

Een spel van Sly & Frog

MIXMO™

WIE HEEFT HET LAATSTE WOORD?



SPELREGELS

Het is zeker geen slecht idee om voldoende ruimte te laten tussen de spelers (of om op een grote tafel te spelen).

VERLOOR VAN HET SPEL

Alle woorden die je in een Nederlands woordenboek kan terugvinden, zijn toegelaten. Behalve de volgende uitzonderingen:

- eiginamen;
- afkortingen (bvb: d.w.z.);
- scheikundige symbolen;
- woorden die gescheiden zijn door een punt (bvb: W.C., O.K., enz.), een koppeltje (bvb: ex-collega), een weglatingssteken (bvb: 't of 'em) of een spatie (bvb: Don Juan).

Acroniemen (afkortingen die gebruikt worden als losstaande woorden die op zich staan tijdens een conversatie) zijn wel toegelaten (bvb: AIDS, TBC, enz.).

Samengestelde woorden zijn ook toegelaten. Woorden lees je van links naar rechts en van boven naar onder. Het is niet toegelaten om de woorden diagonaal te vormen.



Een spelletje MIXMO is voor alle spelers een helse wedloop waarbij iedereen tegelijkertijd speelt en iedereen ook zijn eigen raster met woorden samenstelt!

De speler die als eerste zijn raster kan vervullen, wint het spel. Maar vergeet zeker niet dat de «slechte» joker die tussen de andere tegels ligt, jouw plannen serieus kan verstoren.

Wie zal het laatste woord hebben?

DOEL VAN HET SPEL



Leg alle tegels gedekt (en goed bereikbaar voor iedereen) neer op tafel en meng ze goed (figuur 1). Elke speler kiest willekeurig 6 tegels en plaatst ze gedekt voor zich neer, tot het spel begint.

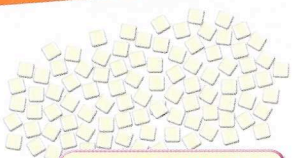


Fig. 1: De 120 tegels aan het begin van het spel.



Zodra het spel begint, draait elke speler zijn tegels om (figuur 2) en probeert zo snel mogelijk een woord (of meerdere) te vormen met de 6 letters. Indien je meerdere woorden kan vormen, moeten de woorden elkaar "kruisen" (zoals in een kruiswoordraadsel).

Fig. 2: De 6 tegels van een speler.

De eerste speler die erin slaagt om zijn 6 letters te plaatsen (figuur 3), roept « MIXMO ! ». Dit is het signaal voor de spelers om de 2 volgende gedekte tegels te nemen (figuur 4); deze 2 letters moet je toevoegen aan de set letters waarmee je speelt (figuur 5).



Fig. 3: De 6 samengestelde letters... MIXMO!

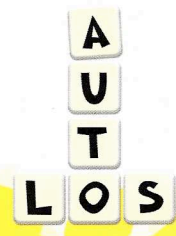


Fig. 5: Het nieuwe raster met de 8 letters... MIXMO!

Fig. 4: De 2 nieuwe tegels die net genomen werden.



Zoals je kan zien in figuur 4 en 5, staat er niets vast! Je bent helemaal vrij om jouw raster gedeeltelijk of volledig te verschuiven en hierdoor een compleet nieuw raster te vormen. Tracht gewoon zo snel mogelijk een juiste oplossing te vinden en misschien roep jij wel als volgende: « MIXMO ! ».

Lukt het een speler om alle letters te plaatsen in zijn raster, dan herhaalt het bovenstaande zich. Wees er daarom als de kippen bij want het spel volgt het helse ritme van spelers die « MIXMO ! » roepen. En voor je het weet, regent het letters!

MIXMO bevat gelukkig 2 klassieke jokers, die je kan inzetten als een willekeurige letter.

★ VERDOMDE BANDIET!

Herinner je je nog de “slechte” joker waarover we het hadden in de introductie? Deze bandiet haalt sluwe streken uit!

