



### Speelmateriaal

- Een houten spelbord met 5 grote pijlers
- 2 kleine wieltjes
- Een doos met elastiekjes
- Een strafbord om strafpunten te noteren en 4 markeerstiften
- Spelregels

### Opstelling

- Plaats de twee wieltjes op het bord.
- Plaats een elastiekje van elke kleur over de pijler van dezelfde kleur (geel over geel, groen over groen, rood over rood en blauw over blauw).
- Elke speler kiest een kleur en plaatst zijn pion op het startvakje van het strafbord.
- De jongste speler begint.

### Doel van het spel

De wieltjes geven aan rond welk pijler het elastiekje moet komen. De speler gebruikt slechts een hand om het elastiekje te plaatsen terwijl hij met de andere hand het spelbord vasthoudt. Als hij hier niet in slaagt, krijgt hij een strafpunt. Telkens een speler tien strafpunten heeft gekregen, valt hij af. Het doel van het spel is om als laatste speler over te blijven!

### Spelregels

#### 1 Draai aan het wieltje met de kleuren van de pijlers.

- Dit wieltje geeft aan over welke pijler u het elastiekje moet plaatsen.
- De **paarse kleur** is een 'joker'. Draai je deze kleur, dan mag je zelf een pijler kiezen. Vermeld **voor je speelt** welke pijler je kiest!

#### 2 Draai aan het wieltje met de kleuren van de elastiekjes (dat met het witte vakje).

Als je een kleur draait die bij het elastiekje hoort (rood, blauw, groen of geel), plaats die kleur van elastiekje dan rond de aangegeven pijler. De **paarse kleur** is een 'joker'. Draai je deze kleur, dan mag je zelf een elastiekje kiezen. Het **witte vakje** is een vrijstelling. Kies een andere speler en een elastiekje dat hij over de in stap 1 aangeduide pijler moet plaatsen.

### 3 Techniek voor het plaatsen

- Spelers krijgen slechts een poging om het elastiekje te plaatsen! De poging geldt zodra het elastiekje is aangeraakt. De speler moet het elastiekje steeds vasthouden tot het volledig geplaatst is. Wie het elastiekje loslaat, krijgt een strafpunt.
- Plaats het elastiekje bij het begin van het spel vrij laag, tussen de basis en het midden van de pijler.
- Zodra het elastiekje rond een pijler staat, mag het niet meer worden verwijderd. Het wordt dus alsnog moeilijker naarmate het spel vordert!
- Als de elastiekjes hoog over de pijlers zijn gespannen en het moeilijk wordt om nog te spelen, breng dan alle elastiekjes tegelijk omlaag om plaats vrij te maken.
- **Opgelet!** Wanneer een speler er niet in slaagt om het elastiekje te plaatsen, krijgt hij strafpunten. **Als het elastiekje breekt, krijgt hij drie extra strafpunten!!! In dat geval plaatst men een ander elastiekje van dezelfde kleur.**
- Je kunt alle manieren gebruiken om het elastiekje te ontspannen, maar zonder het gespeelde of een ander elastiekje van een van zijn pijlers te laten springen. Gebeurt dat toch, dan krijg je een strafpunt
- Als een elastiekje **tot twee maal toe** niet kan worden gespeeld, plaats je een nieuw elastiekje van dezelfde kleur (voorbeeld: als het blauwe elastiekje te hard gespannen is en twee keer niet kan worden gespeeld, plaats je een ander blauw elastiekje over de blauwe pijler). Het elastiekje dat te hard was aangespannen blijft op het bord, maar wordt niet meer gespeeld.

### 4 Strafpunten

Strafpunt(en): elastiekje kleur

**Geel: 1   Groen: 2   Rood: 3   Blauw: 4**

- Het gespeelde elastiekje is afgesprongen of kon niet worden geplaatst omdat het te hard gespannen is.
- Het elastiekje is gebroken.
- Het elastiekje werd losgelaten (zelfs heel kort) nadat het werd vastgenomen.
- Een elastiekje dat niet moest worden gespeeld is van zijn plaats gekomen.

Wie een elastiekje breekt, krijgt drie extra strafpunten.

