

																																					
Flesh																																					
Green																																					
Red																																					
Purple																																					
Clear																																					
Translucent Blue																																					
Pearl White																																					
Flat Black																																					
Black Chrome																																					
Black Gold																																					

																																				
Flesh																																				
Green																																				
Red																																				
Purple																																				
Clear																																				
Translucent Blue																																				
Pearl White																																				
Flat Black																																				
Black Chrome																																				
Black Gold																																				

																																					
Flesh																																					
Green																																					
Red																																					
Purple																																					
Clear																																					
Translucent Blue																																					
Pearl White																																					
Flat Black																																					
Black Chrome																																					
Black Gold																																					



Ages: 7+
Players: 1+
Contents (Starter Set)
2 Puck Hedz
2 Slammers
Instructions
Contents (Booster)
3 Puck Hedz
Instructions



© 2004 Mattel, Inc.
El Segundo, CA 90245 U.S.A.



Ages: 7+
Players: 1+
Contents (Starter Set)
2 Puck Hedz
2 Slammers
Instructions
Contents (Booster)
3 Puck Hedz
Instructions



© 2004 Mattel, Inc.
El Segundo, CA 90245 U.S.A.



Ages: 7+
Players: 1+
Contents (Starter Set)
2 Puck Hedz
2 Slammers
Instructions
Contents (Booster)
3 Puck Hedz
Instructions



© 2004 Mattel, Inc.
El Segundo, CA 90245 U.S.A.

																																					
Beige																																					
Vert																																					
Rouge																																					
Mauve																																					
Clair																																					
Bleu Translucide																																					
Blanc Nacré																																					
Noir Mat																																					
Noir Chromé																																					
Noir Doré																																					

																																					
Beige																																					
Vert																																					
Rouge																																					
Mauve																																					
Clair																																					
Bleu Translucide																																					
Blanc Nacré																																					
Noir Mat																																					
Noir Chromé																																					
Noir Doré																																					

																																					
Beige																																					
Vert																																					
Rouge																																					
Mauve																																					
Clair																																					
Bleu Translucide																																					
Blanc Nacré																																					
Noir Mat																																					
Noir Chromé																																					
Noir Doré																																					



Âge 7 ans et plus
 Nombre de joueurs 1 ou plus
 Contenu (coffret de départ)
 2 Puck Hedz
 2 Lanceurs
 Instructions

Contenu (assortiment supplémentaire)
 3 Puck Hedz
 Instructions
 © 2004 Mattel, Inc.
 El Segundo, CA 90245 U.S.A.





Âge 7 ans et plus
 Nombre de joueurs 1 ou plus
 Contenu (coffret de départ)
 2 Puck Hedz
 2 Lanceurs
 Instructions

Contenu (assortiment supplémentaire)
 3 Puck Hedz
 Instructions
 © 2004 Mattel, Inc.
 El Segundo, CA 90245 U.S.A.





Âge 7 ans et plus
 Nombre de joueurs 1 ou plus
 Contenu (coffret de départ)
 2 Puck Hedz
 2 Lanceurs
 Instructions

Contenu (assortiment supplémentaire)
 3 Puck Hedz
 Instructions
 © 2004 Mattel, Inc.
 El Segundo, CA 90245 U.S.A.



																																					
Crema																																					
Verde																																					
Rojo																																					
Morado																																					
Transparente																																					
Azul Traslúcido																																					
Blanco Perla																																					
Negro																																					
Cromo Negro																																					
Oro Negro																																					

																																					
Crema																																					
Verde																																					
Rojo																																					
Morado																																					
Transparente																																					
Azul Traslúcido																																					
Blanco Perla																																					
Negro																																					
Cromo Negro																																					
Oro Negro																																					

																																					
Crema																																					
Verde																																					
Rojo																																					
Morado																																					
Transparente																																					
Azul Traslúcido																																					
Blanco Perla																																					
Negro																																					
Cromo Negro																																					
Oro Negro																																					

PUCK HEDZ™

Edades: 7+
 Jugadores: 1+
 Contenido (conjunto básico)
 2 discos Puck Hedz
 2 accionadores
 Instrucciones
 Contenido (conjunto adicional)
 3 discos Puck Hedz
 Instrucciones

© 2004 Mattel, Inc.
 El Segundo, CA 90245 U.S.A.



