

Règles de Miams

Comment jouer à Miams

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Remplir votre piste de 50 Cœurs avant tout le monde en réalisant des brochettes de fruits aux dés.
- **Mécanique principale** : Lancer et relancer des dés pour former des combinaisons (paire, brelan, full, carré, suite ou Miams), puis acheter des cartes aux effets puissants.
- **Condition de victoire** : La personne avec le plus grand score (Cœurs remplis + Étoiles non dépensées) remporte la partie.

Vous adorez les jeux de dés comme le [Yams](#) ou [Qwixx](#) ? Alors Miams va vous régaler !
Imaginez un jeu où vous lancez des dés fruités pour composer des brochettes gourmandes, tout en achetant des cartes aux pouvoirs survitaminés. C'est rapide, c'est fun, et ça se joue de 1 à 6 personnes. Allez, on vous installe tout ça !

Le matériel nécessaire

Avant de vous lancer, vérifiez que vous avez bien tout sous la main :

- **5 dés blancs** (avec des faces fruits et des faces croix)
- **1 dé rouge** (identique aux blancs mais avec une face **Marshmallow** à la place d'une croix)
- **1 bloc de 100 feuilles de jeu** (votre feuille perso où tout se passe)
- **1 Piste d'Achat** (le plateau central pour les cartes)
- **42 cartes Miams** (vos alliées secrètes)
- **48 jetons Étoile** (valeurs 1, 3 et 10)
- **Des jetons Relance et Dérouge**

Mise en place de la partie

La préparation est rapide, promis :

- Chaque personne prend **une feuille de jeu**.
- Placez la **Piste d'Achat** au centre de la table, bien visible de tous.
- Mélangez les **42 cartes Miams** et posez-les face cachée sur l'emplacement du haut de la Piste d'Achat pour former la **pioche**. Retournez ensuite une carte sur chaque emplacement en dessous.
- Disposez les **jetons Étoile, Relance et Dérouge** à côté de la Piste d'Achat pour former une réserve commune.
- Décidez qui commence. Cette personne entoure la case ① sur sa feuille de jeu (ça lui donnera un petit avantage de score en fin de partie, on y reviendra).

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Chaque tour se décompose en **3 phases** bien distinctes. On joue chacun son tour, en commençant par la personne qui a la case ① entourée, puis dans le sens des aiguilles d'une montre.

Phase 1 : le lancer de dés

C'est le moment de secouer ces petits cubes fruités ! Lancez les **5 dés blancs** d'un coup. Votre objectif : former l'une des 6 **brochettes** (combinaisons) possibles :

- **Paire** : 2 fruits identiques
- **Brelan** : 3 fruits identiques
- **Full** : 3 fruits identiques + 2 autres fruits identiques
- **Carré** : 4 fruits identiques
- **Suite** : 5 fruits tous différents
- **Miams** : 5 fruits identiques (le Graal !)

Après votre premier lancer, vous avez droit à **une seule relance**. Vous choisissez librement

quels dés garder et quels dés relancer (même tous si le cœur vous en dit). Les faces **croix** ne forment aucune brochette mais peuvent tout à fait être relancées.

Petite astuce : si vous avez un **jeton Relance**, vous pouvez le défausser pour obtenir une relance supplémentaire. Et si vous possédez un **jeton Dér rouge**, défaussez-le avant votre lancer pour ajouter le **dé rouge** à vos 5 dés blancs. Ce dé rouge est précieux car sa face Marshmallow sert de **joker** et remplace n'importe quel fruit !

Phase 2 : le score

Regardez vos dés et déterminez la meilleure **brochette** que vous pouvez valider. Attention, vous ne pouvez en valider **qu'une seule** par tour, même si vos dés permettent plusieurs combinaisons. Choisissez bien !

Sur votre feuille de jeu, repérez la ligne correspondant à votre brochette. **Entourez** la case libre la plus à gauche sur cette ligne. Vous gagnez alors :

- Le nombre de **Cœurs** indiqué sur cette case : remplissez autant de cases Cœur sur votre piste de Cœurs.
- Le **jeton Bonus** éventuellement représenté sur la case (Étoile, Relance ou Dér rouge).

Si toutes les cases d'une ligne sont déjà remplies (cochées ou entourées), pas de panique : vous gagnez quand même les Cœurs indiqués en **fin de ligne**.

Et vos adversaires dans tout ça ? Pour chaque face **croix** visible sur vos dés à la fin de votre phase de lancer, chacun de vos adversaires **coche** la case libre la plus à gauche sur la ligne de son choix. Ils ne gagnent pas de Cœurs avec ces coches, mais ils récupèrent les éventuels **jetons Bonus** présents sur les cases cochées. Les croix profitent donc aux autres, gardez ça en tête !

