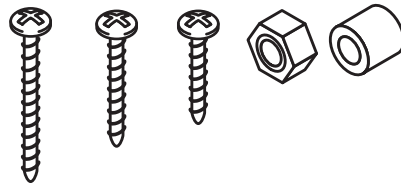




NATURE
DECOUVERTES

30166900

FR - CROQUET DES FAMILLES
EN - FAMILY CROQUET
DE - KROCKET FÜR DIE
FAMILIE



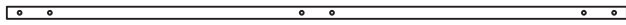
A x4 B x8 C x2 D x2 E x2

F - Assemblage par un adulte requis. Conservez ces informations pour vous y référer ultérieurement.

E - Adult assembly required. Keep this information for future reference.

D - Der Zusammenbau ist durch einen Erwachsenen vorzunehmen.

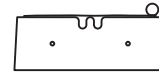
Diese Informationen zur späteren Verwendung gut aufbewahren.



F x2



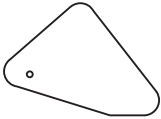
G x1



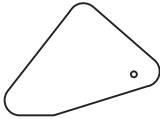
H x1



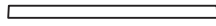
I x1



J x1



K x1



L x1



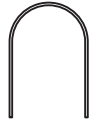
M x1



N x2



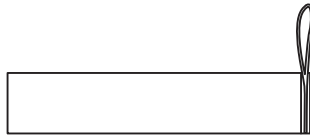
O x2



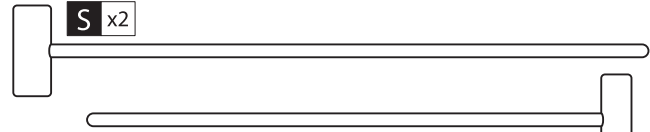
P x6



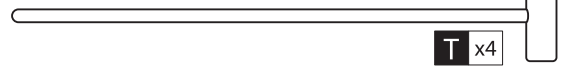
Q x6



R x1

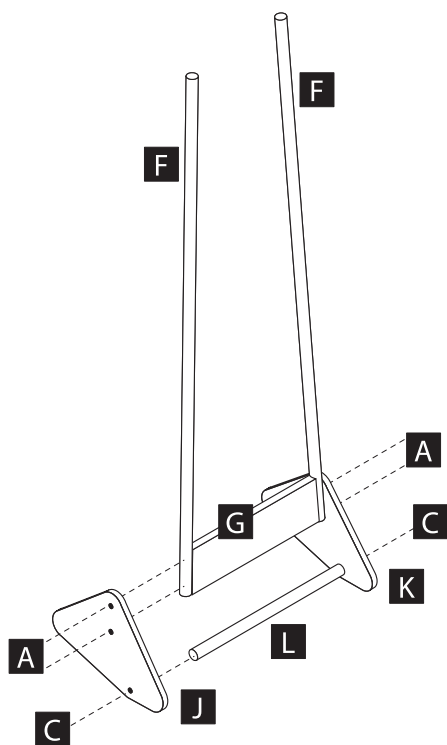


S x2

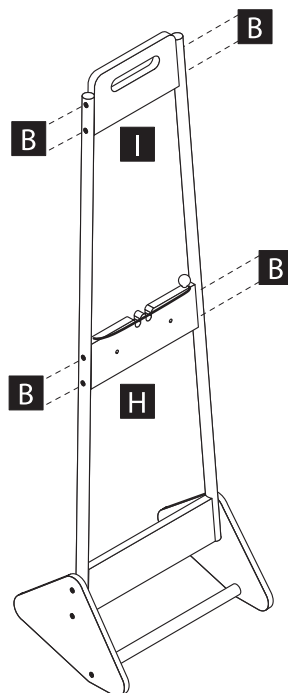


T x4

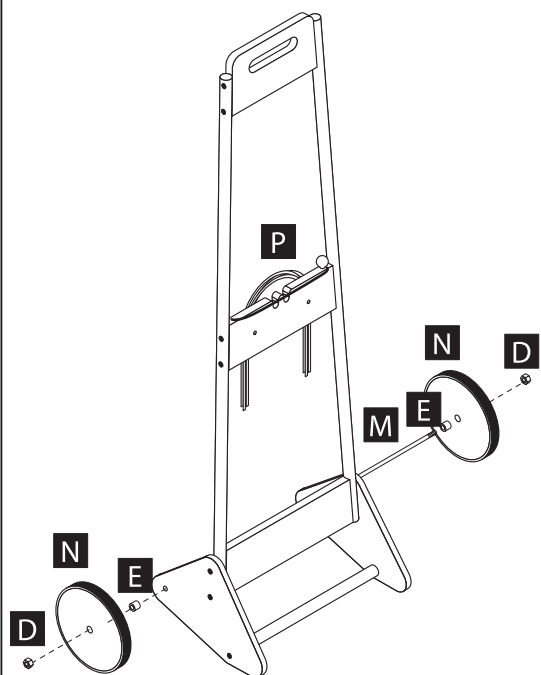
1

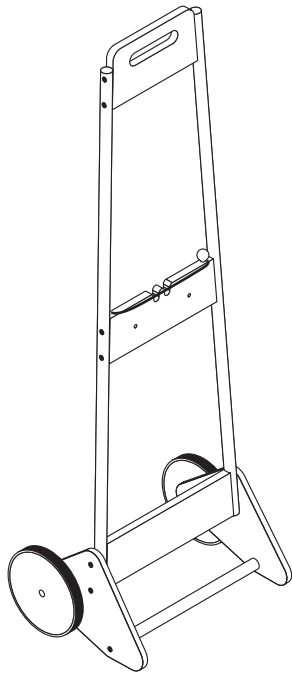


2



3





F - Le jeu de croquet se pratique à deux, trois, quatre, six ou huit joueurs au plus, par équipes, ou chacun pour soi. Si une équipe est moins nombreuse que l'autre, un équipier peut jouer avec deux boules.

Chacun joue à son tour, que le jeu soit pratiqué individuellement ou par équipes. Le gagnant est celui qui arrive le premier au piquet final. Pour commencer, tracer le jeu en marquant l'emplacement des piquets et des arceaux sur un terrain de 12 à 15 mètres de long et 7 à 8 mètres de large ; ces dimensions peuvent être modifiées selon la surface dont on dispose. Chaque joueur prend un maillet et une boule de la même couleur. Pour jouer il faut partir du piquet n°1 et faire passer la boule sous chaque arceau par un chemin convenu à l'avance en la frappant avec le maillet. Frapper la boule, franchement, sans l'accompagner

