

JUX TABO

RULES
RÈGLES



**THE
COLORFUL
AND
SMART
STACKING
GAME**

JUXTABO

Rules

Juxtabo is an exciting game of visual perception in which players stack their Juxtabo playing pieces in an effort to replicate a secret color sequence on the play area. In the process, a colorful 3D pattern emerges.

What's in the Box?

105 x playing pieces.

Each piece is comprised of two disks of different colors. Overall, there are 21 color combinations of 7 colors.

1 x Bag for the Juxtabo Pieces

125 x Challenge Cards

(75 with 3-color patterns, 50 with 4-color patterns)

1 x Sand timer

8 x Card stands

1 x Rules booklet

Object of the Game

By placing their Juxtabo pieces on top of existing pieces, players aim to replicate on the board the color pattern shown on their secret Challenge Card. For each match, they win a point. The first player to achieve a predetermined number of points (depending on the number of players) wins the game.

Game Set-up

Determine the size of the board you want to play on (4x4, 5x5, 6x6) and create your board by placing Juxtabo pieces accordingly on the table. Avoid placing several pieces of the same colors adjacent to each other. Place all the remaining pieces in the bag.



Each player draws 7 Juxtabo Pieces from the bag and places them visibly next to them or holds them in their hand.

Give 2 card stands to each player.

There are 3-color and 4-color Challenge Cards in the deck. The 3-color Challenge Cards are easier to play with, and a good option for beginners and younger players. Decide which Challenge Cards you wish to play with (3 colors, 4 colors, or both) and create a deck made of these cards. Deal 2 Challenge Cards per player. The remaining cards are kept in the deck, face down. Each player's Challenge Cards are placed in their card stands and kept hidden from the other players.

Place the timer near the center of the table.

How to Play

Play consists of placing Juxtabo pieces on top of existing pieces (or stacks). The bottom color of each placed piece must match the top color of the piece on top of which it is being placed. The color on top of a stack determines the stack's color.

Players decide who starts.

On their turn, each player must place Juxtabo pieces on 2 locations on the board. They may place several pieces on top of each other (following the color flow rule) in order to arrive at the desired stack color. A player may use between 2 and 7 pieces on 2 board positions during their turn.



By stacking these Juxtabo Pieces you have changed the purple on the board to pink

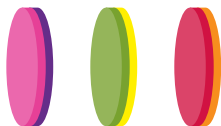


By stacking these Juxtabo Pieces you have changed the yellow on the board to red

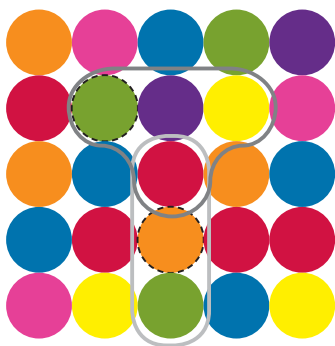
A Juxtabo Piece is made of two colors with one on each side.



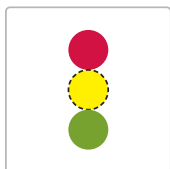
TIP: If you look at your Juxtabo Pieces from the side, it will be easier to create the Juxtabo stacks.



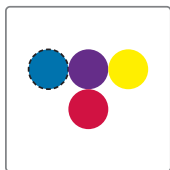
By changing the color of stacks on the board, each player aims to create a color pattern of Juxtabo pieces that matches one of their Challenge Cards. For each successful match, the player declares 'Juxtabo', shows the match, and wins the Challenge Card. Each card is worth one point.



Game board



Challenge Card A



Challenge Card B

Once a player successfully makes a match, they draw a new Challenge Card and may continue their turn and place additional pieces in up to two new locations on the board provided these placements create a new pattern match. If no new pattern match is possible, the player's turn ends, and they replenish their reserve of playing pieces back to 7.

Players may agree on a reasonable amount of time for each player to play their turn. At any time during the game, if a player identifies on the board a match to one of their Challenge Cards, they may declare 'Juxtabo', show the match, and win the card. The declaration does not end the other player's turn.

