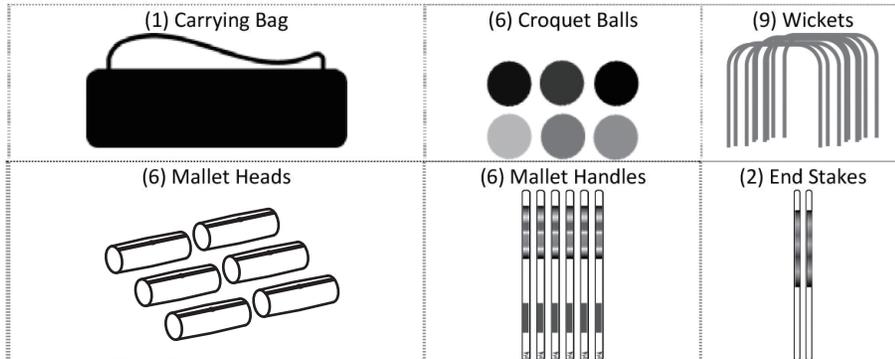
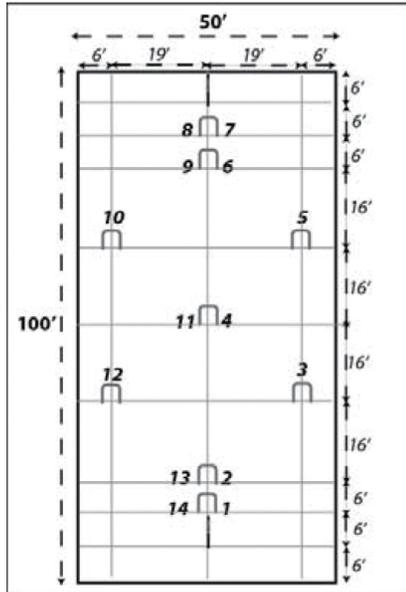


Parts Included:



NOTE: Please carefully inspect your new croquet set to ensure all parts listed above are included.

Assembly: screw mallet heads onto mallet handles for play; unscrew for storage.



COURT DIAGRAM

- The croquet court is set up at 50' wide by 100' long*
- Adjust the court to fit your playing space if needed
- Place stakes and wickets 6' from each side and as marked on the court diagram

**All playing areas vary and court diagrams represent regulation sized courts. Have fun and adjust the court to fit your playing area!*

Parts List

Goal Stake	NGP2354
Steel Wicket	NGP2355
Mallet Handle (specify color)	NGP2356
Mallet Head	NGP2357
Ball (specify color)	NGP2358
Carry Bag	NGP2359

For replacement parts, further warranty information or inquiries, please call 800-759-0977

Basic Rules of Croquet

Teams:

- **6 Players:** Split the players into two teams: a "cool" team playing the black, blue and green balls, and a "hot" team playing the red, orange and yellow balls.
- **4 Players:** If each team has two players, each player plays one ball.
- **3 Players:** If three people are playing, one team is made up of only one player who will play both balls for that team.
- **2 Players:** If only two people are playing, each player plays two balls.

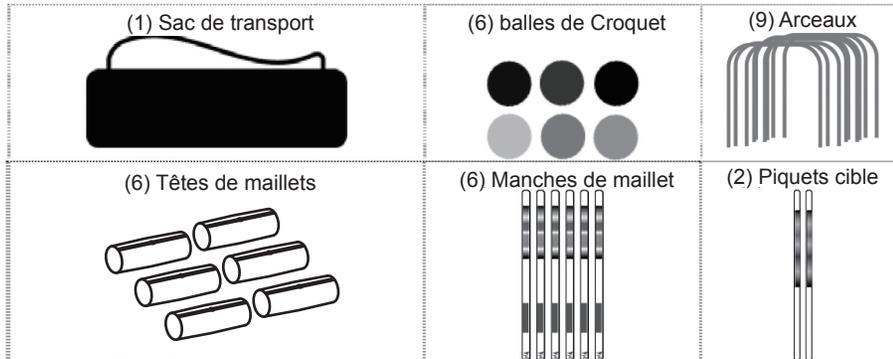
Game Play:

1. Players take turns in the order of the corresponding colors on the end stakes.
2. Place your ball halfway between the end stake and first wicket and try to hit it through. If you succeed, you earn a bonus hit for each wicket your ball passes through. If you miss, your turn is over.
3. Pass your ball through the wickets in the proper order. See diagram: start with wicket 1 and continue to number 14.
4. If your ball comes to rest in contact with another player's ball during your turn, it is called a "roquet" and you are awarded 2 bonus hits:
 - Use the first hit to move your opponent's ball by placing your foot on your own ball and striking it so your ball stays in place, but your opponent's ball is moved off course.
 - Use the second bonus hit to move your ball toward the next wicket.
5. Once your ball has been hit through all 14 wickets, you may end your game by hitting the end stake, or you may return your ball to the court to serve as a rover:
 - The rover may be used to help your partner and hinder opponents.
 - The rover may roquet any ball in play, once per turn, unless the rover passes through a wicket. The rover cannot roquet a ball twice in a row.
 - Take your rover ball out of play when it hits the final stake.
6. The team that is the first to hit the final stake with all balls wins the game.

