

RAMEN CHEF

Gut geschaut ist halb gekocht!

Ein kulinarischer Brain-Twister für 2-4 Ramen Fans ab 8 Jahren.

Autor: Thade Precht
Illustrator: Christian Bögle
Redaktion: Artur Koch (der Nachname ist nur ein großer Zufall. Wirklich.)
Spieldauer: ca. 20 Min.

Ramen – für uns ist es eine brutal leckere Nudelsuppe aus Japan. Aber für ihre Macher ist Ramen das Zentrum eines ebenso brutalen Kampfes auf einem Mega-Markt. Denn in der Metropole Tokyo konkurrieren Köche hart um die besten Zutaten, damit sie die Wünsche ihrer Kundinnen und Kunden erfüllen können. Im neuen Heldbergs Spiel „Ramen Chef“ mischt du in dieser Schlacht ganz vorne mit. Denn du bist einer von bis zu vier Köchen, die ihr Suppen-Business mit Raffinesse betreiben, um einer der größten Ramen-Chefs in Tokyo zu werden. Deine Waffe? Dein kluger Kopf!

Wer am Ende des Spiels die meisten Zutaten- und Bonuskarten gesammelt hat, gewinnt.

SPIELINHALT

- 28 doppelseitige Zutatenkarten (rot)
- 14 Bonuskarten (grün)
- 4 Menüs
- 4 Köche
- 1 Paar Esstättchen
- 1 Spielanleitung



SPIELVORBEREITUNG

- Jeder von euch erhält ein Menü und einen Koch und legt beides vor sich ab.
- Die Bonuskarten (grün) werden verdeckt gemischt (mit der Suppenschüsselseite nach oben) und bilden einen ersten, verdeckten Stapel am Spielfeldrand. Jeder von euch zieht eine Karte vom Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Deine noch nicht erfüllten Bonuskarten kannst du dir im Spielverlauf beliebig oft ansehen – vergessen ist menschlich...
- Die Zutatenkarten (rot) werden gemischt und bilden einen zweiten Stapel am Spielfeldrand. Die obersten neun Karten werden in der Mitte der Spielfläche in einem 3x3 Raster ausgelegt. Achtung: Die Rückseiten der Karten dabei nicht anschauen!
- Legt die Esstättchen bereit.
- Wer von euch zuletzt eine gute Suppe geschlürft hat, beginnt.



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, drehst du zuerst eine beliebige der neun Zutatenkarten um und sagst dabei laut und deutlich den Namen der Zutat, die du gerade wegdreht! Danach musst du eine zweite, andere Zutatenkarte umdrehen und sagst ebenfalls den Namen der Zutat, die du wegdreht. Es wird also immer der Name der Zutat gesagt, die danach NICHT mehr zu sehen ist! WICHTIG: Ihr solltet alle versuchen, euch die Zutaten zu merken, die gerade weggedreht worden sind.

Zur Info: Die Zutatenkarten sind beidseitig bedruckt mit jeweils einer von insgesamt 7 verschiedenen Zutaten für die Suppen. Jede Zutaten-Konstellation (zum Beispiel Pilze+Ei, Pilze+Nudeln, Pilze+Pilze etc.) ist genau 1x vorhanden.

Nach dem Aufdecken wird geprüft:
Sind die beiden aufgedeckten, nun zu sehenden Zutaten identisch?

NEIN:
Schade, dein Zug ist beendet. Die Karten bleiben einfach liegen (werden also nicht erneut umgedreht) und die nächste Person ist an der Reihe.

JÄ:
Super, wähle eine der beiden Karten aus (ohne noch einen Blick auf die Rückseiten zu werfen!) und lege sie vor dir ab. Die nun freie Stelle im 3x3 Raster füllst du mit der obersten Karte des Zutatenstapels auf (die Karte dabei weder drehen noch wenden). Dein Zug ist beendet und die nächste Person ist an der Reihe.

Beispiel:
Lollo dreht eine Karte mit Nudeln um und sagt laut „Nudeln“. Die Rückseite zeigt Eier (1). Jetzt dreht er eine Karte mit Fleisch um und sagt laut „Fleisch“. Auch auf der Rückseite des Fleischs sind nun Eier (2) zu sehen. Super, Lollo hat zwei identische Zutaten (Eier) aufgedeckt und darf sich nun eine der beiden Karten nehmen.



Wozu sind eigentlich die Menüs?

Die Vorderseite des Menüs ist zwar optisch nett anzugucken, hat aber keine spielerische Bewandnis. Die Rückseite dagegen hilft dir beim Zuordnen und Aussprechen der richtigen Zutatennamen. Am besten einigt ihr euch vor Spielbeginn darauf, in welcher Sprache ihr die Zutaten aussprechen wollt – notfalls auch auf Deutsch... Die richtige Namensnennung ist dann natürlich eine Frage der Ehre. Solltest du dennoch wiederholt falsche Namen nennen, bekommst du von den anderen zur Strafe die Esstättchen in die Hand gedrückt! In der Folgerunde musst du nun deine Zutatenkarten mit den Stättchen aufdecken – und dich dabei höchstwahrscheinlich zum Horst machen.

