

FREESTYLE CROQUET-GOLF

2+ 4 PLAYERS



SET UP: Start by assembling the Croquet-Golf Mallets. Screw the head onto the matching handle. Be careful not to over-tighten them as this could damage the mallets. Next, set-up the croquet-golf course. Use the course layout as shown below, or design your own course and place the hoops wherever you want, that's why we call it "Freestyle". The wedged mallets will lift the low-density balls over obstacles like tents, logs, rocks, curbs etc. They will bounce off trees, and even float if you want or need to play in water. Try adding obstacles to make the game more challenging. Use the stakes when playing on sand, grass or any softer ground outdoors. If playing indoors or on a harder surface like ice, concrete or pavement, you can always make a goal post using a mug, can, rock or whatever you can find.

OBJECT: Be the first to hit your ball(s) through a course of hoops and finally strike the finishing stake.

PLAY: Players flip a coin to determine who begins play. Each player chooses a mallet and matching ball(s). For directing the ball, there are three different heads to the mallet. The two longer sides of the mallet provide flat heads for hitting the ball low along the ground. The two wedged mallet heads offer different degrees of lift to the ball. The wedges can give greater distance or options when there are obstacles or challenges on the course path that require special ball handling.

Five hoops (wickets) are included with the Freestyle Croquet-Golf set, but you always add more by using whatever you can find. Think mini-putt. Add rings on the ground, buckets, targets, ramps, whatever you want. Appoint a point system for either hitting the target or avoiding it.

Traditional croquet is played by swinging the mallet low between the feet, or in front of the feet. It is not normally swung high like a golf club, but there are no real rules with freestyle, so depending on the players and the environment, there are endless possibilities to playing. Please be careful to play away from breakable objects.

In traditional croquet, the first player starts just in front of Post "A" and hits their ball(s) through the first hoop following the course shown. There are two methods of play:

Method 1.: Player A continues to play as long as they successfully put their ball through the hoops. When they fail, play passes to player B. **OR** Method 2.: Players can alternate, each taking a turn hitting their ball(s) through the course. Players follow the course, playing through to the other end of the course where they must strike Post "B" with their ball(s) before heading back along the course path as shown.

TO WIN: The first player to strike Post "A" with their ball, wins.

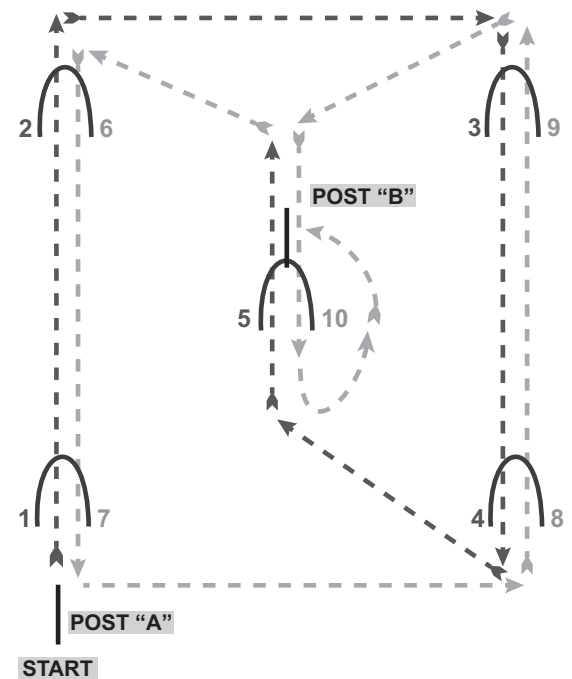
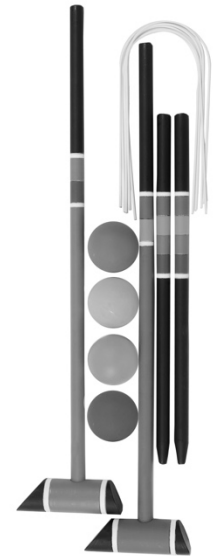
NOTE:

1. To win, a player's ball must first pass through all of the hoops in the correct order.
2. Balls should pass completely through the hoops to count.
3. One player can knock down or knock out another player's ball(s) during a game. If this happens, the player that hit the other players ball may either take another shot, or they can hit their opponent's ball out of the course path. To do this, the hitting player places their ball directly next to their opponent's ball and holding their own ball with their foot, they hit their opponent's ball off the course path by hitting their own ball with their mallet.

VARIATIONS:

1. Distance between hoops and obstacles can be adjusted to suit the players and environment.
2. Once there is a winner, the other player is given a limited number of turns to finish the game.
3. If four people are playing, two players share a mallet and play 2 balls.
4. Try a scoring system:
 - a. Each time a ball successfully goes through a hoop in the proper order: 1pt
 - b. Allocate points for passing through/over/under/into obstacles or designate "special" targets/obstacles that award extra turns/points.
 - c. Skipping a hoop-no points are awarded.
 - d. Place posts or other objects as targets you need to avoid. Points are lost if these objects are touched.
 - e. Hitting an opponent's ball: 2pts.
 - f. Assign boundaries to the course, going outside of these boundaries could result in penalties such as going back a hoop/obstacle or loss of points.

WARNING: This product is not a toy and is not suitable for children. Please do not throw at people or animals or near breakable objects. Spectators and other players should stand away from others swinging the mallet. Do not hit balls at people or animals.