LIMITED WARRANTY

This product is warranted to be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from date of purchase. Should any evidence of defects in material and/or workmanship appear within the Limited Warranty period, manufacturer will either replace or repair the product at its option. This warranty covers normal consumer use and does not cover failure which results from alteration, accidents, misuse, abuse or neglect. An original receipt will be required before warranty performance can be rendered. Requests for return authorization should be sent to: Blue Wave Products, 1745 Wallace Ave., St. Charles, IL 60174. This warranty gives you specific legal rights and you may have other rights which may vary by state.

Pièces incluses:



NOTE: Veuillez inspecter attentivement votre nouvel ensemble de croquet pour vous assurer que toutes les pièces citées ci-dessus sont bien incluses.

Assemblage: Vissez les têtes de maillet sur les manches pour pouvoir jouer; démontez les pour les ranger.

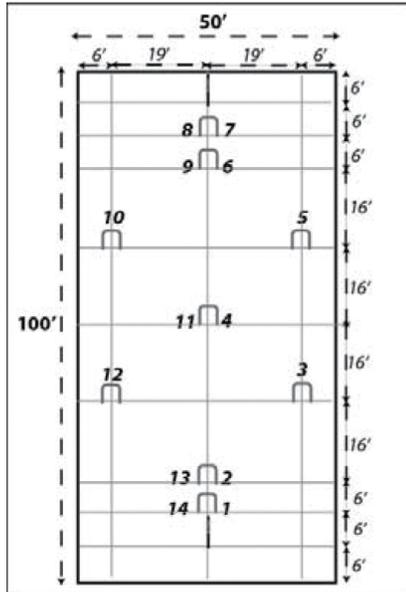


DIAGRAMME DU TERRAIN

- Le terrain de croquet fait 50 pieds de large par 100 de long*
- Si nécessaire ajustez la dimension du terrain à l'espace disponible.
- Placez les piquets et les guichets à 6 pieds de chaque côté et tel qu'indiqué sur le diagramme du terrain.
- ***Toutes les zones de jeu varient et le diagramme représente le terrain de taille réglementaire. Amusez-vous et ajustez la taille du terrain à l'espace dont vous disposez!**

Liste des pièces

Piquet cible	NGP2354
Arceau en acier	NGP2355
Manche de maillet (spécifiez la couleur)	NGP2356
Tête de maillet	NGP2357
Balle (spécifiez la couleur)	NGP2358
Sac de transport	NGP2359

Pour des pièces de remplacement, plus d'information sur la garantie ou pour plus d'information, veuillez appeler le 800-759-0977.

Règles de base du croquet

Équipes:

- **6 joueurs:** Partagez les joueurs en 2 équipes: une équipe "froide" joue les boules noires, bleues et vertes, et une équipe "chaude" joue les balles rouge, orange et jaunes.
- **4 joueurs:** Si chaque équipe compte deux joueurs, chaque joueur joue une balle.
- **3 joueurs:** Si 3 joueurs jouent, une équipe comprendra un seul joueur qui jouera les deux balles pour cette équipe.

Jouer le jeu:

1. Les joueurs alternent dans l'ordre des couleurs correspondantes aux piquets de fin de parcours.
2. Placez votre balle à mi-chemin du piquet de fin de parcours et du premier guichet et essayez de l'y faire passer. Si vous réussissez, vous gagnez une frappe bonus pour chaque arceau que votre ballet traverse. Si vous n'y réussissez pas, votre tour est terminé.
3. Faites passer votre balle à travers les arceaux dans le bon ordre. Voyez le diagramme: commencez au guichet 1 et continuez jusqu'au guichet numéro 14.
4. Si votre balle s'arrête au contact de la balle d'un autre joueur lors de votre tour, il s'agit d'un "roquet" et vous vous voyez accorder 2 frappes en bonus:
 - Utilisez la première pour déplacer la balle de votre adversaire en plaçant votre pied sur votre propre balle et frappez la pour que votre balle reste en place, mais la balle de votre opposant est déplacée.
 - Utilisez la seconde frappe bonus pour déplacez votre balle vers le prochain arceau,
5. Une fois que votre balle est passée par les 14 arceaux, vous pouvez terminer votre partie en touchant le piquet de fin de parcours, ou remettre votre balle sur le terrain pour servir de « rover »:
 - Le « rover » peut être utilisé pour aider votre partenaire et gêner vos adversaires.
 - Le « rover » peut frapper n'importe quelle balle en jeu, une fois par manche, à moins qu'il ne passe à travers un arceau. Le rover ne peut frapper une balle deux fois de suite.
 - Sortez votre « rover » du jeu quand il frappe le piquet de fin de parcours.
6. La première équipe à frapper le piquet final avec toutes ses balles, gagne la partie.

GARANTIE LIMITÉE

Ce produit est garanti libre de défaut de matériel et main d'œuvre pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si une preuve de défaut matériel et/ou de main d'œuvre apparaît pendant la période de garantie limitée, le fabricant s'engage remplacer ou réparer le bien à sa discrétion. Cette garantie couvre un usage normal et ne couvre pas les défaillances provenant d'altération, mauvais usage, accidents, abus ou négligence. Un reçu original sera requis avant que la garantie ne puisse être invoquée. Les demandes pour autorisation de retour doivent être soumises à: Blue Wave Products, 1745 Wallace Ave., St. Charles, IL 60174 or call 800-759-0977. Cette garantie vous accorde des prérogatives légales spécifiques et vous pourriez avoir d'autres droits qui peuvent varier selon les états.