PUCK HEDZ™

Edades: 7+
 Jugadores: 1+
 Contenido (conjunto básico)
 2 discos Puck Hedz
 2 accionadores
 Instrucciones
 Contenido (conjunto adicional)
 3 discos Puck Hedz
 Instrucciones

© 2004 Mattel, Inc.
 El Segundo, CA 90245 U.S.A.



PUCK HEDZ™

Edades: 7+
 Jugadores: 1+
 Contenido (conjunto básico)
 2 discos Puck Hedz
 2 accionadores
 Instrucciones
 Contenido (conjunto adicional)
 3 discos Puck Hedz
 Instrucciones

© 2004 Mattel, Inc.
 El Segundo, CA 90245 U.S.A.



SLAMMER ASSEMBLY

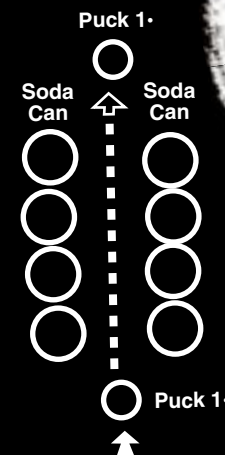
Stretch the rubber band around the three corners of the Slammer making sure that the rubber band is even on all sides.

Here are some games to get you started but feel free to come up with your own if you like. For best results, play these games on a smooth hard surface like a floor or table.

BUTT'S CANYON

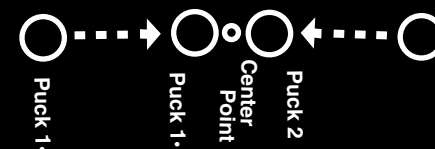
Set up a line of butts (target pieces) parallel to each other forming a canyon. The object of the game is to slide a puck through the canyon without hitting any of the butts.

If your puck hits one of the Butts your turn is over. Points are scored for each successful puck that makes it through the canyon. Increase the difficulty by narrowing the space between the butts or increasing the distance between the canyon and the players.



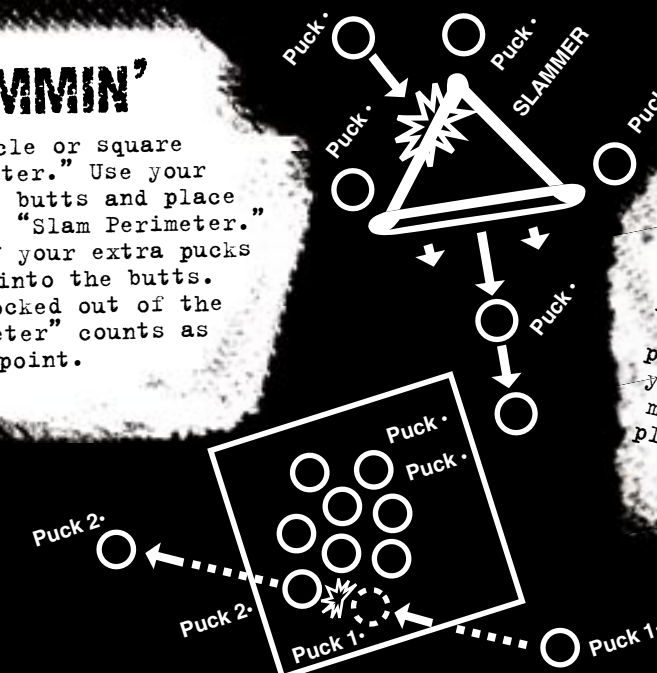
CRASH

Choose a center point in between players. Each player launches a puck on a collision course toward that point. The puck that stays closest to the center point after the crash is the winner.



SLAMMIN'

Make a circle or square "Slam Perimeter." Use your extra pucks as butts and place them inside the "Slam Perimeter." Now take one of your extra pucks and slam it into the butts. Each puck knocked out of the "Slam Perimeter" counts as a point.



SLAMMER BUMPER PUCKS

Place four pucks around a slammer. The object of the game is to launch another puck into the slammer causing the slammer to hit one of the four pucks. If the slammer hits a puck you may go again. If the slammer misses the pucks it is the next player's turn. The winner is the player who takes out the last puck.

