

Règles du jeu

Crédits et remerciements

Un jeu de **Jules Messaud**

Illustré par **Ben Renaut**

Mise en page par **Alexis Vanmeerbeeck**

Jules : Un immense merci à toute l'équipe de Kyf, pour avoir cru en Miams et avoir su le faire grandir avec beaucoup d'amour, et à Ben pour y avoir donné vie avec cette folie dont il avait bien besoin ! Merci à Seb et Lucie, les premiers fans de Miams ! Et merci à Louison, Raoul et Luce de m'accompagner dans mes créations.

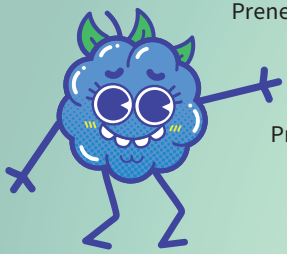
Ben : Merci à KYF de m'avoir confié ce projet fruité et plus particulièrement à Pierô qui m'a guidé dans le monde de l'illustration de jeux, merci à l'atelier Petit Tonnerre et à Jules ♥.

Aperçu du jeu

Lancez vos dés pour tenter de réaliser les plus belles brochettes de fruits et remplir votre piste de Cœurs avant vos adversaires.

Prenez plaisir à manipuler le hasard en combinant astucieusement des cartes Miams aux puissants effets qui rendront unique chaque partie !

Préparez-vous à une course survitaminée !





Matériel

1 bloc de 100 feuilles de jeu



1 Piste d'Achat



42 cartes Miams



48 jetons Étoiles

(21 de valeur 1, 12 de valeur 3, 15 de valeur 10)



5 dés blancs



1 dé rouge



12 jetons Relance



12 jetons Dé Rouge



1 mini plateau Solo



Mise en place

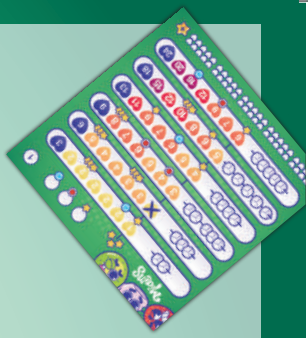
A Chaque personne reçoit une feuille de jeu.



B Placez la Piste d'Achat au centre de la table.



C Mélangez les cartes Miams et formez une pioche, face cachée, sur l'emplacement du haut de la piste d'achat. Révélez une carte Miams sur chaque autre emplacement.



D Placez les jetons Étoile, Relance et Dé rouge à côté de la Piste d'Achat.

E Choisissez qui commencera la partie. Cette personne entoure la case 1 sur sa feuille de jeu.



Anatomie d'une feuille



Déroulement de la partie !

Aperçu

La partie commence par la personne ayant coché la case ①.

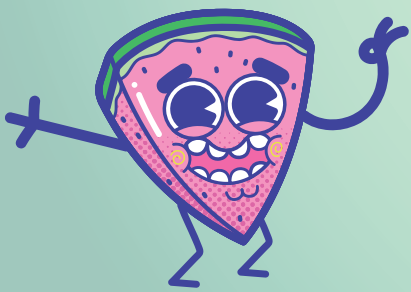
Le tour de chaque personne se déroule en **3 phases :**

1. Phase de LANCER
Lancez les 5 dés blancs pour tenter de réaliser la meilleure brochette de fruits possible *(c'est-à-dire une combinaison de dés).*

2. Phase de SCORE
Obtenez des Cœurs ♡ et des jetons Bonus, selon la brochette réalisée.

3. Phase d'ACHAT
Achetez une carte Miams pour obtenir de puissants effets lors de vos prochains tours.

La partie se termine quand une personne a rempli les 50 Cœurs ♡ de sa piste de Cœurs.



1. Phase de LANCER

Lancer les 5 dés blancs pour tenter de réaliser l'une des 6 brochettes de fruits représentée sur votre feuille de jeu :



Paire : 2 fruits identiques



Brelan : 3 fruits identiques



Full : 3 fruits identiques
et 2 autres fruits identiques



Carré : 4 fruits identiques



Suite : 5 fruits différents



Miams : 5 fruits identiques



Vous pouvez relancer, **UNE SEULE FOIS,** autant de dés que vous le désirez.

