



Voor 2 tot 6 spelers, vanaf 6 jaar. Speelduur: 20 minuten.

INHOUD

56 Gloobz-kaarten; 3 witte Gloobz-figuurtjes (vierkant, rond en driehoekig); 3 verpotjes (blauw, geel en rood); 1 veelkleurige Megagloobz en 6 scoretellers.

DOEL VAN HET SPEL

Iedere Gloobz brengt een vorm in verband met een kleur. De vormen worden weergegeven door de drie Gloobz-figuurtjes en de kleuren door de drie verpotjes. Bij iedere beurt wordt een Gloobz-kaart omgedraaid. Als de speler die aan de beurt is 'Meeste Gloobz!' heeft geroepen vóór het omdraaien van de kaart, moet je zo snel mogelijk de figuurtjes pakken van de kleur(en) en vorm(en) die het meest op de kaart voorkomen. Maar als de speler 'Minste Gloobz!' heeft geroepen, moet je de figuurtjes pakken van de kleur(en) en vorm(en) die niet of zo weinig mogelijk op de kaart staan. Ieder goed figuurtje dat je gepakt hebt levert één punt op en brengt je dichter bij de overwinning. Let op, een paar speciale kaarten kunnen het ingewikkeld maken.

SPELVOORBEREIDING

Leg de kaarten op een stapel met de afbeeldingen naar beneden. Plaats de zeven figuurtjes (de drie Gloobz, de Megagloobz en de drie verpotjes) in een cirkel op tafel en laat voldoende ruimte in het midden van de tafel over; dit is de plek waar de spelers de kaarten tijdens het spelletje leggen (fig. 1). Iedere speler pakt een scoreteller die hij op 0 zet.

Het aantal punten dat je moet hebben om het spel te winnen, hangt af van het aantal spelers:

2 en 3 spelers	4 en 5 spelers	6 spelers
36 punten	24 punten	18 punten

SPELVERLOOP

De jongste speler mag beginnen. De speler die aan de beurt is roept duidelijk 'Meeste Gloobz!' of 'Minste Gloobz!' en pakt dan snel de eerste kaart van de stapel en legt deze in het midden van de cirkel van de zeven figuurtjes. Het is belangrijk dat alle spelers tegelijkertijd zien welke kaart er ligt.

Als de speler die aan de beurt is 'Meeste Gloobz!' heeft geroepen, moeten alle spelers snel iedere Gloobz pakken waarvan de vorm het meest op de kaart staat en ieder verpotje waarvan de kleur het meest voorkomt. Het kan ook zo zijn dat verschillende vormen en/of verschillende kleuren het meest voorkomen. In dat geval moet je alle figuurtjes pakken die deze vormen of kleuren hebben (zie fig. 3).

Fig. 2 : op de kaart (22) staan 2 rode vierkante Gloobz en 1 blauwe ronde Gloobz. De speler die aan de beurt is en 'Meeste Gloobz' heeft geroepen, pakt dan snel de vierkante Gloobz en de rode verpotje want de vierkante vorm en de rode kleur komen het meest voor op de kaart.

Fig. 3 : op de kaart (30) staan 2 blauwe driehoekige Gloobz en 2 gele driehoekige Gloobz. Omdat de speler 'Meeste Gloobz' heeft geroepen, moet je de driehoekige Gloobz en de blauwe en gele verpotjes pakken, want de driehoekige vorm en de kleuren geel en blauw komen het meest voor op de kaart.

Als de speler 'Minste Gloobz!' heeft geroepen, moet iedereen de Gloobz pakken waarvan de vorm niet op de kaart voorkomt en het verpotje waarvan de kleur er niet op staat. Als iedere vorm en/of kleur ten minste eenmaal afgebeeld staat, moet je de

Gloobz en de verpotje pakken die het minst op de kaart voorkomen. Als verschillende vormen of kleuren er het minst op staan, pak je alle Gloobz en verpotjes, die deze vormen of kleuren hebben.

Fig. 4 : op de kaart (34) staan 1 blauwe vierkante Gloobz, 1 blauwe driehoekige Gloobz, 1 gele vierkante Gloobz en 1 rode driehoekige Gloobz. Omdat de speler die aan de beurt is 'Minste Gloobz' heeft geroepen, moet je de ronde Gloobz pakken, want die vorm staat niet op de kaart. Alle kleuren staan echter op de kaart. Je moet dus de rode en gele verpotjes pakken, want deze kleuren komen het minst voor op de kaart.

Belangrijk: je mag een figuurtje niet meer terugzetten als je het eenmaal hebt gepakt.

