

SUPER SLINGPUCK™

Super SlingPuck™ is an action and skill game for the whole family.

WILL YOU BE THE FASTEST ?

Hurry up, be the first to shoot all your pucks into your opponent's camp!

NUMBER OF PLAYERS

2 players

AIM OF THE GAME

Both players play simultaneously and use the elastics to shoot their pucks through the hatch and reach the opponent's camp.

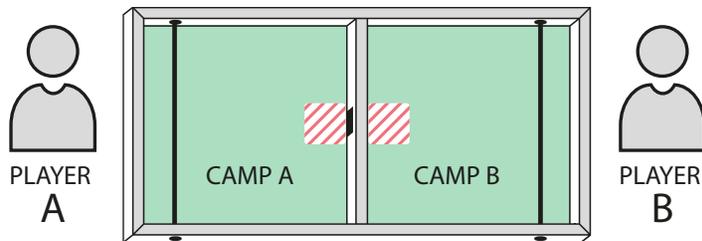
PREPARATION

Place the Super SlingPuck™ wooden board on a table or a flat surface.

Each player gets 5 pucks.

Players stand on each side of the frame, facing each other.

Each player places its 5 pucks in his camp, wherever he wants, except right in front of the hatch.



COURSE OF PLAY

- 1, 2, 3, GO! Both players clap their hands and the game begins.
- Using only one hand, the players simultaneously shoot their pucks through the hatch, using the elastic band. The other hand can lay on the wooden frame so as to stabilize it.
- Pucks will travel from one camp to another. A puck that has crossed the hatch can be picked up by the opponent and shot back into the initial camp.
- To win the game, one player has to empty its camp of all his pucks.

NOTES:

- Only the pucks that go through the hatch are valid. Those who fly over the middle border have to be returned to the thrower.
- If a puck gets stuck in the hatch, it has to stay there until another puck bumps it and clears the way.

WIN THE ROUND / WIN THE GAME

The first player that has no puck left in his camp wins the round.

The first player to win three rounds wins the game.

VARIATIONS

1. THE STOPWATCH VARIATION – FOR MORE CHALLENGE!

One of the players sets a timer for 45 seconds. The round ends when the alarm rings. The round is won by the player with the less pucks in his camp.

- The first to win three rounds wins the game.
- In case of a tie, players shoot one puck each.
- The winner is the first to pass his puck through the hatch.

2. SOLO – RAPIDITY VARIATION

This variation is played alone.

- Place all pucks in your camp and set a timer for 1 minute.
- The aim is to move all your pucks to the opposite camp before the countdown is over.
- Beat your own personal record!

3. SOLO – PRECISION VARIATION

This variation is also played alone, but without a timer.

The aim is to move all your pucks to the opposite camp in only 20 shots.

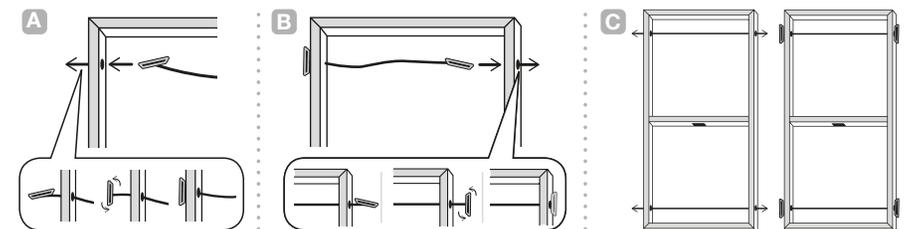
FASTENING THE ELASTIC BANDS TO THE WOODEN FRAME. *

You will need two elastic bands. You have a third spare elastic if needed.

- First, insert the tip of an elastic in one of the holes drilled in the frame. Rotate the metallic tip to hook the elastic to the frame.
- Then, stretch the elastic band and insert it in the hole on the opposite side. Rotate the metallic tip and release it slowly. Your first elastic is now fastened!
- Follow the same procedure for the second elastic.

You are now ready to play. Let the fun begin!

* Before your first game.



SUPER SLINGPUCK™

Super SlingPuck™ est un jeu d'action et de dextérité pour toute la famille.

