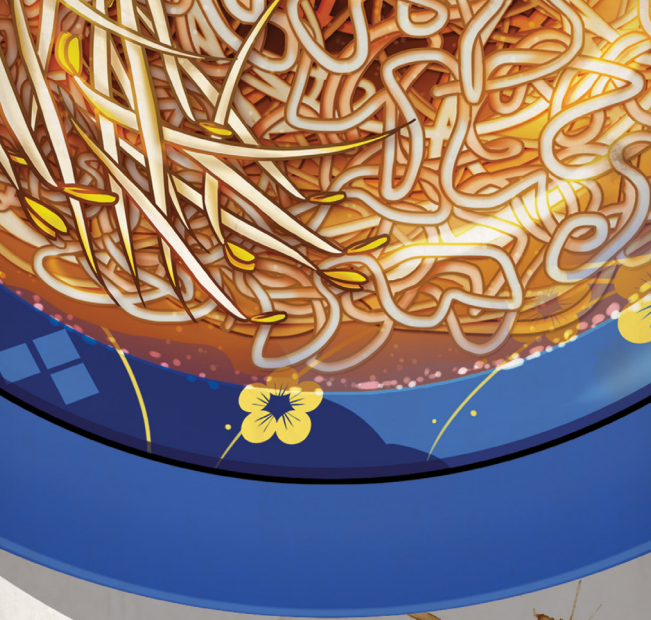




RAMEN! ラーメン
ラーメン **RAMEN!**



こんにちは! ¡Hola!

Has conseguido un puesto de trabajo en la cocina de uno de los mejores Ramen-ya (restaurante de Ramen) del mundo, al menos según los vecinos. Es un lugar acogedor con solo tres asientos, así que el Ramen debe merecer la pena. Tendrás que trabajar con rapidez y cuidado para satisfacer a tus clientes. Pero aquí viene el reto: has acordado con tus compañeros de cocina que quien sirva más (y mejores) boles de Ramen se llevará todas las propinas del día. ¡Así que calienta esas ollas de fideos y participa en esta revolución sopera creando el Ramen más delicioso posible!

OBJETIVO

Supera a los otros cocineros sirviendo **más** (y **mejores**) boles de Ramen que nadie, para ganar la mayor cantidad de puntos totales.

TUS INGREDIENTES

56 cartas de ingredientes en total, con valores del 0 al 7 (cada ingrediente tiene una carta por cada valor), para los siguientes ingredientes frescos:

- | | |
|-----------------------|----------------------------------|
| (8) Ajitama / Huevos | (8) Kamaboko / Pastel de pescado |
| (8) Chashu / Cerdo | (8) Shiitake / Setas Shiitake |
| (8) Menma / Bambú | Además: |
| (8) Negi / Cebollino | (4) Tarjetas de referencia |
| (8) Nori / Algas Nori | (3) Tarjetas de Bol |

Importante: Solo existe una carta para cada combinación de valor y tipo de ingrediente.



PREPARATIVOS / REGLAS PARA 2 JUGADORES

Para jugar en modo solitario, 3 jugadores o 4 jugadores, consulta la página 10.

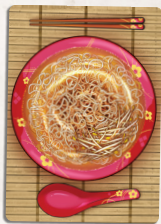
Para preparar una partida de **¡Ramen! ¡Ramen!**, mezcla las cartas de ingredientes formando un mazo. A continuación, reparte 4 cartas de la parte superior del mazo a cada jugador. Estas cartas son vuestra mano inicial. Reparte también una tarjeta de referencia a cada jugador.

Por último, saca 4 cartas de la parte superior del mazo y colócalas bocarriba, formando una fila al lado de este. Estas cartas serán la **"Nevera"**.

El jugador que más recientemente haya comido un bol de Ramen será el jugador inicial. La partida continúa en sentido horario alrededor de la mesa.

