

Un jeu de Sly & Frog

MIXMO

TM

QUI AURA LE DERNIER MOT?



RÈGLES DE JEU

 **BUT DU JEU**

Avec MIXMO, disputez une course endiablée dans laquelle tout le monde joue en même temps et chacun compose sa propre grille de mots !
Le gagnant est bien sûr le premier à terminer sa grille, mais prenez garde car un joker malicieux s'est glissé parmi les jetons et risque bien de perturber tous vos plans...
Alors, qui aura le dernier mot ?

 **MOTS AUTORISÉS**

Tous les mots du dictionnaire français sont acceptés à l'exception :

- des noms propres ;
- des sigles (ex : A.D.N.) ;
- des symboles chimiques ;
- des mots séparés par un point (ex : O.K., W.C., etc.), un tiret (ex : chauffe-eau), une apostrophe (ex : aujourd'hui) ou un espace (ex : don Juan).

Les acronymes (sigles prononcés comme des noms communs - ex : ovni, sida, etc.) sont autorisés.

Les verbes conjugués sont acceptés.

Les mots se lisent de gauche à droite et de haut en bas. Il n'est pas possible de former des mots en diagonale.

 **DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

Il est préférable de jouer assez espacés les uns des autres sur une table (ou une grande surface plane).

QUI AURA LE DERNIER MOT ?



Disposez tous les jetons face cachée au centre de la surface de jeu et mélangez-les (figure 1). Chaque joueur en pioche 6 au hasard et les garde face cachée jusqu'au début du jeu.



Fig. 1 : Les 120 jetons avant le début de la partie



Au top départ, chaque joueur retourne ses 6 jetons (figure 2) et doit tous les placer aussi vite que possible de façon à former un mot de 6 lettres ou plusieurs mots qui s'entrecroisent comme sur une grille de mots croisés.

Fig. 2 : Les 6 jetons d'un joueur

Le premier joueur qui parvient à placer ses 6 lettres (figure 3) crie « **MIXMO !** », signal qui impose à tous les joueurs de piocher 2 nouvelles lettres en même temps que lui (figure 4) ; ces 2 lettres doivent également être incorporées au jeu existant (figure 5).


Fig. 3 : Les 6 lettres assemblées... MIXMO !



Fig. 4 : Les 2 nouvelles lettres piochées

Fig. 5 : La nouvelle grille avec les 8 lettres... MIXMO !





Comme le montr ent les figures 4 et 5, rien n'est fini ! Vous êtes libre de défaire partiellement ou complètement votre grille et de réorganiser vos lettres pour toutes les placer dans votre grille. Trouvez vite la solution et vous serez peut-être le prochain à crier « **MIXMO !** ».

Chaque fois qu'un joueur réussit à intégrer toutes ses lettres à sa grille, le même processus se répète. Dépêchez-vous car le jeu se poursuit au rythme effréné des « **MIXMO !** » et les lettres pleuvent !

Heureusement MIXMO contient 2 jokers classiques pouvant remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet.



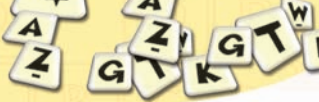
SACRÉ BANDIT !

Vous vous souvenez du fameux joker malicieux dont nous vous parlions plus haut ? Ce Bandit a plus d'un tour dans son sac !

Dès qu'un joueur le pioche il crie « **BANDIT !** » pour interrompre la partie et choisir un thème qu'il annonce aux autres participants (ex : faune, flore, sport, musique, profession, etc.). À la fin de la partie, la grille de chaque joueur devra comporter au moins un mot relatif au thème choisi.



QUI AURA LE DERNIER MOT ?



Mais ce n'est pas tout ! Le Bandit est un joker spécial qui ne peut remplacer que les lettres **K, W, X, Y** ou **Z**. Bon courage à celui qui l'aura pioché...

IMPORTANT : il n'est pas nécessaire d'avoir formé un mot elatif au thème choisi pour crier « **MIXMO** » en cours de partie.



FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de lettres à piocher et que l'un des joueurs réussit à insérer la totalité de ses lettres dans sa grille de mots. Lorsque le « **MIXMO** » final est annoncé, tous les joueurs doivent cesser immédiatement de composer leur grille. **La grille du vainqueur est alors vérifiée par tous les joueurs.**



VALIDITÉ DES GRILLES

Pour être valide, une grille doit comporter :

- **Exclusivement des mots autorisés bien orthographiés.** En cas de litige, référez-vous à votre dictionnaire.
- **Au moins un mot elatif au thème choisi** (la validité de ces mots est laissée à l'appréciation collective des joueurs).
- **Le nombre exact de jetons** tel qu'indiqué à la rubrique « Nombre de jetons par joueur » (page 10).



IMPORTANT : lorsqu'un joker classique ou le Bandit est utilisé au croisement de deux mots, la lettre remplacée doit être la même pour chacun des mots.

CAS PARTICULIERS

★ « MIXMO » simultanés

Si plusieurs « MIXMO » sont annoncés simultanément (ou quasi simultanément), les jetons à piocher ne se cumulent pas.

Tous les joueurs prélèvent seulement 2 jetons et la partie suit son cours normalement.

★ Blocage général

Si après un certain temps de réflexion, aucun joueur ne trouve de solution pour placer ses lettres, décidez collectivement de dire « MIXMO » et piochez tous 2 nouveaux jetons.

★ Précipitation

Si un joueur crie « MIXMO » à tort (présence d'un mot non valide ou de jetons non placés dans sa grille), conservez les 2 nouveaux jetons piochés. Le joueur fautif écope immédiatement d'une pénalité qui lui interdit d'agir sur sa grille jusqu'au « MIXMO » suivant.

★ Fausse pioche

Si à la dernière pioche, il reste moins de 2 jetons par joueur, c'est que l'un d'entre vous en a pioché trop ou pas assez au cours du jeu. Dans ce cas la partie s'arrête et le vainqueur est le joueur qui a prononcé le dernier « MIXMO » (si tant est que sa grille soit valide).



OPTIONS DE JEU ET VARIANTES

Pour varier les plaisirs, MIXMO propose 2 options de jeu et 2 variantes évolutives adaptées à vos envies et à votre niveau :

- *Option 1 : Jouer par manches*
- *Option 2 : Jouer en comptant les points*
- *Variante 1 : Esprit libre (jouer sans les thèmes)*
- *Variante 2 : Mode expert*

■ Option 1 : Jouer par manches

Sans papier ni crayon, jouez à MIXMO juste pour le plaisir de la course et des mots ! Il vous suffit de déterminer au préalable d'un certain nombre de manches à remporter (ex : le premier à gagner 5 manches).


Vous avez terminé votre grille le premier

Après vérification par les autres joueurs :

- Si votre grille est valide, vous remportez la manche !
- Si votre grille comporte une erreur, vous êtes écarté du jeu et écopez d'une pénalité d'une manche. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un autre joueur soit désigné vainqueur.

■ Option 2 : Jouer en comptant les points

En plus de votre vitesse d'exécution, vous aimeriez voir vos plus beaux mots récompensés ? Aucun problème ! Voici un système de comptage simple qui satisfera les joueurs les plus exigeants : Fixez au préalable le score à atteindre (ex : le premier à atteindre 200 points).

Several white letter tiles with black letters and symbols are scattered in the top left corner. Some tiles have stars or other symbols on them. The letters visible include J, K, E, A, Z, G, T, W, F, S, Y, and a tile with a star and the number 10.

A l'issue de chaque partie, comptez le nombre de jetons en votre possession (c'est facile, il vous est donné à la rubrique « Nombre de jetons par joueurs », page 10). Soustrayez le nombre de vos jetons non placés pour obtenir votre score.

À ce score peuvent s'ajouter divers bonus :

- la victoire rapporte 20 points ;
- un K, W, X, Y ou Z placé rapporte 5 points. (Hé non, le Bandit ne rapporte rien...)
- les mots de 8 lettres et plus rapportent un bonus égal au nombre de lettres contenues dans ces mots (ex. 8 lettres = 8 points ; 13 lettres = 13 points, etc.) ;
- les mots relatifs au thème comptent triple ! Multipliez par trois le nombre de lettres contenues dans vos mots thématiques et ajoutez-les à votre score.

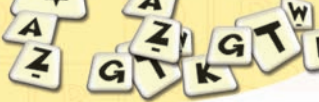
IMPORTANT :

- Une grille invalide ne rapporte aucun point, vérifiez donc bien chacune d'entre elles !
- Une grille sans mot thématique est invalide !
- Annoncer le « MIXMO » final avec une grille invalide vous vaudra une pénalité de 20 points. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un autre joueur soit désigné vainqueur.