SERAS-TU LE PLUS RAPIDE?

Vite, sois le premier à faire passer tous tes palets dans le camp adverse!

NOMBRE DE JOUEURS

2 joueurs

BUT DU JEU

Les deux joueurs jouent simultanément et se servent des élastiques pour propulser leurs palets à travers la trappe, jusque dans le camp adverse.

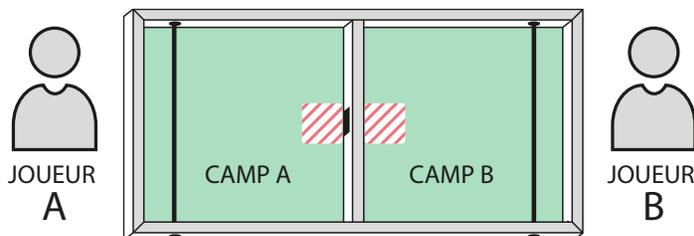
MISE EN PLACE

Déposer le plateau de jeu Super SlingPuck™ sur une table ou une surface plane.

Distribuer 5 palets à chacun des joueurs.

Les joueurs prennent place de chaque côté du jeu, face à face.

Chaque joueur dispose ensuite ses 5 palets où il veut dans son camp, à l'exception de l'espace situé directement devant la trappe.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1, 2, 3 c'est parti! Les joueurs se tapent dans les mains, puis la partie commence.
- N'utilisant qu'une seule main, les 2 joueurs propulsent simultanément à l'aide des élastiques leurs palets à travers la trappe. L'autre main peut s'appuyer au cadre et maintenir le jeu en place.
- Les palets voyageront d'un camp à l'autre. Un palet ayant traversé la trappe peut être récupéré par l'adversaire et renvoyé dans le camp initial.
- Pour remporter la partie, l'un des joueurs doit vider son camp de tous ses palets.

NOTES :

- Seuls les palets ayant traversé la trappe sont valides, ceux soulevés par-dessus le muret de bois devront être renvoyés au lanceur.
- Un palet ayant arrêté sa course dans la trappe devra y rester jusqu'à ce qu'il soit délogé par un autre palet.

REMPORTER UNE MANCHE / REMPORTE LA PARTIE

Le premier joueur qui n'a plus de palet dans son camp remporte la manche.

Le premier joueur à remporter trois manches gagne la partie.

LES VARIANTES

1. LA VARIANTE DU CHRONOMÈTRE – POUR PLUS DE DÉFI!

L'un des joueurs règle une minuterie à 45 secondes et l'active. La manche se termine dès que le temps est écoulé. Le point va au joueur ayant le moins de palets dans son camp.

- Le vainqueur est le premier à remporter 3 manches.
- En cas d'égalité, les joueurs tireront un seul palet chacun.
- Le gagnant de la manche est le premier à faire passer son palet par la trappe.

2. LA VARIANTE SOLO – RAPIDITÉ

Cette variante se joue à un seul joueur.

- Celui-ci place tous les palets dans son camp et active une minuterie réglée à 1 minute.
- Le but est de faire traverser tous ses palets avant que le décompte ne s'achève.
- Améliorez votre record personnel!

3. LA VARIANTE SOLO – PRÉCISION

Cette variante se joue également seul, mais sans minuterie.

Le but est de faire traverser tous ses palets en 20 essais.

INSTALLATION DES ÉLASTIQUES SUR LE PLATEAU DE JEU*

Vous aurez besoin de deux élastiques. Vous disposez d'un 3 élastique de rechange au besoin.

- D'abord, insérez l'extrémité d'un élastique dans l'un des trous percés dans le cadre en bois, puis faites pivoter l'extrémité métallique pour bien accrocher l'élastique au cadre.
- Étirez ensuite l'élastique pour l'insérer dans le trou situé vis-à-vis. Faites pivoter l'extrémité métallique et relâchez-la lentement. Votre premier élastique est maintenant installé!
- Procédez de la même façon pour le deuxième élastique.

Vous êtes maintenant prêts à jouer. Que la partie commence!

* Lors de votre première utilisation.