#### Opm.

Spelers mogen het spelbord optillen alvorens te spelen om de situatie te onderzoeken.

**Kinderen jonger dan 8** mogen beide handen gebruiken.



### Matériel

- Un plateau de jeu en bois avec 5 grands piliers
- 2 petites roues
- Une boîte d'élastiques
- Un plateau de pénalités pour noter les pénalités et 4 marqueurs de points.
- Règles du jeu.

### Mise en place

- Placez les deux roues sur le plateau
- Placez un élastique de chaque couleur autour du pilier de la même couleur (jaune sur jaune, vert sur vert, rouge sur rouge et bleu sur bleu)
- Chacun choisit une couleur et place son pion sur la case « start » du plateau de pénalités.
- Le plus jeune commence.

### But du jeu

Les roues indiquent quel pilier doit être enlaccé par quel élastique. On n'utilise qu'une main qui prend l'élastique tandis que l'autre tient le plateau. En cas d'échec, on écope d'une pénalité. Chaque fois qu'un joueur atteint ou dépasse 10 sur le plateau de pénalité, il est éliminé. Le but est d'être le dernier encore en jeu !

### Règles

#### Tourner la roue des couleurs des piliers.

- 1 - Elle indique celle où vous allez devoir enlaccé l'élastique.  
- La couleur **mauve** est un « joker », jouer un pilier au choix.  
A annoncer **avant de jouer** l'élastique!

#### Tourner la roue des couleurs des élastiques

- 2 (celle avec le quartier blanc).  
Si vous tombez sur une couleur attirée à un élastique (rouge, bleu, vert et jaune), enlaccé celui-ci autour du pilier indiqué. La couleur **mauve** représente un « joker », vous pouvez choisir la couleur de l'élastique.  
La case **blanche** est un « gage », choisir un joueur et un élastique du plateau qu'il devra enlaccé sur le pilier indiqué en 1).

### 3 Technique d'enlaccement

- Une seule tentative est permise pour enlaccé ! La tentative est prise en compte dès que l'élastique est **touché** ; l'élastique doit toujours être touché (jamais lâché !) de quelque manière que ce soit sinon c'est une pénalité.
- Pour le 1er enlaccement de la partie, placer l'élastique assez bas : entre la base et le milieu du pilier.
- Une fois un pilier enlaccé, on ne peut plus enlever l'élastique de celui-ci. Les épreuves deviennent donc de plus en plus compliquées au fur et à mesure que le jeu avance !
- S'il est difficile de jouer à cause du manque de place en hauteur, abaisser tous les élastiques en jeu afin de libérer de l'espace.
- **Attention !** Une fois que le joueur n'arrive pas à enlaccé l'élastique, il prend des points de pénalité. Si l'élastique casse, cela donne 3 points de pénalité supplémentaires!!! Dans ce cas, on remet un autre élastique de la même couleur en jeu.
- Vous pouvez user de toutes les manières pour détendre l'élastique mais en prenant garde de ne pas faire sauter d'élastique (celui joué ou un autre) hors d'un de ses piliers ce qui entraînerait une pénalité.
- Si à 2 reprises un élastique n'a pas pu être joué, on remet en jeu un nouveau de la même couleur (exemple : l'élastique bleu est trop tendu et, à deux fois, on n'est pas arrivé à le jouer, on remet alors un autre bleu en jeu en le plaçant autour du pilier bleu). L'élastique qui était trop tendu est laissé sur le plateau mais n'est plus joué.

### 4 Pénalités

Point(s) de pénalité: élastique de couleur

**Jaune : 1 Vert : 2 Rouge : 3 Bleu : 4**

- L'élastique joué à sauté ou n'a pu être enroulé car il est trop tendu.
- L'élastique a cassé.
- L'élastique a été lâché (même une seconde) après avoir été tiré.
- Un élastique qui ne doit pas être joué est délogé de son emplacement.

Si on casse un élastique, on reçoit 3 points de pénalité en plus.

#### Notes

Le plateau de jeu peut être soulevé avant de jouer afin d'examiner la situation

Les moins de 8 ans, peuvent utiliser leurs deux mains.