Variante 1 : Esprit libre

Envie de jouer sans inclure les thèmes ? Rien de plus simple !
Quand le Bandit est pioché, aucun thème n'est

QUI AURA LE DERNIER MOT ?



annoncé. Cependant, le Bandit reste le Bandit... (un K, W, X, Y ou Z, au choix !).

Variante 2 : Mode expert

Vous êtes un as du MIXMO et vous voulez corser le jeu ? Le mode expert rendra les parties encore plus pimentées. Sang froid indispensable et sensations garanties !

Les règles de base sont les mêmes mais pour être valide, votre grille doit comporter des **mots de 3 lettres au minimum et ne pas contenir 2 fois le même mot.**

CAS PARTICULIERS

★ Fausse pioche

Si à la dernière pioche, il reste moins de 2 jetons par joueur, c'est que l'un d'entre vous en a pioché trop ou pas assez au cours du jeu. Dans ce cas la partie s'arrête.

Comptez alors vos jetons pour identifier le ou les joueurs fautifs (voir la rubrique « Nombre de jetons par joueur », page 10). Aucun joueur ne remporte la manche mais le ou les fautifs écotent d'une pénalité d'une manche ou de 20 points (selon l'option de jeu choisie).

★ Sprint final

Quand vous jouez en comptant les points, l'arrêt immédiat du jeu au moment du « MIXMO » final peut s'avérer pénalisant pour les joueurs en train de former leur mot. Afin d'éviter que leur grille soit considérée comme invalide, ils peuvent retirer le mot incomplet. Attention, aucune autre action n'est autorisée !

INFORMATIONS PRATIQUES

Proportions de lettres

Jetons	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Quantité	10	2	3	4	17	2	3	3	9	2	1	6	3	7	7

P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Joker	Bandit	Total =
3	2	6	7	7	6	3	1	1	1	1	2	1	120 jetons

Nombre de jetons par joueur

En fin de partie, chaque joueur doit se trouver en possession du même nombre de jetons que ses adversaires. Ce nombre varie en fonction du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Nombre de jetons par grille	60	40	30	24	20

ASTUCES ET STRATÉGIE

Avec la pratique, vous apprendrez à affiner votre stratégie et développerez de nouveaux réflexes, faisant appel à toujours plus de créativité et d'ingéniosité. Voici nos conseils pour devenir imbattable :

- Les mots relatifs au thème choisi comptent triple Formez-en un maximum pour augmenter votre score.

QUI AURA LE DERNIER MOT?



- Si une pénurie de voyelles se fait sentir, repérez celles contenues dans vos mots déjà posés : elles offrent un point de croisement idéal pour de nouveaux mots.
- Soyez observateur. Le S d'un pluriel ou le E d'une forme féminine peut souvent être récupéré pour vous aider à former d'autres mots.
- Si vous piochez la lettre que votre joker remplaçait jusqu'alors, faites l'échange et réutilisez le précieux jeton à d'autres fins.
- Lorsque vous piochez des lettres difficiles (Q, K, W, X, Y ou Z), n'hésitez pas à réaménager votre jeu en fonction de celles-ci afin de pouvoir les intégrer plus facilement.
- Il peut être dangereux d'attendre désespérément une lettre. Privilégiez d'autres pistes pour rester dans la course.
- Imposez une cadence infernale à vos adversaires en formant des mots courts, mais attention à ne pas fermer votre jeu.
- Former des mots longs permet d'ouvrir son jeu et de placer plus facilement ses lettres.

Soucieux de relever le défi du développement durable, Sly & Frog ont privilégié des solutions plus écologiques pour la fabrication du jeu MIXMO :

- **encres végétales pour l'impression des règles du jeu et du carton d'emballage ;**
- **papier et carton recyclés pour la réalisation du livret des règles du jeu et de l'emballage.**

Afin d'offrir une longévité maximale à votre jeu, les jetons sont gravés et conçus avec des matériaux très résistants.





RETROUVEZ DANS LA MÊME COLLECTION :



Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver.

ZAC Le Mérantais • Angle rue aux fleurs
/rue des tilleuls • BP 00037
• 78960 VOISINS LE BRETONNEUX • France
www.asmodee.com

