

Ramen Fury™

LIVRETO DE REGRAS



IDADE 8+ • 2 A 5 JOGADORES

Componentes:

- 15 Cartas de Tigela de Lamem
- 89 Cartas de Ingredientes
- 10 Fichas de Colher
- 01 Livreto de Regras

Símbolos das Cartas de Ingredientes:

-  Proteína
-  Vegetais
-  Misto (proteína ou vegetais)
-  Pimenta
-  Pontuação

Objetivo:

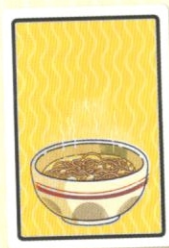
Ganhe pontos ao comer lamem (ou Ramen, como os japoneses pronunciam esse delicioso prato) em tigelas com deliciosas combinações de ingredientes e sabores. Cada tipo de sabor recebe uma pontuação diferente. Ao final do jogo, vence o jogador com mais pontos somados de suas tigelas consumidas!

Preparação:

1. Cada jogador pega três Cartas de Tigela de Lamem e duas Fichas de Colher, organizando as Cartas de Tigela de Lamem numa linha, com o macarrão virado para cima.
2. Embaralhe as Cartas de Ingredientes e distribua três para cada jogador. Não revele sua mão aos outros jogadores.

3. Coloque o baralho de Cartas de Ingredientes no centro da mesa, vire para cima quatro cartas do baralho e as coloque na mesa. Essas quatro cartas viradas para cima são a "Despensa".
4. Quem comeu lamem mais recentemente começa o jogo!

Todas as Cartas de Tigela de Lamem e Fichas de Colher não utilizadas são colocadas de volta na caixa e não serão usadas durante o jogo.



Tigela de Lamem com o lado do macarrão para cima

Exemplo de Preparação:



Como jogar:

Em cada turno, um jogador **deve** realizar **duas** das seguintes ações:

Preparo **Reabastecimento**

Compra **Consumo**

Colherada **Esvaziar**

Você pode realizar uma combinação de duas ações em qualquer ordem ou pode realizar a mesma ação duas vezes. (Além disso, os jogadores podem realizar ações livres especiais, conforme explicado na seção **Pimenta e Guarnição de Nori**.)

Ações:

Preparo: coloque um ingrediente da sua mão em uma de suas tigelas. Os ingredientes devem sempre ser colocados em cima de outros Ingredientes na tigela.

Nota: as Cartas de Pimenta e Guarnição de Nori têm regras especiais, explicadas na página 6.

As tigelas de ramen nunca podem ter mais de cinco ingredientes dentro e não podem conter mais de um Ingrediente de Sabor.

Compra: pegue na Despensa uma das cartas viradas para cima ou a carta do topo do Baralho de Ingredientes e a coloque em sua mão. Quando pegar uma carta da Despensa, substitua-a em seguida pela carta do topo do Baralho de Ingredientes.

Nota: as cartas de Pimenta e Guarnição de Nori que aparecem nessa ação têm regras especiais, explicadas na página 6.

Caso um jogador tenha mais de cinco cartas em sua mão, ele deve descartá-las até que restem apenas cinco.

Colherada: descarte uma de suas Fichas de Colher e depois pegue o ingrediente do topo de uma tigela pertencente a qualquer jogador, incluindo você mesmo. Coloque o ingrediente diretamente em uma das suas tigelas ou na sua mão.



Reabastecimento: descarte todas as cartas da Despensa e as substitua por quatro novas cartas do topo do Baralho de Ingredientes. **Nota:** as cartas de Pimenta e Guarnição de Nori

que aparecem nessa ação têm regras especiais, explicadas na página 6.

Consumo: coma uma tigela de ramen e vire a carta para o lado de consumido, juntamente com todos os ingredientes dentro dela. Uma tigela deve ter um Ingrediente de Sabor e mais um outro ingrediente, no mínimo, para que possa ser consumida. Uma vez que uma tigela foi consumida, nenhum outro ingrediente pode ser colocado nela e nenhum ingrediente pode ser retirado dela com uma colher.

Esvaziar: retire todos os ingredientes de uma de suas tigelas de ramen e as coloque na pilha de descarte.

Uma vez que um jogador fez suas duas ações, juntamente com possíveis ações livres especiais, o jogo continua no sentido horário.

Preparando uma Tigela de Lamen:

- Ingredientes mais recentes no topo
- Símbolos dos ingredientes visíveis
- No máximo cinco ingredientes
- Apenas um Ingrediente de Sabor



Pimenta e Guarnição de Nori:

A Pimenta e a Guarnição de Nori são ingredientes especiais que podem ser colocados nas tigelas de duas maneiras:

- Sempre que você realizar uma Ação de Compra ou Reabastecimento que resulte em adicionar uma Pimenta ou uma Guarnição de Nori à Despensa, você já pode colocar **uma** Pimenta ou uma Guarnição de Nori na tigela que você escolher — até mesmo na tigela de outro jogador! Após colocar um ingrediente numa tigela, substitua-o com uma carta do topo do Baralho de Ingredientes. Se outra Pimenta ou Guarnição de Nori aparecer nessa ação, você também pode usá-las neste momento!

