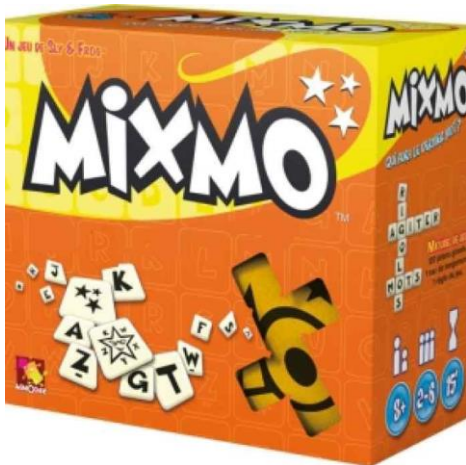


MIXMO



Mixmo hiztegia landu eta aberasteko joku egokia da.

Adina eta ikasmaila: 8 urtetik aurrera.

2-6 jokalarientzat

Partidaren Iraupena: 15 minutu

Jokoaren helburua:

Lortzen dituzun teselekin gurutzegrama bat sortzean datza jokoak.

Jokoaren arauak:

Teseletan letra ezberdinak agertzen dira, eta horiekin gure gurutzegrama propioa osatuko dugu. Hasiera batean sei tesela hartuko ditugu, eta hortik aurrera, jokalarietako batek bukatzen duen bakoitzean, "Mixmo" oihukatzen du eta denek erreserbako bi tesela hartzen dituzte, horrela guztiak amaitu arte. Bere gurutzegrama behar bezala amaitzen duen lehen jokalaria irabazlea da. Gurutzegrama nahi adina aldiz muntatu eta suntsitu daiteke, eta hori oso baliagarria da atzeratuta geratzen zaren eta nola jarraitu ez dakizun une horietan.

"Bidelapur" teselak, x, y edo z bat edukitzea ahalbidetzen digu; bere esku duen jokalaria gai bat aukeratzera ere behartzen du. Gurutzegraman derrigorrezkoa da gai horrekin lotutako hitz bat egotea.

Jokoak bi komodin fitxa ere baditu, nahi dugun edozein letra bezala funtzionatuko dutenak.

Edukia: 120 tesela

[Bideo-tutoriala](#)

[Bideo-tutoriala2](#)