Zodra een speler deze tegel neemt, roept hij « BANDIET ! » om het spel even te pauzeren. Deze speler bedenkt een thema dat hij meedeelt aan de andere spelers (bv: fauna en flora, sport, muziek, beroepen, enz.). Op het einde van het spel, moet elk raster van elke speler tenminste één term bevatten die iets te maken heeft met het gekozen thema.



Maar daar houdt het niet mee op! De “bandiet” is een speciale joker die je slechts kan inzetten voor de letter Q, X of Y. We kunnen de speler die deze tegel trekt alleen maar veel succes toewensen bij het plaatsen van deze tegel...

BELANGRIJK: het is niet nodig om een woord te vormen dat iets te maken heeft met het gekozen thema om « MIXMO » te mogen roepen tijdens het spel.

★ EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra er geen tegels meer op tafel liggen en één van de spelers erin slaagt om al zijn letters te gebruiken in zijn raster. Zodra de laatste keer “Mixmo” geroepen wordt, dan stoppen alle spelers met het samenstellen van hun woorden. Het raster van de mogelijke winnaar wordt dan gecontroleerd door de andere spelers.

★ GELDIGHEID VAN HET RASTER

Om als geldig beschouwd te worden, moet het raster aan de volgende regels voldoen:

- Het raster bevat enkel juiste woorden met de juiste spelling. Is er twijfel, dan raadpleeg je jouw woordenboek.
- Tenminste één woord moet overeenstemmen met het gekozen thema (of het woord past binnen het

Maar daar houdt het niet mee op! De "bandiet" is een speciale joker die je slechts kan inzetten voor de letter **Q**, **X** of **Y**. We kunnen de speler die deze tegel trekt alleen maar veel succes toewensen bij het plaatsen van deze tegel...

BELANERIK: het is niet nodig om een woord te vormen dat iets te maken heeft met het gekozen thema om « **MIXMO** » te mogen roepen tijdens het spel.

★ EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra er geen tegels meer op tafel liggen en één van de spelers erin slaagt om al zijn letters te gebruiken in zijn raster. Zodra de laatste keer "**Mixmo**" geroepen wordt, dan stoppen alle spelers met het samenstellen van hun woorden. **Het raster van de mogelijke winnaar wordt dan gecontroleerd door de andere spelers.**

★ GELDIGHEID VAN HET RASTER

Om als geldig beschouwd te worden, moet het raster aan de volgende regels voldoen:

- Het raster bevat **enkel juiste woorden met de juiste spelling**. Is er twijfel, dan raadpleeg je jouw woordenboek.
- **Tenminste één woord moet overeenstemmen met het gekozen thema** (of het woord past binnen het

gekozen thema, moeten de spelers gezamenlijk beslissen).

- Er zijn zoveel tegels gebruikt als aangegeven in « Aantal tegels per speler » (pagina 10).

BELANGRIJK: gebruik je een klassieke joker of « een Bandiet » op de kruising tussen twee woorden, dan moet de vervangen letter dezelfde zijn voor de twee woorden.

SPECIALE GEVALLEN

★ **Gelijktijdig « MIXMO » roepen**
Wordt er opeens gelijktijdig (of quasi gelijktijdig) « MIXMO » geroepen, dan moet men slechts één keer tegels bijnemen. Alle spelers nemen gewoon 2 tegels en het spel gaat verder.

★ **Het spel loopt vast**
Is er na een bepaalde tijd nog geen oplossing gevonden voor de tegels (door geen enkele speler), dan beslissen de spelers samen om « MIXMO » te zeggen. Iedereen neemt 2 nieuwe tegels.

★ **Haast en spoed...**
Roept een speler te snel « MIXMO » (hij heeft een ongeldig woord liggen of tegels die hij nog niet geplaatst heeft in zijn raster), dan neemt hij 2 nieuwe tegels. De haastige speler wordt echter onmiddellijk gestraft: hij mag geen nieuw letter raster vormen tot de volgende « MIXMO » geroepen wordt.

