

# goki



## Cornhole

# **Cornhole**

Cornhole ist ein spannendes Wurfspiel für bis zu 12 Spieler ab 5 Jahren.

## **Ziel des Spiels**

Als erster Spieler bzw. als erstes Team 21 Punkte erreichen.

## **Zubehör**

1 Cornhole-Brett

8 Wurfsäckchen (4 blaue und 4 rote)

1 Baumwollbeutel zur Aufbewahrung der Wurfsäckchen

## **Spielablauf**

Zu Beginn des Spiels werden zwei Teams gebildet. Diese können aus jeweils 1 bis 6 Spielern bestehen. Die Säckchen werden nach Farbe auf die beiden Teams verteilt. Es wird ausgelost, welches Team beginnt.

Eine Markierung wird 8 Meter vom Brett entfernt platziert, von dieser Markierung aus werden die Säckchen geworfen. Bei jüngeren Mitspielern ist es ratsam, sich auf eine kürzere Distanz zu einigen.

Es wird abwechselnd nach Team geworfen, also erst eine Farbe, danach die andere, dann wieder die erste usw., bis alle 8 Säckchen geworfen wurden.

## **Auswertung am Ende einer Runde**

Liegt ein Säckchen auf dem Spielbrett, zählt dies als 1 Punkt. Das gilt aber nur für Säckchen, die vor der Landung auf dem Brett nicht den Boden berührt haben. Ein Säckchen muss außerdem komplett auf dem Brett liegen, also ohne den Boden zu berühren.

Landet ein Säckchen im Loch, also im Cornhole, so sind das 3 Punkte.

Es ist erlaubt, ein auf dem Brett liegendes Säckchen mit dem eigenen Säckchen „hinunterzuschubsen“, so dass dieses am Ende der Runde keinen Punkt einbringt.

Gezählt wird am Ende einer Runde (also wenn alle 8 Säckchen geworfen wurden) mittels der „Aufhebungsmethode“. Das heißt, die Punkte der beiden Teams werden voneinander abgezogen. Dieser Wert bildet das Ergebnis der Runde.

## **Beispiel:**

Team A hat zwei Säckchen auf dem Brett (insgesamt 2 Punkte) und 1 Säckchen im Cornhole (3 Punkte), also insgesamt 5 Punkte.

Team B hat 1 Säckchen auf dem Brett (1 Punkt) und 2 Säckchen im Cornhole (insgesamt 6 Punkte), also insgesamt 7 Punkte. Team B gewinnt diese Runde demnach mit 2 Punkten.

Gewonnen hat, wer zuerst 21 Punkte gesammelt hat.

# Cornhole

Cornhole is an exciting throwing game for up to 12 players aged 5 and over.

## **Aim of the game**

To be the first player or team to reach 21 points.

## **Accessories**

1 cornhole board

8 throwing bags (4 blue and 4 red)

1 cotton bag to store the bags

## **How to play**

At the start of the game, two teams are formed. Each team can consist of 1 to 6 players. The bags are distributed to the two teams according to colour. A draw is made to decide which team starts.

A marker is placed 8 metres from the board and the bags are thrown from this marker.

For younger players, it is advisable to agree on a shorter distance.

The teams take turns throwing, i.e. first one colour, then the other, then the first team again, etc., until all 8 bags have been thrown.

## **Scoring at the end of a round**

If a bag lands on the board, it scores 1 point. This only applies to bags that have not touched the ground before landing on the board. A bag must also lie completely on the board, i.e. without touching the ground. If a bag lands in the (corn)hole, it scores 3 points. It is allowed to „push off“ a bag lying on the board with your own bag so that it does not score any points at the end of the round.

Points are counted at the end of a round (i.e. when all 8 bags have been thrown) using the „annulment method“. This means that the points of the two teams are subtracted from each other. This score is the result of the round.

### **Example:**

Team A has 2 bags on the board (2 points) and 1 bag in the cornhole (3 points) for a total of 5 points.

Team B has 1 bag on the board (1 point) and 2 bags in the cornhole (6 points in total) for a total of 7 points. Team B therefore wins this round with 2 points.

The winner is the first player to reach 21 points.

## Cornhole

Cornhole est un jeu de lancer passionnant allant jusqu'à jusqu'à 12 joueurs âgés de 5 ans et plus.

### But du jeu

Soyez le premier joueur ou la première équipe à atteindre 21 points.

### Contenu

1 planche de jeu

8 sacs à lancer (4 bleus et 4 rouges)

1 sac en coton pour ranger les sacs à lancer

### Déroulement du jeu

Formez deux équipes en début de partie. Elles peuvent être composées chacune de 1 à 6 joueurs. Les sacs à lancer sont répartis entre les deux équipes selon la couleur. Un tirage au sort détermine quelle équipe joue en premier.

Placez un repère à 8 mètres du plateau de jeu. Les sacs sont lancés à partir de ce repère. Si vous avez des joueurs plus jeunes, nous vous conseillons de privilégier une distance de lancer plus courte.

Les sacs sont lancés en alternance, donc d'abord une couleur, puis l'autre, puis encore la première et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 8 sacs aient été lancés.