FREESTYLE CROQUET-GOLF

2 À 4 JOUEURS



MISE EN PLACE : Commencez par assembler les maillets de croquet golf. Vissez la tête sur la poignée correspondante. Veillez à ne pas trop les serrer car cela pourrait endommager les maillets. Ensuite, installez le parcours de croquet-golf. Utilisez le tracé du parcours, comme indiqué ci-dessous, ou concevez votre propre parcours et placez les cerceaux où vous voulez, c'est ce pourquoi nous l'appelons « Freestyle ». Les maillets en forment de coin lèveront les balles de faible densité au-dessus d'obstacles tels que des tentes, des rondins, des pierres, des bordures, etc. Elles rebondiront sur les arbres, et flotteront même si vous souhaitez ou si vous devez jouer dans l'eau. Essayez d'ajouter des obstacles pour rendre le jeu plus difficile. Utilisez les piquets lorsque vous jouez sur du sable, sur de l'herbe ou sur tout terrain plus mou en extérieur. Si vous jouez en intérieur ou sur une surface dure comme la glace, le béton, le trottoir, vous pouvez toujours faire un poteau de but en utilisant une tasse, une canette, une pierre, tout ce que vous pouvez trouver.

BUT DU JEU : être le premier à frapper sa (ses) balle(s) à travers un parcours de cerceaux et finalement atteindre le piquet final.

JOUER : les joueurs tirent à pile ou face pour déterminer qui commence à jouer. Chaque joueur choisit un maillet et la (les) balle(s) associée(s). Pour diriger la balle, il y a trois têtes différentes pour le maillet. Les deux côtés les plus longs fournissent des têtes plates pour frapper la balle sur le sol et deux têtes de maillet en forme de coin offrent différents degrés d'effet à la balle. Les coins peuvent donner plus de distance ou d'options quand il y a des obstacles ou des défis sur le tracé du parcours qui nécessitent un maniement spécial de balle.

Cinq cerceaux (arceaux) sont inclus avec le jeu de croquet-golf improvisé, mais vous pouvez toujours en ajouter d'autres en utilisant tout ce que vous pouvez trouver. Pensez au mini-golf. Ajoutez des anneaux sur le sol, des seaux, des cibles, des rampes, tout ce que vous voulez. Mettez-en place un système de points soit pour atteindre la cible, soit pour l'éviter.

Le croquet traditionnel est joué en balançant le maillet en bas, entre les pieds, ou devant les pieds. Il n'est normalement pas balancé haut comme un club de golf, mais il n'y a pas de vraies règles avec la version improvisée « Freestyle », donc en fonction des joueurs et de l'environnement, il y a des possibilités infinies pour jouer. Veuillez faire attention de jouer loin des objets fragiles.

Dans le croquet traditionnel, le premier joueur commence juste devant le piquet « A » et frappe sa (ses) balle(s) à travers le premier cercle en suivant le parcours indiqué. Il existe deux modes de jeu :

(1.) Le joueur A continue à jouer tant qu'il réussit à faire passer sa balle(s) à travers les cerceaux. Lorsqu'il échoue, c'est au tour du joueur ou de B OU (2.) Les joueurs peuvent alterner, en frappant chacun à leur tour leur(s) balle(s) le long du parcours.

Les joueurs suivent le parcours, y jouant jusqu'à l'autre bout du terrain où ils doivent atteindre le piquet « B » avec leur(s) balle(s) avant de revenir sur le tracé du parcours.

POUR GAGNER : le premier joueur à atteindre le piquet « A » avec sa balle gagne.

NOTE :

1. Pour gagner, la balle d'un joueur doit d'abord passer à travers tous les cerceaux dans le bon ordre.
2. Les balles doivent passer complètement à travers les cerceaux pour compter.
3. Un joueur peut cogner ou éliminer la (les) balle(s) d'un autre joueur lors d'une partie. Si cela se produit, le joueur qui a cogné la balle de l'autre joueur peut soit rejouer, soit sortir la balle de son adversaire du tracé du parcours. Pour ce faire, le joueur qui frappe place sa balle directement à côté de la balle de son adversaire et en tenant sa propre balle avec son pied, sort la balle de l'adversaire du tracé du parcours en frappant sa propre balle avec son maillet.

VARIANTES :

1. La distance entre les cerceaux et les obstacles peut être ajustée en fonction des joueurs et de l'environnement.
2. Une fois qu'il y a un gagnant, l'autre joueur ont un nombre limité de tours pour terminer le jeu.
3. Si deux personnes jouent, ils partagent un maillet et choisissent chacun une balle qui correspond à leur maillet.
4. Essayez un système de notation :
 - a. À chaque fois qu'une balle réussit à passer à travers un cerceau dans le bon ordre : un point
 - b. Attribuer des points pour être passé à travers / au-dessus / en dessous / dans les obstacles ou désigner des cibles ou obstacles « spéciaux » qui offrent des points ou des tours supplémentaires.
 - c. En sautant un cerceau, aucun point n'est attribué.
 - d. Placer des poteaux ou d'autres objets comme des cibles que vous devez éviter. Des points sont perdus si ces objets sont touchés.
 - e. Cogner les balles d'un adversaire : deux points.
 - f. Délimiter le parcours, le fait de sortir de ces limites pourrait entraîner des pénalités telles que reculer d'un cerceau / obstacle ou perdre des points.

AVERTISSEMENT : Ce produit n'est pas un jouet et ne convient pas aux enfants. Veuillez ne pas frapper vers des personnes ou des animaux ou à proximité d'objets fragiles. Les spectateurs et les autres joueurs doivent rester à l'écart des autres qui balancent le maillet. Ne pas frapper les balles vers des personnes ou des animaux.