Erfüllen und Sammeln von Bonuskarten:

Die Bonuskarten zeigen spezielle Orderwünsche deiner Kundinnen und Kunden. Immer wenn du am Ende deines Zuges die darauf abgebildeten Zutaten mit zwei deiner gesammelten Zutatenkarten beisammen hast, musst du deine Bonuskarte einlösen (späteres Einlösen ist nicht erlaubt). Welche Seite deiner Zutatenkarten du zum Einlösen verwendest, ist dabei egal.



Bonuskarte erfüllt? Yatta! Zum Beweis zeigst du die entsprechenden Karten (also die Bonuskarte und die zwei Zutatenkarten) vor und stapelst sie anschließend unter deinem Koch. Dort bleiben sie bis zum Ende des Spiels und dürfen nicht mehr eingesehen werden. Dein Koch wird mit jeder Karte mächtiger im Ramen-Business! Anschließend ziehst du eine neue Bonuskarte vom Stapel.

Was passiert, wenn du eine neu gezogene Bonuskarte direkt erfüllen kannst? Kann passieren, weil du die darauf abgebildeten Zutaten bereits beisammen hast! Dann ist das richtig gut für dich. Die entsprechenden Karten einfach wie bereits beschrieben einlösen und noch mal eine neue Bonuskarte vom Stapel ziehen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der Stapel an Zutatenkarten aufgebraucht ist und noch eine weitere Karte nötig wäre, um das 3x3 Raster wieder aufzufüllen. Sofern die Person, die gerade am Zug ist noch eine oder gar mehrere aufeinanderfolgende Bonuskarten erfüllen kann, darf sie das noch tun.

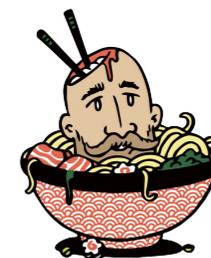
Für die Endauswertung stapelt ihr nun alle eure gesammelten Karten (mit Ausnahme eurer letzten, nicht erfüllten Bonuskarte) unter eurem Koch. Showdown: Vergleicht die Höhe eurer Stapel. Wer von euch den höchsten Stapel hat gewinnt und ist neuer "Ramen Chef Chef". Bei Gleichstand gibt es entsprechend mehrere Chefs.

SPIELVARIANTE

Wenn euch das Spiel allzu sehr das Hirn zermartert, könnt ihr es etwas vereinfachen, indem ihr vor Spielbeginn eine Zutat aussortiert. Die relevanten 7 Zutaten- und 4 Bonuskarten kommen zurück in die Spiele-schachtel.



DIE KÖPFE HINTER „RAMEN CHEF“:



THADE PRECHT
„Ich spiele nicht, ich arbeite!“ Oder umgekehrt? So ganz genau weiß man das bei Thade eigentlich nie. Denn seine Arbeit als Produktentwickler, Designer, Spieleredakteur und Autor lässt die Grenzen verschwimmen. Anders ausgedrückt: Er ist und macht quasi alles und nichts zugleich – und amüsiert sich dabei nach Lust und Laune in Sachen Holzspielzeug, Kreativbücher, Rätsel und Spiele.



CHRISTIAN BÖGLE
illustriert und designed. War seine frühe Leidenschaft die Cartoon-Zeichnerie, der er mehrere Bücher zu verdanken hat, hat er sich die letzten Jahre mehr auf die Gestaltung für nationale und internationale Künstler konzentriert. Seine Lieblingsfarbe ist Schwarz. Und das, obwohl er weiß, dass das keine Farbe ist. Ausgezeichnet mit dem Schweinchenstempel für die schönste Schrift der Klasse 1985.

RAMEN CHEF

A good look is half cooked!

A culinary brain twister for 2-4 ramen fans, ages 8 and up.

Author: Thade Precht
Illustrator: Christian Bögle
Editor: Artur Koch
Playing time: about 20 min

Ramen – for some, it is a brutally delicious noodle soup originally from Japan. For its makers, ramen is the center of an intensely brutal fight in a mega-market. In the metropolis of Tokyo, cooks compete fiercely for the best ingredients so that they can satisfy their customers' needs and desires. In the new Heldbergs game „Ramen Chef“, you are at the forefront of this battle. Play as one of up to four chefs who run their soup business with sophistication and brains in order to become Tokyo's Greatest Ramen Chef. Your greatest weapon? Your smart head!

Whoever collects the most ingredients and bonus cards by the end of the game wins.