Quelques précisions importantes :

- Si votre **piste de Cœurs** est déjà pleine, chaque Cœur en surplus vous rapporte **1 jeton Étoile**.
- Si vous ne parvenez à valider aucune brochette, vous pouvez cocher l'une des **3 cases Rattrapage** (si elle est encore disponible) et récupérer le jeton Bonus indiqué en dessous.
- Quand vous avez coché ou entouré toutes les cases de la **première colonne**, vous

gagnez immédiatement **3 Étoiles** bonus.

Phase 3 : l'achat

C'est ici que la stratégie entre en jeu ! Vous pouvez dépenser vos **jetons Étoile** pour acheter une **carte Miams** sur la Piste d'Achat. Le coût est indiqué à côté de chaque carte. Vous pouvez aussi payer **3 Étoiles** pour piocher la première carte de la pioche (un peu au hasard, mais parfois ça vaut le coup).

Posez la carte achetée devant vous. Ensuite, décalez vers le bas les cartes qui se trouvaient au-dessus de l'emplacement libéré, puis révélez une nouvelle carte depuis la pioche.

Les **cartes Miams** se déclinent en 3 types :

- **Cartes permanentes** : leur pouvoir reste actif jusqu'à la fin de la partie. Un vrai investissement !
- **Cartes à usage unique** : défaussez-les pendant votre Phase de Lancer pour profiter de leur effet ponctuel.
- **Cartes de fin de tour** : leur effet s'active automatiquement à la fin de votre Phase de Score.

Conseil de pro : ne négligez pas l'achat de cartes, même tôt dans la partie. Une carte permanente achetée au bon moment peut vous faire gagner des dizaines de Cœurs sur la durée. C'est un peu comme dans [Mille Sabords](#), la gestion du risque fait toute la différence !

Les jetons Bonus en détail

Jeton Relance

Défaussez-le pendant votre **Phase de Lancer** pour obtenir **une relance supplémentaire**. Vous pouvez en utiliser plusieurs dans le même tour si vous en avez.

Jeton Étoile

C'est la monnaie du jeu pour acheter des **cartes Miams**. Mais attention, chaque Étoile non dépensée en fin de partie vous rapporte **1 point**. Il faut donc trouver le bon équilibre entre

acheter des cartes et garder des Étoiles pour le score final.

Jeton Dér rouge

Défaussez-le **avant** de lancer vos dés pour ajouter le **dé rouge** à votre lancer. La face **Marshmallow** de ce dé agit comme un **joker** : elle remplace n'importe quel fruit. Un atout redoutable pour compléter une brochette difficile !

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et décompte des points

La fin de partie se déclenche dès qu'une personne a rempli les **50 Cœurs** de sa piste. On termine cependant le tour de table complet pour que tout le monde ait joué le même nombre de tours.

Chaque personne calcule ensuite son **score final** :

Éléments	Points
Cœurs remplis sur la piste	1 point par Cœur
Jetons Étoile non dépensés	1 point par Étoile
Total	Somme des deux

La personne avec le **score le plus élevé** remporte la partie. En cas d'égalité, vous partagez la victoire, tout simplement !

Le mode solo contre l'Incroyable Affamé

Envie de jouer seul ? Miams propose un mode solo où vous affrontez un adversaire virtuel appelé l'**Incroyable Affamé** (ou IA). Un défi savoureux en 3 niveaux de difficulté !

Mise en place solo

Prenez **2 feuilles de jeu** : une pour vous, une pour l'IA. Prenez aussi le **mini plateau solo**. L'IA joue en premier, entourez donc la case ① sur sa feuille.

Modifiez la feuille de l'IA selon la difficulté choisie :

- **Apéro** (facile) : aucune modification.
- **Pause déj** (moyen) : cochez les 2 premières cases libres de chaque brochette.
- **Grosse fringale** (difficile) : cochez les 4 premières cases libres de chaque brochette.

Lors de cette mise en place, ignorez les jetons Bonus des cases ainsi cochées.

Déroulement d'un tour solo

Tour de l'IA : Lancez le **dé rouge** pour l'IA. Consultez le mini plateau solo pour savoir quelle brochette elle valide. Entourez la première case libre de cette brochette sur sa feuille et remplissez ses Cœurs. L'IA récupère les **jetons Bonus** normalement, avec une particularité : ses jetons Relance et Dérouge sont immédiatement défaussés, et pour chacun, elle coche une case dans sa **brochette la moins avancée la plus haute**. On considère aussi que l'IA obtient toujours **1 face croix**, ce qui vous permet de cocher une case sur votre propre feuille.

Votre tour : Jouez normalement vos 3 phases (Lancer, Score, Achat). Quand vous obtenez des croix, l'IA en profite : pour chaque croix, elle coche une case dans sa brochette la moins avancée la plus haute. Il n'y a pas de Phase d'Achat pour l'IA.

Fin de partie solo

Comptez les scores des deux côtés (Cœurs + Étoiles). Si votre score est **strictement supérieur** à celui de l'IA, vous avez gagné ! Si vous aimez les défis en solo avec des dés, jetez aussi un œil aux règles du [5000](#) ou du [Zanzibar](#), deux classiques qui se prêtent aussi très bien au jeu en solitaire.