avec le maillet, c'est-à-dire sans queuter. Le joueur qui queute commet une faute et laisse la place au suivant.

Les joueurs jouent dans l'ordre du tirage au sort. Pour commencer, le joueur a droit à trois tentatives ; s'il ne réussit pas à la troisième, il cède sa place au suivant. Tout arceau passé dans l'ordre prescrit donne droit à jouer encore une fois. Deux arceaux passés d'un coup donnent droit à jouer deux fois de suite. Le joueur s'arrête dès qu'il a manqué sa boule ou le passage d'un arceau. Après le passage du premier arceau, le joueur qui, avec sa boule en touche une autre, a droit de : croquer, roquer ou prendre deux coups.

CROQUER : c'est placer sa boule en contact avec la boule touchée, appuyer fortement sur sa propre boule avec un pied et la frapper avec le maillet. L'autre boule est chassée par contre-coup. Après avoir croqué, le joueur a droit de jouer encore une fois. Il perd ce droit si, en croquant, sa boule échappe de dessous son pied ou s'il dérange une autre boule.

ROQUER : c'est placer sa boule en contact avec la boule touchée et frapper sa propre boule de manière à les chasser toutes les deux dans la même direction. Après avoir roqué, le joueur a droit de jouer encore une fois.

PRENDRE DEUX COUPS : c'est jouer deux fois de suite. Le joueur qui, avec sa boule, après avoir passé tous les arceaux dans l'ordre, touche le deuxième piquet, doit recommencer en sens inverse jusqu'au piquet de départ. Il est alors le premier gagnant et peut quitter le jeu ou continuer. Dans ce dernier cas il devient **CORSAIRE**. Le **CORSAIRE** doit croquer toutes les boules qu'il touche en les envoyant dans une direction favorable ou défavorable selon qu'il s'agit d'un partenaire ou d'un adversaire. Un joueur non corsaire qui touche la boule d'un corsaire adverse perd le droit de jouer pendant un tour.