GAME CONTENTS

- 28 double-sided ingredient cards (red backgrounds)
- 14 bonus cards (green backgrounds)
- 4 menu cards
- 4 cooks
- 1 pair of chopsticks
- 1 instruction manual



GAME SETUP

- Give each player a **menu card** and a **cook** to place in front of themselves.
- Shuffle the **bonus cards (green)** face down (with the soup bowl side up) to form a deck on the edge of the playing area. Each player draws a card from the deck and places it face down in front of them.
- You can look at your unfulfilled bonus cards during the game **as often as you like** – (forgetting is human, afterall...)
- Shuffle the **ingredient cards (red)** and deck them to form a second deck on the edge of the playing area. Lay out the top nine cards into the middle of the playing area in a 3x3 grid. **Note: Do not look at the back of the cards!**
- Get the chopsticks ready.
- The player who last sipped the best soup goes first.



GAME PLAY

Take turns playing clockwise. On your turn, first turn over any one of the nine ingredient cards and say loudly and clearly the name of the ingredient you are turning! Then you pick a second, different card. Turn the second ingredient card over and say the name of the ingredient that you are turning over. Also declare the name of the ingredient on the card before you flip, **NOT** the one which can be seen afterwards! **IMPORTANT:** All players should try to memorize the ingredients that have just been turned over and hidden from view.

Please note: The ingredient cards are printed on both sides with one of the 7 different ingredients for ramen. Each ingredient pairing (e.g. nori + egg, nori + meat, nori + nori) occurs only once.

After flipping over [the two cards], check the following: Do the two newly revealed ingredients match?

NO: Well, that sucks. Your turn is over. The cards just stay where they are (they are not turned over again) and it is the next player's turn.

YES: Fantastic, choose **one** of the two cards (without looking at the back!) and place it in front of you. The now empty space in the 3x3 grid is filled with the top card of the ingredient deck (do not turn the card over). Your turn is over and it is the next player's turn.



Example: Lollo turns over a card of noodles and says "noodles" out loud. The back shows Eggs (1). Now he turns over a second card with meat and says "meat" out loud. The back of the meat-card shows eggs (2), too. Great, Lollo revealed two identical cards with the same ingredients (eggs) and can now take one of the two cards.

What About the Menu Cards?

The front of your menu cards are visually nice to look at, but have no relevance for the game. The back, on the other hand, will help you assign and pronounce the correct ingredient names. Preferably before the start of the game you all agree on the language you will call out the ingredients in – if necessary, in English ... The correct pronunciation is of course a question of honor between players. If a player repeatedly mentions incorrect names, the fellow players give them chopsticks as a punishment! For the next round, the punished player must reveal their two ingredient cards using the chopsticks, and will likely look like a fool.

Fulfilling and Collecting Bonus Cards:

Die The bonus cards show special order requests from your customers. If at the end of your turn you have collected the two ingredients on your bonus card, you can redeem your bonus that round. You may not redeem it on a future round. Which side of your ingredient cards you wish to redeem doesn't matter.



Bonus card fulfilled: Yatta! To prove this, show your fellow players the corresponding cards (i.e. the bonus card and the two ingredient cards) and then deck them under your cook. The cards remain there until the end of the game and can no longer be viewed. Your cook will become more powerful in the ramen business with every card in their deck! Then draw a new bonus card from the deck.

What happens if you can fulfill a newly drawn bonus card immediately? This can happen if you already have the ingredients shown on it! Aces for you if that's the case. Simply redeem the corresponding cards as described and draw another bonus card from the deck.

END OF THE GAME

The game ends when the deck of ingredient cards is empty and another card is needed to fill up the 3x3 grid. If the active player can fulfill bonus cards, they may do so to finish their turn. For the final evaluation, stack all of your collected cards, with the exception of your not fulfilled bonus card, under your cook. Showdown: Compare the height of your decks.

The player with the highest deck wins and is the new "Ramen Chef Boss". If there is a tie, there are several Bosses to share the win.

PLAY VARIANT

If the game boggles your mind too much, you can simplify it a bit by taking out one ingredient before the game starts. The relevant 7 ingredient cards and 4 bonus cards are returned to the game box.



WHO'S BEHIND „RAMEN CHEF“:

THADE PRECHT

"I'm not playing, I'm working!" Or vice versa? You never really know with Thade. Because his work as a product developer, designer, games editor and author tends to blur the boundaries. In other words: He is and does everything and nothing at the same time – and amuses himself by creating wooden toys, creative books, puzzles and games.

CHRISTIAN BÖGLE

Illustrates and designs. If his early passion was cartoon drawing, to which he owes several books, the last few years he has focused more on design for national and international artists. His favorite color is black. And this despite the fact that he knows that it is not a color. Awarded the Piggy Stamp for the most beautiful type in the class of 1985.

