

1398

miramis®



Type: jeu de lettres
 Nombre de joueurs: 2 à 4
 Age: Adolescents et adultes
 Durée: 20 à 60 minutes
 Stratégie ○●○○○ Hasard

Les lettres de la plupart des jeux de mots croisés portent une valeur inversement proportionnelle à leur fréquence (E=1) ou à leur rareté (W=10). Rien de tel au Miramis. Les lettres n'ont pas de valeur propre. Le jeu consiste à construire des mots avec le plus possible de **lettres de la même couleur**, et à les poser autant que possible sur des **cases de la même couleur** pour gagner le maximum de points. Le même mot, selon ses couleurs et celle des cases où il se trouve, peut ainsi avoir des valeurs très différentes. L'interaction entre le plateau de jeu et les pions est complète. Il est inutile de connaître par coeur tous les mots avec un «Z» ou un «Q»: Miramis n'est pas un jeu d'érudition, mais un jeu d'observation et de stratégie.

MATERIEL:

1. Le plateau de jeu, avec:

- des cases bleues
- des cases rouges
- des cases spéciales, ou cases JOKER:
- 3 cases bicolores bleu et rouge utilisables soit avec des lettres bleues, soit avec des rouges.
- 4 cases MIRAMIS: une bleue, une rouge, et deux bicolores bleu et rouge



2. Le sac de 128 lettres:

- 66 lettres rouges
- 47 lettres bleues
- 15 lettres spéciales:
- 12 lettres bicolores bleu et rouge: les jokers-couleurs



- 2 pions Miramis qui remplacent n'importe quelle lettre: les jokers-lettres
- 1 pion Miramis bicolore, à la fois joker-couleur et joker lettre.



3. Les 4 chevalets pour poser ses lettres.

BUT DU JEU:

Marquez le maximum de points:

- en construisant des suites de lettres de la même couleur, aussi longues que possible;
- en posant ces lettres sur des cases de la même couleur, chaque fois que vous le pouvez;
- en allongeant des mots déjà posés;
- en posant le mot MIRAMIS ou en «faisant MIRAMIS» - vous étalez d'un seul coup les huit lettres de votre chevallet!

PREPARATION:

- Mélangez bien toutes les lettres dans le sachet. Chacun en tire une au hasard. Celui qui est le plus proche du Z joue le premier.
- Chaque joueur complète son chevallet pour avoir **huit lettres** devant lui.
- On joue à tour de rôle, de droite à gauche, un nombre limité de coups, selon le nombre de joueurs:

A 2 joueurs, 7 tours de jeu, 14 coups par joueur
A 3 joueurs, 6 tours de jeu, 18 coups par joueur
A 4 joueurs, 5 tours de jeu, 20 coups par joueur

LE JEU:

- A votre tour de jouer, choisissez parmi les lettres de votre chevallet pour faire un mot que vous posez sur le plateau de jeu.
- Vous avez le droit, **mais une seule fois** par partie, de changer une à trois lettres avant de jouer.
- Le premier joueur recouvre l'une des deux cases Miramis bicolores avec son premier mot.

– Les joueurs suivants doivent s'attacher à un mot déjà posé, en le prolongeant, en le croisant, ou en s'appliquant contre lui. Les mots ainsi placés sont horizontaux ou verticaux, selon le principe des mots croisés.

– Toute association de lettres doit former un mot. Tous les mots doivent figurer dans le dictionnaire (Petit Larousse illustré ou Robert). Les verbes peuvent être conjugués. Seuls les noms propres et les abréviations sont interdits.

– Les jokers- couleurs et jokers-lettres gardent pendant toute la partie la couleur ou la lettre qui leur est attribuée par le joueur qui les a posés sur le plateau.

– Après avoir joué, complétez à huit lettres votre chevalet.

Une grille imprimée sur le plateau de jeu vous rappelle le décompte des points:

LES POINTS:

1. Suites de la même couleur

MOT	2 lettres	3	4	5	6	7	8	Par lettre sup.
Rouge	5 points	10	20	40	70	110	180	200 points
Bleu	7 points	15	30	60	100	160	250	300 points

Remarque: vous pouvez profiter d'une suite déjà posée sur le plateau en y ajoutant une ou plusieurs lettres de la même couleur. Mais vous ne gagnez les points du mot allongé que s'il est différent du mot de départ, c'est à dire s'il figure au dictionnaire à une autre place. Il n'est pas possible de décliner un verbe: par exemple ROULE, transformé en ROULER, ROULEES ou ROULERA ne rapporte pas de points de suite. Mais si vous faites ROULETTE, ENROULE ou ECROULER, les points de suite

sont bien à vous. La suite rapporte un nombre de points spectaculaire. Mais l'intérêt essentiel du jeu est de conjuguer la couleur d'une lettre avec celle de la **case** sur laquelle on la pose.

