




# 02211R

model # / no. de modelo / n° de modèle

## 4-PLAYER CROQUET


### CROQUE PARA 4 JUGADORES

### CROQUET POUR 4 JOUEURS

 **WARNING!** Adult supervision and assembly is required. Please read instructions carefully. Proper use of this product can prevent damage or injury.

**¡ADVERTENCIA!** Requiere la supervisión y la asamblea de un adulto. Por favor lea las instrucciones con cuidado. El empleo apropiado de este producto puede evitar el daño o la herida.

**MISE EN GARDE** La surveillance et l'assemblée par des adultes est exigées. Veuillez lire les instructions attentivement. Vous pouvez éviter les blessures et les dommages matériels si vous utilisez ce produit de façon adéquate.

 **CHOKING HAZARD** - Product contains small balls and/or small parts. Not for children under 3 years.

**RIESGO DE ASFIXIA** - el producto contiene pequeñas pelotas y/o pequeñas piezas. No es apropiado para niños menores de 3 años.

**RISQUE D'ÉTOUFFEMENT** - le produit contient des petites balles et de petites pièces. Non recommandé pour des enfants de moins de 3 ans.

English

**PLEASE KEEP YOUR INSTRUCTIONS AND RECEIPT/PROOF-OF-PURCHASE!**

- Please keep your Proof-of-Purchase (or Store Receipt) with your manual. Your model number and proof-of-purchase will be required for you to receive customer service help.
- Please read through this instruction book to familiarize yourself with all the parts, assembly steps and/or rules.
- Visit our website:  
[www.eastpointssports.com](http://www.eastpointssports.com)

Español

**¡IMPORTANTE! ¡POR FAVOR GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES Y SU RECIBO/PRUEBA-DE-COMPRA!**

- Por favor guardar su prueba-de-compra (o su recibo de tienda) con su manual. Su número de modelo y su prueba-de-compra serán requeridos para recibir la ayuda del servicio de consumidor.
- Por favor leer este manual de instrucciones para familiarizarse con todas las piezas y los pasos a seguir en el montaje y/o las reglas.
- Visite nuestra página de internet:  
[www.eastpointssports.com](http://www.eastpointssports.com)

Français

**CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS ET VOTRE REÇU OU PREUVE D'ACHAT**

- Gardez votre preuve d'achat avec le présent guide d'assemblage. Vous aurez besoin de votre preuve d'achat et du numéro de modèle pour avoir droit au service à la clientèle.
- Veuillez lire attentivement le mode d'assemblage afin de vous familiariser avec toutes les pièces, les étapes d'assemblage et/ou les règlements.
- Visitez notre site Internet à  
[www.eastpointssports.com](http://www.eastpointssports.com)

# CONTACT INFO

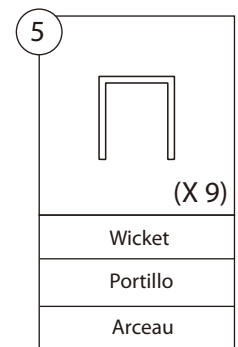
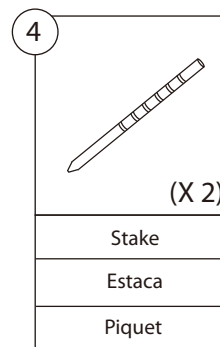
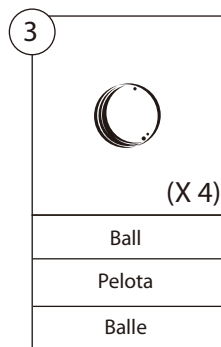
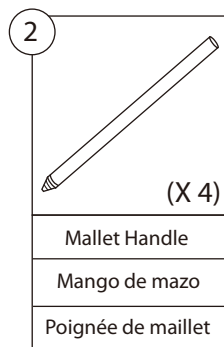
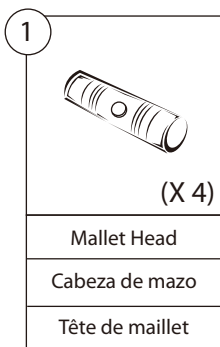
## Hours

