



MIXXMO™



Reglas Del Juego

UN JUEGO DE SLY & FROG



Sly & Frog
games



★ OBJETIVO DEL JUEGO

¡Con MIXMO, compite en una carrera endiablada en la que todo el mundo juega a la vez y cada uno compone su propio crucigrama!

Por supuesto, el ganador será el primero que termine su crucigrama, pero ¡ten cuidado! porque un malvado Bandido está oculto entre las fichas y amenaza con estropear tus planes...

Así que ¿quién tendrá la última palabra?

PALABRAS PERMITIDAS

Se aceptan todas las palabras del diccionario español, excepto:

- Los nombres propios;
 - Las siglas (ej: A.D.N.);
 - Los símbolos químicos;
 - Las palabras separadas por un punto (ej: O.K, W.C., etc.), un guión (ej: fox-trot), o un espacio (ej: Don Juan).
- Los acrónimos (siglas pronunciadas como sustantivos comunes – ej: OVNI, RENFE, etc.) están permitidos.
Los verbos conjugados están permitidos.
Las palabras se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo. No se pueden formar palabras en diagonal.

★ DESARROLLO DE UNA PARTIDA

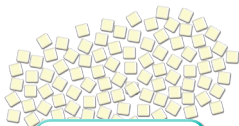
Es aconsejable jugar alrededor de una mesa (o una superficie plana) con bastante espacio entre los jugadores.





¿Quién tiene la última palabra?

Pon las fichas boca abajo en el centro de la mesa y mézclalas (dibujo 1). Cada jugador roba 6 al azar y las mantiene boca abajo.



Dib.1: Las 120 fichas antes de empezar la partida



Cuando empieza la partida, cada jugador debe dar la vuelta a sus 6 fichas (dibujo 2), e intentar colocarlas lo más rápidamente posible, de manera que formen una palabra de 6 letras o varias que se entrecrucen, como en un crucigrama.

Dib.2: Las 6 fichas de un jugador

El primer jugador que consiga colocar las 6 letras (dibujo 3) tiene que gritar “¡MIXMO!”, lo que obliga a todos los jugadores (incluido él) a robar 2 nuevas letras (dibujo 4), que tendrán que ser añadidas al crucigrama (dibujo 5).



Dib.3: Con las 6 letras colocadas... ¡MIXMO!



Dib.4: Las dos letras que se han robado



Dib.5: el nuevo crucigrama con las 8 letras... MIXMO!





Tal y como muestran los dibujos 4 y 5, **¡nada está escrito en piedra!** Tienes total libertad para deshacer parcial o completamente el crucigrama, o reorganizar letras dentro del mismo. Encuentra rápidamente la combinación correcta y con suerte serás el siguiente en gritar “**¡MIXMO!**”.

Cada vez que un jugador consigue poner todas las letras en su crucigrama, se vuelve a repetir el mismo proceso. ¡Date prisa, porque el juego se desarrolla a un ritmo frenético de gritos de “**¡MIXMO!**”, y nuevas letras llegan constantemente! Afortunadamente MIXMO contiene 2 comodines que pueden sustituir a cualquier letra del alfabeto.



¡MALDITO BANDIDO!



¿Te acuerdas del famoso Bandido malvado del que hemos hablado antes? Pues ¡ten cuidado, porque este Bandido guarda más de un truco en la manga! **En el mismo momento en que un jugador roba esta ficha, ha de gritar “¡BANDIDO!”** para interrumpir la partida y elegir un tema que deberá anunciar a los demás jugadores (ej: fauna, flora, deportes, música, profesiones, etc.). Al final de la partida, **el crucigrama de cada jugador tendrá que tener al menos una palabra relacionada con el tema propuesto.**





¿Quién tiene la última palabra?

¡Pero eso no es todo! El Bandido es un comodín especial que solamente puede sustituir a las letras **X**, **Y** o **Z**. Buena suerte a quien lo robe...

Importante: No hace falta haber formado una palabra relativa al tema elegido para gritar “¡**¡¡¡MEMO!!!**!” durante la partida.

★ FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando uno de los jugadores haya conseguido encajar todas las letras dentro de su crucigrama y no haya más letras para robar. Una vez que se anuncia el “¡**¡¡¡MEMO!!!**!” final, todos los jugadores deben dejar de hacer sus crucigramas. **El crucigrama del ganador debe ser comprobado por todos los jugadores.**

★ VALIDEZ DE LOS CRUCIGRAMAS

Para que un crucigrama sea válido, debe tener:

- **Única y exclusivamente palabras permitidas y escritas de manera correcta.** En caso de desacuerdo, consultad un diccionario.
- **Por lo menos una palabra relativa al tema elegido** (la validez de estas palabras se deja al criterio de los jugadores).
- **El número exacto de fichas** que se indica en el apartado de “Número de fichas por jugador” (página 10).



Importante: Cuando se usa un comodín o el Bandido en un cruce de palabras, la letra a la que esta ficha represente tendrá que ser la misma en las dos palabras.

CASOS ESPECIALES

• «MIXMO» simultáneos

Si se gritan varios “MIXMO” al mismo tiempo (o casi), no se suman las fichas a robar. Los jugadores roban sólo dos fichas y la partida continúa normalmente.

• Bloqueo general

Si después de un cierto tiempo, ningún jugador consigue encajar todas sus letras en el crucigrama, se hace un “MIXMO” colectivo y todos roban 2 fichas nuevas.

• Precipitación

Si un jugador grita “MIXMO” sin motivo (hay una palabra que no es válida o tiene fichas sin colocar), se procede de manera habitual. Sin embargo, el jugador que ha cometido la falta será penalizado y no podrá jugar con su crucigrama hasta el siguiente “MIXMO”.

• Robar mal

Si para la última ronda quedan en el centro de la mesa menos de 2 fichas por jugador, significa que algún jugador ha robado fichas de más o de menos a lo largo de las rondas anteriores. En ese caso la partida se acaba y el ganador es aquel que haya dicho el último “MIXMO” (siempre y cuando su crucigrama sea válido).



¿Quién tiene la última palabra?

★ OPCIONES DE JUEGO Y VARIANTES

Para aumentar la diversión, MIXMO incluye 2 opciones de juego y 2 variantes para que adaptes tus partidas al nivel o estilo de juego que tú quieras.

- *Opción 1: Jugar por rondas.*
- *Opción 2: Jugar puntuando.*
- *Variante 1: Pensamiento libre (jugar sin temas).*
- *Variante 2: Modo experto.*

★ Opción 1: Jugar por rondas

Sin papel ni lápiz, ¡juega a MIXMO simplemente por el placer de la competición! Vale con determinar antes de empezar el número de rondas que hay que hacer (ej. El primero en ganar cinco rondas).

Si has terminado el crucigrama el primero

Después de la verificación de los demás jugadores:

- Si tu crucigrama es válido, ¡ganas la ronda!
- Si tu crucigrama tiene algún error, quedas eliminado de la ronda y eres penalizado con una ronda. La partida continúa hasta que otro jugador gane.

★ Opción 2: Jugar puntuando

Además de tu rapidez de ejecución, ¿te gustaría ver recompensadas tus mejores palabras? ¡No hay problema! Aquí tienes un sencillo sistema de puntuación que encantará a los jugadores más exigentes: Fija de antemano la puntuación a conseguir (ej. el primero en conseguir 200 puntos).





Al final de cada partida, se resta al número total de fichas de cada jugador (ver apartado “Número de fichas por jugador” en página 10) el número de fichas que no has utilizado para obtener tu puntuación.

A esta puntuación hay que añadirle los siguientes puntos extra:

- Por la victoria, 20 puntos;
- Por usar las letras X, Y o Z, 5 puntos. (¡Ah! pero el Bandido no cuenta...)
- Las palabras de 8 letras o más tantos puntos como letras tenga la palabra (ej. 8 letras = 8 puntos; 13 letras = 13 puntos, etc.);
- ¡Las palabras relacionadas con el tema propuesto cuentan el triple! Suma el número de letras de las palabras relativas al tema, multiplícalo por tres y suma el resultado a la puntuación final.

Importante:

- ¡Un crucigrama no válido no da ningún punto, así que comprueba bien las palabras!
- ¡Un crucigrama sin palabras relacionadas con el tema tampoco puntúa!
- Anunciar el “**MIXMO!**” final teniendo un crucigrama no válido supone una penalización de 20 puntos. La partida continúa hasta que otro jugador gane.



¿Quién tiene la última palabra?

★ Variante 1: Pensamiento libre

¿Quieres jugar sin incluir los temas? ¡Nada más fácil! Cuando alguien robe el Bandido, no se anuncia ningún tema. Sin embargo, el Bandido sigue siendo el Bandido... (¡a elegir una X, Y o Z!)