Zodra de spelers de figuurtjes hebben gepakt, wordt gecontroleerd wat er goed of fout is:

- de spelers krijgen 1 punt voor ieder goed figuurtje dat ze hebben gepakt en kunnen hun scoreteller evenveel plaatsen vooruit zetten.
- de spelers verliezen 1 punt voor ieder verkeerd figuurtje dat ze hebben gepakt en zetten hun scoreteller evenveel plaatsen achteruit.

Na de controles geeft de speler het stapeltje kaarten door aan zijn linkerbuurman die nu aan de beurt is.

Speciale kaarten:



• **Megagloobz** is een hele speciale, veelkleurige Gloobz! Als de Megagloobz op een kaart staat, kijk je niet meer naar de andere figuren op de kaart en pak je snel het figuurtje dat de vorm van de Megagloobz heeft! Degene die daarin slaagt, krijgt 3 punten.



• **Jacht op de Gloobz!** Als er een vergrootglas (of meerdere) op een kaart staat, moet je snel zo veel mogelijk figuurtjes pakken, kleur en vorm zijn niet belangrijk! In dit geval win je met ieder figuurtje 1 punt, dat geldt ook voor de Megagloobz.

SPELEINDE

Zodra een speler de score heeft bereikt die aan het begin van het spel is vastgesteld, is hij de winnaar.

VARIANTEN

- Bij de variant **MEEST** wordt er niets geroepen: je moet altijd iedere Gloobz en ieder verpotje pakken waarvan de vorm en de kleur het meest voorkomen op de kaart.
- Bij de variant **MINST** wordt er niets geroepen: je moet altijd iedere Gloobz en ieder verpotje pakken waarvan de vorm en de kleur niet op de kaart staan OF, als ze er allemaal op staan, de vormen en kleuren die er het minst op voorkomen.

Let op: welke variant je ook kiest (meest of minst), de regels betreffende de 'Megagloobz' en 'Jacht op de Gloobz' zijn dezelfde als in het basisspel.

• Kleine Gloobz!

Hieronder volgen twee mogelijkheden die eventueel te combineren zijn om het basisspel eenvoudiger te maken en ook de allerjongsten mee te kunnen laten spelen.

- Haal de speciale kaarten met Megagloobz en/of de kaarten Jacht op de Gloobz uit het spel en volg de spelregels van het basisspel.
- Speel alleen met het figuurtje 'vorm' of alleen met het figuurtje 'kleur' om de keuze van de te pakken figuurtjes te beperken.



Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans. Durée moyenne d'une partie : 20 minutes.

CONTENU.

56 cartes Gloopz ; 3 figurines Gloopz blanches (carré, rond, triangle) ; 3 figurines Pots de peinture (bleu, jaune, rouge) ; 1 figurine Mégagloopz multicolore ; 6 disques de score.

PRINCIPE ET BUT DU JEU.

Chaque Gloopz associe une forme et une couleur. Les formes sont symbolisées par les trois figurines Gloopz et les couleurs par les trois Pots de peinture. À chaque tour, une carte représentant des Gloopz est retournée. Si le joueur actif a annoncé « Gloopz-Plus ! » avant de retourner la carte, il faut vite attraper les figurines de la ou des couleur(s) et forme(s) les plus représentées sur la carte... mais si le joueur a annoncé « Gloopz-Moins ! », il faut alors saisir les figurines de la ou des couleur(s) et forme(s) qui ne sont pas illustrées ou qui le sont le moins. Chaque bonne figurine saisie vous rapporte un point et vous rapproche du but. Attention, certaines cartes spéciales vous compliquent la tâche.

MISE EN PLACE.

Former une pile avec les cartes faces cachées. Positionner les sept figurines (les trois Gloopz, le Mégagloopz et les trois Pots de peinture) en cercle sur la table en laissant suffisamment d'espace au centre : les joueurs devront y placer des cartes au cours de la partie (fig.1). Chaque joueur prend un disque de score et le place sur 0.

Le nombre de points à atteindre pour remporter la partie dépend du nombre de joueurs :

2 et 3 joueurs	4 et 5 joueurs	6 joueurs
36 points	24 points	18 points

DÉROULEMENT DE LA PARTIE.

Le plus jeune joueur est le premier joueur actif. À son tour, le joueur actif annonce distinctement « Gloopz-Plus ! » ou « Gloopz-Moins ! » puis il retourne rapidement la première carte de la pile et la pose au centre du cercle formé par les sept figurines. Il est important que tous les joueurs découvrent la carte en même temps.

