

MIXMO RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU :

Avec le jeu **MIXMO**, disputez une course endiablée dans laquelle tout le monde joue en même temps et chacun compose sa propre grille de mots ! Soyez rapide pour tenter de gagner la partie, mais prenez garde car un joker malicieux s'est glissé parmi les tuiles et risque bien de perturber tous vos plans...

SONT AUTORISÉS :

Tous les mots du dictionnaire français, y compris :

- Les acronymes (sigles prononcés comme des noms communs, exemple : ovni, laser, etc.)
- Les verbes conjugués

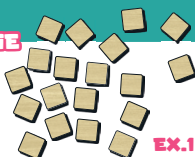
NE SONT PAS AUTORISÉS :

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

Les mots se lisent de gauche à droite et de haut en bas. Les mots en diagonale ne sont donc pas acceptés.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Disposez toutes les tuiles, face cachée, au centre de la table et mélangez-les (exemple 1).



EX.1



EX.2

Chaque joueur pioche 6 tuiles au hasard et les garde face cachée. Au top, chaque joueur retourne ses 6 tuiles face visible (exemple 2) et doit les placer aussi vite que possible de façon à former un ou plusieurs mots. Les mots doivent toujours s'entrecroiser comme sur une grille de mots croisés.



EX.3

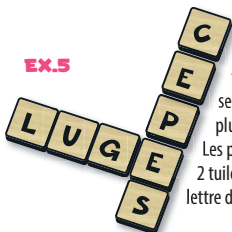


EX.4

Le premier joueur qui parvient à placer ses 6 lettres (exemple 3) crie « **MIXMO** » et tous les joueurs, lui compris, doivent piocher 2 nouvelles tuiles en même temps (exemple 4).

Ces 2 lettres doivent être incorporées au jeu existant (exemple 5).

Comme le montrent les exemples 4 et 5, rien n'est figé ! Vous êtes libre de défaire partiellement ou complètement votre grille et de réorganiser vos lettres autant que vous le souhaitez.



EX.5

Chaque fois qu'un joueur réussit à intégrer toutes ses lettres à sa grille, le même processus se répète. Faites vite car plus on crie « **MIXMO** », plus les lettres pleuvent !

Les plus chanceux piocheront peut-être une des 2 tuiles jokers qui peuvent remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet.



AU COURS DE LA PARTIE, UN JOUEUR PIOCHERA LE TERRIBLE BANDIT !

Il doit alors crier : « **BANDIT !** » pour interrompre la partie. Haut les mains, plus personne ne touche à sa grille jusqu'à ce que celui qui a pioché le Bandit annonce un thème de son choix (exemple : faune, flore, sport, musique, profession, etc.).

Pour prétendre à la victoire, votre grille de mots devra comporter au moins un mot relatif au thème choisi. 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 relatif 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. Lorsqu'un joueur crie « **MIXMO** » et qu'il n'y a plus aucune tuile disponible sur la table, tous les joueurs doivent cesser immédiatement de composer leur grille. La grille du joueur qui a crié « **MIXMO** » en dernier est alors vérifiée par ses adversaires.

VALIDITÉ DES GRILLES

Pour prétendre à la victoire, votre grille devra comporter :

- Exclusivement des mots autorisés bien orthographiés. En cas de litige, référez-vous à votre dictionnaire.
- Au moins un mot relatif au thème choisi.
- Le nombre exact de tuiles tel qu'indiqué à la rubrique « Nombre de tuiles par joueur ».

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

CAS PARTICULIERS

ANNONCES SIMULTANÉES :

Si plusieurs joueurs crient « **MIXMO** » simultanément (ou quasi simultanément), les tuiles à piocher ne se cumulent pas. Tous les joueurs prélèvent seulement 2 tuiles 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, vous pouvez décider collectivement de dire « **MIXMO** » et piocher tous 2 nouvelles tuiles.

PRÉCIPITATION :

Si un joueur crie « **MIXMO** » à tort (présence d'un mot non valide ou de tuiles non placées dans sa grille), conservez les 2 nouvelles tuiles piochées. Le joueur fautif écope immédiatement d'une pénalité qui lui interdit d'agir sur sa grille jusqu'à ce qu'un autre joueur crie « **MIXMO** ».

FAUSSE PIOCHE :

S'il ne reste pas 2 tuiles par joueur à la dernière pioche, 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 tuiles pour identifier le ou les joueurs fautifs (voir la rubrique « Nombre de tuiles par joueur »). Aucun joueur ne remporte la partie mais le ou les fautifs écopent d'une pénalité d'une manche ou de 10 points (selon le mode de jeu choisi).