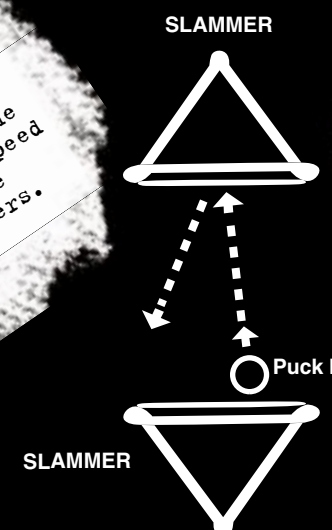
SLAMMER SPIN RUN

Choose a mark to be the finish line. The object of the game is to flick your Slammer into one of your Puck Hedz with enough force to spin it across the line. You score a point for every puck you get across the line. If your puck does not cross the line, it stays in place as a butt (target). If you can knock your puck and the butt (target) across the line you get double points.



PUCKSTER

Using your Slammer, pass a puck back and forth between two players. To increase the difficulty, increase the speed of the passing and the distance between players.



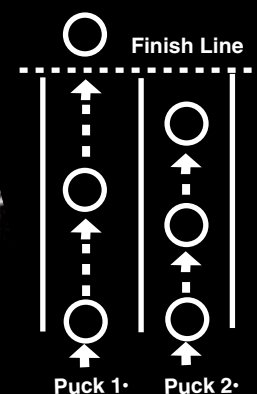
BUMPER BUTTS

Choose a finish line and set up a straight line of pucks perpendicular to the finish line. The object of the game is to slam one of your pucks into the line of Puck Hedz hard enough to cause a chain reaction and get the puck closest to the line across it.



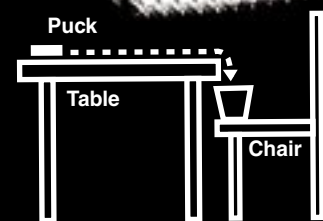
RED LINE RACING

Set up two lanes with a straight centerline. Each player places their puck at the beginning of the lane and launches it toward the finish line. The first puck to cross the finish line without crossing the centerline is the winner.



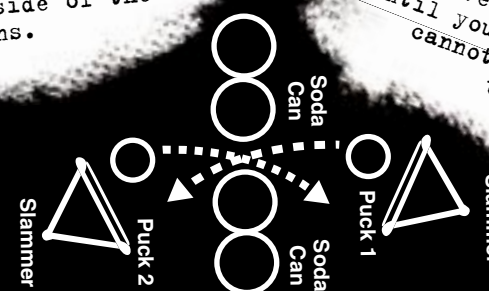
CUP O' PUCK

Place a plastic cup on a chair or the floor and slide your Puck Hedz off the table into the cup. Count one point for each puck you get into the cup.



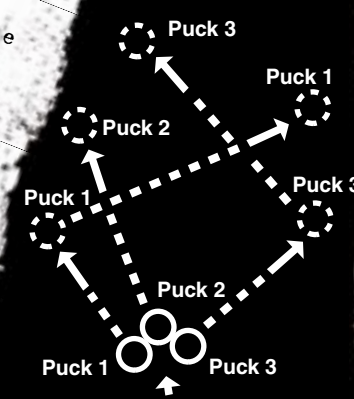
THREADING THE PUCK

Set up a line of un-opened soda cans or water bottles leaving a gap big enough for one puck to go through. Using a Slammer, players attempt to get their pucks through the gap into the other player's area. The game ends when all the pucks are on one side of the soda cans.



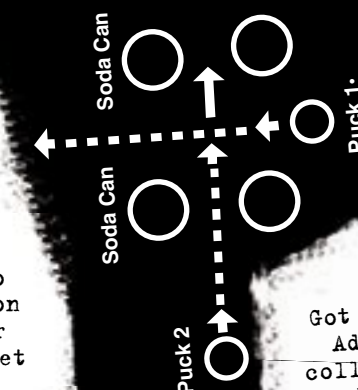
THREE PUCK WEAWE

Place three pucks in a triangle formation where all the pucks touch. Start by flicking the middle puck, then try to send one of the outside pucks in between the middle puck and the other outside puck. Keep trying until you hit another puck or cannot pass in between two pucks.



