

# Croquet Set

## VA07002



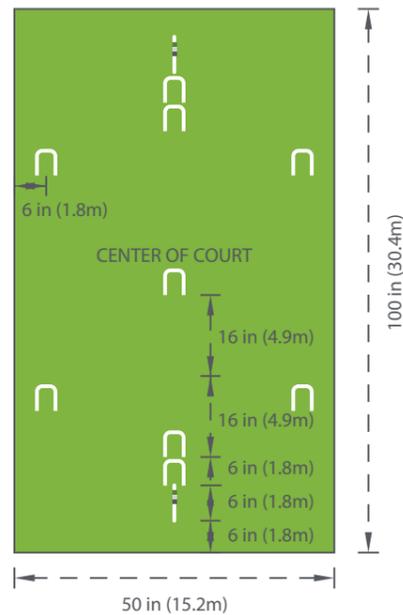
Thank you for your VivaActive purchase. These products are designed for many years of enjoyment. Visit [www.viva-active.com](http://www.viva-active.com) for the complete lineup of VivaActive products.

**WARNING:** Ages 5+. Choking hazard: contains small parts. Keep away from small children. Assembly and use should always be under adult supervision. This product is warranted for 30 days against manufacturer defects. Please retain retail receipt for date and purchase location verification. The product is not warranted against misuse, incorrect assembly or normal wear. The manufacturer, at its sole discretion, reserves the right to replace the entire unit or defective parts only within the warranty period.

**PARTS LIST:** 4 Mallets, 2 Handles, 4 Balls, 9 Wickets

**GAME SETUP:** Begin by finding a level playing area. A standard croquet course is 50' (15m) wide by 100' (30.5m) long, but the course may be adapted to fit any back yard by reducing the size or changing the shape of the course.

**DIAGRAM 1: CROQUET LAYOUT**

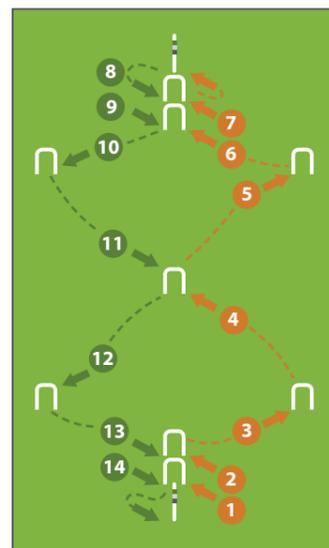


Refer to Diagram 1, layout the croquet course and position the wickets by gently inserting into the ground as per the layout in diagram 1 below.

**RULES AND INSTRUCTIONS:** Croquet is played by two opposing teams of 1 or 2 players each. Players drive their ball with a mallet through wickets along a croquet course. When a player hits their croquet ball to the final stake after making it through the croquet course, they have completed the course. The first team with all players completing the course wins.

- One team will be "hot," and the other will be "cool."
- Blue and black croquet balls are for the "hot" team, and yellow and red croquet balls are for the "cool" team.
- Assign a croquet ball colour to each player staying within the colors for each team.
- Assemble the mallets by inserting the handle to the head and turning the handle clockwise until it is snug in the head.
- Look for the order of play on the end stakes showing colours from top to bottom.
- Being first to play may not give a team or player any advantage.

**DIAGRAM 2: CROQUET LAYOUT**



- Play through each wicket on the croquet course following the numbered arrows shown in Diagram 2. Each time you pass through a wicket you get an extra stroke.
- Start the game by placing the first ball mid-way between the first stake and the first wicket. The first player hits the ball with the mallet through both wickets into the croquet course. If the croquet ball passes through both wickets, the player receives two extra strokes, one for each wicket.
- When the first player is done, the next player hits their croquet ball. Alternate between each team in order by croquet ball colour until all players have completed the course and hit the "home" stake.
- If a ball goes out of bounds, replace the ball back in the croquet court at approximately the place where it went out of bounds, one mallet head length inward from the court boundary.
- Get an extra stroke on a turn for (1) going through a wicket, (2) hitting a stake, or (3) hitting another ball. When a player hits another player's ball, it is called a roquet.

After roqueting an opponent's ball, a player may select one of four options:

1. Play two extra strokes from where their own croquet ball lands.
2. Place their own croquet ball a single mallet head of length away from the roqueted ball, in any direction the player chooses. Take two bonus strokes from the new position.
3. Place their own croquet ball next to the roqueted ball. Then hit their own croquet ball with their mallet so that it moves both balls in a desired direction. The player now has one extra stroke.
4. Place their own croquet ball next to the roqueted ball. Then, placing his or her foot on their own croquet ball, use the mallet to strike their own croquet ball so as to move the other croquet ball without moving their own. The player now has one extra stroke.