Adjusting the play level

Players may adjust the play level as follows:

When starting to play, players may decide to play using only 3-color pattern cards and later add the 4-color ones.

Using the sand timer is optional. For a more frenzied play, each player has 90 seconds to finish their turn. Once the time has elapsed, if the player has placed pieces on two locations on the board their turn ends, and they replenish their reserve of pieces back to 7. If the player has placed only one or no pieces, they take 7 new pieces from the bag and discard all of their existing pieces into the bag. The timer is flipped, and the turn moves to the next player.

Vary the playing field size. Reducing the playing field makes it easier to grasp the board but less likely to find target areas to achieve a match. Also, when playing 3-4 players a larger playing board is recommended.

Losing your turn penalty:

Players may lose their turn in the following 3 ways:

Declaring Juxtabo on their turn and not being able to show a valid match to their challenge - the player leaves their pieces on the board and loses their turn.

Declaring Juxtabo out of turn and not being able to show a match - the player loses their next turn.

If a player's color transition from one color to another is flawed, the player retrieves the badly stacked pieces and loses their turn.

Ending the Game

As soon as a player accumulates 10 (2 players), 8 (3 players), or 7 (4 players) Challenge Cards, the game ends and victory is handed to that player. In the rare situation where all the Juxtabo Pieces have been drawn from the bag and none of the players have managed to win, players add up the number of Challenge Cards they have won and the player with the most cards wins the game. In case of a tie, victory is shared.

Special cases

In the very rare case that no location is found on the board that allows the player to place their Juxtabo pieces, they exchange all their pieces and the turn moves to the next player.

PLAYING JUXTABO SOLITAIRE

The perfect color matching game for one player!

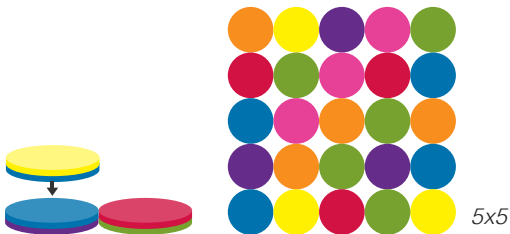
Using 25 Juxtabo Pieces, form a 5x5 board.

Draw 7 Juxtabo Pieces from the bag and place them in front of you.

Separate out twenty-five 3-color Challenge Cards, shuffle them and place them in a pile face down.

Turn over the top Challenge Card.

Try to create the card's pattern by placing Juxtabo pieces on 1 spot on the board - you can use up to 7 Juxtabo Pieces during one turn by placing them all on the 1 spot.



If you succeeded creating or identifying a pattern then you have won that Challenge Card - place it to your side, replenish the number of Juxtabo Pieces back to 7, and turn over another Challenge Card from the pile.

You may exchange all 7 of your Juxtabo Pieces once during the game.

You win Juxtabo Solitaire if you win all 25 Challenge Cards.

If you cannot identify or create the pattern of the card, then discard the Challenge Card face-up beside the draw pile and turn over the next Challenge Card.

When there are no more cards in the draw pile:

if you managed to win at least one Challenge Card from the deck, take the discard pile, turn it over and continue playing;

if you went through the entire deck of Challenge Cards without winning a single card, then you are done.

If you run out of Juxtabo Pieces, then you are also done.



JUXTABO

Règles

Juxtabo est un jeu captivant de perception visuelle dans lequel les joueurs empilent leurs pièces pour correspondre à une séquence secrète. Au cours de la partie, les joueurs créent un magnifique agencement de couleurs en 3D.

Contenu

105 pièces bicolores

Chaque pièce est composée de deux disques de différentes couleurs. En tout, il y a 21 combinaisons de couleurs et 7 couleurs différentes.

1 sac de rangement;

125 cartes défi;

(75 cartes avec 3 couleurs/ 50 cartes avec 4 couleurs)

1 sablier;

8 porte-cartes;

1 livret de règles;

But du jeu

En plaçant les pièces de Juxtabo au-dessus de pièces existantes, les joueurs tentent de créer des motifs correspondant à leurs cartes défi. Pour chaque séquence réussie, ils gagnent un point. Le premier joueur à obtenir un nombre de points prédéterminés (dépendant du nombre de joueurs) gagne la partie.