Attention : cet article est en bois naturel ; pour lui conserver sa structure d'origine, vous devez l'entreposer dans un endroit sec protégé du froid et de la chaleur.

EN - Croquet is played by two, three, four, six or eight players at most, in teams or each man for himself. When teams are unequal in size, one team member may play with two balls. Players take turns, whether playing individually or in teams. The winner is the first to arrive at the final peg. To start, trace out the game marking out the location of the pegs and hoops on a pitch 12 to 15 metres long and 7 to 8 metres wide : dimensions may be modified depending on available space. Each player takes a mallet and a ball of the same colour. Start play at peg n°1 and send the ball under each hoop in accordance with the previously agreed pattern, using the mallet to strike the ball. Strike the ball cleanly and do not push the ball or follow it with the mallet. Pushing the ball is not allowed, and any player who does so forfeits his turn.

Players draw lots to decide the order of play. The player is allowed three strokes initially ; if he fails at the third stroke, the next player in order takes his turn. Whenever a player manages send the ball through the next hoop in the correct order he is entitled to another stroke. Two hoops passed through at one stroke gives the player two extra strokes. A

player's turn ends when he fails to hit the ball or misses a hoop. After passing through the first hoop, a player who hits a ball with his own ball is entitled to roquet, or croquet or take two strokes.

CROQUET : means placing one's own ball in contact with the ball just hit and leaning heavily on one's own ball whilst striking it with a mallet, thus causing the opponent's ball to move. After taking croquet, the player is entitled to one further stroke. He loses his entitlement if when taking croquet the ball slips beneath his foot or interferes with another ball.

ROQUET : means placing one's own ball in contact with the ball just hit and striking one's own ball thus sending both balls off in the same direction. After taking roquet, the player is entitled to one more stroke.

TAKING TWO STROKES : means playing two strokes in a row. The player who, having passed under all hoops in the correct order touches the second peg, must then start again in reverse order until he reaches the first peg. The first to arrive is the winner and may either retire or continue playing.

If he decides to continue he becomes a **ROVER**.

A **ROVER** must take croquet each time he touches a ball, sending them in the right or wrong direction depending on whether they are friend or adversary. A non-rover who touches a rover's ball forfeits the right to play during that one turn.

Please note this item is made from natural wood. In order to keep it in good condition it should be stored in a dry place and protected from extremes of temperature.

D - Krocket spielt man zu Zweit, zu Dritt, zu Viert, zu Sechst oder höchstens zu Acht, entweder in Mannschaften oder jeder für sich allein. Bei ungeradem Mannschafstverhältnis spielt ein Spieler mit zwei Holzkugeln. Es wird abwechselnd gespielt, gleich, ob man einzeln oder in Mannschaften spielt. Derjenige ist Sieger, der als erster den Endpflock, der das Spielfeld abgrenzt, erreicht. Vorbereitung des Spielfeldes : Nach beiliegender Skizze die Linien des Spielfeldes ziehen, Länge 12 bis 15 Meter, Breite 7 bis 8 Meter. Die Ausmasse können je nach vorhandener Fläche vergrößert werden. Jeder Spieler nimmt einen Holzhammer und eine Kugel der gleichen Farben. Start ist am ersten Absteckpflock. Die Kugel mit dem Holzhammer durch jedes Tor in der vorher ausgemachten Reihenfolge schießen. Die Holzkugel soll beherzt angestossen werden, ohne dabei den Holzhammer nachzuziehen, was "queuter" heisst.

