

Bár a ramen tipikusan japán ételként ismert, eredete Kínáig vezethető vissza. Amikor Japán a XIX. század közepén nyitni kezdett a nemzetközi kereskedelem irányába, kínai éttermek kezdtek nyílni a japán kikötővárosokban. Az egyik tészta étel, a shina soba (kínai tészta) komoly népszerűsége tette szert. Az első ramen étterem 1910-ben, Jokohamában, Japán második legnagyobb városában nyitotta meg kapuit. A legkedveltebb ízesítés a tojás, a kukorica, a nori (száritott hínár) és a naruto (halfalatkák) voltak. Az 1923-as, Tokió közelében történt földrengés rombolásai után a ramen népszerűsége tovább nőtt, mivel ezt a nagyon egyszerű ételt a mozgóárusok is könnyen tudták szervírozni.

Az első zacskós instant ramen levest 1958-ban dobta a piacra egy Momofuku Ando nevű üzletember, és a termék világszerte gyors sikert aratott. Az instant tészta és a kis zacskós fűszerek kombinációja (csirkés, marhás, baconös vagy akár pizza ízesítés is létezik) a mai napig megőrizte népszerűségét.

Mixlore™



Játékszabály: © Funko, LLC.



Nyerőleves™

Játékszabály



8 ÉVES KORTÓL • 2–5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Tartalom

15 ramen levesestálkártya
89 összetevőkártya
10 kanállapka
szabályfüzet

Az összetevők szimbólumai:



fehérje



zöltség



vegyes

(fehérje és zöltség is)



csilipaprika



pontérték

2

A játék célja:

Szerezz minél több pontot a legízletesebb ramen levesek elfogyasztásával. Minden összetevő különböző módon biztosít pontokat annak, aki megeszi a velük ízesített levest. A játék végén az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze a megevett levesei által.

Előkészületek

1. Osszunk minden játékosnak 3 ramen levesestálkártyát és 2 kanállapkát. A 3 levesestálkártyát mindenki maga elé teszi egy sorba a tészta oldalával felfelé.
2. Keverjük meg az összetevőkártyákat, és osszunk minden játékosnak 3-at. A játékosok tartsák titokban a kezükben tartott lapjaikat.

3. Tegyétek az összetevőkártya-paklit képpel lefordítva az asztal közepére: ez lesz a húzópakli. Csapjátok fel a húzópakli felső 4 lapját, és képpel felfelé tegyétek a pakli mellé egy sorba: ez lesz az éléskamra.
4. A játékot az kezdi, aki utoljára evett rament.

Azokat a ramen levesestálkártyákat és kanállapkákat, amelyeket nem használtak, tegyétek vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség.

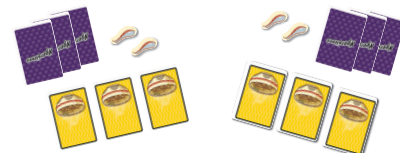


A levesestálkártya tészta oldala

Példa az előkészületekre:

1. játékos

2. játékos



3. játékos

4. játékos



3

A játék menete:

A soron lévő játékos a következő akciók közül mindig **pontosan kettőt hajt végre:**

Főzés

Kamratöltés

Laphúzás

Évés

Kanál

Kidobás

A két akció a fenti akciók tetszőleges kombinációja lehet, akár ugyanazt az akciót is végrehajthatod kétszer. Ezen felül ingyenes speciális akciók is végrehajthatók. Ezek a **csilipaprika** és a **nori köret** címszavak alatt kerülnek ismertetésre.

Az akciók részletes leírása

Főzés: tegyél egy összetevőkártyát a kezedből az egyik levesestálkártyára. A levesestálra tett kártyát mindig a korábban letett lapok tetejére kell tenni.
Megjegyzés: a csilipaprika és a nori köret kártyákra különleges szabályok vonatkoznak, amelyek a 6. oldalon találhatóak.

A ramen levesestálakra legfeljebb 5 összetevőkártyát lehet tenni, amik közül legfeljebb egy lehet fűszerkártya.

Laphúzás: vegyél el egy lapot az éléskamrából vagy a húzópakli tetejéről, és vedd a kezedbe. Ha az éléskamrából vettél el a lapot, húzz helyette egy újat a húzópakliról.

Megjegyzés: ha csilipaprikát vagy nori köretet húztál az éléskamrába, arra speciális szabályok vonatkoznak, amelyek a 6. oldalon találhatóak.

Ha a kezekben tartott kártyák száma bármikor 5 fölé emelkedik, el kell dobnod annyi lapot a kezedből, hogy csak 5 lapod maradjon.

Kanál: dobj el egy kanállapkát, és vedd el egy bármelyik játékoshoz (akár saját magadhoz) tartozó levesestál legfelső összetevőkártyáját. Az elvett összetevőkártyát tedd az egyik saját levesestáladra vagy vedd a kezedbe.



Kamratöltés: dobj el az éléskamra összes kártyáját, és húzz helyettük 4 új lapot a húzópakliról.

Megjegyzés: ha csilipaprikát vagy nori köretet húztál az éléskamrába, arra speciális szabályok vonatkoznak, amelyek a 6. oldalon találhatóak.

