

Ein fruchtiges Würfelspiel für 1–5 Personen ab 8 Jahren von Jules Messaud

Anleitung

In *Miams* lasst ihr die Würfel rollen, um die leckersten Obstspieße zu erstellen. Dafür erhaltet ihr Herzen und Sterne. Mit den Sternen könnt ihr Boostkarten kaufen, die euch wertvolle Vorteile bringen. Wer bei Spielende die meisten Herzen (sowie gegebenenfalls übrige Sterne) hat, gewinnt!

Impressum

Spieldesign: Jules Messaud
Illustrationen: Ben Renaut
Grafikdesign: Alexis Vanmeerbeeck

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jessy Töpfer & Robert Gärtner
Übersetzung & Redaktion: Matthias Wagner

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von KYF Edition. © 2025 KYF Edition. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

KYF edition

InstaPlay
Instaplay.fr

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

Spielmaterial

1 Block mit 100 Spielzetteln



1 Marktplan



42 Boostkarten



54 Sternplättchen

(**21×** *Wert 1*, **18×** *Wert 3*, **15×** *Wert 10*)



5 weiße Würfel



1 roter Würfel



12 Neu-Würfeln-Plättchen



12 Roter-Würfel-Plättchen



1 Solo-spieltafel







Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung



A Nehmt alle jeweils 1 **Spielzettel**.



B Legt den **Marktplan** in die Mitte der Spielfläche.



C Mischt alle **Boostkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf den entsprechenden Platz auf dem Marktplan. Zieht für jeden leeren Platz darunter je 1 Karte vom Stapel und legt sie offen auf den jeweiligen Platz.

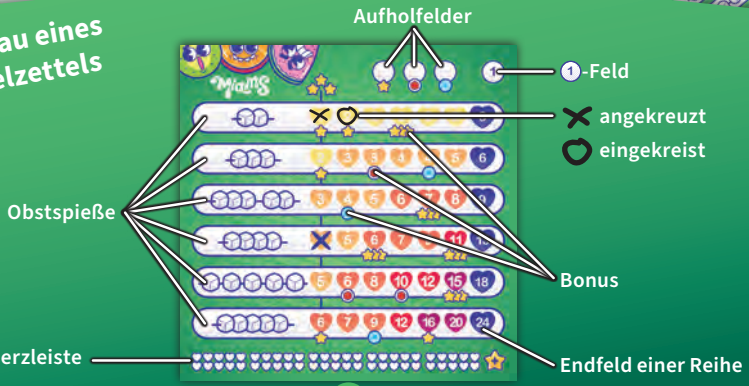
D Legt die **Stern-**, die **Neu-Würfeln-** und die **Roter-Würfel-Plättchen** als Vorrat neben dem Marktplan bereit.

E Wählt eine **Startperson**. Diese kreist zur Erinnerung das ①-Feld auf ihrem Zettel ein.



Hinweis: *Ihr benötigt zusätzlich für jede Person 1 Stift.*

Aufbau eines Spielzettels



Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, in denen ihr im Uhrzeigersinn nacheinander jeweils 1 Zug ausführt. Die Startperson beginnt.

Ein Zug besteht aus **3 aufeinanderfolgenden Phasen:**

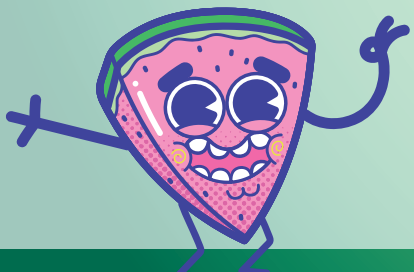
1. WÜRFELN
Wirf alle 5 weißen Würfel und versuche, den bestmöglichen Obstspieß *(= Würfelkombination)* zu erstellen.

2. WERTEN
Werte dein Wurfergebnis und erhalte Herzen ♡ und ggf. einen Bonus je nach Spieß, den du erstellt hast.

3. KAUFEN
Kaufe 1 Boostkarte, um wertvolle Effekte für deine nächsten Züge zu erhalten.

Anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

Das Spiel endet nach der Runde, in der eine Person alle 50 Herzen ♡ auf ihrer Herzleiste ausgefüllt hat.



1. WÜRFELN

Wirf alle 5 weißen Würfel und versuche, 1 der 6 möglichen Obstspieße zu erstellen:



Zweierpasch: 2 gleiche Früchte



Dreierpasch: 3 gleiche Früchte



Full-House: 3 gleiche Früchte und 2 andere gleiche Früchte



Viererpasch: 4 gleiche Früchte



Straße: 5 unterschiedliche Früchte



Miams: 5 gleiche Früchte

Du darfst in deinem Zug **1 Mal** neu würfeln und zwar so viele Würfel, wie du möchtest. Lege die Würfel, die du behalten willst vorher zur Seite.

