

# MIAM!

## Un Jeu pour gourmands

par Gus&Co

### Règles du jeu

*Avertissement:* ce jeu est à déconseiller aux cardiaques, à ceux qui n'aiment pas les desserts et à tout ceux qui portent des gants en métal dans la vie.

### Matériel

56 cartes avec 6 desserts différents (chocolat, mille-feuilles, tarte, glace, muffin, fruits), 3 dés, 3 sets d'autocollants avec sur chacun 6 desserts différents, la règle du jeu.

**Nombre de joueurs:** 3 à 8

**Durée du jeu:** 10 à 15'

**Age:** à partir de 8ans

**Remarque préliminaire:** dans la règle, le terme de «gourmands» sera utilisé pour désigner les joueurs. Le terme de «dessert» sera utilisé pour désigner les cartes.

### But du jeu

On vient de terminer le plat principal. Le moment est venu de passer aux desserts. Mais voilà, gourmand comme vous êtes, vous comptez bien être le premier à goûter à tous ces desserts qui vont passer sur la table. Soyez rapide et observateur pour finalement avoir goûté au plus de desserts possible.

Le jeu se termine quand un gourmand n'a plus de desserts devant lui. On compte alors le nombre de desserts goûtés par chaque gourmand. Le gourmand qui en aura alors le plus sera le vainqueur, le **Grand Gourmand!**

Miam! est un jeu de réflexe, de rapidité, d'observation et de mémoire.

### Préparation

Avant la première partie, découper prudemment les desserts sur les sets d'autocollants et les coller sur les faces des dés. Chaque set correspond à un dé, et sur chaque face il doit y avoir un dessert. Veillez à bien coller les desserts au milieu.

On mélange tous les desserts, puis on en distribue de 7 à 10 par personne, plus le nombre de cartes distribuées est grand, plus la partie sera longue. Chaque gourmand place ses desserts face cachée devant soi. Ces desserts forment la réserve personnelle.

On place les dés sur la table.

*Conseil:* avant de jouer, il est préférable d'enlever montres et bagues.

Le gourmand qui a mangé un vrai dessert en dernier sera le premier gourmand.

Une fois la manche jouée, ce sera ensuite au voisin de gauche de devenir le premier gourmand et ainsi de suite.

### Déroulement du jeu

A. Les desserts arrivent...

Le premier gourmand dit le mot «**Dessert!**». A ce moment-là, tous les gourmands réunis autour de la table retournent un dessert de leur réserve personnelle et le place face visible devant eux.

*Attention:* on veillera à former un cercle au milieu de la table avec les desserts afin que tous puissent les voir et les prendre.

Le premier gourmand a alors le choix entre les deux possibilités suivantes: soit il essaie de goûter à tous les desserts et lance les trois dés (1. On goûte), soit il pense qu'il a trop mangé (2. Trop mangé).

1. On goûte!

Le premier gourmand lance les trois dés. Une fois les dés lancés, et seulement quand il jugera le moment venu, voyant tous ces desserts devant lui, il crierà «**Miam!**».

Une fois «**Miam!**» crié, tous les gourmands présents doivent le plus rapidement possible mettre la main sur l'un des desserts présents sur la table correspondant à l'un des dés, et en principe pas sur son propre dessert (voir le cas particulier plus bas).

*Attention:* on n'utilise qu'une seule main, qu'on doit mettre à plat derrière le dessert retourné.

Les gourmands qui auront été les premiers sur les desserts les ramporteront. Celui qui aura la main, ou le plus de doigts sur le dessert placera le dessert ainsi obtenu sous sa réserve personnelle.

*Conseil tactique:* Crier «**Miam!**» trop vite vous empêcherait de suffisamment observer la situation et de voir où se trouveraient tous les desserts indiqués par les dés ; mais attendre trop longtemps avantagerait les autres gourmands présents autour de la table.

Les gourmands qui n'auront pas vu leur dessert disparaître dans le ventre d'un autre gourmand le replaceront sous leur réserve personnelle. Puis c'est au tour du voisin de gauche.

2. Trop mangé!

Si le premier gourmand pense qu'il a trop mangé, après avoir annoncé «dessert» et avoir retourné sa carte face visible, il dit assez fort «**trop mangé!**» pour que tous les autres gourmands l'entendent et aient le temps de voir son dessert. Il retourne alors son dessert pour le placer face cachée devant lui.

Puisque le gourmand a trop mangé, il ne lance alors que **deux dés**. On goûte alors à tous les desserts, toujours en essayant d'être le plus rapide à saisir les desserts des autres et indiqués par les dés.

Pour récupérer le dessert caché, il faut tout simplement se souvenir de quel dessert il s'agissait et s'en emparer lorsque les dés indiquent le dessert en question.

Si celui qui a «trop mangé» parvient à tenir un tour de jeu sans que personne ne lui mange son dessert, **avant de jeter les dés**, il doit annoncer son dessert caché.