Ein Spieler, der dennoch die Kugel nachzieht, beginnt einen Fehler und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Die Spielerfolge wird ausgelöst. Bei Spielbeginn verfügt jeder Spieler über drei Versuche. Wenn der dritte Versuch misslingt, ist der Nächste an der Reihe. Jedes Tor, das in der richtigen Reihenfolge genommen wurde, gibt das Recht zum Weiterspielen. Zwei auf einmal genommene Tore bringen zwei Freistösse ein. Der Spieler lässt den nächsten Spieler an die Reihe, wenn er seine eigene Kugel oder ein Tor verfehlt. Nachdem das erste Tor von allen Spielern genommen wurde (die erste Runde ist beendet), kann der Spieler, der mit seiner Kugel eine andere Kugel angestossen hat, entweder : krockieren, rockieren oder zwei Freistösse ausführen.

KROCKIEREN : Die eigene Kugel neben die getroffene Kugel legen, dann einen Fuss fest auf die eigene Kugel stellen und mit dem Holzhammer die blockierte Kugel anstossen, durch den Gegenstoss rollt die zweite Kugel weg.

Nach dem Krockieren darf der Spieler noch einmal spielen. Er verliert dieses Recht, wenn beim Krockieren seine eigene Kugel wegrollt oder eine nicht betroffene Kugel bewegt wird.

ROCKIEREN : Beim Rockieren wird die eigene Kugel neben die angestossene Kugel gelegt, um beim Stossen mit dem Holzhammer beide Kugeln gleichzeitig in die gleiche Richtung zu schießen. Nach dem Rockieren darf der Spieler noch einmal spielen.

ZWEI FREISTOSSE : Zweimal nacheinander spielen. Der Spieler, der seine Kugel in der richtigen Reihenfolge durch alle Tore geschossen hat und als erster den zweiten Absteckpflock trifft, macht noch einmal die Tore durch, aber diesmal in umgekehrter Reihenfolge, bis zum Absteckpflock am Start. Er wird der erste Sieger und kann entweder aus dem Spiel scheiden oder weitermachen.

Sollte er weitermachen, wird er zum **KORSAR**.

Der **KORSAR** krockiert alle von ihm getroffenen Kugeln und bringt sie in eine günstige oder ungünstige Position, je nachdem, ob es sich um die Kugel eines Spielpartners oder Spielgegners handelt.

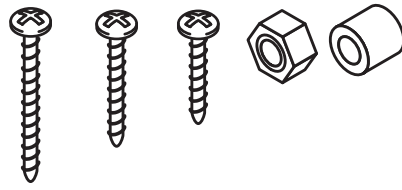
Ein Spieler, der kein Korsar ist, aber die Kugel eines Korsaren trifft, muss eine Runde aussetzen.

Achtung : Dieses Krocketspiel ist aus Naturholz hergestellt. Wir bitten sie deshalb, es trocken und für grösseren Temperaturschwankungen geschützt einzulagern.