Die Würfelseiten mit den Kreuzen ✕ tragen nichts zu den Obstspießen bei. Wenn du neu würfelst, darfst du sie (wie alle anderen Würfelseiten) erneut werfen.

Spätestens nach deinem 2. Wurf steht dein Wurfergebnis fest, das du werten musst.

2. WERTEN

Kreise das am weitesten links liegende, unmarkierte Feld *(= weder eingekreist noch angekreuzt)* in der Reihe des Spießes **ein**, den du mit deinem Wurfergebnis erstellt hast. *Hier: Dreierpasch.*

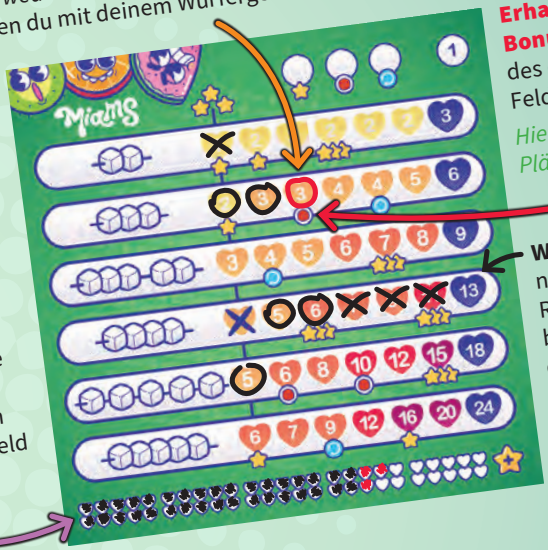


Das ist ein Dreierpasch.

Erhalte ggf. den Bonus, der unterhalb des eingekreisten Felds abgebildet ist.

Hier: 1 Roter-Würfel-Plättchen.



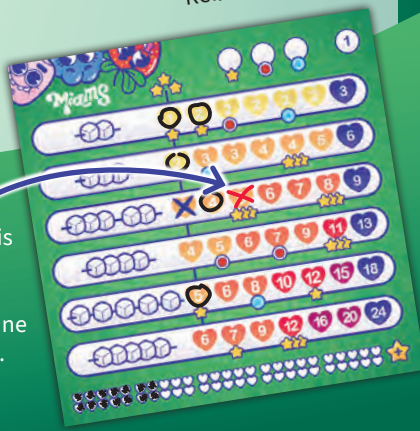


Fülle so viele **Herzen** ♡ auf deiner Herzleiste **aus**, wie durch den Wert in dem eingekreisten Feld angegeben.

Hier: 3 Herzen.

Wichtig: Du markierst nie das Endfeld einer Reihe! Hast du zuvor bereits alle Felder dieser Reihe eingekreist bzw. angekreuzt, erhältst du für jeden weiteren dieser Spieße so viele Herzen, wie das Endfeld der Reihe angibt.





Wichtig: Für jedes Kreuz ✕ in deinem Wurfergebnis müssen **alle anderen (nicht du!)** das am weitesten links liegende, unmarkierte Feld in der Reihe eines Spießes ihrer Wahl ankreuzen. Sie erhalten dafür keine Herzen, aber ggf. den Bonus, der dort abgebildet ist.

Hier: 3 Sterne.

Es gibt 3 Arten von Boni:



Neu-Würfeln-Plättchen

In deiner Würfeln-Phase darfst du Neu-Würfeln-Plättchen in den Vorrat zurücklegen, um jeweils 1 weiteres Mal neu zu würfeln (so viele Würfel, wie du möchtest).



Sternplättchen

In deiner Kaufen-Phase *(siehe nächste Seite)* darfst du Sterne in den Vorrat zurücklegen, um 1 Boostkarte zu kaufen. (Ihr dürft Sternplättchen jederzeit mit dem Vorrat wechseln.)

Bei Spielende ist jeder Stern, den du nicht ausgegeben hast, 1 Punkt wert.



Wichtig: Du erhältst 3 Sterne, sobald du in jeder Reihe das 1. Feld *(= die komplette 1. Spalte)* eingekreist oder angekreuzt hast.



Roter-Würfel Plättchen

Zu Beginn deiner Würfeln-Phase darfst du 1 Roter-Würfel-Plättchen in den Vorrat zurücklegen, um zusätzlich den roten Würfel mitzuwerfen.

Auf dem roten Würfel gibt es statt der ✕-Seite eine Marshmallow -Seite.



Marshmallow

Die Marshmallow -Seite ist ein Joker und zählt als Frucht deiner Wahl.

Ergänzungen:

- Während deiner Werten-Phase darfst du maximal 1 Obstspieß werten. Falls du mit deinem Wurfergebnis mehrere Spieße werten könntest, wähle 1 davon.
- Hast du bereits alle Herzen ♡ auf deiner Herzleiste ausgefüllt, erhältst du 1 Stern ☆ für jedes Herz ♡, das du zusätzlich ausfüllen würdest.