S'il se trompe, il doit donner de sa réserve personnelle un dessert à chaque gourmand présent. S'il ne s'est pas trompé, le gourmand reçoit alors un dessert de chacun des gourmands présents et il récupère son dessert. On continue ensuite à jouer normalement.

Tant qu'un dessert est placé face cachée sur la table, le joueur le laisse et ne place aucun nouveau dessert dessus.

Les yeux plus gros que le ventre : Si le premier gourmand qui a annoncé qu'il a « trop mangé » se trompe et lance 3 dés au lieu de 2, **il jette une carte et l'écarte du jeu.**

#### A. Pareil ou rien

Au cas où **tous les dés** jetés montrent le **même dessert** (2 dés pour «trop mangé!» ou 3 normalement), tous les gourmands doivent aussitôt **se lever** de leur chaise. Le dernier levé doit donner son dessert au premier. Dans ce cas-là, **on ne crie pas «Miam!»** mais on se lève tout de suite. Si la situation n'est pas claire et que l'on ne sait pas exactement qui est le premier levé, aucun dessert ne sera donné. Si l'on s'est levé, le tour de jeu est fini et l'on passe les dés aux joueurs suivants.

Si les dés n'indiquent **aucun** dessert qui soit posé face visible sur la table, on ne prend **pas** en compte les desserts placés **face cachée**, on se lève alors également sans attendre le «Miam!», et le dernier levé donne une carte au premier.

#### B. Seul

S'il n'y a sur la table qu'un **seul** et unique dessert face visible qui soit représenté par les dés, son propriétaire a alors le droit exceptionnel de le **protéger** en mettant la main dessus, pour autant qu'il soit le plus rapide après que le premier gourmand ait crié «Miam!». Son propriétaire replace alors son dessert sous sa réserve personnelle.

*Attention:* un dessert face cachée **ne compte pas**. On ne peut donc **pas le protéger**, même s'il est le seul concerné par les dés.

#### C. Erreurs

**Toute erreur entraîne la perte d'un dessert.** On l'écarte alors du jeu.

Voici une liste d'erreurs possibles : si l'on n'attend pas le «Miam!» pour prendre un dessert, si l'on tire 3 dés au lieu de 2 dans le cas d'un «trop mangé», si l'on se lève par erreur, si l'on se trompe d'annonce (un «Miam!» plutôt qu'un «dessert» par exemple, etc.), si l'on prend un dessert pas indiqué par les dés, face cachée ou visible, etc.

#### D. Premier gourmand

Une fois le tour effectué et les desserts goûtés, le voisin de gauche du premier gourmand devient alors premier gourmand et ainsi de suite.

## Fin du jeu

Quand un gourmand n'a plus aucun dessert, le jeu s'achève. On compte alors à combien de desserts les gourmands ont goûté en tout, c'est-à-dire le nombre de cartes dans la réserve personnelle. Celui qui en aura le plus sera désigné vainqueur, et **Grand Gourmand!**

## Egalité

En cas d'égalité, c'est le gourmand qui aura le plus de desserts d'une même sorte qui gagnera. En cas de nouvelle égalité, c'est le gourmand qui fera le meilleur tiramisu qui gagnera.

Bon appétit !

Un jeu créé par Gus&Co, illustré par Caroline Martin, graphisme par Jacques Magiera, couleurs par Fabien Conus. Satigny, Genève, mars 2007.

Un grand MERCI à tous les testeurs, à Joca et à la famille Lambrigger.

## Gus&Co c'est aussi d'autres jeux: Kat, Brooklyn, La Rando, et Poivre & Sel

### Kat

Jeu de cartes pour chats malins, de 2 à 5, dès 10ans. Courez après vos proies, offrez-les, échangez-les. Soyez le chat le plus rapide mais également le plus rusé pour qu'on ne vous vole pas votre dîner. Kat est un jeu de cartes d'enchères, de bluff et d'objectifs secrets.

### Brooklyn

Brooklyn, années 20-30. La ville de New York connaît un essor incroyable, l'Empire State Building se construit, de nombreux autres gratte-ciel tentent de s'élever le plus haut possible. Vous êtes un architecte chargé de développer le district de Brooklyn. Veillez à être le plus près des parcs ou de la mer et construisez des résidences pour les habitants. Brooklyn un jeu de placement et de réflexion sans aucun hasard, de 2 à 4 joueurs, dès 12ans.

### La Rando

Partez tous ensemble à cheval dans une région magnifique. Pour visiter le plus de sites possible, il vous faudra collaborer. Vraiment? La Rando est un jeu de plateau semi-coopératif de déplacement, de tactique et de négociation de 3 à 6 joueurs dès 10ans. Serez-vous le guide à emmener votre groupe au Moulin Doré, à la Cascade aux Dryades?

### Poivre & Sel

Passez le poivre, passez le sel, prenez du sucre, et tentez d'en voler à vos voisins sans qu'ils ne vous voient. Jeu de cartes tactique et de ruse, pour 3 à 10 joueurs, dès 7ans. Poivre & Sel est le seul jeu où tricher est (presque) autorisé.

Pour tout contact ou commande:

devoreur@gmail.com