- Durante o seu turno, você também pode usar uma Pimenta ou uma Guarnição de Nori da sua mão e colocá-la na tigela de qualquer jogador. Usar Pimentas e Guarnições de Nori da sua mão é uma ação livre, não contando como uma das duas ações que você deve realizar no seu turno.



Pimenta:

A Pimenta adiciona FÚRIA ao Ramen Fury! No final do jogo, subtraia 1 ponto (-1) para cada Carta de Pimenta em uma tigela de lamen que você tenha consumido, a menos que esteja em uma tigela que contenha Sabor Fúria.



Guarnição de Nori:

As Guarnições de Nori são ingredientes que podem ser usados para tornar qualquer tigela de lamen mais colorida e deliciosa! No final do jogo, adicione 1 ponto (+1) para cada Guarnição de Nori em tigelas de lamen que você tenha consumido.

A Pimenta adiciona pontos ao seu total quando são consumidas em tigelas que contêm Sabor Fúria, mas você perde pontos se comê-la em tigelas com outros sabores!

Fim do Jogo:

O jogo termina quando um jogador tiver consumido sua terceira tigela de lamem ou quando o Baralho de Ingredientes acabar. Cada um dos jogadores tem direito a um último turno. Então o jogo avança para a contagem de pontos.

Contagem de pontos:

No final do jogo, os jogadores contam os pontos de cada tigela de lamem que comeram, baseados no sabor dentro de cada tigela.



Três tigelas de lamem consumidas



Sabor Camarão:

Tigelas com Sabor Camarão valem 4 pontos para cada par de Ingredientes de Vegetais e Proteína.



Sabor Shoyu:

Tigelas com Sabor Shoyu valem 2, 5, 9 ou 14 pontos, dependendo se têm 1, 2, 3 ou 4 Ingredientes de Vegetal únicos.



Sabor Carne:

Tigelas com Sabor Carne valem 2, 5, 9 ou 14 pontos, dependendo se têm 1, 2, 3 ou 4 Ingredientes de Proteína únicos.



Sabor Fúria:

Tigelas com Sabor Fúria valem 2 pontos para cada carta de Pimenta que possuírem. NÃO subtraia pontos das cartas de Pimenta se elas estiverem em tigelas contendo Sabor Fúria.



Sabor Frango:

Tigelas de Sabor Frango valem 6 pontos se contiverem dois Ingredientes iguais e 10 pontos se contiverem três Ingredientes iguais (Guarnição de Nori e Pimenta não contam nessas combinações).

Uma vez que tiver determinado quanto suas tigelas de lamem valem individualmente, some todos os seus pontos. Vence o jogador com mais pontos. No caso de empate, vence o jogador que tiver consumido o maior número de ingredientes. Se ainda houver empate, os jogadores empatados vencem juntos!

Exemplos de pontuação:



= 8

Esta tigela contém Sabor Camarão e vale 8 pontos porque contém duas Proteínas e dois Vegetais. Tofu pode contar como Proteína OU Vegetal.



= 7

Esta tigela contém Sabor Frango e vale 7 pontos: 6 pontos pelos dois Ovos e um ponto extra porque ela também contém uma Guarnição de Nori.



= 4

Esta tigela contém Sabor Shoyu e vale 4 pontos: 5 pontos devido aos dois Vegetais únicos, mas 1 ponto é subtraído porque a tigela contém uma Carta de Pimenta.



= 2

Esta tigela contém Sabor Fúria e vale 2 pontos porque ela contém uma Carta de Pimenta.

Embora o ramen (Ramen, como é pronunciado em japonês), seja normalmente considerado um prato japonês, ele tem suas origens na culinária chinesa. Em meados do século 19, quando o Japão iniciou sua abertura para o comércio exterior, restaurantes chineses começaram a aparecer nas cidades portuárias do Japão. Um prato feito com macarrão, conhecido como *shina soba* ("macarrão chinês"), tornou-se muito popular, e a primeira loja especializada em ramen abriu em 1910, em Yokohama, a segunda maior cidade do Japão. Alguns dos acompanhamentos comuns eram ovos, milho, *nori* (algas secas) e *naruto* (rolinhos de massa de peixe). Após um terremoto, ocorrido fora de Tóquio, ter causado uma devastação imensa em 1923, a popularidade do ramen continuou a crescer, visto que essa comida simples ainda podia ser servida por carrinhos de comida.

O empresário Momofuku Ando inventou o primeiro pacote de ramen instantâneo em 1958, que rapidamente conquistou as lojas ao redor do mundo. A combinação de macarrão instantâneo e pacotinhos de tempero (variando entre frango, carne, bacon e até mesmo pizza!) continua sendo muito popular até os dias de hoje.

Mixlore



ITADAKIMASU!

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

Livreto de Regras: © Forest-Pruzan Creative, LLC