- Kannst du mit deinem Wurfergebnis gar keinen Obstspieß werten, darfst du stattdessen 1 leeres Aufholfeld ausfüllen (falls noch vorhanden). Nimm dir dafür den Bonus, der unterhalb des Felds abgebildet ist.



3. KAUFEN



Wichtig: Du darfst maximal 1 Boostkarte pro Zug kaufen. Du musst aber keine Karte kaufen.

Zahle die Kosten (0 bis 3 Sterne), die neben der Karte abgebildet sind, die du kaufen möchtest. Du darfst auch die oberste Karte vom Stapel für 3 Sterne kaufen. Die Karte ganz unten auf dem Marktplan ist immer kostenlos – nimmst du sie, zählt das trotzdem als Kauf.

Lege die gekaufte Karte offen vor dir ab. Du darfst ihren Effekt ab deinem nächsten Zug nutzen.

Schiebe ggf. alle offenen Karten, die oberhalb der gekauften Karte liegen, um 1 Platz nach unten. Ziehe anschließend 1 Karte vom Stapel und lege sie offen auf den leeren Platz direkt unterhalb des Stapels.

Es gibt 3 Arten von Boostkarten:

Permanent-Karten haben einen andauernden Effekt bis zum Spielende.

Einmal-Karten darfst du in deiner Würfeln-Phase abwerfen, um ihren Effekt einmalig zu nutzen.

Werten-Karten haben ebenfalls einen andauernden Effekt, der aber immer nur am Ende deiner Werten-Phase ausgelöst wird.

Spielende

Sobald eine Person alle 50 Herzen ihrer Herzleiste ausgefüllt hat, spielt ihr noch die aktuelle Runde zu Ende (die Person rechts von der Startperson hat den letzten Zug). Anschließend endet das Spiel.

Ermittelt nun alle eure jeweilige Gesamtpunktzahl, indem ihr die Anzahl eurer ausgefüllten Herzen und die Sterne auf euren Sternplättchen zusammenzählt.

Die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Bei Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.



Solospiel

Im Solospiel spielst du gegen eine virtuelle Gegnerin: Katharina die Immerhungrige. Es gibt 3 Schwierigkeitsgrade, sodass du auswählen kannst, wie stark sie ist. Bist du bereit für diese Herausforderung?

Spielvorbereitung



Nimm je 1 Spielzettel für dich und **K**atharina die **I**mmerhungrige, auch **die KI** genannt. Lege die Solospieltafel bereit.

Die KI beginnt. Kreise das ①-Feld auf ihrem Spielzettel ein.

Bereite den Zettel der KI je nach Schwierigkeitsgrad wie folgt vor:

- **Snackpause:** Keine Änderungen.
- **Mittagessen:** Kreuze jeweils die 2 am weitesten links liegenden, unmarkierten Felder in jeder ihrer Reihen an.
- **Festmahl:** Kreuze jeweils die 4 am weitesten links liegenden, unmarkierten Felder in jeder ihrer Reihen an.

Wichtig: Ignoriere dabei eventuelle Boni für die angekreuzten Felder.

Spielablauf

1. KI-Zug

Wirf für die KI nur den roten Würfel. Die Solospieltafel gibt an, welchen Obstspieß sie dadurch wertet. Kreise das am weitesten links liegende, unmarkierte Feld in der Reihe dieses Spießes ein und fülle so viele Herzen ♡ auf ihrer Herzleiste aus, wie in dem eingekreisten Feld angegeben.

Die KI erhält während des Spiels die Boni für das Einkreisen und Ankreuzen von Feldern auf ihrem Zettel.



Lege die Sternplättchen, die die KI erhält, vor ihrem Zettel ab. Sie werden bei Spielende als Punkte gezählt.

Lege die Roter-Würfel- und die Neu-Würfeln-Plättchen sofort wieder zurück in den Vorrat. Für jedes so abgeworfene Plättchen kreuzt du für die KI das am weitesten links liegende, unmarkierte Feld ihrer am wenigsten fortgeschrittenen Reihe an (bei Gleichstand in der obersten davon).





In der Werten-Phase der KI spielst du so, als hätte die KI auch 1 Kreuz ✕ gewürfelt. Kreuze also immer 1 Feld nach den gewohnten Regeln bei dir an.

Die KI spielt keine Kaufen-Phase.

2. Dein Zug

Führe deinen Spielzug wie gewohnt durch.

In deiner Werten-Phase kreuzt du bei der KI für jedes deiner gewürfelten Kreuze ✕ das am weitesten links liegende, unmarkierte Feld ihrer am wenigsten fortgeschrittenen Reihe an (bei Gleichstand in der obersten davon).

Spielende

Ermittle deine Gesamtpunktzahl und die der KI wie gewohnt.

Du gewinnst, wenn deine Gesamtpunktzahl höher ist als die von Katharina der Immerhungrigen.