Importante: Asegúrate de dejar suficiente espacio entre los jugadores para los Boles de Ramen. Estas son pilas de cartas que representan el espacio de trabajo de la cocina. En una partida de dos jugadores, los Boles de Ramen son compartidos y están disponibles para ambos jugadores.





bol completo
 Ingredientes: 1 kg de espagueti, 1 kg de carne picada, 1 kg de queso, 1 kg de tomate, 1 kg de cebolla, 1 kg de ajo, 1 kg de pimiento, 1 kg de zanahoria, 1 kg de calabacín, 1 kg de berenjena, 1 kg de melón, 1 kg de sandía, 1 kg de melocotón, 1 kg de nectarina, 1 kg de kiwi, 1 kg de fresa, 1 kg de arándano, 1 kg de frambuesa, 1 kg de mora, 1 kg de grosella, 1 kg de espino negro, 1 kg de higo, 1 kg de uva, 1 kg de pasas, 1 kg de almendra, 1 kg de nuez, 1 kg de coco, 1 kg de chocolate, 1 kg de helado, 1 kg de leche, 1 kg de yogur, 1 kg de queso fresco, 1 kg de queso curado, 1 kg de mantequilla, 1 kg de aceite, 1 kg de vinagre, 1 kg de sal, 1 kg de azúcar, 1 kg de especias.



bol completo
 Ingredientes: 1 kg de espagueti, 1 kg de carne picada, 1 kg de queso, 1 kg de tomate, 1 kg de cebolla, 1 kg de ajo, 1 kg de pimiento, 1 kg de zanahoria, 1 kg de calabacín, 1 kg de berenjena, 1 kg de melón, 1 kg de sandía, 1 kg de melocotón, 1 kg de nectarina, 1 kg de kiwi, 1 kg de fresa, 1 kg de arándano, 1 kg de frambuesa, 1 kg de mora, 1 kg de grosella, 1 kg de espino negro, 1 kg de higo, 1 kg de uva, 1 kg de pasas, 1 kg de almendra, 1 kg de nuez, 1 kg de coco, 1 kg de chocolate, 1 kg de helado, 1 kg de leche, 1 kg de yogur, 1 kg de queso fresco, 1 kg de queso curado, 1 kg de mantequilla, 1 kg de aceite, 1 kg de vinagre, 1 kg de sal, 1 kg de azúcar, 1 kg de especias.

DESARROLLO DEL TURNO

Durante tu turno, completa los siguientes pasos, en orden. Se destaca en azul lo esencial de cada paso para tener una rápida visión del turno.

Paso 1. Juega cartas en los Boles de Ramen. Elige dos cartas de tu mano y coloca **cada una en un Bol diferente**. Los Boles deben estar separados, colocados entre los jugadores de tal forma que puedan ver las cartas que hay en cada Bol y jugar sus cartas cómodamente. No puede haber más de tres Boles activos en ningún momento (a fin de cuentas, solo hay tres asientos en el Ramen-ya; es un lugar muy exclusivo).

Importante: Si un Bol está listo para ser servido (según se explica en el siguiente paso), no podrás hacerlo hasta después de haber jugado ambas cartas. Por lo tanto, no puedes recoger las cartas de un Bol de Ramen y comenzar uno nuevo en el mismo turno.

Paso 2. Comprueba si algún Bol está completo y listo para ser servido. Esto ocurre cuando la suma de los valores de las cartas en este Bol es igual o mayor a 14, o si los 7 tipos de ingredientes están presentes en él. Recoge todas las cartas de todos los Bols servidos y colócalas a tu lado **bocabajo**, para obtener puntos al final de la partida. Recuerda separar cada grupo de cartas provenientes de cada Bol para poder hacer el recuento de puntos al final de la partida.

Importante: Ningún jugador puede mirar las cartas de un Bol que ya fue servido hasta el final de la partida.

Paso 3. Toma 1 carta de la Nevera y añádela a tu mano. La Nevera es la fila de 4 cartas junto al mazo.

Paso 4. Añade una carta del mazo a la Nevera. Debería haber 4 cartas boca arriba disponibles.

Paso 5. Roba una carta del mazo y añádela a tu mano. Deberías tener un total de 4 cartas en la mano.

Esto concluye tu turno y comienza el turno del jugador situado a tu izquierda.



Final de la partida

Cuando el mazo se acabe, el juego continuará como de costumbre, pero los jugadores omitirán los pasos 4 y 5 durante su turno. Cuando todas las cartas se hayan jugado y todas las manos de los jugadores estén vacías, el juego habrá acabado y los jugadores puntuarán los Boles que sirvieron. ¿Habrás demostrado tu valía?

Importante: El juego puede terminar con algunos Boles que no se han servido. Estos Boles simplemente se descartan y no se tienen en cuenta para la puntuación final de nadie.

