RAMEN CHEF

Aliment identifié déjà à moitié mijoté !

Un casse-tête culinaire pour 2 à 4 fans de ramen à partir de 8 ans.

Auteur : Thade Precht
Illustrations : Christian Bögle
Rédaction : Artur Koch (oui, en allemand, ça veut dire "cuistot". Mais c'est une coïncidence. Juré.)
Durée de la partie : 20 min. env.

Les ramen : pour nous, un délicieux plat de nouilles au bouillon venu du Japon. Mais, pour ceux qui les font, rien de moins qu'une âpre lutte sur un marché dantesque. Dans la Métropole de Tokyo, les cuisiniers se livrent un combat sans merci pour récupérer les meilleurs ingrédients et exaucer les souhaits de leurs clients et clientes. Le nouveau jeu d'Heldbergs, Ramen Chef, vous propulse au beau milieu de ce champ de bataille. Vous êtes un chef parmi d'autres (jusqu'à quatre). Vous vous y entendez pour gérer votre affaire. Votre ambition : trouver votre place parmi les plus grands Ramen Chefs de Tokyo. Votre atout maître ? Votre cervelle !

Pour remporter la partie, accumulez le plus grand nombre d'ingrédients et de cartes Bonus.

CONTENU DU JEU

- **28 cartes Ingrédient recto-verso (rouges)**
- **14 cartes Bonus (vertes)**
- **4 menus**
- **4 chefs**
- **1 paire de baguettes**
- **1 règle du jeu**

MISE EN PLACE

- Chaque personne reçoit un **menu** et un **chef** et les place devant elle.
- Les cartes Bonus (vertes) sont mélangées sans les regarder (soupière sur le dessus) et forment une première pioche, secrète, au bord de la zone de jeu. Chaque personne pioche une carte et la place, face cachée, devant elle.
- Au cours du jeu, vous avez le droit de **consulter autant que vous le souhaitez** vos cartes Bonus non utilisées : l'étourderie est humaine…
- Les **cartes Ingrédient** (rouges) sont mélangées pour former une deuxième pioche au bord de la zone de jeu. Les cartes du dessus de la pioche sont réparties au centre de la zone de jeu, en carré de trois cartes sur trois. *Attention* : veillez à ne pas regarder le dessous des cartes en les positionnant !
- Préparez les **baguettes**.
  Qui parmi vous a, le plus récemment, englouti une délicieuse soupe ? À vous de commencer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, commencez par retourner l'une des neuf cartes Ingrédient au choix. Indiquez à voix haute et claire le nom de l'ingrédient que vous cachez en retournant la carte. Ensuite, révélez une deuxième carte Ingrédient et indiquez à nouveau le nom de l'ingrédient ainsi masqué. On annonce donc toujours le nom de l'ingrédient que l'on ne verra PLUS ! **IMPORTANT** : essayez de retenir les ingrédients qui viennent tout juste d'être masqués.

Pour information : les cartes Ingrédient représentent, recto-verso, un ingrédient sur les 7 possibles. Chaque combinaison d'ingrédients (par exemple champignons + œuf, champignons + nouilles, champignons + champignons, etc.) n'existe qu'en un seul exemplaire.

Une fois les deux cartes retournées, on vérifie :
Les deux ingrédients désormais visibles sont-ils identiques ?

NON :
Dommage. Terminez votre tour. Les cartes restent telles quelles (on ne les retourne pas à nouveau), et la personne suivante joue à son tour.

OUI :
Génial, choisissez **une** des deux cartes (sans regarder au dos !) et placez-la devant vous. Complétez le carré de 3×3 avec la carte du dessus de la pioche Ingrédients (sans la retourner). Terminez votre tour. C'est au tour de la personne suivante.

Exemple :
Lolo retourne une carte qui représente des nouilles, et dit à voix haute "nouilles". Le dos de la carte représente des œufs (1). Il retourne une carte qui représente de la viande, et dit à voix haute "viande". le dos de la carte Viande représente également des œufs (2). Génial, Lolo a révélé deux ingrédients identiques (les œufs) et peut garder l'une des deux cartes.

