

# Gloobz®

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

## CONTENU.

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

## PRINCIPE ET BUT DU JEU.

Chaque Gloobz associe une forme et une couleur. Les formes sont symbolisées par les trois figurines Gloobz et les couleurs par les trois Pots de peinture. À chaque tour, une carte représentant des Gloobz est retournée. Si le joueur actif a annoncé « Gloobz-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 « Gloobz-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 Gloobz, le Mégagloobz 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 « Gloobz-Plus ! » ou « Gloobz-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 « Gloobz-Plus ! », tous les joueurs doivent vite attraper chaque Gloobz 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 Gloobz rouges et carrés et 1 Gloobz bleu et rond. Comme le joueur actif a annoncé « Gloobz-Plus ! », il faut se saisir du Gloobz 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 Gloobz bleus et triangulaires et 2 Gloobz jaunes et triangulaires. Comme le joueur a annoncé « Gloobz-Plus ! », il faut attraper le Gloobz triangulaire et les Pots de peinture bleu et jaune car la forme triangulaire et les couleurs jaune et bleu sont majoritaires sur la carte.

Si le joueur a annoncé « Gloobz-Moins ! », les joueurs doivent alors saisir chaque Gloobz 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 Gloobz 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, Gloobz et Pots de peinture, concernées par cette égalité.

Fig. 4 : la carte (34) comporte 1 Gloobz bleu et carré, 1 Gloobz bleu et triangulaire, 1 Gloobz jaune et carré et 1 Gloobz rouge et triangulaire. Comme le joueur actif a annoncé « Gloobz-Moins ! », il faut se saisir du Gloobz 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 débuter.

Cartes Spéciales :



• **Mégagloobz** est un Gloobz multicolore très spécial ! Quand le Mégagloobz 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 Gloobz !** 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 Mégagloobz.

## 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 Gloobz 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 Gloobz 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 "Mégagloobz" et "Chasse aux Gloobz" est la même que dans le jeu de base.

### • P'tit Gloobz !

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 Mégagloobz et/ou les cartes Chasse aux Gloobz, 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 !).

© & © 2014 Gigamic based on a concept by Alexandre Droit