PUNTUACIÓN

Cada jugador puntúa cada Bol servido en función del número de **ingredientes distintos** que tiene:

1 tipo de ingrediente:	0 puntos
2 tipos diferentes:	1 punto
3 tipos diferentes:	2 puntos
4 tipos diferentes:	3 puntos
5 tipos diferentes:	5 puntos
6 tipos diferentes:	7 puntos
7 tipos diferentes:	10 puntos

Importante: Los valores de las cartas no afectan a la puntuación.

El jugador que tenga la mayor cantidad de puntos totales será el ganador. ¡Enhorabuena!

En caso de empate, gana el jugador que haya servido la mayor cantidad de Boles. Si aún hay empate, el jugador con menos cartas totales es el ganador, ya que no desperdició los ingredientes. En caso de seguir empatados, los jugadores compartirán la victoria.

EJEMPLOS DE PUNTUACIÓN

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

En el ejemplo anterior, hay 4 tipos de ingredientes diferentes. Las cantidades adicionales de un tipo de ingrediente no proporcionan puntos adicionales a los jugadores (¡Una cocina que desperdicia los ingredientes no puede durar mucho!).

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

En el ejemplo anterior, hay 6 tipos de ingredientes diferentes. Recuerda que el valor de las cartas no afecta a la puntuación final.

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

Este bol tiene los 7 ingredientes, por lo que está completo, aunque la suma de los valores de las cartas no sea igual o mayor a 14. ¡Un plato perfectamente ejecutado!

Reglas para 3 jugadores

En lugar de tener tres boles comunes, coloca un Bol frente a cada jugador, estos son los Boles propios de cada jugador. Cualquiera puede colocar cartas en ellos. Si el propietario del bol u otro jugador coloca una carta y este queda listo para ser servido, el jugador propietario del bol será el que reciba las cartas para puntuar al final del juego. El resto de reglas no cambian.

Reglas para 4 jugadores

Forma dos equipos de dos jugadores. Tu compañero de equipo debe sentarse frente a ti. Coloca un Bol compartido por todos, uno que pertenece al **Equipo A** y otro al **Equipo B**. Túrnate con el resto de jugadores, en sentido horario de tal manera que en cada turno juegue alguien de un equipo diferente al anterior (A1, B1, A2, B2, etc.).

Los jugadores pueden jugar ingredientes en cualquier Bol, pero sólo obtienen puntos para su equipo al servir el Bol común o el de su propio equipo. Por ejemplo, si un jugador del **Equipo A** juega un ingrediente en el Bol del **Equipo B** y lo sirve, el **Equipo B** recibe esos puntos.

Al final del juego, los jugadores de cada equipo suman los puntos que obtuvieron de los Boles de Ramen servidos. El equipo con la puntuación más alta gana. Las demás reglas no cambian.

Reglas para jugar en solitario

Gestionar la cocina estando solo puede ser todo un reto. ¡Haz lo posible por sacar el máximo provecho a todos tus ingredientes!

Empieza siguiendo los preparativos de las reglas para 2 jugadores. Después de barajar y antes de robar las cartas de tu mano, descarta 4 cartas del mazo y déjalas bocabajo. No se usarán en esta partida. Juega hasta que acabes el mazo y la Nevera, y hayas jugado todas sus cartas.

¿Cómo te fue? Esto es lo que opinaron los críticos sobre tu Ramen en función de tus puntos:

LOS CRÍTICOS HAN HABLADO

- ☆☆☆☆☆ **Menos de 38** ¿Llamas a esto comida?
- ★☆☆☆☆ **38 - 43** Decepcionante, no me gustó nada.
- ★★☆☆☆ **44 - 47** Un Ramen mediocre...
- ★★½☆☆ **48 - 52** No está mal, podría volver otro día.
- ★★★★☆ **53 - 55** Los fideos y el caldo son muy buenos, lo recomiendo...
- ★★★★½☆☆ **56 - 57** Vale la pena esperar solo por el olor, abre el apetito a cualquiera...
- ★★★★★ **58 - 59** ¡Eleva el Ramen a otro nivel!
- ★★★★½☆☆ **60 - 61** Imperdible. Una experiencia culinaria trascendental.
- ★★★★★ **Más de 61** Un milagro gastronómico de alcance mundial. El bol de Ramen redefinido. Los conocedores de la gastronomía se embarcan en una verdadera peregrinación desde los rincones más remotos del planeta solo para probar su legendario caldo y sus fideos caseros.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Debo decirle al otro jugador lo que saqué de las cartas de la Nevera que estaban bocarriba?