INTERSECTION

This game works best with two players. Create an intersection using four soda cans or water bottles. One player tries to get their puck through the intersection while the other player tries to hit the crossing puck. The shooter scores a point if he/she hits the puck before it crosses the intersection. The launcher scores a point if his/her puck is not hit.



Got a Slammer yet? Add one to your collection with the Puck Hedz starter pack.

Multiply your Puck Hedz collection with a three-puck booster pack.

Each sold separately and subject to availability.

ASSEMBLAGE DES LANCEURS

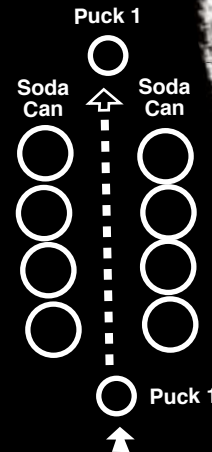
Faire passer l'élastique autour des trois coins du lanceur en s'assurant qu'il est égal de tous les côtés.

Nous suggérons ici une douzaine de jeux... mais il est bien sûr possible d'en inventer! Pour de meilleurs résultats, jouer sur une surface dure et lisse comme un plancher ou une table.

CANYON DE CIBLES

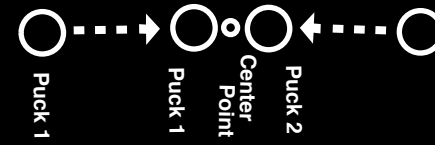
Former deux rangées parallèles de rondelles (qui deviennent alors des cibles) de façon à former un canyon. Le but du jeu est de faire glisser une rondelle dans le canyon sans qu'elle frappe de cible. Si une rondelle frappe une cible, le tour du joueur à qui elle appartient prend fin. Un point est marqué chaque fois qu'une rondelle franchit le canyon sans avoir touché de cible.

Augmenter le niveau de difficulté en diminuant l'espace entre les cibles ou en augmentant la distance entre le canyon et les joueurs.



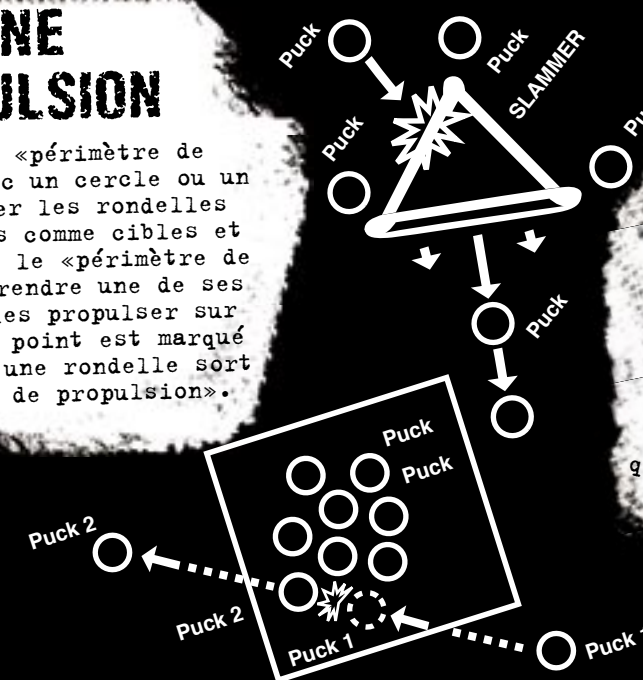
COLLISION

Choisir un point central sur la surface de jeu. Chaque joueur lance une rondelle vers ce point central pour provoquer une collision. Le joueur dont la rondelle reste le plus près du point central après la collision gagne la partie.



ZONE PROPULSION

Délimiter un «périmètre de propulsion» avec un cercle ou un carré. Utiliser les rondelles supplémentaires comme cibles et les placer dans le «périmètre de propulsion». Prendre une de ses rondelles et les propulser sur les cibles. Un point est marqué chaque fois qu'une rondelle sort du «périmètre de propulsion».



OBJECTIF LANCEUR

Placer quatre rondelles autour d'un lanceur. Le but du jeu est de lancer une cinquième rondelle sur le lanceur pour faire en sorte qu'il frappe pour des quatre rondelles. Si le joueur a droit à un autre lancer. Si le lanceur ne frappe pas de rondelle, c'est au tour du joueur suivant. Le joueur qui frappe la dernière rondelle gagne la partie.