Si le joueur actif a annoncé « Gloopz-Plus ! », tous les joueurs doivent vite attraper chaque Gloopz dont la forme est la plus représentée sur la carte et chaque Pot de peinture dont la couleur est la plus représentée. Il peut arriver que plusieurs formes et/ou plusieurs couleurs soient majoritaires. Dans ce cas, il faut attraper toutes les figurines concernées par cette égalité (voir Fig.3).

Fig. 2. : la carte (22) comporte 2 Gloopz rouges et carrés et 1 Gloopz bleu et rond. Comme le joueur actif a annoncé « Gloopz-Plus ! », il faut se saisir du Gloopz carré et du Pot de peinture rouge car la forme carré et la couleur rouge sont majoritaires sur la carte.

Fig. 3. : la carte (30) comporte 2 Gloopz bleus et triangulaires et 2 Gloopz jaunes et triangulaires. Comme le joueur a annoncé « Gloopz-Plus ! », il faut attraper le Gloopz triangulaire et les Pots de peinture bleu et jaune car la forme triangle et les couleurs jaune et bleu sont majoritaires sur la carte.

Si le joueur a annoncé « Gloopz-Moins ! », les joueurs doivent alors saisir chaque Gloopz dont la forme n'est pas représentée et chaque Pot de peinture dont la couleur n'est pas représentée sur la carte. Si chaque forme et/ou couleur est représentée au moins une fois, il faut alors attraper le Gloopz et le Pot de peinture qui sont les moins représentés sur la carte. En cas d'égalité de minorité, il faut attraper toutes les figurines, Gloopz et Pots de peinture, concernées par cette égalité.

Fig.4. : la carte (34) comporte 1 Gloopz bleu et carré, 1 Gloopz bleu et triangulaire, 1 Gloopz jaune et carré et 1 Gloopz rouge et triangulaire. Comme le joueur actif a annoncé « Gloopz-Moins ! », il faut se saisir du Gloopz rond car cette forme n'est pas représentée sur la carte. Par contre, toutes les couleurs sont illustrées : il faut donc attraper les Pots de peinture rouge et jaune car leurs couleurs sont les moins représentées sur la carte.

Important : il est interdit de reposer une figurine une fois attrapée.

Une fois que les joueurs ont saisi les figurines, on procède aux vérifications :

- les joueurs marquent 1 point pour chaque bonne figurine saisie et font glisser leur disque vers l'avant pour indiquer leur nouveau score.
- les joueurs perdent 1 point pour chaque mauvaise figurine saisie et font glisser leur disque vers l'arrière pour indiquer leur nouveau score.

Après les vérifications, le joueur à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif et un nouveau tour peut débiter.

Cartes Spéciales :



• **Mégagloopz** est un Gloopz multicolore très spécial ! Quand le Mégagloopz apparaît sur une carte, il ne faut plus tenir compte des autres personnages présents sur la carte et vite attraper la figurine qui le représente ! Celui qui y parvient marque 3 points.



• **Chasse aux Gloopz !** Lorsqu'une ou plusieurs loupes apparaissent sur une carte, il faut vite attraper un maximum de figurines, peu importe la forme ou la couleur. Dans ce cas précis, chaque figurine saisie vous fait gagner 1 point, même le Mégagloopz.

FIN DE PARTIE.

Dès qu'un joueur a atteint le score déterminé en début de partie, il remporte la victoire.

VARIANTES

• Plus ou Moins ?

A) Dans la variante Plus il n'y a pas d'annonce : il faut toujours attraper chaque Gloopz et chaque Pot de peinture dont la forme et la couleur sont les plus représentées sur la carte.

B) Dans la variante Moins, il n'y a pas d'annonce : il faut toujours attraper chaque Gloopz et chaque Pot de peinture dont la forme et la couleur ne sont pas sur la carte OU, si elles sont toutes représentées, celles qui le sont les moins.

Note : quelle que soit la variante choisie (Plus ou Moins) la règle concernant les cartes "Mégagloopz" et "Chasse aux Gloopz" est la même que dans le jeu de base.

• P'tit Gloopz !

Voici deux options que vous pouvez combiner ou non pour simplifier le jeu de base et familiariser les plus jeunes au jeu.

A) Retirez les cartes spéciales Mégagloopz et/ou les cartes Chasse aux Gloopz, puis suivez les règles du jeu de base.

B) Jouez avec le seul critère « forme » ou le seul critère « couleur » afin de limiter le choix des figurines à saisir.

Remerciements de l'auteur :

Un grand « MERCI » à : la top team Gigamic et Maxim Cyr pour ce beau travail, toutes les personnes qui m'accueillent dans ces lieux « magiques » où l'on joue, tous les joueurs, les CAListes, la team Cocktail et Fabienne Guillot (pour tout !).