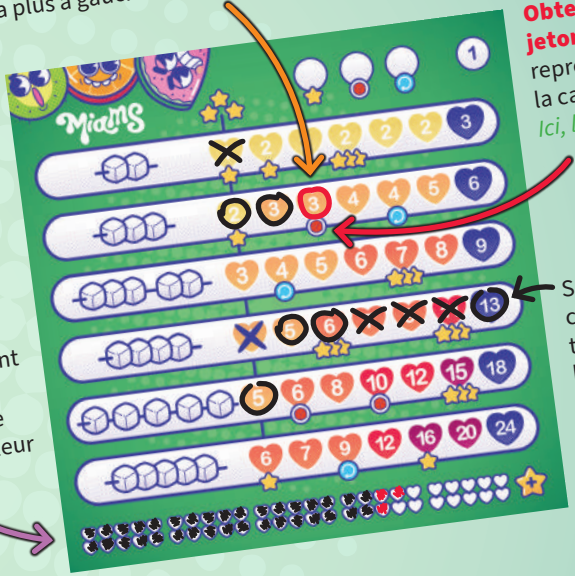
Les croix ne permettent pas de faire des brochettes de fruits, mais peuvent être relancées, comme n'importe quel autre dé.

2. Phase de SCORE



Ici, un brelan !

Entourez la case libre *(c'est-à-dire ni cochée, ni entourée)* la plus à gauche sur la ligne de la brochette réalisée. *Le brelan, donc.*



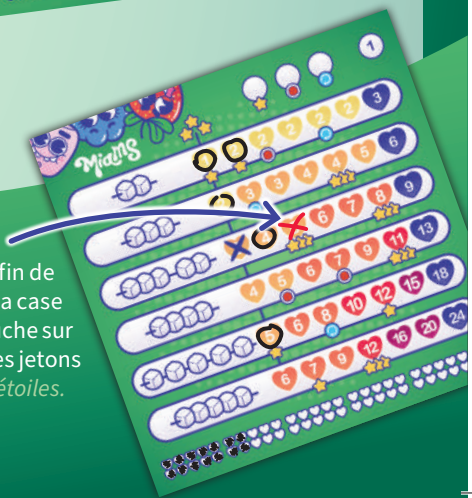
Obtenez l'éventuel jeton Bonus représenté sur la case entourée. *Ici, le jeton Dé Rouge.*



Si vous avez déjà coché ou entouré toutes les cases de la ligne, vous obtenez quand même autant de cœurs que la valeur de fin de ligne.

Remplissez autant de **Cœurs** ♡ sur votre piste de Cœurs que la valeur entourée. *Ici, 3.*





Pendant ce temps, **pour chaque croix** visible à la fin de votre Phase de Lancer, **vos adversaires cochent** la case libre *(c'est à dire ni cochée, ni entourée)* la plus à gauche sur la ligne de leur choix et obtiennent **uniquement** les jetons Bonus représentés sur chaque case cochée. *Ici, 3 étoiles.*

Il y a 3 types de jetons différents :



Relance

Lors de votre Phase de Lancer, défaussez ce jeton pour obtenir une relance supplémentaire.



Étoile(s)

Lors de la Phase d'Achat *(voir page suivante)*, dépensez vos jetons Étoile pour acheter des cartes Miams.

En fin de partie, chaque étoile non dépensée vous rapportera 1 point supplémentaire.



Vous gagnez aussi 3 étoiles quand vous avez coché ou entouré toutes les cases de la première colonne.



Dé rouge

Avant de lancer les dés, défaussez ce jeton pour ajouter le dé rouge à votre lancer.

Sur le dé rouge, la face ✕ est remplacée par la face Marshmallow.



Marshmallow

Sur le dé rouge, le Marshmallow est un joker qui peut remplacer n'importe quel fruit.

Précisions :

- Lors de la Phase de Score, vous ne pouvez valider qu'une seule brochette. Si les dés obtenus après vos lancers vous permettent de faire plusieurs brochettes différentes, choisissez celle que vous voulez valider.
- Si vous avez déjà rempli tous les Cœurs de votre piste de Cœur, prenez 1 jeton Étoile pour chaque Cœur que vous ne pouvez pas remplir.



- Si vous ne pouvez pas valider de brochette, vous pouvez cocher une des 3 cases Rattrapage qui n'est pas déjà cochée. Vous obtenez alors le jeton Bonus indiqué en dessous de la case.



