



**PAMEH!** ラーメン  
ラーメン **PAMEH!**



## こんにちは! KONNICHIWA!

Вітаємо вас на посаді кухаря одного з найкращих рамен-кафе у світі — принаймні так кажуть місцеві. Утім, у цьому затишному закладі місця вистачає щонайбільше для трьох відвідувачів, тому вам доведеться продемонструвати неабиякий хист, щоб швидко готувати смачні страви. До того ж ви домовилися з колегами, що всі чайові за день забирає той, хто приготує найбільше найсмачніших порцій. Отож, нагрівайте свої каструлі для варіння локшини й починайте готувати найсмачніший рамен, водночас не забуваючи капостити суперникам!

# МЕТА ГРИ

Перевершіть інших кухарів, приготувавши **якнайбільше страв** та зробивши їх **якомога якіснішими**, щоб набрати максимум очок.

## ВАШІ ІНГРЕДІЄНТИ

56 карт свіжих інгредієнтів з числами від 0 до 7 (по 1 кожного):

Аджітама / яйця (8)

Чашу / свинина (8)

Камабоко / рибні палички (8)

Менма / бамбук (8)

Негі / зелена цибуля (8)

Норі / морські водорості (8)

Шиїтаке / гриби (8)

**А також:**

Карти-пам'ятки (4)

Карти мисок (3)

**Важливо!** У грі немає двох однакових карт інгредієнтів.



## ПРИГОТУВАННЯ / ПРАВИЛА ГРИ ВДВОХ

Правила для соло-гри, а також для гри втрьох і вчотирьох див. на с. 10.

Перед початком гри ретельно перетасуйте колоду. Після цього роздайте кожному гравцеві по 4 карти. Ці карти — ваша початкова рука. Ви також можете взяти карту-пам'ятку.

Наостанок візьміть з колоди 4 карти. Покладіть їх у ряд горілиць біля колоди так, щоб усі гравці могли їх бачити. Ці карти вважатимемо **холодильником**.

Гравець, який останнім їв рамен, першим виконує хід.

Далі гра триває за годинниковою стрілкою.

**Важливо!** Переконайтеся, що між гравцями достатньо місця для мисок. Це стосує карт, які представляють робоче місце на кухні. У гри вдвох миски спільні та доступні обом гравцям.





## ОПИС ХОДУ

Послідовно виконайте описані нижче кроки. У кінці кожної секції виділено нагадування для гравців.

**Крок 1.** Зіграйте карти в миски. Виберіть 2 карти з руки та зіграйте їх у **2 різні миски**, по одній карті в кожну. Розмістіть карти мисок між гравцями так, щоб кожен гравець міг бачити, які карти є в кожній з мисок, та грати в них свої карти. Одночасно активними можуть бути щонайбільше 3 миски (зрештою, в цьому ексклюзивному кафе лише 3 місця).

**Важливо!** Навіть якщо миска готова до подачі (ми пояснимо це в описі наступного кроку), її ще не можна подавати, поки не зіграні обидві карти. Отже, ви не можете подати миску й відразу почати нову на її місці.

**Крок 2.** Перевірте, чи миски готові до подачі. Миску вважають готовою до подачі, якщо сума чисел на картах у мисці дорівнює 14 чи більше **або** якщо в ній є всі 7 типів інгредієнтів. Заберіть усі карти з готової миски й покладіть їх біля себе **долілиць** — для підрахунку очок наприкінці гри. Карти з кожної миски тримайте окремо.

**Важливо!** Жоден гравець не може дивитися на карти в готових мисках до кінця гри й підрахунку очок.

**Крок 3.** Візьміть на руку 1 карту з холодильника. Холодильник — це ряд з 4 карт біля колоди.

**Крок 4.** Додайте в холодильник 1 карту з колоди. У холодильнику завжди повинні лежати горілиць 4 карти.

**Крок 5.** Візьміть на руку 1 карту з колоди. У вас на руці повинні бути 4 карти.

На цьому ваш хід завершується і свій хід починає наступний гравець.

КРОК 1



КРОК 2



КРОК 3



КРОК 4



КРОК 5



## КІНЕЦЬ ГРИ

Коли колода вичерпується, гра триває за звичними правилами, але у свій хід гравці пропускають кроки 4 та 5. Коли в холодильнику й на руках у гравців не залишається карт, гра закінчується. Після цього гравці підраховують очки за подані миски. Ви довели, що варті цієї роботи?

**Важливо!** Наприкінці гри деякі миски можуть залишитися не готовими. Ці миски просто скидають і не враховують під час підрахунку очок.

## ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гравці набирають очки за кожен **унікальний тип** інгредієнтів у мисці за такою схемою:

1 тип інгредієнта:	<b>0 очок</b>
2 різні типи інгредієнтів:	<b>1 очко</b>
3 різні типи інгредієнтів:	<b>2 очки</b>
4 різні типи інгредієнтів:	<b>3 очки</b>
5 різних типів інгредієнтів:	<b>5 очок</b>
6 різних типів інгредієнтів:	<b>7 очок</b>
7 різних типів інгредієнтів:	<b>10 очок</b>

**Важливо!** Числа на картах інгредієнтів не впливають на кількість очок.

Гравець, що набрав найбільше очок — переможець!  
Вітаємо!



У разі нічиєї перемагає гравець, який подав найбільше мисок. Якщо й тоді нічия, перемагає гравець із найменшою кількістю карт у поданих мисках, адже він не витрачав інгредієнти дарма. Якщо й далі нічия — розділіть перемогу!

## ПРИКЛАДИ ПІДРАХУНКУ ОЧОК

Норі (1), Норі (4), Чашу (3), Шиїтаке (0), Негі (6) = **3 очки.**

У прикладі вище бачимо 4 різні типи інгредієнтів. Кілька карт того самого типу інгредієнта не дають гравцям додаткових очок (збиткова кухня довго в бізнесі не протримається!).

Норі (0), Чашу (0), Шиїтаке (0), Аджітама (2), Камабоко (5), Менма (7) = **7 очок.**

У цьому прикладі бачимо 6 різних типів інгредієнтів. Числа на картах не впливають на кількість очок, які гравець набирає наприкінці гри.

Норі (0), Чашу (0), Шиїтаке (0), Аджітама (0), Камабоко (2), Менма (3), Негі (0) = **10 очок.**

У цій мисці є всі 7 інгредієнтів, тож вона готова, попри те, що сума чисел на картах інгредієнтів менша за 14. Ідеально приготована страва!

## ПРАВИЛА ГРИ ВТРЬОХ

Замість 3 спільних мисок кожен гравець має 1 власну миску, яка лежить перед ним. Коли миска гравця подана (суперником або гравцем-власником, який зіграв у неї карту), власник кладе її біля себе для підрахунку очок наприкінці гри. Інші правила не змінюються.

## ПРАВИЛА ГРИ ВЧОТИРЬОХ

Учасники діляться на 2 команди по 2 гравці. Гравці з однієї команди не повинні сидіти поруч. На столі розміщують одну спільну миску, одну миску **команди А** та одну миску **команди Б**. Гравці команд виконують ходи по черзі за годинниковою стрілкою (А1, Б1, А2, Б2 і так далі).

Гравці можуть грати карти інгредієнтів у будь-яку миску, але набирають очки для своєї команди тільки за спільну миску або миску своєї команди. Наприклад, якщо гравець з **команди А** зіграє карту інгредієнта в миску **команди Б** і ця миска стане готовою до подачі, очки за цю миску все одно здобуває **команда Б**.

Наприкінці гри гравці з кожної команди підраховують очки, які вони набрали за подані миски. Перемагає та команда, яка набрала найбільше очок. Інші правила не змінюються.

## ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ

Управління кухнею самотужки — непроста справа. Докладіть максимум зусиль, щоб створити найкращі страви з наявних інгредієнтів!

Приготування такі самі, як для гри вдвох, але карти ви роздасте лише собі. Перетасуйте колоду, скиньте з неї долілиць 4 карти (їх не буде у грі) та візьміть 4 карти.

Грайте за звичними правилами, поки в колоді, холодильнику й у вас на руці не вичерпаються карти.

**Як ви впоралися?** Щоб дізнатися, що критики думають про ваш рамен, ознайомтеся з відгуками нижче:

## КРИТИКИ СКАЗАЛИ СВОЄ СЛОВО

- ☆☆☆☆☆ **Менше 38** Це точно їжа?
- ★☆☆☆☆ **38-43** Відвідувачі розчаровані, ви їх не вразили.
- ★★☆☆☆ **44-47** Рамен оголошено винятково звичайним.
- ★★½☆☆☆ **48-52** Ви здобули кілька постійних клієнтів.
- ★★★★☆ **53-55** Смачна локшина з бульйоном. Чудовий сервіс.
- ★★★★½☆☆ **56-57** Варто почекати лише заради аромату.
- ★★★★☆ **58-59** Справжній прорив у приготуванні рамену.
- ★★★★½☆☆ **60-61** Їстівна трансцендентність. Не їв — не жив.
- ★★★★★ **Більше 61** Гастрономічне диво світового рівня. Переосмислення поняття рамену. Жага до цієї страви приваблює пілігримів з усього світу, вони готові на все, аби спробувати ваш легендарний бульйон і домашню локшину.

## ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

### **Чи треба казати іншим гравцям, яку саме карту я взяв з холодильника?**

Так, атмосфера на кухні завжди вибухонебезпечна. Якщо інший гравець хоче знати тип інгредієнта та число на карті, яку ви щойно взяли з холодильника — ви повинні йому це сказати. Однак після цього гравці мусять пам'ятати, які карти ви можете мати на руці.

### **Якщо інший гравець питає, скільки мисок я подав, чи повинен я відповідати?**

Так, кількість поданих мисок є відкритою інформацією, однак підрахунок очок відбувається наприкінці гри.

### **Чи однакова кількість карт кожного інгредієнта?**

Так. У грі є 8 карт кожного типу інгредієнта, по одній карті з числом від 0 до 7.

### **Якщо в місці лише один тип інгредієнта, гравець набирає 0 очок?**

Так, якщо в поданій місці (сума чисел на картах у ній дорівнює щонайменше 14) лише 1 інгредієнт, гравець набирає за неї 0 очок. Хоч це непорозуміння важко назвати раменом, його враховують під час підрахунку загальної кількості поданих мисок, якщо треба визначити переможця в разі нічиєї.

### **Чи може гравець грати карти інгредієнтів у миску, яку подали в цей хід?**

Ні, гравці під час ходу повинні послідовно виконувати кожен крок і не можуть подати миску, поки не зіграють обидві карти інгредієнтів. Отже, не можна подати миску, а потім у той самий хід взяти нову й покласти в неї інгредієнт.

### **Що робити, коли карти в колоді вичерпалися?**

Виконуйте всі кроки від 1 по 5, які можете. Якщо колода вичерпалася, просто беріть на руку 1 карту з холодильника.

### **Я граю соло, і наприкінці гри в мене на руці залишилася 1 карта. Що мені робити?**

Якщо наприкінці гри у вас лишилася 1 карта, зіграйте її в одну з мисок і переходьте до наступних кроків — візьміть на руку ще 1 карту з холодильника. Повторюйте це, поки не зіграєте всі карти.

### **Я граю соло. Чи можу я переглянути інгредієнти поданих мисок?**

Так, ви можете одним оком глянути на подані страви. Проте ви не можете переглядати 4 карти, які скинули долілиць на початку гри, принаймні поки гра не закінчиться.

# СЛОВО АВТОРА

Як будь-яка добра миска супу, гра **«Рамен! Рамен!»** довго настоювалася, перш ніж потрапити на ваш стіл. Її подорож почалася восени 2016 року в Остіні, штат Техас — саме тоді я зрозумів, що хочу створити гру. Легку у вивченні, водночас знайому й нову, щось таке, що сподобається кожному. Трохи попереливавши з пустого в порожнє, щонайменше двічі викинувши все в смітник, я перебирав усі можливі спеції та зрештою знайшов ідеальний рецепт, який ви бачите перед собою. Іноді саме найпростіші страви найважче приготувати правильно.

Щиро дякую Маї Полан, натхненню моєї радості, людині, яка спробувала на смак більше ігор, ніж будь-хто на планеті; Спенсеру Мак-Елмуррі за те, що не годував мене; членам New Haven Game Makers Guild за те, що зняли пробу й допомогли **«Рамен! Рамен!»** знайти мене, а також Еріку Прайсу за віру в силу скромної тарілки локшини.

Усі ви стали по-своєму надзвичайно важливими інгредієнтами цієї гри.

— **Брендан Гансен**



# ТВОРЦІ ГРИ

**Автор гри:** Брендан Гансен

**Графічний дизайнер:** Дейвід Бок (thegamebocks.com)

**Ілюстрації раменів:** Евін Кван (eveenstudios.com)

**Дизайнер коробки:** 太平洋海 Taiheiyoukai

**Менеджери з виготовлення:** Гезер Пшистас, Черіз Вілсон

**Редактори:** Вільям Ніблінг, Дейвід Бок, Кеті Бок



## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проєкту:** Роман Козумляк

**Перекладач:** Артем Нагорянський

**Випускова редакторка:** Олена Науменко

**Редактор:** Святослав Михаць

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

**Особлива подяка:** Андрій Журба,  
Дмитро Зулінський, Богдан Альфавіцький

**РАМЕН!** ラーメン  
ラーメン **РАМЕН!**