Mise en place

Déterminez la grandeur du plateau sur lequel vous allez jouer (4x4, 5x5, 6x6) et créez le plateau en plaçant les pièces sur la table (voir tableau). Évitez de placer des pièces de la même couleur les unes à côté des autres. Placez les autres pièces dans le sac.



Chaque joueur reçoit 7 pièces du sac et les place de façon visible devant eux.

Donnez deux porte-cartes à chaque joueur.

Parmi les cartes défi, il y a des cartes avec 3 couleurs et d'autres avec 4 couleurs. Les cartes avec 3 couleurs sont plus faciles à jouer et sont une bonne option pour des débutants ou des joueurs plus jeunes. Décidez avec quel ensemble de cartes jouer (3 couleurs, 4 couleurs, ou les deux) et donnez 2 cartes défi à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées dans un paquet face cachée. Les joueurs placent leurs cartes défi dans leur porte-cartes, cachées des autres joueurs.

Placez le sablier au centre de la table.

Comment jouer à Juxtabo

Le jeu consiste à placer des pièces Juxtabo sur des pièces existantes. La couleur du bas de chaque pièce doit correspondre à la couleur du haut de chaque pièce sur laquelle elle est placée. La couleur au-dessus d'une pile détermine sa couleur.

Les joueurs décident qui commence.

À leur tour, chaque joueur doit placer des pièces Juxtabo (entre 2 et 7 pièces au total) sur deux emplacements différents sur le plateau. Ils peuvent placer plusieurs pièces les unes par-dessus les autres (en suivant la règle de superposition des pièces) à fin d'obtenir la couleur désirée.



En empilant ces pièces de Juxtabo, la couleur **mauve** a été changée en **rose**

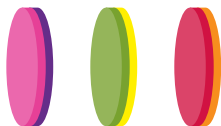


En empilant ces pièces de Juxtabo, la couleur **jaune** a été changée en **rouge**.

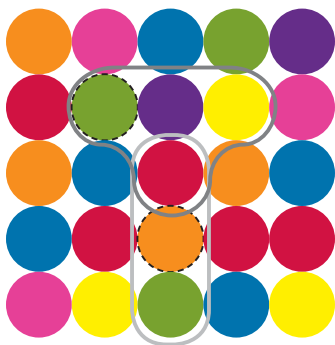
Une pièce de Juxtabo est composée de deux couleurs (une de chaque côté)



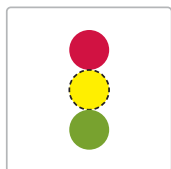
CONSEIL : Regardez le côté des pièces de Juxtabo permet de créer plus facilement des ensembles de pièces.



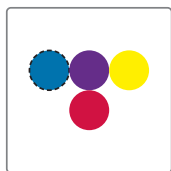
En changeant les couleurs des piles sur le plateau, chaque joueur tente de créer un motif de pièces Juxtabo qui correspond à leurs cartes défi. Pour chaque carte réussie, le joueur déclare « Juxtabo », montre le motif qui correspond à sa carte et gagne 1 point.



Plateau de jeu



Carte défi A



Carte défi B

Lorsqu'un joueur réussit une carte défi, il prend une nouvelle carte et peut continuer son tour en plaçant des pièces sur deux nouveaux emplacements s'il réussit à compléter une autre carte. Si aucune carte ne peut être complétée, le tour du joueur se termine et le joueur prend de nouvelles pièces dans le sac pour avoir un total de 7 pièces.

Les joueurs peuvent s'entendre sur un temps limite pour jouer un tour. À tout moment durant la partie, si un joueur identifie une correspondance avec une de leur carte défi, il peut dire « Juxtabo », montrer sa carte et gagner un point, et ce, sans mettre fin au tour du joueur actif.