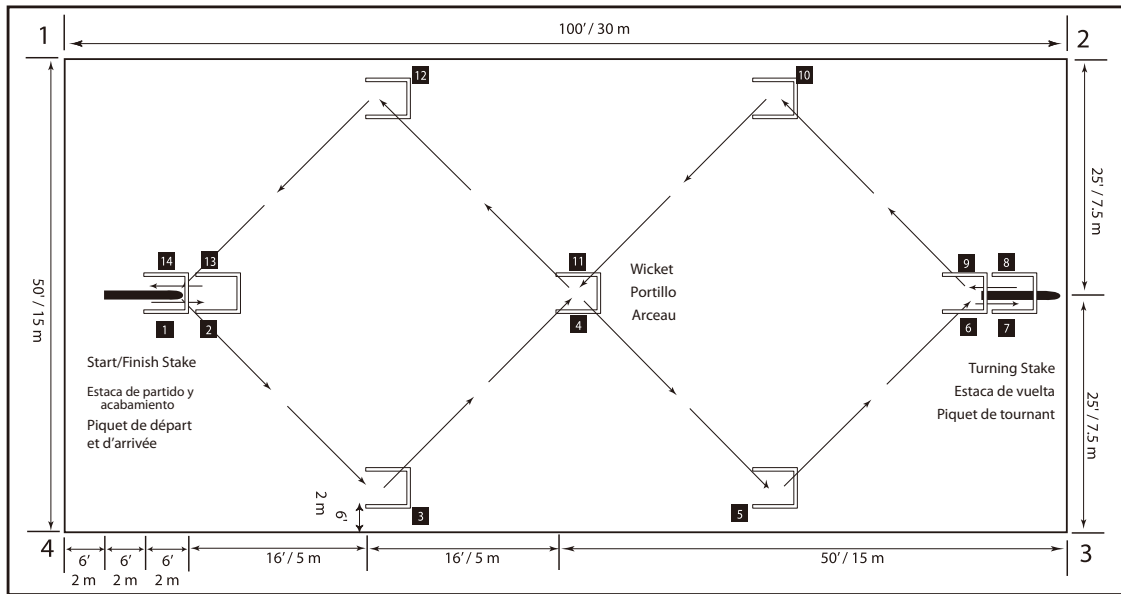
**Monday to Friday**  
(9:00am to 5pm EST)

## Technical Support or Replacement Parts

Email us at: [consumerservice@eastpointssports.com](mailto:consumerservice@eastpointssports.com)  
Visit us at: [www.eastpointssports.com](http://www.eastpointssports.com)  
Call: **973-585-4747**

## PARTS GUIDE / GUÍA DE PIEZAS / GUIDE DES PIÈCES





## English

### 9-WICKET CROQUET

#### TECHNICAL TERMS:

1. Roquet – to roquet a ball is to cause your ball, by a stroke of the mallet, to come in contact with another, either directly or indirectly. By roqueting you get two additional bonus strokes.
2. Croquet – to strike one's own ball when in contact with a roqueted ball, the player is allowed to put his foot on his own ball and with his mallet, drive it against the other and send it in any direction.
3. Roquet Croquet – it is about the same as croquet. It is not necessary to put the foot upon the ball, but the player may, by striking his ball, send both in any direction.
4. Ricochet – the act of roqueting two or more balls by one strike of the mallet.
5. Rover – Can be used in doubles and triples. When a ball has been through all of the wickets and before it strikes the starting stake and the player prefers to continue to play, he makes his ball a rover to aid his own side and drive the others back.

#### COURT DIMENSIONS(100' x 50' or 30 m x 15 m)

1. 88' (27 m) between Starting Stake and Turning Stake.
2. 6' (2 m) between Starting Stake and Wicket #1. 6' (2 m) between Wickets #1 and #2.
3. Wicket #3 should be placed 16' (15 m) forward and 19' (6 m) right of Wicket #2.
4. 32' (10 m) between Wickets #2 and #4.
5. Use these same directions to place Wickets #5, #6, #7, #8, and #9.

The standard double diamond, rectangular court can be reduced to fit the size and shape of the space available. When reducing the court size, try to maintain a six-foot space between the Starting and Turning stakes and their adjacent wickets.

#### OBJECT OF THE GAME:

The object of the game is to race your opponent around the playing course and hit the finishing stake first. There are always two sides or opponents. The red/yellow/orange balls always play the blue/black/

## Español

### CROQUET DE 9 PORTILLOS

#### TÉRMINOS TÉCNICOS:

1. Roquet - hacer "roquet" a una pelota debe causar su pelota, por un golpe del mazo, venir en contacto con otro, directamente o indirectamente. Por haciendo roquet, Ud consigue dos golpes de prima adicionales.
2. El croquet - golpear a su propia pelota cuando está en contacto con una pelota ya golpeada (haga roquet). Permite al jugador poner su pie sobre su propia pelota y con su mazo, golpearla contra la otra y enviarla en cualquier dirección.
3. Roquet el Croquet - es casi lo mismo como el croquet. No es necesario poner el pie sobre la pelota, pero el jugador, por golpeando su pelota, puede enviar ambos en cualquier dirección.
4. Rebote - el acto de hacer roquet dos o más pelotas por una golpea del mazo.
5. El trotamundos - Puede ser usado en dobla y triplica. Cuando una pelota ha sido por todos los portillos alambrados y antes de que esto golpee la estaca de partida y el jugador prefiere seguir jugando, él hace su pelota un trotamundos para ayudar su propio equipo y golpear otras atrás.