SPRINT FINAL :

Lorsque vous jouez en comptant les points et qu'un joueur crie « **MIXMO** » après la dernière pioche, l'arrêt immédiat de la partie 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 !

MODES DE JEU ET VARIANTES

Pour varier les plaisirs, le jeu **MIXMO** propose 2 modes de jeu et 2 variantes.

JOUER PAR MANCHES

Sans papier ni crayon, jouez au jeu **MIXMO** juste pour le plaisir de la course et des mots ! Il vous suffit de décider au préalable d'un certain nombre de manches à remporter (par exemple : le premier à gagner 5 manches). Le premier joueur qui termine gagne la manche, pourvu que sa grille soit validée par ses adversaires. Si une erreur est détectée, le joueur est éliminé pour cette manche et écope d'une pénalité additionnelle de « -1 manche ». La manche reprend et se poursuit jusqu'à ce qu'un autre joueur soit désigné vainqueur.

JOUER EN COMPTANT LES POINTS

Pour découvrir quel joueur a remporté la partie, munissez-vous du bloc de score !

- Dans la première colonne, inscrivez le nom de chaque joueur.
- Dans la deuxième colonne, indiquez le nombre de tuiles correctement placées dans chaque grille. (Pour compter plus vite : voir la rubrique « Nombre de tuiles par joueur » et soustraire les tuiles non placées.)
- Dans la troisième colonne, ajoutez 10 points de bonus au vainqueur uniquement.
- Dans la quatrième colonne, inscrivez 5 points par K, W, X, Y ou Z correctement placé. (Le Bandit ne rapporte rien.)
- Dans la cinquième colonne, comptez un point par lettre pour tous les mots de 7 lettres et plus. (exemple : 7 lettres = 7 points, 9 lettres = 9 points, etc.)
- Dans la sixième colonne, 3 points par lettre pour les mots relatifs au thème imposé par le Bandit.

Il ne vous reste plus qu'à faire le total dans la dernière colonne. Alors, qui a gagné ?

Important :

- Seul le joueur qui crie « **MIXMO** » après la dernière pioche est tenu d'avoir intégré un mot du thème dans sa grille.
- Après la dernière pioche, crier « **MIXMO** » avec une grille invalide vous vaudra une pénalité de 10 points.

VARIANTE N°1 : ESPRIT LIBRE

Envie de jouer sans inclure les thèmes ? Rien de plus simple ! Quand le Bandit est pioché, aucun thème n'est annoncé. Cependant, le Bandit reste le Bandit... (un **K, W, X, Y** ou **Z**, au choix !).

VARIANTE N°2 : MODE EXPERT

Vous êtes un as de ce jeu et vous voulez le corser ? 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. Quand vous jouez en comptant les points, les mots sont considérés comme longs à partir de 8 lettres au lieu de 7.

INFORMATIONS PRATIQUES

PROPORTIONS DE LETTRES

TILES		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
QUANTITÉ	10	2	3	4	17	2	3	3	9	2		
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
1	6	3	7	7	3	2	6	7	7	6	3	1
X	Y	Z	JOKER			BANDIT			120 TILES			
1	6	3	2			1						

NOMBRE DE TUILES PAR JOUEUR

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

NOMBRE DE JOUEURS	2	3	4	5	6
NOMBRE DE TUILES PAR GRILLE	60	40	30	24	20

ASTUCES ET STRATÉGIES

Avec la pratique, vous apprendrez à affiner votre stratégie et développerez de nouveaux réflexes.

Voici nos conseils pour devenir imbattable :

- Lorsque l'on joue en comptant les points, les mots relatifs au thème choisi comptent triple. Formez-en un maximum pour augmenter votre score.
- 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 peuvent souvent être récupérés pour vous aider à former d'autres mots.
- Si vous piochez la lettre que votre joker remplaçait jusqu'alors, faites l'échange et réutilisez la précieuse tuile à d'autres fins.
- Lorsque vous piochez des lettres difficiles (comme **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.
- Former des mots courts permet d'imposer une cadence infernale à vos adversaires, 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 :

- Encres végétales pour l'impression des règles du jeu et du packaging
- Bois et papiers FSC pour les tuiles, les règles du jeu et le packaging
- Coton biologique certifié Ekoe Tex pour la conception du sac de jeu