

2 kuni 6 mängijale — alates 6. eluaastast — mängu kestus: 20 minutit.

MÄNGU OSAD

56 Gloobz kaarti; 3 valget Gloobz kujukest (ruut, ring, kolmnurk); 3 värvipotikujukest (sinine, kollane, punane); 1 mitmevärviline Megagloobz kujuke; 6 punktikaarti ja 6 punktiloendurit.

MÄNGU PÕHIMÕTE JA EESMÄRK

Igal Gloobzil on vorm ja värv. Vorme sümboliseerivad kolm Gloobzi kujukest ja värve kolm värvipotti. Iga mängija pöörab oma mängukorra ajal ümber Gloobzi piltidega kaardi. Kui mängija ütleb enne kaardi ümber pööramist: „Gloobz-pluss!”, pead sa kiiresti haarama need kujukesed, mille vormi ja värvi on kaardil kujutatud kõige rohkem ... kui aga mängija ütleb: „Gloobz-miinus!”, pead sa püüdma haarata selle vormi ja värviga kujukesi, mida kaardil kas pole üldse või on kõige vähem. Iga õige haaratud kujuke annab sulle punkti ja viib sind võidule lähemale. Kuid ole ettevaatlik, mõned erilised kaardid teevad ülesande sinu jaoks raskemaks.

MÄNGU ETTEVALMISTUS

Aseta kaardipakk lauale pildiga allapoole. Sea seitse kujukest (kolm Gloobzi, Megagloobz ja kolm värvipotti) ringikujuliselt lauale. Jäta keskele piisavalt ruumi: sinna panevad mängijad mängu ajal kaarte (joonis 1). Iga mängija võtab punktiloenduri ja seab selle nullile.

Mängu võitmiseks vajalik punktihulk sõltub mängijate arvust:

2 ja 3 mängijat	4 ja 5 mängijat	6 mängijat
36 punkti	21 punkti	18 punkti

MÄNGU KÄIK

Alustab noorim mängija. Mängija, kelle kord parajasti on, teatab selgel häälel „Gloobz-pluss!” või „Gloobz-miinus!”, seejärel pöörab kiiresti ümber kaardipaki pealmise kaardi ja paneb selle seitsmest kujukesest moodustatud ringi keskele. On tähtis, et kõik mängijad näevad kaarti üheaegselt.

Kui mängija, kelle kord parajasti on, teatab: „Gloobz-pluss!”, peavad kõik mängijad kiiresti haarama Gloobzi kujukese, mille vorm on kujutatud kaardil kõige rohkem kordi ja värvipoti, mille värv on kujutatud kõige rohkem kordi. Selliseid vorme ja/või värve võib aga üheaegselt olla mitu. Sel juhul peate püüdma kätte saada kõik need tingimusele vastavad kujukesed (vt joonis 3).

Joonis 2: kaardil (22) on 2 punast kandilist Gloobzi ja 1 sinine ümmargune Gloobz. Kui mängija, kelle kord parasjagu on, ütleb: „Gloobz-pluss!”, peavad mängijad haarama kandilise Gloobzi ja punase värvipoti, kuna kandiline vorm ja punane värv on kaardil kõige rohkem kordi kujutatud.

Joonis 3: kaardil (30) on 2 sinist kolmnurkset Gloobzi ja 2 kollast kolmnurkset Gloobzi. Kui mängija on teatanud: „Gloobz-pluss!”, peavad mängijad haarama kolmnurkse Gloobzi ning kollase ja sinise värvipoti, kuna kolmnurkne vorm ning kollane ja sinine värv on kaardil kõige rohkem kordi kujutatud.

Kui mängija teatab: „Gloobz-miinus!”, peavad mängijad haarama Gloobzi, mille vorm ei ole kujutatud kaardil ja värvipoti, mille värv ei ole kujutatud kaardil. Kui kõik vormid ja/või värvid on kaardil vähemalt korra kujutatud, peavad mängijad haarama Gloobzi ja värvipoti, mida on kaardil kõige vähem kordi kujutatud. Võib juhtuda, et selliseid vorme ja/või värve on üheaegselt mitu. Sel juhul peavad mängijad püüdma haarata kõik kujukesed, nii Gloobzid kui värvipoti, mis tingimusele vastavad.

Joonis 4: kaardil (34) on 1 sinine kandiline Gloobz, 1 sinine kolmnurkne Gloobz,

1 kollane kandiline Gloopz ja 1 punane kolmnurkne Gloopz. Kui mängija teatab: „Gloopz-miinus!”, peavad kõik püüdma haarata ümmargust Gloopzi, kuna seda vormi pole kaardil kujutatud. Kõik värvid aga on kaardil kujutatud, järelikult peavad mängijad püüdma punast ja kollast värvipotti, kuna neid värve on kaardil võrdset kõige vähem kordi kujutatud.

Tähtis: mängijad ei tohi kord üles võetud kujakesi sama vooju jooksul enam tagasi maha panna.

Kui mängijad on kujakesed üles korjanud, on aeg neid kontrollida:

- mängijad saavad 1 punkti iga õige üles korjatud kujakese eest ja liigutavad oma punktiloendureid edasi.
- mängijad kaotavad 1 punkti iga vale üles korjatud kujakese eest ja liigutavad oma punktiloendureid tagasi.

Pärast kontrollimist saab aktiivse mängija vasakul käel istuv naaber uueks aktiivseks mängijaks ja algab uus mänguring.

Erilised kaardid:



- **Megagloopz** on väga eriline mitmevärviline Gloopz! Kui kaardil on kujutatud Megagloopz, tuleb ignoreerida kõiki teisi kaardil olevaid Gloopze ja kiiresti haarata Megagloopzi kujuke! Kellel see õnnestub, saab 3 punkti.



- **Gloopzijaht!** Kui kaardil on vähemalt üks suurendusklaas, pead sa kiiresti haarama niipalju kujakesi kui võimalik, olenemata nende vormist või värvist. Sellisel juhul annab iga kätte saadud kujuke, kaasa arvatud Megagloopz, 1 punkti.

MÄNGU LÕPP

Võidab mängija, kes jõuab esimesena mängu alguses kindlaks määratud punktisummani.

VARIANDID

A) Variant „Pluss”, ilma teatamiseta: sa pead alati püüdma kõiki Gloopze ja kõiki värvipotte, mille vorm ja värv on kaardil kõige rohkem kordi kujutatud.

B) Variant „Miinus”, ilma teatamiseta: sa pead alati püüdma kõiki Gloopze ja kõiki värvipotte, mille vorm ja värv ei ole kaardil kujutatud VÕI kui nad on kõik seal kujutatud, siis neid, mida on kõige vähem kujutatud.

Märkus: olenemata valitud variandist on reeglid „Megagloopz” ja „Gloopzijaht” kaartide kohta samad mis põhimängus.

• Gloopz noorematele!

Siin on kaks võimalust, mida saab omavahel kombineerida, et põhimängu lihtsustada ja tutvustada mängu noorematele mängijatele.

- Eemaldage mängust kaardid Megagloopz ja/või Gloopzijaht, seejärel mängige põhireeglite järgi.
- Mängige kas ainult „vormidega” või ainult „värvidega”, et piirata üles võetavate kujukeste valikut.