#### DIMENSIONES DEL TERRENO - 30m x 15m (100' x 50')

1. 27 m (88 pies) entre la estaca de partida y la estaca de vuelta.
2. 2 m (6 pies) entre la estaca de partida y el portillo no. 1. 2 m (6 pies) entre los portillos no.1 y no. 2.
3. El portillo no.3 debería ser colocado 5 m (16 pies) adelante y 5 m (19 pies) directamente de Portillo no.2.
4. 10m (32 pies) entre los portillos no. 2 y no. 4.
5. Utilice estas mismas direcciones para colocar los portillos no. 5, no. 6, no. 7, no. 8, y no. 9.

El estándar del terreno en forma de dos diamantes puede ser reducido para encajar el tamaño y la forma del espacio disponible. Reduciendo el tamaño de terreno, intente mantener un espacio de 2 m (6 pies) entre la estaca de partido y la estaca de vuelta y sus portillos adyacentes.

#### OBJETO DEL JUEGO:

El objeto del juego es de competir con su adversario alrededor del portillo de juego y golpear la estaca de acabamiento primeramente. Hay siempre dos lados o adversarios. Las pelotas roja/amarilla/naranjada siempre juegan las pelotas azul/negra/verde. 2, 3, 4,

## Français

### CROQUET À 9 ARCEAUX

#### GLOSSAIRE DES TERMES TECHNIQUES:

1. Roquet - Le roquet de boule (ou prise de boule), est le fait de frapper une boule avec sa propre boule, directement ou indirectement à la suite d'une frappe avec le maillet. Roquer une boule donne au joueur deux frappes de bonus avec le maillet.
2. Croquet - Frapper sa propre boule en croquet, lorsque celle-ci est en contact avec une boule prise (ou roquée). Le joueur peut croquer une boule en maintenant du pied sa propre boule et la frappant du maillet contre l'autre boule pour l'envoyer dans n'importe quelle direction.
3. Croquet - roquet de boule : Similaire au croquet de boule. Sans avoir à retenir sa propre boule du pied, le joueur peut frapper sa balle de façon à la faire ricocher sur l'autre et envoyer les deux boules dans n'importe quelle direction.
4. Ricochet - Roquer deux boules ou plus d'un seul coup de maillet.
5. Rover - Peut être utilisé en doublet ou triplet. Quand un joueur a passé tous les arceaux, mais sans toucher le dernier poteau, pour permettre à son partenaire de poursuivre le jeu.

#### DIMENSIONS DU TERRAIN 30 m x 15 m (100' x 50')

1. 27 m (88 pieds) entre le piquet de départ/arrivée et le piquet de tournant
2. 2m (6 pieds) entre le piquet de départ et l'arceau n° 1. 2 m (6 pieds) entre l'arceau n° 1 et l'arceau n° 2.
3. L'arceau n° 3 doit être placé à une distance de 5 m (16 pieds) en avant et 6 m (19 pieds) à droite de l'arceau n° 2.
4. 10 m (32 pieds) entre l'arceau n° 2 et n° 4.
5. Utiliser les mêmes mesures pour placer n°5, n°6, n°7, n°8, and n°9.

La taille réglementaire du terrain en forme de deux diamants peut être réduit pour correspondre à la taille du terrain disponible. S'il est nécessaire de réduire la taille du terrain, il est bon de conserver une distance de 2m (6 pieds) entre le piquet de départ/d'arrivée, ou le piquet de tournant et leurs arceaux correspondants.

#### LE BUT DU JEU:

Le jeu consiste à battre l'adversaire en faisant passer des boules sous des arceaux selon un trajet déterminé en frappant le premier le poteau d'arrivée. Le jeu se joue entre deux adversaires ou équipes. Les

(Continúe en la siguiente página.)

green balls. 2, 3, 4, 5, or 6 players play the game. When the number of balls equals the number of players each player gets their own color ball. When the number of balls does not equal the number of players, the players on that side alternate turns and may play any one ball on their side in a turn. With two players, each of them plays all three balls on a side.