★ **Verkeerd getrokken**
Zijn er minder dan 2 tegels over per speler na de voorlaatste « MIXMO », dan heeft er iemand te veel of te weinig tegels genomen tijdens het spel. In dit geval eindigt het spel onmiddellijk en de winnaar is de speler die de laatste « MIXMO » heeft afgeroepen (als zijn raster geldig is tenminste).

6

★ VARIANTEN EN EXTRA SPELREGELS

Om het spel wat te variëren, bieden we je 2 extra spelregels aan en ook 2 varianten (speciaal aangepast aan jouw voorkeuren en het niveau):

- **Spelregel 1: Het spelen in rondes.**
- **Spelregel 2: Waarbij je de punten telt.**
- **Variante 1: Vrije geest (spelen zonder een thema)**
- **Variante 2: Voor de gevorderden**

■ Spelregel 1: Het spelen in rondes.

Speel een spelletje MIXMO voor het plezier, de wedstrijd of de unieke woorden! En dit zonder pen of papier! Het volstaat om het aantal rondes vast te leggen voor het spel begint (bv: de eerste speler die 5 rondes wint).

Je hebt jouw raster als eerste neergelegd.

Na een controle door de andere spelers:

- Win je het spel als jouw raster geldig is!
- Als jouw raster niet geldig is, is deze ronde voor jou afgelopen en moet je als straf de volgende beurt afwachten. Het spel gaat dan gewoon verder tot een andere speler als winnaar aangeduid wordt.

■ Spelregel 2: Waarbij je de punten telt.

Wens je graag de punten te zien voor de mooiste woorden die je zo snel gelegd hebt? Dit gaat natuurlijk! Hierna volgt een eenvoudig scoresysteem dat zelfs de meest veeleisende spelers op prijs zullen stellen. Spreek voor het spel af

7

VARIANTEN EN EXTRA SPELREGELS

Om het spel wat te variëren, bieden we je 2 extra spelregels aan en ook 2 varianten (speciaal aangepast aan jouw voorkeuren en het niveau):

- **Spelregel 1: Het spelen in rondes.**
- **Spelregel 2: Waarbij je de punten telt.**
- **Variant 1: Vrije geest (spelen zonder een thema)**
- **Variant 2: Voor de gevorderden**

■ **Spelregel 1: Het spelen in rondes.**

Speel een spelletje MIXMO voor het plezier, de wedstrijd en de unieke woorden! En dit zonder pen of papier! Het volstaat om het aantal rondes vast te leggen voor het spel begint (bv: de eerste speler die 5 rondes wint).

Je hebt jouw raster als eerste neergelegd.

Na een controle door de andere spelers:

- Win je het spel als jouw raster geldig is!
- Als jouw raster niet geldig is, is deze ronde voor jou afgelopen en moet je als straf de volgende beurt afwachten. Het spel gaat dan gewoon verder tot een andere speler als winnaar aangeduid wordt.

■ **Spelregel 2: Waarbij je de punten telt.**

Wens je graag de punten te zien voor de mooiste woorden, die je zo snel gelegd hebt? Dit gaat natuurlijk! Hierna volgt een eenvoudig scoresysteem dat zelfs de meest veeleisende spelers op prijs zullen stellen. Spreek voor het spel af



Variant 1: Vrije geest (spelen zonder een thema)
 Speel je het spel graag zonder een thema? Makkelijker! Wordt de "bandiet" genomen, dan wordt er geen

- Een ongeldig raster levert geen enkel punt op, controleer daarom zeker de rasters van de andere spelers!
- Een raster zonder een geldig themawoord, is ongeldig!
- Het atropen van de laatste « MIXMO » zonder dat je een geldig raster hebt, geeft je 20 strafpunten. Het spel gaat dan verder tot een andere speler als winnaar aangeduid wordt.

