








DARYL CHOW

RATTEN

INK



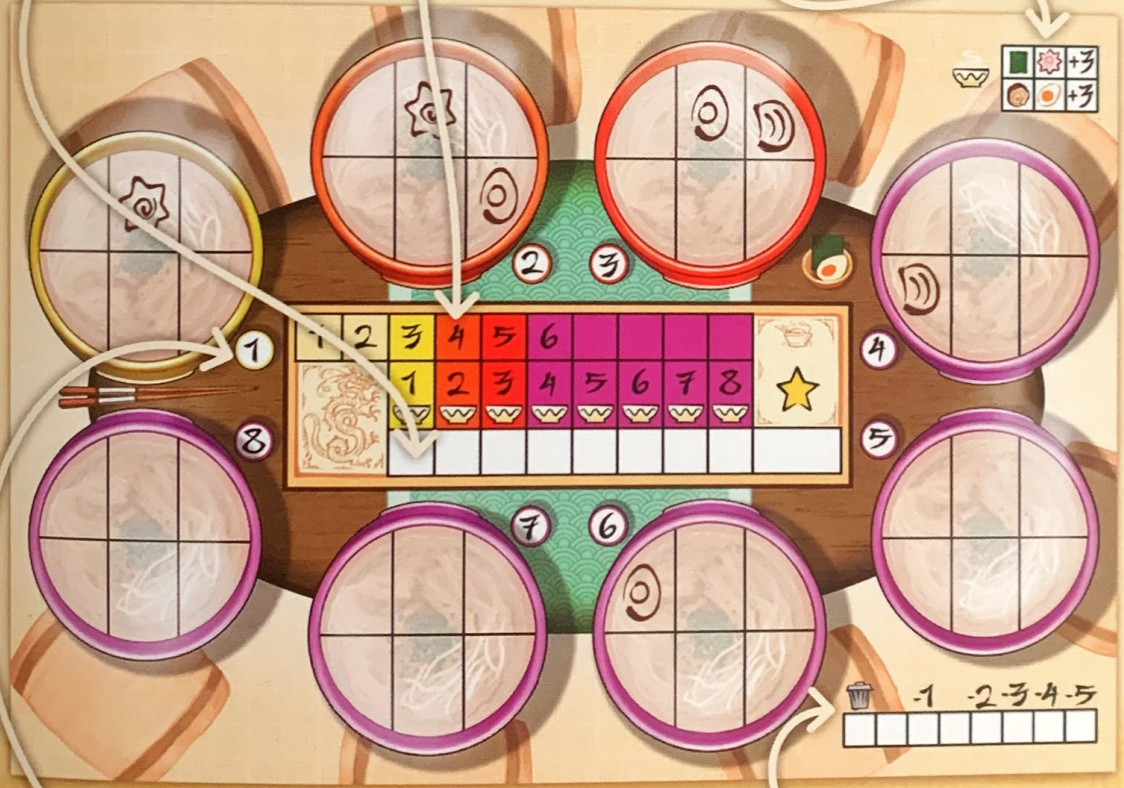
SPELREGELS
RÈGLES DU JEU
SPIELANLEITUNG
GAME RULES
REGLAS DE JUEGO
REGRAS DE JOGO
REGOLE DEL GIOCO

-  **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 rondetakje 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.