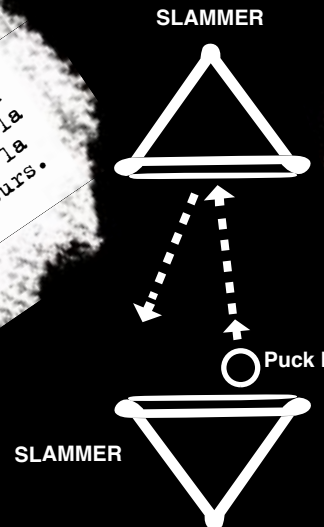
CONCOURS DE PUISSANCE

Délimiter une ligne d'arrivée. Le but du jeu est de frapper sa rondelle avec son lanceur avec assez de force pour qu'elle franchisse la ligne d'arrivée. Un point est marqué chaque fois qu'une rondelle franchit la ligne. Si une rondelle ne franchit pas la ligne, elle reste en place et devient une cible. Si un joueur frappe sa rondelle, que celle-ci frappe une cible et que les deux franchissent la ligne d'arrivée, il marque le double des points.



DUO DE FRAPPES

Deux joueurs s'échangent une rondelle à l'aide de leur lanceur. Pour rendre le jeu plus difficile, augmenter la vitesse des échanges et la distance entre les joueurs.



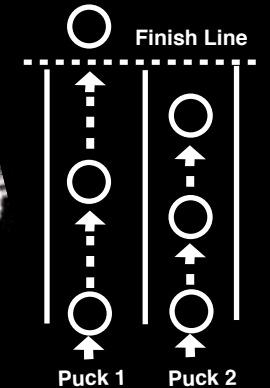
RÉACTION EN CHAÎNE

Délimiter une ligne d'arrivée et placer des rondelles en ligne droite, perpendiculaire à la ligne d'arrivée. Le but du jeu est de frapper une de ses rondelles dans la ligne de Puck Hedz assez fort pour causer une réaction en chaîne et faire en sorte que la rondelle la plus près de la ligne d'arrivée la franchisse.



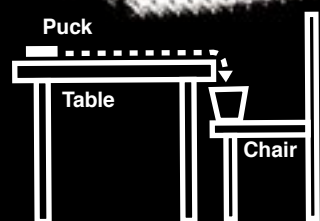
DUEL

Délimiter deux couloirs avec une ligne en plein centre. Chaque joueur lance sa rondelle au début du couloir et la lance vers la ligne d'arrivée. Le joueur dont la rondelle franchit la ligne d'arrivée la première sans toucher à la ligne centrale gagne la partie.



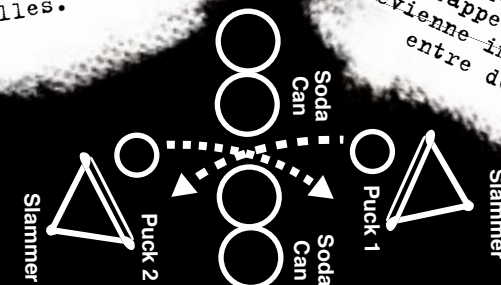
LANCER DANS LE VERRE

Placer un verre en plastique sur une chaise ou sur le plancher et faire glisser sa rondelle pour qu'elle tombe dans le verre. Un point est marqué chaque fois que la rondelle tombe dans le verre.



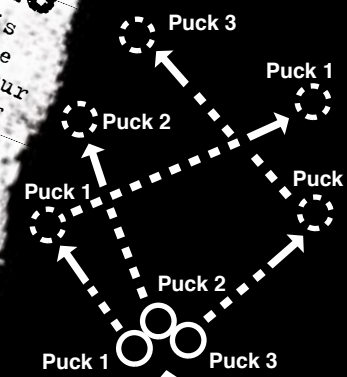
TRANSFERT

Former une ligne avec des canettes de boisson gazeuse ou des bouteilles d'eau non ouvertes en laissant un espace assez grand pour faire passer une rondelle. Avec leur lanceur, les joueurs tentent de faire passer leur rondelle dans le trou, du côté de l'autre joueur. La partie se termine quand toutes les rondelles sont du même côté de la ligne de canettes ou de bouteilles.