Discuss these additional rules with the players:

- Extra strokes are not accumulated. They must be used immediately.
- Every stroke counts, even if the ball barely moves!
- Play extra strokes from where the croquet ball is located after going through a wicket or hitting a stake.
- Playing out of turn results in a player losing their next turn.
- A player who plays another player's croquet ball instead of their own must replace the other player's croquet ball and lose a turn.
- A player may try again if he or she missed their croquet ball on a mallet swing.
- Always strike the croquet ball with a mallet. Pushing the ball with the mallet is not allowed. Using a foot or hand to stop the ball is also not allowed.
- A ball has not completely passed through the wicket if the handle of the mallet can touch the ball when laid across the wicket from the side that the croquet ball exited the wicket.
- Do not roquet an opponent's croquet ball a second time before your own croquet ball hits another ball, passes through a wicket, or hits a stake.
- No ball can roquet or be roqueted until it passes through the first wicket.
- It is sometimes a team's advantage for a player to pass through all the wickets, but not hit the final stake. This allows the player to return to the field to help other team members. This player, however, must eventually go back and hit the final stake in order to complete the croquet course. An opponent may roquet such a player's croquet ball into the final stake just to get him or her out of the game.

### VARIANTS:

**SNOW:** Play your croquet game in the snow! Pack loose snow down in a playing area. Use packed snow to hold down wickets. Bundle up, use your gloves and mittens, and have fun!

**AT THE BEACH:** Play your croquet game on the sand at the beach. Select an open beach area for the croquet court that is away from people, pets and water. Consider a smaller croquet court if the sand terrain is rough and rocky. Consider a larger croquet court if the sand terrain is level and smooth.

Enjoy Being outside and active!

# Jeu De Croquet

## VA07002



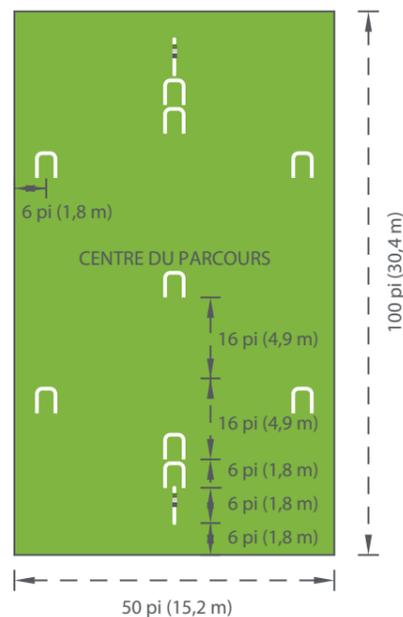
Merci pour votre achat VivaActive. Ces produits sont conçus pour vous procurer de nombreuses années de plaisir. Visitez le [www.viva-active.com](http://www.viva-active.com) pour visualiser la gamme complète des produits VivaActive.

**AVERTISSEMENT :** 5 ans et plus. Risque d'étouffement : contient de petites pièces. Garder à l'écart des jeunes enfants. Le montage et l'utilisation doivent toujours être faits sous la surveillance d'un adulte. Ce produit est garanti pour une durée de 30 jours contre les défauts du fabricant. Veuillez conserver le reçu de vente à des fins de vérification de la date et le lieu d'achat. Ce produit n'est pas garanti contre l'utilisation abusive, le montage incorrect ou l'usure normale. Le fabricant se réserve le droit, à son entière discrétion, de remplacer la totalité de l'unité ou uniquement les pièces défectueuses au cours de la période de garantie.

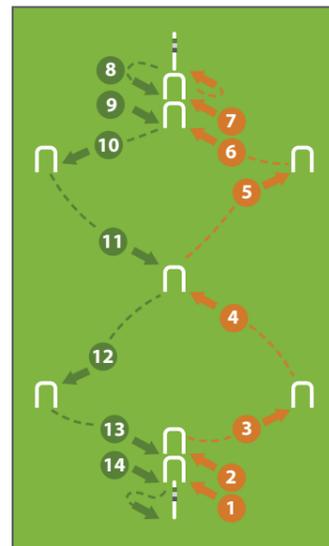
**LISTE DES PIÈCES :** 4 maillets, 2 manches, 4 balles, 9 guichets

**INSTALLATION DU JEU :** Commencez par trouver une surface plate pour jouer. Un parcours de crochet standard mesure 50 pi (15 m) de largeur sur 100 pi (30,5 m) de longueur, mais le terrain peut être adapté à n'importe quel terrain en réduisant les dimensions ou en changeant le parcours.

### DIAGRAMME 1 : PARCOURS DE CROQUET



### DIAGRAMME 2 : PARCOURS DE CROQUET



Référez-vous au diagramme 1 pour installer votre parcours de croquet. Placez les guichets en les introduisant doucement dans le sol selon la configuration illustrée dans le diagramme 1.

### RÈGLEMENTS ET INSTRUCTIONS :

Le croquet se joue entre deux équipes d'un, ou deux joueurs chacune. Les joueurs frappent leur balle à l'aide de maillets à travers un parcours de croquet. Lorsqu'un joueur, après avoir complété le parcours, frappe sa balle à travers le dernier guichet, le parcours est complété. La première équipe dont tous les joueurs ont complété le parcours remporte la partie.