### Calcul du score à la fin d'un tour

Si un sac se trouve sur le plateau de jeu, il fait gagner 1 point. Toutefois, cela ne s'applique qu'aux sacs qui n'ont pas touché le sol avant d'atterrir sur le plateau. Le sac doit également reposer entièrement sur le plateau, c'est-à-dire sans toucher le sol. Si un sac atterrit dans le trou, également appelé „cornhole“, il fait gagner 3 points.

Il est permis de „pousser“ un sac posé sur le plateau avec votre propre sac afin qu'il ne marque pas de point à la fin du tour.

Lorsque les 8 sacs ont été lancés, on comptabilise alors les points selon la méthode appelée „score d'annulation“. Elle consiste à ne compter que les points supérieurs à ceux de l'équipe adverse. Cette valeur constitue le résultat du tour.

### Exemple:

L'équipe A a deux sacs sur le plateau (= 2 points) et 1 sac dans le cornhole (= 3 points), pour un total de 5 points.

L'équipe B a 1 sac sur le plateau (= 1 point) et 2 sacs dans le cornhole (= 6 points), pour un total de 7 points. L'équipe B remporte ce tour avec 2 points.

La première équipe à obtenir 21 points remporte la partie.

## Cornhole

El cornhole es un emocionante juego de lanzamiento para hasta 12 jugadores a partir de 5 años.

### Objetivo del juego

Ser el primer jugador o equipo en alcanzar 21 puntos.

### El juego incluye

1 tablero de cornhole

8 sacos para lanzar (4 azules y 4 rojos)

1 bolsa de algodón para guardar los sacos

### Descripción del juego

Para empezar el juego, formad dos equipos. Cada uno puede tener entre 1 y 6 jugadores. Repartid los sacos entre los dos equipos por colores. Decidid qué equipo empieza por sorteo.

Colocad una marca a 8 metros del tablero. Debéis lanzar los sacos desde esta marca.

Para los jugadores más jóvenes, es aconsejable acordar una distancia más corta.

Los equipos juegan por turnos; es decir, primero un color, luego el otro y después otra vez el primero, hasta que se hayan lanzado los 8 sacos.

### Puntuación al final de una ronda

Si hay un saco en el tablero, vale 1 punto. Sin embargo, esto solo se aplica a los sacos que no hayan tocado el suelo antes de caer en el tablero. Además, un saco debe estar del todo encima del tablero, sin rozar el suelo. Si un saco cae en el agujero —es decir, en el Cornhole—, vale 3 puntos.

Podéis «hacer caer» los sacos que están en el tablero con otro saco, de manera que al final de la ronda no sumen ningún punto.

Los puntos se cuentan al final de una ronda (cuando se han lanzado los 8 sacos) utilizando el «método de compensación». Es decir, los puntos de ambos equipos se restan entre sí. Y este valor será el resultado de la ronda.

### Por ejemplo:

El equipo A tiene dos sacos en el tablero (total 2 puntos) y un saco en el cornhole (3 puntos); es decir, un total de 5 puntos.

El equipo B tiene un saco en el tablero (1 punto) y dos sacos en el cornhole (total 6 puntos); es decir, un total de 7 puntos. Por lo tanto, el equipo B gana esta ronda con 2 puntos.

Gana la partida el primer equipo que consiga 21 puntos.

Cornhole is een spannend werpspel voor maximaal 12 spelers vanaf 5 jaar.

### **Doel van het spel**

Als eerste speler of eerste team 21 punten halen.

### **Toebehoren**

1 Cornhole-bord

8 werpzakjes (4 blauwe en 4 rode)

1 katoenen zak om de werpzakjes in op te bergen

### **Spelverloop**

Aan het begin van het spel worden er twee teams gevormd. Deze kunnen elk uit 1 tot 6 spelers bestaan. De zakjes worden per kleur verdeeld tussen de twee teams. Er wordt geloot welk team mag beginnen.

Op 8 meter afstand van het bord wordt een markering aangebracht, vanwaar de zakjes worden gegooid. Voor jongere spelers kan beter een kortere afstand worden afgesproken.

Er wordt afwisselend gegooid per team, dus eerst de eerste kleur, daarna de tweede, dan weer de eerste enzovoort, totdat alle 8 zakjes gegooid zijn.

### **Puntentelling aan het einde van een ronde**

Een zakje dat op het bord ligt, is 1 punt waard. Dit geldt echter alleen voor een zakje dat de grond niet heeft geraakt voordat het op het bord landde. Het zakje moet bovendien volledig op het bord liggen, het mag dus niet de grond raken. Een zakje dat in het gat (de cornhole) valt, is 3 punten waard.

Het is toegestaan om een zakje dat op het bord ligt, met je eigen zakje weg te duwen, zodat het aan het einde van de ronde geen punten oplevert.

Aan het einde van een ronde (dus als alle 8 zakjes zijn gegooid) worden de punten geteld volgens de 'opheffingsmethode'. Dit betekent dat de punten van de twee teams van elkaar worden afgetrokken. Deze waarde vormt het resultaat van de ronde.

