionnel.
★★½☆☆☆	48-52	Vous avez quelques clients fidèles.
★★★★☆	53-55	Les nouilles et le bouillon sont très bons, le service très sympathique.
★★★★½☆☆	56-57	Ça vaut la peine d'attendre rien que pour l'odeur délicieuse.
★★★★★	58-59	Une véritable élévation du simple bol de ramen.
★★★★★½☆☆	60-61	À ne pas manquer. Une transcendance comestible.
★★★★★	Plus de 61	Un miracle gastronomique de portée mondiale. Le bol de ramen redéfini. Les gastronomes avertis font le pèlerinage des quatre coins de la planète pour goûter votre bouillon légendaire et vos nouilles faites maison.

QUESTIONS ET RÉPONSES

Dois-je dire aux autres joueurs la carte face visible que j'ai piochée dans le Réfrigérateur ?

Oui, les cuisines sont des environnements tapageurs. Si un autre joueur demande à savoir le type et la valeur de la carte que vous avez choisie dans le Réfrigérateur, vous devez lui dire. Mais après ça, c'est à lui de se souvenir de ce que vous avez en main.

Si autre joueur demande combien de Bols j'ai servis, dois-je lui dire ?

Oui, le nombre de Bols servis par un joueur est une information ouverte. Mais le calcul des points ne se fait qu'à la fin de la partie.

Y a-t-il le même nombre de cartes de chaque type ?

Oui, il y a 8 cartes de chaque type d'ingrédients, une pour chacune des valeurs allant de 0 à 7.

Si un Bol est servi ne contenant qu'un seul type d'ingrédients, le joueur marque-t-il 0 point pour celui-ci ?

Oui, si un Bol est servi (la somme de la valeur des cartes qu'il contient est supérieure ou égale à 14) ne contenant qu'un seul type d'ingrédients, le joueur qui l'a servi ne reçoit aucun point. Bien que cela ne soit qu'un exemple pathétique de votre manque d'imagination, le Bol compte quand même comme étant servi s'il faut départager deux joueurs à égalité.

Un joueur peut-il jouer une carte dans un Bol qui a déjà été servi à ce tour ?

Non, les joueurs doivent suivre les étapes de leur tour dans le bon ordre, et l'on ne peut servir un Bol qu'une fois que les deux cartes du tour ont été jouées. Par conséquent, il n'est pas permis de servir un Bol puis d'y jouer une carte une fois qu'il est vide.

Que se passe-t-il si je dois piocher une carte mais que la pioche est épuisée ?

Suivez autant que possible les étapes 1 à 5. Si la pioche est vide, choisissez une carte du Réfrigérateur à la place et ajoutez-la à votre main.

Je fais une partie en solitaire et je n'ai plus qu'une carte à jouer en main vers la fin de la partie. Que dois-je faire ?

Si vous n'avez qu'une carte jouable en main, jouez-la dans un des Bols puis suivez le reste des étapes autant que possible. Ajoutez une carte du Réfrigérateur à votre main et continuez à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Je fais une partie en solitaire. Ai-je le droit de regarder le contenu de l'un des Bols qui a déjà été servi ?

Oui, vous avez le droit de regarder ce qui a été servi. Mais vous ne pouvez pas regarder les 4 cartes défaussées face cachée avant d'avoir terminé la partie.

Un mot de l'auteur

Comme tous les bons bols de soupe, **Ramen! Ramen!** a mijoté pas mal de temps avant d'arriver sur votre table. C'est un voyage qui a commencé en automne 2016 à Austin au Texas. Je savais que je voulais faire un jeu facile à apprendre, à la fois familier et original, qui puisse être apprécié de tous. Après avoir tout renversé plusieurs fois, changé tous les ingrédients au moins deux fois, et énormément de travail sur l'assaisonnement, la préparation est devenue ce qu'elle est aujourd'hui. Ce sont parfois les recettes les plus simples qui sont les plus dures à bien réaliser.

Mes remerciements les plus sincères vont à Maya Polan, mon inspiration et ma joie, et la personne que je connais qui a dévoré le plus de jeux sur la planète ; à Spencer McElmurry qui a su me garder en appétit ; aux membres de la New Haven Game Makers Guild qui ont bien voulu servir de goûteurs et aider **Ramen! Ramen!** à trouver le bon foyer ; et à Eric Price qui a su croire au pouvoir d'un humble bol de nouilles.

Vous êtes tous, à votre manière, des ingrédients indispensables.

Brendan Hansen



Crédits

Auteur : Brendan Hansen



Maquette : David Bock (thegamebocks.com)

Illustrations : Even Kwan (evenstudios.com)

Production : Heather Przystas, Cherise Wilson

Correction : William Niebling, David Bock, Cathy Bock

Version française : Don't Panic Games



Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Traduction : Nicolas Lion

Adaptation graphique : Clémence Gouyon

Correction : Mélissa Veludo

www.dontpanicgames.com

RAMEN! ラーメン
ラーメン **RAMEN!**