



### 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 enlacer 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 ou vous allez devoir enlacer 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), enlancez 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 enlacer sur le pilier indiqué en 1).

### 3 Technique d'enlacement

- Une seule tentative est permise pour enlacer ! 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 enlacement de la partie, placer l'élastique assez bas : entre la base et le milieu du pilier.
- Une fois un pilier enlacer, 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 enlacer 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 entrainerait 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.

# tactic elastic®

Attach, stretch and above all...  
don't snap!



## Equipment

- Wooden board with 5 large pillars
- 2 small wheels
- Box of MAPED elastic bands
- Penalty board for recording penalty points and 4 marker pens
- Rules of the game

## Setting up

- Position the two wheels on the board.
- Place an elastic band of each colour over the pillar of the same colour (yellow over yellow, green over green, red over red and blue over blue).
- Each player chooses a colour and places his piece on the zero square of the penalty board.
- The youngest player goes first.

## Aim of the game

The wheels indicate which elastic band the player must use, and which pillar it has to go round. The player may only use one hand to position the elastic band, while holding onto the board with the other hand. If he fails, he receives a penalty point. Once a player has received ten penalty points, he is eliminated. The aim is to be the last player left in the game!

## Rules of the game

### 1 Spin the wheel with the colours of the pillars.

- This wheel indicates which pillar you have to place the elastic band over.
- The **purple** compartment is a joker. If the wheel shows this colour, you can choose the pillar yourself. You must state which pillar you have chosen **before you play!**

### 2 Spin the wheel with the colours of the elastic bands (the one with the white compartment).

If the wheel indicates a colour that matches an elastic band (red, blue, green or yellow), place that colour of elastic band round the indicated pillar. The **purple** compartment is a joker. If you spin this colour, you can choose the elastic band yourself. The **white** section is a free pass. Choose another player and an elastic band that that player then has to place over the pillar indicated in Step 1.

### 3 Attaching technique

- Players only get **one attempt** to put the elastic band in place! That attempt starts once the elastic band has been **touched**. The player must keep hold of the band until it is completely in place. If he lets go, he gets a penalty point.
- **At the start of the game, position the bands fairly low, between the base and the middle of the pillar.**
- Once the elastic band is round a pillar, it may not be removed. This means that the longer the game continues, the harder it gets!
- If the bands are positioned too high up the pillars, making it difficult to play, push them all down at the same time to make some space.
- **Note!** If a player fails to put the band in place, he gets penalised. **If the band snaps, he gets three extra penalty points!! If this happens, another band of the same colour must be placed.**
- You can use any method you like to release the elastic band, but you must not cause the band you have just played or another band to fly off one of the pillars. If this does happen, you get a penalty point.
- If an elastic band cannot be played **twice**, introduce a new band of the same colour (e.g. if the blue band is stretched too tight and cannot be played twice, put another blue band over the blue pillar). The band that was stretched too tight remains on the board, but is no longer played.

### 4 Penalty points

Penalty point(s): colour bands

Yellow: 1    Green: 2    Red: 3    Blue: 4

- The elastic band has flown off or cannot be placed because it is stretched too tightly.
- The band has snapped.
- The band was put down (even very briefly) after being picked up.
- A band other than the one in play has been dislodged.

A player who snaps an elastic band gets three extra penalty points.

#### Note

Players may pick up the board before playing in order to examine the situation.

**Children under 8** may use both hands.