★ Variante 2: Modo experto

¿Eres un as jugando a **MIXMO** y quieres complicarlo un poco? El modo experto hará que las partidas sean aún más difíciles. ¡Mantén la cabeza fría y disfruta de la emoción! Las reglas básicas son las mismas, pero para que el crucigrama sea válido, todas sus palabras tienen que tener **3 letras como mínimo y no estar repetidas**.

CASOS ESPECIALES

● Robar mal

Si para la última ronda quedan en el centro de la mesa menos de 2 fichas por jugador, significa que algún jugador ha robado fichas de más o de menos a lo largo de las rondas anteriores. En ese caso la partida se acaba y se comprueba quién o quiénes han robado mal (ver “Número de fichas por jugador” en página 10). Ningún jugador gana en esa ronda, pero el o los que hayan robado mal tienen una penalización de una ronda o de 20 puntos (dependiendo de la opción de juego elegida).

● Sprint final

Cuando se juega con puntuación, el hecho de que la partida termine de manera inmediata cuando alguien dice “MIXMO” puede llevar a que los jugadores que estaban terminando una palabra sean penalizados. Con el fin de evitar que su crucigrama no sea válido, pueden retirar la palabra incompleta. ¡Atención, no está autorizada ninguna otra acción!



★ INFORMACIÓN PRÁCTICA

★ Proporción de letras

Fichas	A	B	C	CH	D	E	F	G	H	I	J	L	LL	M	N
Cantidad	14	3	5	1	6	14	1	3	2	7	1	5	1	3	6

Ñ	O	P	Q	R	RR	S	T	U	V	X	Y	Z	Comodines	Bandido
1	11	3	1	6	1	7	5	6	1	1	1	1	2	1

Total = 120 fichas

★ Número de fichas por jugador

Al final de la partida, cada jugador tiene que tener el mismo número de fichas que sus adversarios. Esta cantidad varía en función del número de jugadores.

Número de jugadores	2	3	4	5	6
Número de fichas por crucigrama	60	40	30	24	20

★ ASTUCIA Y ESTRATEGIA

Con la práctica depurarás tu estrategia y desarrollarás tus reflejos, mostrando cada vez más creatividad e ingenio. Aquí tienes nuestros consejos para llegar a ser imbatible:

- Las palabras relacionadas con un tema cuentan el triple. Forma todas las que puedas para aumentar tu puntuación.
- Si empiezas a sentir la falta de vocales, busca las que hayas usado ya en otras palabras: son un punto de cruce ideal para palabras nuevas.





¿Quién tiene la última palabra?

- Sé observador. La S de un plural o la A de algunas palabras en femenino se pueden recuperar para formar otras palabras.
- Acuérdate de cambiar las fichas que vas robando por el comodín, si representan la misma letra. Así podrás usar esa valiosa ficha en otra ocasión.
- Cuando robes una de las letras difíciles (X, Y o Z), no dudes en reorganizar el crucigrama en torno a ella para poder encajar todas las fichas más fácilmente.
- Puede ser peligroso esperar eternamente una letra. Sigue por otro camino para que no te acaben echando del juego.
- Hazles sufrir a tus adversarios acelerando el ritmo de la partida, a base de formar palabras cortas, pero ten cuidado de no quedarte bloqueado.
- Formar palabras largas te permite abrir el juego y hace más fácil colocar letras.
- Si tienes dudas sobre las reglas de juego o quieres jugar con más variantes visita nuestra página web: www.asmodee.es.

Ansiosos por continuar con el desafío del desarrollo sostenible, Sly & Frog han utilizado soluciones más ecológicas en la fabricación de **MIXMO**:

- tintas vegetales para la impresión de las reglas del juego y de la caja;
- papel y cartón reciclados para la realización del libreto de las reglas del juego y de la caja;
- Algodón ecológico en la bolsa del juego.

Con el fin de proporcionar la máxima duración a tu juego, las fichas están grabadas y hechas con materiales muy resistentes.



Para más
información
asmodee.es

Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo
24, 28918 Leganés (Madrid), España.

Un juego editado por Asmodee Group,
18 rue Jacqueline Auriol Quartier Villaroy - BP 40119
- 78041 Guyancourt FRANCE www.asmodee.com

Conserve esta información para su referencia. Los
componentes de la caja pueden variar de los mostrados.

¡ADVERTENCIA! No recomendado
para menores de 3 años.
Contiene piezas pequeñas.