Mais les menus, c'est pour quoi faire ?

Le recto des menus est certes très joli à regarder, mais n'a aucune fonction particulière en jeu. En revanche, le verso vous aidera à classer et nommer correctement les différents ingrédients. En principe, vous décidez collectivement, avant de commencer le jeu, dans quelle langue les ingrédients seront nommés, si ce n'est pas en français… Nommer correctement les ingrédients est ensuite, bien entendu, une question d'honneur. Si vous vous obstinez à utiliser des noms incorrects, les autres vous châtieront en vous collant les baguettes dans la main ! Au tour suivant, vous devrez révéler les cartes Ingrédient avec les baguettes, et donc, selon toute vraisemblance, passer pour une nouille.

Utilisation et pioche des cartes Bonus:

Les cartes Bonus représentent des commandes particulières de vos clients et clientes. Si, à la fin de votre tour, vous êtes en possession des cartes Ingrédient représentées sur une carte Bonus en votre possession, vous devez résoudre celle-ci (il est interdit de la résoudre ultérieurement). Pour ce faire, vous pouvez utiliser n'importe quelle face de vos cartes Ingrédient.

Carte Bonus résolue ? Yatta ! Pour prouver votre réussite, révélez les trois cartes correspondantes (la carte Bonus et les deux cartes Ingrédient) et empilez-les sous votre chef. Elles y resteront jusqu'à la fin de la partie ; interdiction de les regarder à nouveau. Avec chaque nouvelle carte, votre chef gagne en importance dans le milieu du ramen ! Enfin, tirez une nouvelle carte Bonus.

Que se passe-t-il si vous pouvez résoudre immédiatement une nouvelle carte Bonus ? Il peut arriver que vous soyez en mesure de présenter immédiatement les ingrédients nécessaires pour résoudre votre nouvelle carte Bonus. C'est une très bonne nouvelle pour vous. Résolvez tout simplement votre carte Bonus comme indiqué ci-dessus, et piochez-en une nouvelle.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la pioche Ingrédients est épuisée et qu'il manque une carte au carré de 3×3. Si la personne en train de jouer son tour est en mesure de résoudre une ou plusieurs cartes Bonus, elle peut le faire.

Pour compter les points, empilez les cartes collectées (à l'exception des cartes Bonus non résolues) sous vos chefs respectifs. C'est l'heure du spectacle : comparez vos piles. La personne qui obtient la plus haute pile remporte la partie et le titre de "Ramen Chef en chef". En cas d'égalité, c'est évident, il y a plusieurs chefs.

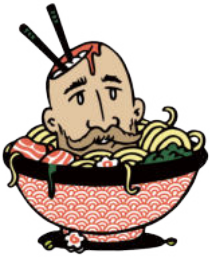
VARIANTES

Si le jeu fait trop chauffer vos méninges, vous pouvez vous faciliter un peu l'existence en excluant un ingrédient de la partie. Les 7 cartes Ingrédient et les 4 cartes Bonus correspondantes sont alors retirées du jeu.

おいしい

おいしい

LES GENS DERRIÈRE L'IDÉE



THADE PRECHT

"Je joue pas, je travaille !" Ou l'inverse ? Avec Thade, on n'est jamais sûr. Il faut dire qu'avec son travail de développeur produit, concepteur, rédacteur et auteur, les frontières sont un peu floues. Autrement dit : Thade est et fait tout et rien à la fois, et s'amuse, selon ses envies, en papillonnant entre jouets en bois, livres créatifs, énigmes et jeux.

CHRISTIAN BÖGLE

Illustrateur et designer. Son premier amour, la bande dessinée, lui a donné plusieurs ouvrages. Depuis quelques années, il se consacre davantage au design pour des artistes d'envergure nationale et internationale. Sa couleur préférée : le noir. Même s'il est parfaitement au courant que ce n'est pas une couleur, merci. Récompensé du prestigieux tampon Cochonnet pour le plus beau dessin de la classe 1985.