

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com





Matériel

- Un plateau de jeu en bois avec 5 grands piliers
- 2 petites roues
- Une boîte d'élastiques MAPED
- 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 « zéro » 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

1 Tourner la roue des couleurs des piliers.

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

2 Tourner la roue des couleurs des élastiques

(celle avec le quartier blanc).

Si vous tombez sur une couleur attirée à un élastique (rouge, bleu, vert et jaune), enlacciez 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 enlaccer sur le pilier indiqué en 1).

3 Technique d'enlaccement

- Une seule tentative est permise pour enlaccer ! 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 enlaccer 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 a 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.