ES - CROQUET EN FAMILIA

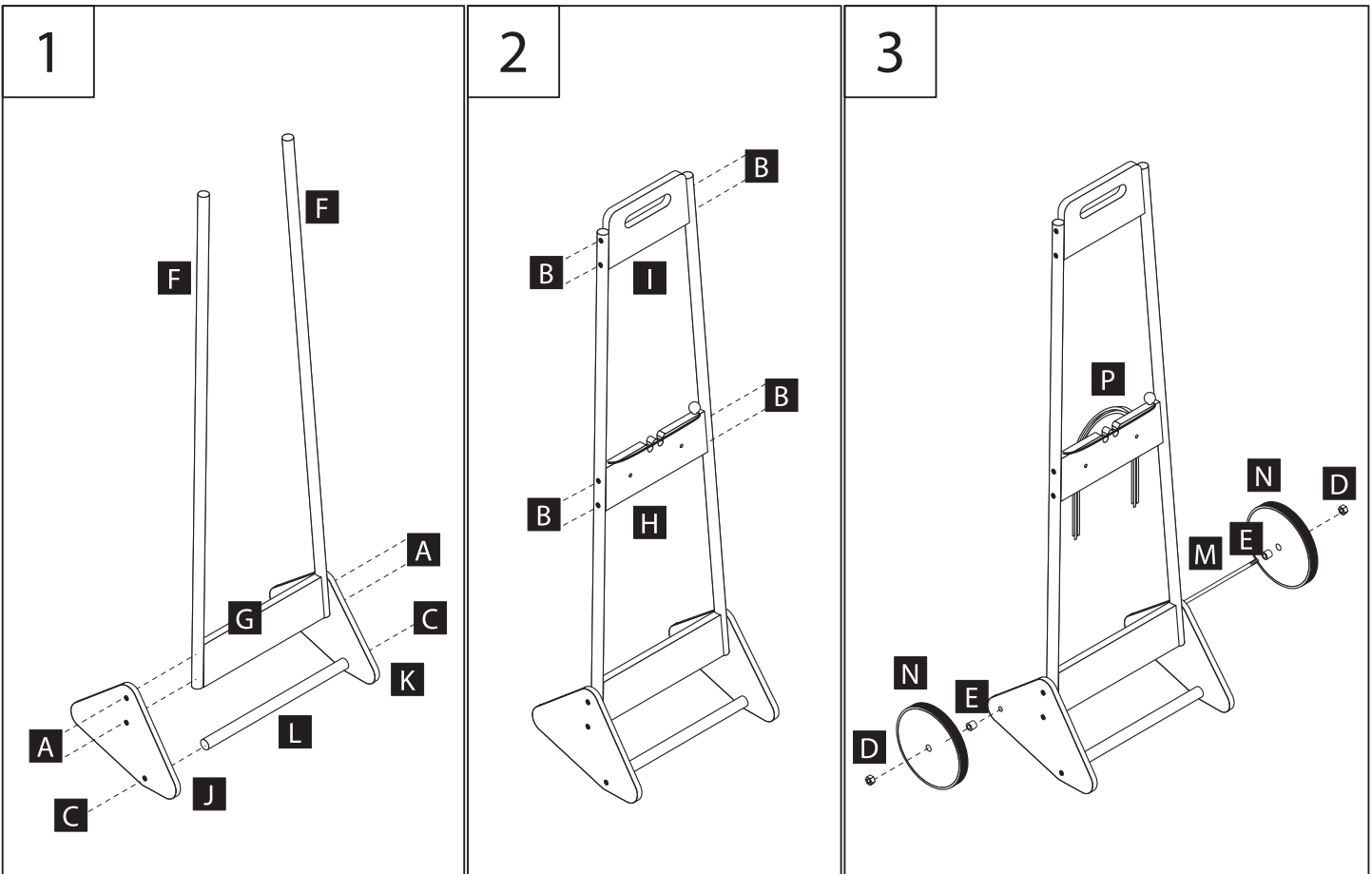
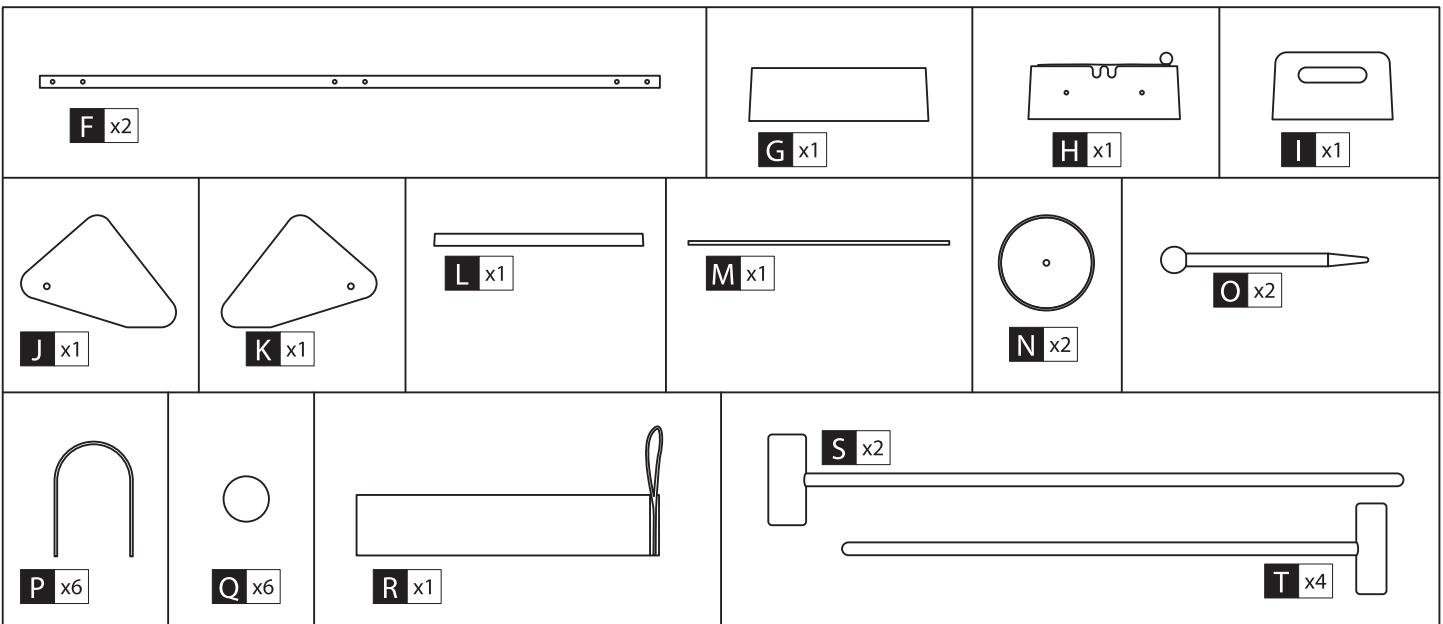
PT - CROQUET DE FAMILIAS