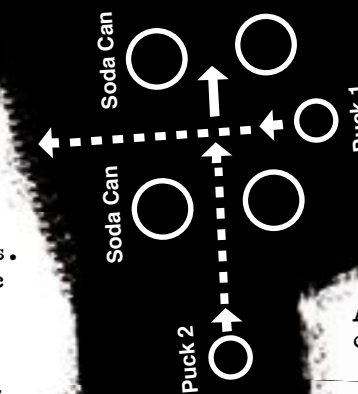
FORMATION À TROIS RONDELLES

Former un triangle avec trois rondelles de façon qu'elles se touchent. Donner un petit coup sur la rondelle du milieu et essayer de faire passer une des deux autres entre celle du milieu et celle qui reste. Poursuivre en déplaçant les rondelles de façon jusqu'à ce qu'une rondelle frappe une autre ou qu'il devienne impossible de passer entre deux rondelles.



INTERSECTION

Ce jeu est pour deux joueurs. Créer une intersection avec des canettes de boisson gazeuse ou des bouteilles d'eau. Un joueur lance sa rondelle pour essayer de la faire passer dans l'intersection tandis que l'autre essaie de la frapper. Le frappeur marque un point s'il frappe la rondelle avant qu'elle passe l'intersection. Le lanceur marque un point si sa rondelle n'est pas frappée.



As-tu un lanceur? Ajoutes-en un à ta collection avec le coffret de départ Puck Hedz!

Agrandis ta collection Puck Hedz avec l'assortiment supplémentaire de trois rondelles! Tous vendus séparément. Certains produits peuvent ne pas être commercialisés.

ENSAMBLAJE DEL ACCIONADOR

Estira la liga alrededor de las tres esquinas del accionador, asegurándote de que la liga esté pareja en todos los lados.

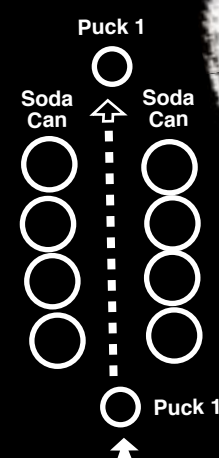
Estas son algunas recomendaciones de juegos, pero puedes inventar tus propios juegos. Para óptimos resultados, juega sobre una superficie suave y dura, tal como en el piso o sobre una mesa.

CAÑÓN DE PIEZAS

Haz dos líneas de piezas, paralela una a la otra, formando un cañón. El objetivo del juego es lanzar el disco por el cañón sin tocar ninguna pieza. Si tu disco toca una de las piezas, se acaba tu turno. Los puntos se logran por cada disco que llegue al cañón dejando las piezas intactas. Aumenta la dificultad haciendo más estrecho el espacio entre las piezas o aumentando la distancia entre el cañón y los jugadores.

CHOQUES

Escoge un punto central entre los jugadores. Cada jugador lanza un disco hacia el punto central de choque. El disco que quede más cerca al punto central después del choque, es el ganador.



SUPER GOLPES

Haz un perímetro de choques redondo o cuadrado. Usa tus discos adicionales como piezas y ponlas dentro del perímetro de choques. Ahora toma uno de tus discos restantes y lázalo contra las piezas. Cada disco que saques del perímetro de choques cuenta como un punto.



DISCOS CHOCONES

Pon cuatro discos alrededor de un accionador. El objetivo del juego es lanzar otro disco en el accionador haciendo que el accionador le dé a uno de los cuatro discos. Si el accionador le da a un disco, te vuelve a tocar. Si el accionador no le da a ningún disco, le toca al siguiente jugador. El ganador es el jugador que le da al último disco.

SUPER IMPACTO

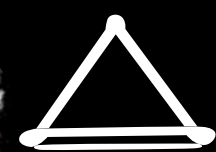
Escoge una marca que sea la meta. El objetivo del juego es impulsar tu accionador hacia uno de tus discos con suficiente fuerza para hacer que atraviese la línea de meta. Por cada disco que atraviese la línea de meta, ganas un punto. Si tu disco no cruza la línea, permanece donde quedó como una pieza (objetivo). Si logras que tanto tu disco como la pieza (objetivo) crucen la línea de meta, obtienes dobles puntos.