**RULES TO PLAY:**

1. The sequence of colors on the starting stake determines the order in which players shall play. The top color is first to play and so forth.
2. The starting "tee" is half-way between the starting stake and the middle of the first wicket.
3. The ball must be struck and not pushed, and always with the full face of the mallet.
4. No ball can croquet or be croqueted until it passes through the first wicket.
5. Every player has a right to an additional stroke after driving his ball through a wicket or hitting the turning stake.
6. Every player has a right to two additional strokes if the player's ball strikes an opponent's ball (roquet).
7. Players driving his ball through both the first and second or the sixth and seventh wickets are entitled to two additional strokes.
8. Bonus strokes may not be accumulated. Only the last two bonus strikes may be played.
9. Every stroke counts no matter how slightly the ball moves.
10. If a player wholly misses the ball, it counts as a stroke and the turn ends, unless the player has a bonus stroke.
11. In case a player plays out of turn, there is no penalty. Any ball moved during the out-of-turn play is replaced to its position prior to the error. If the error is not discovered until later, only the last ball played out of turn is replaced and the correct ball then proceeds.
12. If a member of the game plays with the wrong ball, the player must replace the ball without loss of a turn.
13. If your ball croquets an opponent's ball and both balls pass through a wicket you earn two additional strokes but not the wicket. If a bonus stroke is used to croquet, the wicket counts and only one additional stroke is earned. [The croqueted ball (opponent's) earns the wicket but is not allowed a bonus stroke.]
14. You may not roquet (hit) an opponent's ball a second time until your ball has either: hit another ball, passed through a wicket, or hit a stake.
15. The second bonus stroke after a roquet is an ordinary stroke played from where the striker ball comes to rest.
16. A player roqueting a ball is not compelled to croquet it.
17. In case a ball is driven out of bounds, it must be placed one mallet head's length from on the boundary where it went out.
18. A ball has not passed the wicket if the handle of the mallet can touch the ball when laid across the back side of the wicket.
19. If a roqueting ball touches one or more balls, it may croquet as many balls as it strikes, but this allows for only two one additional stroke. If one of the several balls hit is croqueted, all of the balls must be croqueted.

5, o 6 jugadores pueden jugar. Cuando el número de pelotas iguala el número de jugadores cada jugador consigue su propia pelota en color. Cuando el número de pelotas no iguala el número de jugadores, los jugadores sobre aquellos equipos juegan de suplente y puede jugar alguna pelota de su equipo en una vuelta. Con dos jugadores, cada uno de ellos juega todas las tres pelotas sobre un lado.

**REGLAS PARA JUGAR:**

1. La secuencia de colores sobre la estaca de partida determina la orden en la que los jugadores jugarán. El color superior es primero para jugar y etcétera.
2. El área de partida es el mitad entre la estaca de partida y el primer portillo.
3. La pelota debe ser golpeada y no empujada, y siempre con la cara del mazo.
4. Ninguna pelota puede golpear (dar croquet) o ser golpeada (dada croquet) antes de que esto pase por el primer portillo.
5. Cada jugador tiene un derecho a un golpe adicional después de pasando su pelota por un portillo o la golpeadura de la estaca que da vuelta.
6. Cada jugador tiene un derecho a dos golpes adicionales si la pelota del jugador golpea una pelota de adversarios (roquet).
7. Los jugadores que pasan su pelota por los primeros y segundos portillos o los sextos y séptimos portillos tienen derecho a dos golpes adicionales.
8. Los golpes de prima no pueden ser acumulados. Sólo pasado las dos huelgas de prima pueden ser jugadas.
9. Cada golpe cuenta no importa como ligeramente los movimientos de pelota.
10. Si un jugador totalmente falla la pelota, se cuenta como un golpe y es una vuelta a menos que el jugador tiene un golpe de bonificación
11. En caso de un jugador que no juega en secuencia, no hay ninguna falta. Cualquier pelota se movió durante el juego de error es reemplazó a su lugar antes del error. Si el error no es descubierto hasta más tarde, solamente la última pelota jugada en error es reemplazada y la pelota correcta sigue.
12. Si un miembro del equipo juega la pelota incorrecta, el jugador ubica de nuevo la pelota sin falta.
13. Si su pelota golpea (da croquet) a la pelota de un adversario y ambas pelotas pasan por un portillo, Ud. gana dos golpes adicionales pero no completa el portillo. Si un golpe de bonificación es usado para golpear (dar croquet), Ud. completa el portillo gana solamente un golpe adicional. [La pelota golpeada (dada croquet) de adversario gana el portillo pero no es permitido un golpe de bonificación.
14. Ud no puede roquet (golpear) la pelota de un adversario un segunda vez antes de que su pelota: ha golpeada otra pelota, ha pasada por un portillo, o ha golpeada una estaca.
15. El segundo golpe de bonificación después de un roquet es un golpe normal, jugado donde la pelota se para.
16. No obligan a un jugador que roquet una pelota a dar croquet a ella.
17. Cuando una pelota pasa fuera del terreno, reponga la pelota en el campo la distancia del borde de la cabeza de mazo y donde esta se salió.
18. Una pelota no ha pasado el portillo si el mango del mazo puede tocar la pelota cuando puesto a través del portillo del lado la pelota salió.
19. Si una pelota roquetingo toca un o más pelotas, esto puede da croquet tanto pelotas que golpea, pero esto permite para sólo un golpe adicional. Si uno de varios pelotas golpeadas está dada croquet, todas las pelotas deben ser dada croquet.