2. – Correspondances de couleurs entre les lettres et les cases:

- Lettres rouges sur cases rouges: 5 points par lettre
- Lettres bleues sur cases bleues: 10 points par lettre
- Pion Miramis sur case Miramis de la même couleur: 80 points
- Pion Miramis sur case Miramis différente: 40 points
- Lettre bicolore sur case bicolore: 30 points
- Pion Miramis bicolore sur case bicolore: 15 points

3. – Vous posez le mot **MIRAMIS**: multipliez par 4 les points obtenus.

- ### 4. – Si vous «faites **MIRAMIS**» en posant vos huit lettres d'un seul coup; ajoutez un bonus aux points obtenus:
- avec des lettres rouges et des bleues: + 150 points
 - avec des lettres rouges seulement: + 200 points
 - avec des lettres bleues seulement: + 300 points

Comptez soigneusement vos points dès que vous avez posé vos lettres et inscrivez-les sur une feuille de papier.

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie gagne.

Reconstituez sur votre jeu la début de partie suivante qui oppose Catherine à Laurent.

1 – Laurent: ROULE

ROU rouges, LE bleus (E sur case Miramis bicolore utilisée en bleu, 2ème ligne du plateau de jeu)

2 – Catherine: NECTAR (NE bleu, le reste rouge). N est compté 2 fois (EN)

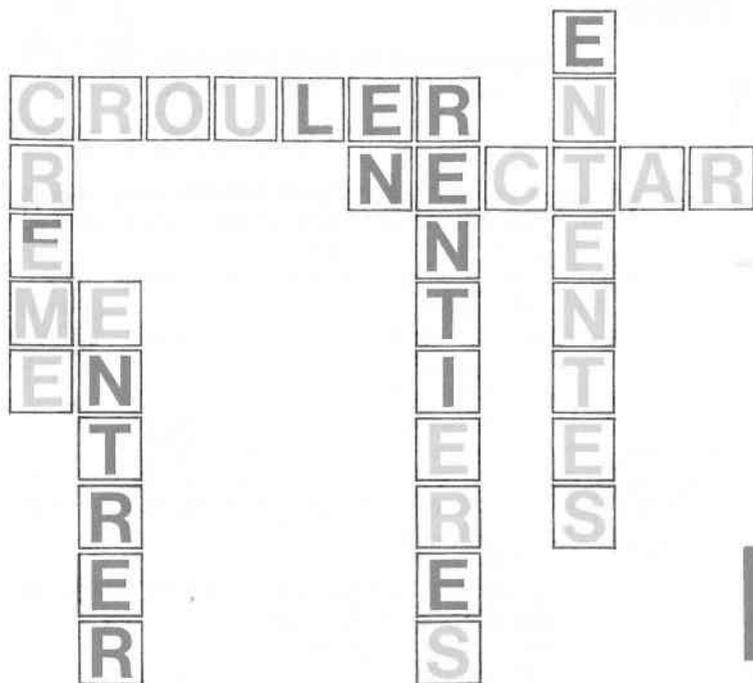
3 – Laurent: CREME (CR rouges, E bicolore, ME rouges); le E restera rouge pendant toute la partie.

4 – Catherine: RENTIERES: RNTI bleus, ER rouges, E bleu, S rouge. C'est un Miramis!

5 – Laurent: TENTE: toutes les lettres rouges.

6 – Catherine: ENTENTES: E bleu, NS rouges avec extension de suite.

7 – Laurent: ENTRER: E rouge, le reste bleu, avec deux mots supplémentaires: ME et EN; etc...



Décompte des points:

No	MOT	Correspondance	Suite	Bonus	points	
					LAURENT	CATHERINE
1	ROULE	1 R/R = 5 2 B/B = 20	3R = 10 2B = 7		42	
2	NECTAR	4R/R = 20 3 B/B = 30	2B = 7 4R = 20 2B = 7			84
3	CREME	5 R/R = 25 1 bi/bi = 30	5R = 40 4R = 20		115	
4	RENTIERES	1 R/R = 5 4 B/B = 40	2R = 5 5B = 60	150		260
5	TENTE	2 R/R = 10	5R = 40		50	
6	ENTENTES		7R = 110			110
7	ENTRER	2 R/R = 10 1 B/B = 10	5B = 60 2R = 5		85	

Continuez à jouer pour vous familiariser avec Miramis: le décompte des points ne présente plus aucune difficulté au bout d'une ou deux parties.

Répartition des lettres par couleur.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Σ	TOTAL
Rouges:	7	1	2	3	11		1	1	5	1		3	2	3	4	1		5	4	4	4	1		1	1	1	1	67
Bleues:	5		1	3	7	1		1	3		1	3	2	3	3		1	4	3	2	3	1					1	48
bicolores:	1	1	1		1	1						1	1	1		1		1		1	1					1	13	