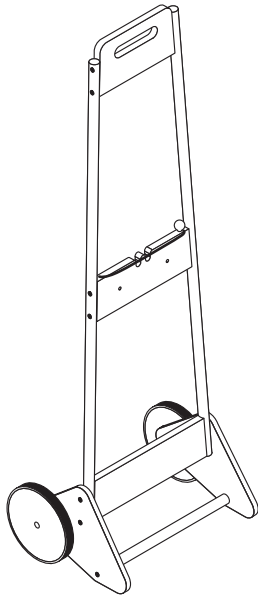


A x4 B x8 C x2 D x2 E x2

E - Requiere montaje por un adulto. Guarde esta información para referencia futura.

P - Necessária a montagem por um adulto. Guarde as informações para as consultar posteriormente





E- Al croquet se juega con dos, tres, cuatro, seis u ocho personas como máximo, en equipos o individualmente. Si un equipo es más pequeño que el otro, un compañero de equipo puede jugar con dos bolas.

Cada uno tiene su turno, se juegue por equipos o no. Gana quien llegue primero al poste final.

Para comenzar, trazar la partida marcando la ubicación de los postes y de los arcos en un espacio de 12 a 15 metros de largo y de 7 a 8 metros de ancho; estas dimensiones pueden variar según la superficie disponible. Cada jugador coge un mazo y una bola del mismo color. Para jugar hay que partir del poste n.º 1 y pasar la pelota por debajo de cada arco

golpeándola con el mazo siguiendo una dirección previamente acordada. Golpear realmente la pelota, sin acompañarla con el mazo, es decir, sin arrastrarla. El jugador que la arrastre comete una falta y se pasa al siguiente.

Los jugadores siguen el orden sorteado. Para comenzar, el jugador tiene derecho a tres intentos; si no lo consigue en el tercero, da paso al siguiente. Todo arco pasado en el orden prescrito da derecho a jugar de nuevo. Dos arcos pasados con un golpe dan derecho a jugar dos veces seguidas. El jugador se detiene cuando pierda su bola o se pase un arco. Después de pasar por el primer arco, el jugador que toque otra bola con su bola tiene derecho a: crujir, enrocar o dar dos golpes.

CRUJIR: significa poner la bola en contacto con la bola tocada, pisar con fuerza sobre su propia bola y golpearla con el mazo. Como consecuencia la otra bola saldrá despedida. Después de crujir, el jugador tiene derecho a jugar una vez más. Este derecho se pierde si, al crujir, se le escapa su bola por debajo del pie o si molesta a otra bola.

ENROCAR: significa poner la bola en contacto con la bola tocada y golpear su propia bola de manera que ambas bolas se vayan en la misma dirección. Después de enrocar, el jugador tiene derecho a jugar una vez más.