Ajuster le niveau de difficulté

Les joueurs peuvent ajuster le niveau de difficulté du jeu tel qu'indiqué :

Avant de commencer la partie, les joueurs peuvent décider de jouer seulement avec les cartes défi à trois couleurs et ajouter les cartes à quatre couleurs plus tard.

Le sablier est optionnel. Pour une partie plus rapide, chaque joueur a droit à 90 secondes pour terminer leur tour et remplir leur réserve de pièces à 7. Si le joueur a placé moins de deux pièces sur le plateau, le joueur pige 7 nouvelles pièces et remet les autres dans le sac. Le sablier est retourné à chaque au tour du prochain joueur.

Variez la dimension du plateau : réduire la dimension du plateau facilite la compréhension du plateau, mais plus difficile de réaliser une carte défi. Il est recommandé de jouer avec un plateau plus grand à 3 ou 4 joueurs.

Pénalité : perdre son tour

Les joueurs peuvent perdre leur tour de 3 façons différentes :

Dire « Juxtabo » à leur tour sans être capable de montrer une combinaison correspondant à leurs cartes défi. Le joueur perd alors ses pièces sur le plateau.

Dire « Juxtabo » durant le tour d'un autre joueur sans être capable de montrer une combinaison correspondant à leur cartes défi. Le joueur perd alors son prochain tour.

Si un joueur commet une erreur en empilant les mauvaises combinaisons de couleurs, le joueur reprend ses pièces et perd son tour.

FIN DU JEU

Aussitôt qu'un joueur a réussi 10 (2 joueurs), 8 (3 joueurs), 7 (4 joueurs) cartes défi, il gagne la partie. Si toutes les pièces de Juxtabo ont été pigées du sac et qu'aucun joueur n'a réussi à gagner, le joueur avec le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

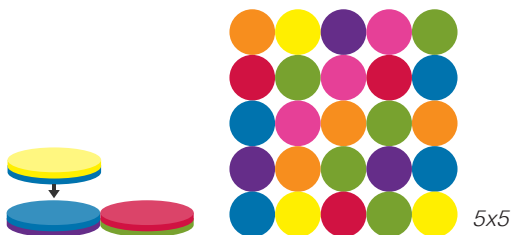
CAS SPÉCIAUX

Si un joueur ne peut pas placer ses pièces sur le plateau de jeu, il échange toutes ses pièces de Juxtabo et passe son tour.

JOUER À JUXTABO SOLITAIRE

Le jeu parfait d'agencement de couleurs pour 1 joueur!

Formez un plateau de 25 pièces de Juxtabo (5x5).



Piguez 7 pièces du sac et placez-les devant vous.

Mélangez 25 cartes défi avec 3 couleurs. Formez une pile et piguez la première carte. Retournez la première carte défi face visible.

Tentez de créer un motif correspondant à la carte en plaçant de 1 à 7 pièces sur un emplacement du plateau. Si vous réussissez à trouver ou à réaliser le motif de votre carte, vous gagnez la carte et piguez des pièces de Juxtabo dans le sac pour atteindre un total de 7 pièces. Retournez la carte au-dessus de la pile.



Note : Vous pouvez échanger toutes vos pièces une fois durant la partie.

Lorsque vous avez réussi 25 cartes, vous gagnez la partie!

Si vous ne pouvez pas créer ou identifier de motifs, placez la carte défi dans la pile de défausse et tournez la prochaine carte. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile, vous pouvez retourner les cartes de la défausse et poursuivre la partie si vous avez au moins gagné une carte défi avant d'épuiser le paquet de cartes. Si vous avez épuisé les cartes sans remporter un défi, la partie est terminée.



**UN JEU
INGÉNIEUX
ET
HAUT EN
COULEUR!**



© 2018, FoxMind Group Ltd.

Juxtabo™ is a trademark of FoxMind Group Ltd.

All rights reserved.

Made in China

Published by:

FoxMind Group Ltd.1104-5530 St-Patrick,

Montréal, Qc, H4E1A8,

CANADA

Distributed in North America by:

FoxMind Canada1104-5530 St-Patrick,

Montréal, Qc, H4E1A8,

CANADA