PUCKSTER

Usando tu accionador, lanza un disco de un lado a otro entre dos jugadores. Para aumentar la dificultad, aumenta la velocidad del lanzamiento y la distancia entre los jugadores.

SLAMMER



SLAMMER



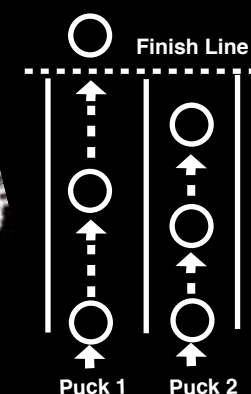
REACCIÓN EN CADENA

Escoge una línea de meta y crea una línea recta de discos perpendicular a la línea de meta. El objetivo del juego es lanzar uno de tus discos hacia la línea de discos con suficiente fuerza para causar una reacción en cadena y hacer que el disco más cercano a la línea de meta la cruce.



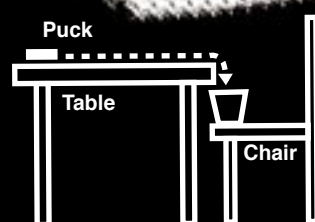
CARRERAS LADO A LADO

Haz dos carriles con una línea recta central. Cada jugador pone su disco al comienzo del carril y lo lanza hacia la línea de meta. El primer disco en cruzar la línea de meta sin cruzar la línea central, es el ganador.



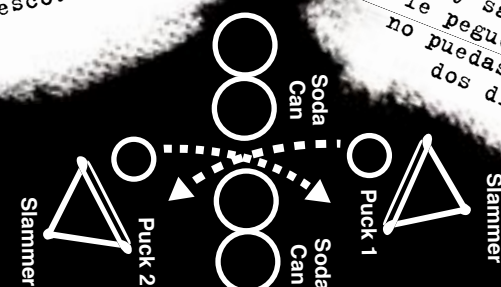
TIRO A LA TAZA

Pon una taza de plástico sobre una silla o en el suelo y lanza tu disco Puck Hedz desde la mesa hacia la taza. Ganas un punto por cada disco que logres meter a la taza.



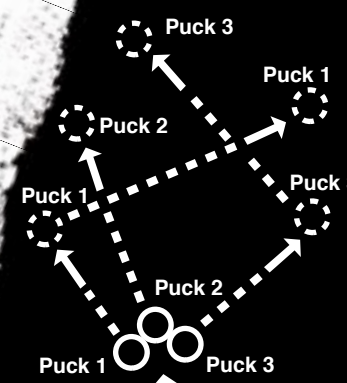
LANZA EL DISCO

Crea una línea con latas de refresco o botellas de agua cerradas dejando un espacio lo suficientemente grande para que pase un disco. Usando un accionador los jugadores tratan de pasar sus discos por el espacio al área del otro jugador. El juego se acaba cuando todos los discos se encuentran de un lado de las latas de refresco.



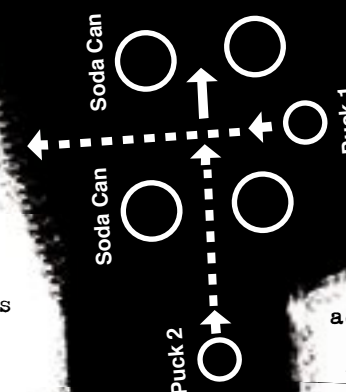
TRIANGULACIÓN DE DISCOS

Pon tres discos en formación de triángulo haciendo que los discos se toquen entre sí. Empieza moviendo el disco del medio y luego trata de lanzar uno de los discos de los lados entre el disco del medio y el otro disco lateral. Sigue tratando de meter y sacar discos hasta que le pegues a otro disco o no puedas pasar entre dos discos.



INTERSECCIÓN

Este juego resulta mejor con dos jugadores. Crea una intersección usando cuatro latas de refresco o botellas de agua. Un jugador trata de pasar su disco por la intersección mientras que el otro jugador trata de darle al disco que está cruzando. El defensor logra un punto si le da al disco antes de que cruce la intersección. El atacante logra un punto si su disco no recibe ningún golpe.



¿Te falta un accionador? Añade uno a tu colección con el conjunto básico de disco Puck Hedz.

Aumenta tu colección de discos con el conjunto adicional de tres discos.

Se venden por separado y están sujetos a disponibilidad.