Évés: egyél meg egy tál ramen-t. Fordítsd meg az egyik levesestálkártyádat a rajta lévő összetevőkártyákkal együtt. Csak olyan ramen ehetsz meg, amiben van fűszerkártya és legalább egy egyéb összetevőkártya. A megevett ramenre a továbbiakban már nem tehető kártya, és elloponi sem lehet róla lapot kanállapokkal.

Kidobás: dobj el az összes összetevőkártyát az egyik levesestáladról a dobópaklira.

Miután végrehajtottad a 2 akciót, és az esetleges ingyenes speciális akciót, a tőled balra ülő játékos kerül sorra.

A ramen levesek elkészítése

- az utolsó összetevő van a tetején
- minden összetevő szimbóluma látszik
- legfeljebb 5 összetevő lehet
- pontosan egy fűszer lehet benne



Csilipaprika és nori köret

A csilipaprika és a nori köret különleges összetevők, amiket a következő két módon tehetsz a levesestáladba:

- Ha a laphúzás vagy kamratöltés akció következtében csilipaprika vagy nori köret kártya kerül az éléskamrába, azonnal leteheted az egyik csilipaprika vagy nori köret kártyát egy levesestálba – ez a tál lehet a sajátod, de akár egyik ellenfeledé is. Húzz egy új kártyát az elvett lap helyére az éléskamrába. Ha ez az új kártya is csilipaprika vagy nori köret, azt is leteheted az egyik levesestálba.

- Ha a kezedből játszol ki csilipaprika vagy nori köret kártyát, leteheted azt bármelyik játékos levesestáljába. A csilipaprika és a nori köret kártya kijátszása ingyenes speciális akció, amit a két lehetséges akción felül hajthatsz végre.



Csilipaprika

A csilipaprikával csinján kell bánni, mert nagyon csípős! A játék végén minden csilipaprika kártya, ami a megevett ramenjeidben van, -1 pont, kivéve azokat, amelyek olyan tálban vannak, amely tüzes fűszerezésű.



Nori köret:

A nori köret bármilyen ramenhez passzol! A játék végén minden megevett ramenben lévő nori köret kártya 1 pontot ér.

A csilipaprikáért pontokat kapsz, ha tüzes fűszerezésű tálba kerülnek, de pontokat veszítesz, ha bármilyen egyéb fűszerezésű tálban vannak.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valaki megette a harmadik tál ramenjét is, vagy ha az összetevőkártyák húzópaklija elfogy. Ekkor minden játékos még egyszer sorra kerül, majd pontozás következik.

Pontozás

A játék végén a megevett ramenekben lévő összetevőkért győzelmi pontok járnak.



három megevett ramen

8



Garnélarák ízesítés:

A garnélarák ízesítésű ramenekben minden fehérje-zöldség pár 4 pontot ér.



Szójaszósz ízesítés:

A szójaszósz ízesítésű ramenekben 1, 2, 3 vagy 4 különböző zöldség típusú összetevőért 2, 5, 9, illetve 14 pont jár.



Marhahús ízesítés:

A marhahús ízesítésű ramenekben 1, 2, 3 vagy 4 különböző fehérje típusú összetevőért 2, 5, 9, illetve 14 pont jár.



Tüzes ízesítés:

A tüzes ízesítésű ramenekben lévő minden csilipaprika 2 pontot ér. Ezekért a csilipaprikákért nem jár pontlevonás.



Csirke ízesítés:

A csirke ízesítésű ramenekben lévő két azonos típusú összetevőért 6 pont, 3 azonos típusú összetevőért pedig 10 pont jár (a csilipaprika és a nori köret párok itt nem számítanak).

Add össze, hány pontot érnek a megevett ramenjeid. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, aki a legtöbb összetevőt ette meg. Ha még így is döntetlen, a játéknak több győztese van.

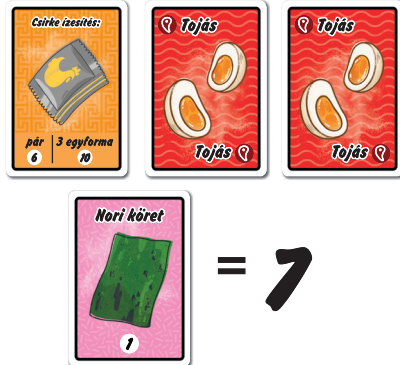
9

Példa a pontozásra:



Ez a garnélarák ízesítésű ramen tál 8 pontot ér, mert két fehérje és 2 zöldség típusú összetevőt tartalmaz. A tofut vagy fehérjeként, vagy zöldségként lehet beszámítani.

10



Ez a csirke ízesítésű ramen tál 7 pontot ér: 6 pont jár a két tojásért, plusz 1 pont a nori köretért.



Ez a garnélarák ízesítésű ramen tál 4 pontot ér: 5 pont jár a két különböző zöldség típusú összetevőért, de 1 pont levonás jár a csillipaprika miatt.



Ez a tüzes ízesítésű ramen tál 2 pontot ér, mert 1 csillipaprikát tartalmaz.

11