BELANGRIJK:

- de overwinning levert 20 punten op;
- een Q, X of een Y die je neergelegd had, levert 5 punten op. (En neen, de bandiet levert niets op...);
- woorden van 8 letters of meer leveren een bonus op gelijk aan het aantal letters in het woord (bvb: 8 letters = 8 punten; 13 letters = 13 punten, enz.);
- woorden die overeenstemmen met het thema, verdrievouwen hun waarde! Vermenigvuldig het aantal letters in het woord met drie en voeg dit getal toe aan jouw score.

Hierbij tel je de volgende bonuspunten op:

hoeveel je moet scoren om het spel te winnen (bvb: de eerste speler die 200 punten behaalt).
 Voor je een nieuwe ronde begint, tel je het aantal tegels die voor jou zouden moeten liggen (eenvoudig om dit na te gaan, dit wordt duidelijk aangegeven onder het puntje « Aantal tegels per speler » op pagina 10). Trek hiervan het aantal tegels af die je niet kon plaatsen om jouw score te bepalen.

MIXMO



geel je het spel graag zonder een thema? Makkelijk! Wordt de "bandiet" genomen, dan wordt er geen

Variant 1: Vrije geest (spelen zonder een thema)

verder tot een andere speler als winnaar aangeduid wordt. geldig raster hebt, geeft je 20 strafpunten. Het spel gaat dan

- Het afroepen van de laatste « MIXMO » zonder dat je een
- Een raster zonder een geldig themawoord, is ongeldig!
- Een raster zeker de rasters van de andere spelers!

WANGRIJK:

Een ongeldig raster levert geen enkel punt op, controleer het woord met drie en voeg dit getal toe aan jouw score.

- woorden die overeenstemmen met het thema, verdrievou-
- 8 punten; 13 letters = 13 punten, enz.);
- 5 punten; 8 letters = 8 punten (bv: 8 letters =
- 10 punten; 13 letters = 13 punten, enz.);
- 15 punten; 18 letters = 18 punten (bv: 18 letters =
- 20 punten; 23 letters = 23 punten (bv: 23 letters =

erbij tel je de volgende bonuspunten op:

Voor je een nieuwe ronde begint, tel je het aantal tegels die voor jou zouden moeten liggen (eenvoudig om dit na te aan, dit wordt duidelijk aangegeven onder het puntje « Aan- tegels per speler » op pagina 10). Trek hiervan het aantal

hoeveel je moet scoren om het spel te winnen (bv: de eerste speler

MIXMO



terugtrekken van dit woord is toegestaan!

wordt, mogen ze het laatste woord terugtrekken. Opgelet, enkel het raster. Om te vermijden dat hun raster als ongeldig bestempeld wordt, mogen ze het laatste woord terugtrekken. Opgelet, enkel het voor de spelers die nog bezig waren met het samenstellen van hun

Speel je voor punten, dan kan de laatste « MIXMO » noodlotig zijn

- ★ Laatste spurt naar de finish

opgelegd van 20 strafpunten of ze moeten een beurt overslaan (te overwinning maar de foutieve spelers krijgen een straf speler » op pagina 10). Geen enkele speler krijgt de speler in de fout gegaan is (zie ook « Aantal tegels per ledereen tellt vervolgens zijn tegels om na te gaan welke eindigt het spel onmiddellijk.

- ★ Verkeerd getrokken

SPECIALE BEVALLEN

Zijn er nog minder dan 2 tegels over per speler na de voorlaatste « MIXMO », dan heeft er iemand te veel of te weinig tegels genomen tijdens het spel. In dit geval

identieke woorden bevatten.

ten die uit minstens 3 letters bestaan en mag deze geen geldig beschouwd mag worden, moet deze woorden bevat- De basisregels blijven dezelfde maar vooraleer een raster als zijn om deze spannende variant aan te kunnen!