boules rouges, jaunes et oranges jouent toujours contre les boules bleues, noires et vertes. Le jeu peu se jouer à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs. Lorsque le nombre de joueurs est égal au nombre de boules, chaque joueur joue avec une seule couleur de boule. Lorsque le nombre de joueurs ne correspond pas au nombre de boules, les joueurs alternent la boule de couleur supplémentaire pour leur équipe. Lorsque le jeu se joue entre 2 adversaires seulement, chacun d'entre eux joue les trois boules de couleur de chaque équipe.

**RÈGLEMENTS DU JEU:**

1. La suite des couleurs sur le piquet de départ détermine l'ordre de jeu. La première couleur en haut piquet détermine le premier joueur et ainsi de suite.
2. Le 'Tee' de départ doit se situer au milieu entre le piquet de départ et le premier arceau.
3. La boule doit être frappée et non poussée et toujours de plein fouet par le maillet.
4. Aucun coup de croquet ou de roquet n'est autorisé par une boule qui n'a pas encore traversé le premier arceau.
5. Chaque joueur gagne un coup supplémentaire après avoir traversé un arceau ou frappé le piquet de tournant.
6. Chaque jour gagne deux coups supplémentaires si sa balle frappe la balle d'un adversaire (roquet).
7. Le joueur qui traverse d'un coup les arceaux 1 et 2 ou 6 et 7 gagne deux coups supplémentaires.
8. Les coups supplémentaires (bonus) ne peuvent pas être accumulés. Seuls les deux derniers coups de bonus gagnés peuvent être joués.
9. Toute frappe de la boule avec le maillet compte, même si le déplacement de la boule est minime.
10. Si un joueur manque la boule sans la toucher, il compte comme un coup et le tour termine, à moins que le joueur ait un coup supplémentaire.
11. Si un joueur joue alors que ce n'est pas son tour, il n'y a aucune pénalité. Toute balle déplacée en erreur est remplacée à sa place avant l'erreur. Si l'erreur n'est pas découverte jusqu'à plus tard, seulement la dernière balle jouée après l'erreur est remplacée et la balle correcte continue alors.
12. Si le membre d'une équipe frappe une boule qui n'est pas la sienne, il doit la remplacer à l'endroit où elle se trouvait sans passer un tour.
13. Si, lors d'un croquet, la boule du joueur et la boule de l'adversaire traversent un arceau, le joueur gagne deux coups supplémentaires mais sa boule ne passe pas l'arceau. Si un coup supplémentaire est utilisé pour croquet, l'arceau est considéré passé et seulement un coup supplémentaire est gagné. [La balle du croquet (d'adversaire) a traversé l'arceau mais n'est pas donnée de coup supplémentaire.]
14. Un joueur ne peut frapper (roquer) une boule adversaire pour la deuxième fois si sa propre boule n'a pas soit : frappé une autre boule, traversé un arceau ou frappé un piquet.
15. Le deuxième coup supplémentaire après d'un roquet est un coup ordinaire. Il faut jouer la balle où elle vient de reposer.
16. Un joueur qui vient de roquer une boule n'est pas obligé d'accomplir un coup de croquet.
17. Si une boule sort du terrain, elle doit être replacée à la limite du terrain délimité à l'endroit où elle est sortie du jeu.
18. Une boule n'est pas considérée comme ayant traversé l'arceau si le manche du maillet peut toucher la boule lorsque dirigé vers celle-ci à la sortie de l'arceau.
19. Si un coup de roquet touches plusieurs boules d'un coup, le joueur peut frapper en croquet toutes les boules roquées.