Sí, las cocinas son entornos ajetreados, cualquiera puede tener un despiste. Si otro jugador solicita saber el tipo y el valor de la última carta que tomaste de la zona de la Nevera, debes decírselo. Pero, más allá de eso, depende de ellos recordar lo que tienes en tu mano.

Si otro jugador me pregunta cuántos boles de Ramen he servido, ¿debo decirlo?

Sí, el número de boles de Ramen que ha servido un jugador es información pública, sin embargo, no sabrá tu puntuación, pues esta se calcula al final de la partida.

¿Todos los ingredientes tienen el mismo número de cartas?

Sí. Hay 8 cartas para cada uno de los tipos de ingredientes, con una carta de cada valor entre 0 y 7.

¿Qué sucede si se sirve un Bol de Ramen con un solo tipo de ingrediente presente, recibe el jugador 0 puntos?

Sí, si se sirve un Bol (la suma de las cartas dentro es igual o mayor a 14) con solo un tipo de ingrediente, entonces el jugador que sirvió ese Bol recibe 0 puntos. Aunque sea una excusa lamentable para un Bol de Ramen, cuenta para el total de Boles servidos en caso de que se necesite un desempate.

¿Un jugador puede jugar en un Bol de Ramen que acaba de servir?

No, los jugadores deben seguir los pasos en orden y no pueden servir un Bol hasta después de que se hayan jugado dos cartas en Boles distintos. Por lo tanto, no se permite servir un Bol de Ramen y luego jugar una carta.

¿Qué hago si no puedo robar porque se ha acabado el mazo?

Si el montón de robo está vacío, toma 1 carta de la Nevera para añadirla a tu mano en su lugar. En general, sigue los pasos del 1 al 5 del turno en todo aquello que sea posible.

Estoy jugando solo y al final de la partida solamente tengo 1 carta en la mano para jugar. ¿Qué hago?

Si solo tienes 1 carta para jugar, entonces juégala en un solo Bol y procede a completar todo lo que puedas en los siguientes pasos.

Estoy jugando solo. ¿Puedo ver el contenido de un Bol servido?

Sí, está bien echar un vistazo a los boles servidos. Sin embargo, no puedes mirar las 4 cartas que descartaste bocabajo al principio de la partida hasta que se complete el juego.

Mensaje del autor

Como todos los buenos boles de sopa, ¡Ramen! ¡Ramen! estuvo cociéndose a fuego lento antes de llegar a tu mesa. Todo comenzó en otoño de 2016 en Austin, Texas. Supe que quería hacer un juego que fuera fácil de aprender, familiar pero fresco, algo que cualquiera pudiera disfrutar. Después de algunos fallos, rehacer todos los ingredientes del juego desde cero al menos dos veces y mucho trabajo para obtener el sazonado justo, se cocinó a fuego lento hasta convertirse en lo que es hoy. A veces, las fórmulas más simples son las más difíciles de lograr.

Mi más sincero agradecimiento a Maya Polan, la persona que inspira mi alegría y que, en su camino, ha comido de más juegos que nadie. A Spencer McElmurry por mantenerme hambriento, a los miembros del New Haven Game Makers Guild por ser unos degustadores maravillosos y por ayudar a que ¡Ramen! ¡Ramen! encuentre su hogar. Y a Eric Price por creer en el enorme poder de un simple bol de fideos. Todos sois, a vuestra manera, ingredientes cruciales.

- **Brendan Hansen**



Créditos



Autor: Brendan Hansen

Diseño gráfico: David Bock (thegamebocks.com)

Ilustraciones de Ramen: Even Kwan (evenstudios.com)

Ilustración de la cubierta: 太平洋海 Taiheiyoukai

Producción: Heather Przystas, Cherise Wilson

Edición: William Niebling, David Bock, Cathy Bock

Adaptación gráfica: Vitamina Disseny

Editor: Toni Serradesanferm

Dirección editorial: César Sánchez



RAMEN! ラーメン
ラーメン **RAMEN!**