3. Phase d'ACHAT



Payez le coût indiqué à côté de la carte que vous désirez acheter. *Vous pouvez aussi, pour 3 étoiles, acheter la première carte de la pioche.*

Placez cette carte devant vous. Vous pourrez **profiter de son effet** lors de vos tours suivants.

Décalez vers le bas les cartes qui se trouvaient au-dessus de la carte achetée puis révélez une nouvelle carte sur l'emplacement sous la pioche.

Il existe 3 types de cartes Miams :

Les cartes permanentes dont le pouvoir est actif jusqu'à la fin de la partie.

Les cartes à usage unique que vous pouvez défausser pendant votre Phase de Lancer pour bénéficier de leur pouvoir.

Les cartes de fin de tour dont l'effet s'active à la fin de votre Phase de Score.

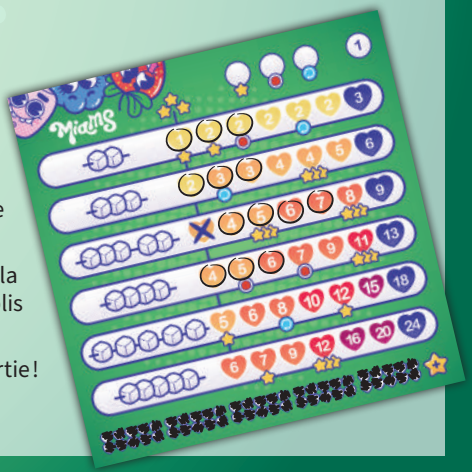
Fin de partie

Dès qu'une personne a rempli les 50 Cœurs ♡ de sa Piste de Cœur, on termine le tour de table afin que tout le monde ait joué le même nombre de tours.

Chaque personne calcule son score final : faites la somme de vos jetons Étoile et des Cœurs ♡ remplis sur votre feuille de jeu.

La personne avec le plus grand score gagne la partie !

En cas d'égalité, vous partagez la victoire.



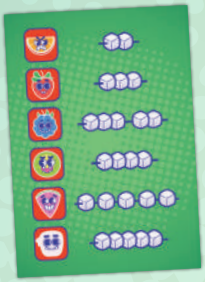
Mode solo

Dans ce mode Solo, vous affrontez un adversaire virtuel surnommé l'Incroyable Affamé. Trois niveaux de difficulté vous sont proposés pour varier la force de votre adversaire. Serez-vous de taille pour ce défi ?

Mise en place

Prenez 1 feuille de jeu pour vous et 1 feuille de jeu pour l'**I**ncroyable **A**ffamé, aussi appelée **IA**. Prenez aussi le mini plateau solo.

L'IA joue en premier. Entourez sur sa feuille la case ①.



Modifiez la feuille de l'IA en fonction de la difficulté choisie :

- **Apéro :** Aucune modification.
- **Pause déj' :** Cochez les 2 premières cases libres de chaque brochette.
- **Grosse fringale :** Cochez les 4 premières cases libres de chaque brochette.

Remarque : Lors de cette mise en place, ne prenez pas en compte les jetons Bonus des cases ainsi cochées.

Tour de jeu

1. Tour de l'IA

Lancez le dé rouge pour l'IA. Le mini-plateau Solo indique quelle brochette a été validée. Entourez la première case libre de cette brochette et remplissez autant de ♡ sur sa Piste de Cœurs.

L'IA obtient des jetons Bonus en cochant et en entourant les cases de sa feuille.



Les étoiles ainsi gagnées par l'IA sont placées devant sa feuille et lui rapportent des points en fin de partie.

Les jetons Dé Rouge et Relance gagnés par l'IA sont immédiatement défaussés. Pour chaque jeton défaussé, l'IA obtient une coche dans sa brochette la moins avancée la plus haute.





Lors de la Phase de Score de l'IA, on considère toujours qu'il a obtenu 1 face Croix. Cochez alors votre feuille de jeu comme lors d'une partie classique.

Il n'y a pas de Phase d'Achat pour l'IA.

2. Votre tour

Réalisez vos Phases de Lancer, de Score et d'Achat comme dans une partie classique.

Lors de votre Phase de Score, chacune de vos Croix offre à l'IA une coche dans sa brochette la moins avancée la plus haute.

Fin de partie

Comptez votre score et celui de l'IA comme dans une partie classique.

Vous gagnez si votre score est supérieur à celui de l'Incroyable Affamé !