- Attribuez les couleurs des balles aux équipes selon leur tonalité. Par exemple, une équipe possède les couleurs « chaudes » alors que l'autre équipe possède les couleurs « froides ».
- Les balles bleue et noir appartiennent à l'équipe « chaude » alors que les balles rouge, et jaune appartiennent à l'équipe « froide ».
- Attribuez une couleur de balle à chaque joueur en respectant les couleurs de son équipe.
- Assemblez les maillets en insérant la manche dans la tête puis en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elle soit ajustée.
- Déterminez l'ordre des joueurs en regardant les couleurs sur les piquets, en allant du haut vers le bas. Le premier joueur ou la première équipe ne possède pas nécessairement un avantage.

- Jouez en passant par chaque guichet du parcours comme illustré par les flèches numérotées dans le diagramme 2. Chaque fois que vous passez à travers d'un guichet, vous obtenez un coup additionnel.
- Commencez le jeu en plaçant la première balle à mi-chemin entre le premier piquet et le premier guichet. Le premier joueur frappe sa balle avec le maillet à travers les deux guichets du parcours de croquet. Si la balle passe à travers les deux guichets, le joueur reçoit deux coups additionnels (un coup pour chaque guichet).
- Lorsque le premier joueur a terminé son tour, le prochain joueur frappe sa balle de croquet. Alternez entre chaque équipe dans l'ordre des couleurs des balles jusqu'à ce que tous les joueurs aient complété le parcours et qu'ils sont arrivés au piquet « mère ».
- Si la balle sort du périmètre, remplacez la balle à l'endroit où elle est sortie du terrain, à une distance d'une tête de maillet vers l'intérieur.
- Un joueur obtient un coup additionnel durant son tour si (1) la balle passe à travers un guichet, (2) la balle frappe un piquet ou (3) la balle frappe une autre balle. On appelle « roquette » quand un joueur frappe la balle d'un autre joueur.

Une fois qu'un joueur a fait une roquette, il peut choisir l'une des quatre options suivantes :

1. Jouer deux coups additionnels de l'endroit où sa propre balle est tombée.
2. Placer leur propre balle à une distance équivalente à une tête de maillet de la balle sujette de la roquette, dans la direction de son choix. Faire deux coups additionnels à partir de cette nouvelle position.
3. Placer sa propre balle de croquet près de la balle sujette à la roquette, puis frapper sa propre balle à l'aide du maillet de façon à mouvoir les deux balles dans la direction désirée. Le joueur a droit par la suite à un coup additionnel.
4. Placer leur propre balle de croquet près de la balle sujette à la roquette. Ensuite, avec son pied sur sa balle, le joueur frappe sa balle avec le maillet de façon à mouvoir l'autre balle sans faire bouger sa propre balle. Le joueur a droit par la suite à un coup additionnel.

Abordez les règlements suivants avec les joueurs :

- Les coups additionnels ne s'accumulent pas. Chaque coup additionnel doit être utilisé immédiatement. Chaque coup compte, même si la balle ne bouge presque pas!
- Jouez des coups additionnels de l'endroit où tombe la balle de croquet une fois qu'elle a passé à travers le guichet ou qu'elle a frappé un piquet. Si un joueur joue pendant que ce n'est pas son tour, il perd son prochain tour.
- Un joueur qui joue la balle de croquet d'un autre joueur doit replacer la balle et doit perdre son prochain tour.
- Un joueur peut frapper de nouveau s'il manque la balle avec son maillet en faisant son coup.
- Frappez toujours la balle de croquet à l'aide d'un maillet. Il est interdit de pousser une balle avec le maillet. Il est également interdit d'utiliser son pied ou sa main pour arrêter la balle.
- Une balle n'a pas complètement passé à travers un guichet si la manche du maillet, couchée sur le sol à l'endroit du guichet où la balle est sortie, peut toucher la balle.
- Il est interdit de faire une deuxième roquette à la balle d'un autre joueur avant d'avoir frappé la balle d'un autre joueur, passé à travers un guichet, ou frappé un piquet.
- Une balle ne peut pas être sujette à une roquette avant d'avoir passé à travers le premier guichet.
- Il est parfois avantageux pour une équipe qu'un de ses joueurs passe à travers tous les guichets sans frapper le dernier piquet.
- De cette façon, le joueur peut retourner sur le terrain de jeu et aider les autres membres de l'équipe. Ce joueur devra toutefois éventuellement retourner et frapper le dernier piquet afin de compléter le parcours de croquet. Un adversaire peut faire roquette à la balle de ce joueur pour que cette dernière frappe le dernier piquet et que le joueur soit obligé de sortir du jeu.

### VARIANTES :

**NEIGE :** Jouez votre jeu de croquet dans la neige! Tassez la neige poudreuse sur un terrain de jeu. Utilisez la neige tassée pour soutenir les guichets. Habillez-vous chaudement et amusez-vous!

**À LA PLAGE :** Jouez votre jeu de croquet à la plage dans le sable. Choisissez une zone libre de la plage éloignée des personnes, des animaux de compagnie et de l'eau pour installer le parcours de croquet. Vous pouvez réduire les dimensions du parcours si le terrain est difficile et rocheux ou augmenter les dimensions si le terrain de sable est plat et lisse.

Soyez actifs et profitez de l'extérieur!