Variant 2: Voor de gevorderden

Je ben een expert in MIXMO en je had graag nog meer spanning in het spel? Deze variant zal je dan zeker een geleter- de uitdaging bieden op het basisspel. Je moet koelbloedig

thema gekozen. De "bandiet" daarentegen blijft een "bandiet".... (een Q, X of Y, naar keuze!).

Wie heeft het laatste woord?



Speel je dit spel wat vaker, dan zal je jouw strategie continu bijschaven en nieuwe technieken leren, waarbij je alsmaar maar meer creativiteit en vernuft zal gebruiken. Hierna enkele tips om onverslaanbaar te worden:

- De themawoorden leveren driemaal zoveel punten op. Leg dus zoveel mogelijk woorden neer die hier iets mee te maken hebben om een monstercore te behalen.

TIPS EN STRATEGIE

Aantal tegels per raster	60	40	30	24	20
Aantal spelers	2	3	4	5	6

Op het einde van het spel, bezit elke speler evenveel tegels als de andere spelers. Dit aantal is afhankelijk van het aantal spelers.

Aantal tegels per speler

Tegels	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Aantallen	7	2	2	6	21	2	4	2	5	2	4	4	4	12	7
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Joker	Bandiet	Totaal = 120 tegels		
2	1	6	6	6	6	4	2	2	1	1	2	2	1		

Verdeling van de letters

PRAKTISCHE INFORMATIE





Om het spel een langere levensduur te geven, zijn de tegels gerecycleerd papier en karton voor diezelfde speltegels en de speldoos.

plantaaridige inkt en worden gebruikt voor het drukken van speltegels en doos.

Bezorgd om de natuur en met het oog op een duurzame ontwikkeling, hebben Sly & Frog gekozen voor een ecologische productie van dit spel.

- Het neerleggen van lange woorden, geeft je de vrijheid om jouw spel open te houden voor mogelijkheden en hierdoor kan je (hopelijk) eenvoudiger jouw letters plaatsen.
- Sleur de andere spelers mee in een heils tempo, waarbij je korte woorden vormt, maar let erop dat je jouw eigen spel niet vastzet.
- Het kan gevaarlijk zijn om wanhopig te wachten op een bepaalde letter. Tast ook zeker andere denkpistes af om in moeilijke letters eenvoudiger te schikken.
- Niet om delen van jouw raster te herschikken en om zo deze niet om delen van de moeilijke letters (Q, X of Y), aarzel dan Neem je één van de moeilijke letters anders.
- Jokers ergens anders.
- Neem je een letter die momenteel vervangen wordt door een joker, vervang deze dan onmiddellijk en gebruik de woorden te vormen.
- Wees altijd waakzaam. De E van een enkelvoudige S) een ideaal aanknopingspunt voor nieuwe woorden.
- Merk je dat er een tekort is aan klinkers, gebruik dan jouw klinkers die je reeds gebruikt hebt in jouw raster: ze vormen een ideeel aanknopingspunt voor nieuwe woorden.

WIE HEEFT HET LAATSTE WOORD?

TIPS EN STRATEGIE

Aantal spelers	2	3	4	5	6
Aantal tegels per raster	60	40	30	24	20

De themawoorden leveren driemaal zoveel punten op. Leg dus zoveel mogelijk woorden neer die hier iets mee te maken hebben om een monstercore te behalen.

De tips om onverslaanbaar te worden: De themawoorden leveren driemaal zoveel punten op. Leg dus zoveel mogelijk woorden neer die hier iets mee te maken hebben om een monstercore te behalen.

Op het einde van het spel, bezit elke speler evenveel tegels als de andere spelers. Dit aantal is afhankelijk van het aantal spelers.

Aantal tegels per speler

Tegels	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
Aantallen	7	2	2	6	21	2	4	2	5	2	4	4	4	4	12	7

Verdeling van de letters

Totaal = 120 tegels	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Joker	Bandiet	
	2	1	6	6	6	6	4	2	2	1	1	2	2	1

MIXMO