DAR DOS GOLPES: jugar dos veces seguidas. El jugador que, con su bola, después de haber pasado por todos los arcos en orden, toque el segundo poste, debe comenzar de nuevo en la dirección opuesta hasta llegar al poste de partida. Este habrá sido el primer ganador y podrá salirse del juego o continuar.

En este último caso se convierte en **CORSARIO**. El **CORSARIO** debe crujir todas las bolas que toque enviándolas en una dirección favorable o desfavorable dependiendo de si se trate de un compañero o de un rival. Un jugador no corsario que toque la bola de un corsario rival pierde el derecho a jugar en su próximo turno.

Atención: este artículo es de madera natural; para conservar su estructura original, debe almacenarlo en un lugar seco protegido del frío y del calor.

P - O jogo de croquet pratica-se a dois, três, quatro, seis ou oito jogadores ou mais, por equipas, ou individualmente. Se uma equipa é menos numerosa do que a outra, um membro da equipa pode jogar com duas bolas.

Jogam cada um na sua vez, quer o jogo seja praticado individualmente quer por equipas. O vencedor é aquele que chegar em primeiro lugar à estaca final.

Para começar, delimite o campo do jogo marcando o sítio das estacas e dos arcos num terreno de 12 a 15 metros de comprimento e 7 a 8 metros de largura; estas dimensões podem ser alteradas consoante a superfície disponível. Cada jogador terá um taco e uma bola da mesma cor. Para jogar deve começar na estaca nº 1 e utilizar o taco para bater na bola fazendo com que esta passe sob cada arco por um percurso previamente definido. Bater na bola, sem hesitar, sem acompanhá-la com o taco, ou seja sem empurrar. O jogador que empurrar a bola comete uma falta e dá lugar ao próximo.

Os jogadores jogam pela ordem tirada à sorte. Para começar, o jogador tem direito a três tentativas; se não for bem sucedido à terceira tentativa, cede o seu lugar ao próximo. Qualquer arco passado na sequência indicada dá direito a jogar mais uma vez. Dois arcos passados numa tacada dão direito a jogar duas vezes seguidas. O jogador para se errar a bola ou a passagem de um arco. Após a passagem do primeiro arco, o jogador que, com a sua bola tocar numa outra, tem o direito a executar: tacadas croquet ou roquet ou duas tacadas SUPLEMENTARES.

TACADA CROQUET: colocar a sua bola em contacto com a bola atingida, apoiar fortemente a sua própria bola com um pé e batê-la com o taco. A outra bola desloca-se por repercussão. Após a tacada croquet, o jogador tem direito a jogar mais uma vez. Perde este direito se, ao dar a tacada croquet, a sua bola escapar de debaixo do seu pé ou desviar uma outra bola.

TACADA ROQUET: colocar a sua bola em contacto com a bola batida e bater a sua própria bola de maneira a deslocar as duas na mesma direção. Após a tacada roquet, o jogador tem direito a jogar mais uma vez.

DUAS TACADAS SUPLEMENTARES: jogar duas vezes de seguida. O jogador que, com a sua bola, após ter passado todos os arcos na sequência, toca na segunda estaca, deve recomeçar no sentido inverso até à estaca de partida. É o primeiro vencedor e pode sair do jogo ou continuar.

Neste último caso, torna-se **CORSÁRIO**. O **CORSÁRIO** deve executar tacadas croquet em todas as bolas que toca enviando-as numa direção favorável ou desfavorável se se tratar de um parceiro ou adversário. Um jogador não corsário que toca na bola de um corsário adversário perde o direito de jogar durante uma rodada.

Atenção: este artigo é de madeira natural; para conservar a sua estrutura original, deve guardá-lo num local seco, protegido do frio e do calor.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement. Présence de petites pièces susceptibles d'être ingérées.

WARNING! Choking hazard. Small parts. Not for children under 3 years.

ACHTUNG! Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

ATENCIÓN! No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia. Presencia de piezas pequeñas que pueden ingerirse.

ATENÇÃO! Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Risco de asfixia. Composto por partes pequenas susceptíveis de serem ingeridas.

NATURE & DÉCOUVERTES

11 rue des Etangs Gobert

78000 Versailles (France)

www.natureetdecouvertes.com

N° service client : +33(0)1 8377 0000