#### **Voorbeeld:**

Team A heeft twee zakjes op het bord (elk 1 punt) en 1 zakje in de cornhole (3 punten), dus in totaal 5 punten.

Team B heeft 1 zakje op het bord (1 punt) en 2 zakjes in de cornhole (elk 3 punten), dus in totaal 7 punten. Team B wint deze ronde met 2 punten.

Wie als eerste 21 punten heeft verzameld, is de winnaar.

Cornhole er et spændende kastespil for op til 12 personer fra 5 år.

### **Formål med spillet**

Som spiller eller team gælder det om at være først om at nå op på 21 point.

### **Tilbehør**

1 cornhole-bræt

8 kasteposer (4 blå og 4 røde)

1 bomuldspose til kasteposerne

### **Selve spillet**

Spillet starter med, at der dannes to teams. De kan bestå af 1 til 6 spillere hver. Poserne fordeles på begge teams, så hvert team får sin farve. Der trækkes lod om, hvilket team starter.

Der laves en markering 8 m fra brættet, og fra denne markering kastes poserne. Hvis spillerne er meget unge, bør man vælge en kortere afstand.

Teamene skiftes til at kaste, først den ene farve, så den anden farve, så igen den første farve osv., indtil alle 8 poser er kastet.

### **Sammentælling efter en runde**

Hvis en pose ligger på brættet, giver det 1 point. Det gælder dog kun for poser, der ikke har rørt underlaget, inden de landede på brættet. Desuden skal hele posen ligge på brættet, den må altså ikke røre ved underlaget. Hvis en pose lander i hullet, altså i cornhole, giver det 3 point.

Det er tilladt at skubbe en pose, der ligger på brættet, ned med sin egen pose, så denne pose i slutningen af runden ikke får point.

I slutningen af en runde (altså når alle 8 poser er kastet) tælles efter "modregningsmetoden". Det betyder, at pointene fra de to teams trækkes fra hinanden. Denne værdi udgør rundens resultat.

### **Eksempel:**

Team A har to poser på brættet (i alt 2 point) og 1 pose i cornhole (3 point), altså i alt 5 point.

Team B har 1 pose på brættet (1 point) og 2 poser i cornhole (i alt 6 point), altså i alt 7 point. Team B vinder således denne runde med 2 point.

Det team, der først når op på 21 point, har vundet.

## ① Cornhole

Cornhole è un appassionante gioco del lancio cui possono partecipare fino a 12 giocatori da 5 anni in su.

### Obiettivo del gioco

Guadagnare per primi 21 punti, singolarmente o come squadra.

### Accessori

1 tabellone Cornhole

8 sacchetti da lancio (4 blu e 4 rossi)

1 sacchetto di cotone in cui riporre i sacchi da lancio

### Svolgimento del gioco

Formare due squadre. Ogni squadra può avere da 1 a 6 giocatori. I sacchetti vengono distribuiti alle due squadre secondo il colore. Si effettua un sorteggio per decidere quale squadra inizia a giocare.

A 8 metri di distanza dal tabellone Cornhole viene collocato un contrassegno da cui verranno lanciati i sacchetti. In presenza di giocatori più piccoli, è consigliabile concordare una distanza minore.

Le squadre effettueranno i lanci a turno, dunque, prima un colore, poi l'altro e via via finché non saranno esauriti tutti gli 8 sacchetti.

### Valutazione al termine di una manche

Se un sacchetto è finito sopra il tabellone, la squadra guadagna 1 punto. Questo, però, vale solo per i sacchetti che prima di atterrare non abbiano toccato terra. Un sacchetto, inoltre, deve posizionarsi completamente sul tabellone, senza essere a contatto con il terreno. Se un sacchetto va in buca, si vincono 3 punti.

È concesso far cadere un sacchetto che si trovasse sul tabellone colpendolo con un proprio sacchetto, in modo che alla fine della manche quel sacchetto non faccia guadagnare punti alla squadra avversaria.

Il conteggio avviene alla fine di una manche (cioè, quando tutti gli 8 sacchetti sono stati lanciati), applicando il "metodo della sottrazione". Ciò significa che i punti delle due squadre vengono sottratti gli uni dagli altri. La differenza tra i due valori corrisponde al risultato della manche.

### Esempio:

La squadra A ha due sacchetti sul tabellone (per un totale di 2 punti) e 1 sacchetto è entrato in buca (3 punti), per un totale di 5 punti.

La squadra B ha 1 sacchetto sul tabellone (per un totale di 1 punto) e 2 sacchetti sono entrati in buca (6 punti), per un totale di 7 punti. La squadra B si aggiudica pertanto questa manche, guadagnando 2 punti.

Vince chi guadagna per primo 21 punti.



## **Cornhole**

Cornhole é um emocionante jogo de arremesso para até 12 jogadores a partir dos 5 anos de idade.

### **Objetivo do jogo**

Ser o primeiro jogador ou a primeira equipa a obter 21 pontos.

### **Acessórios:**

1 tábua de Cornhole

8 saquinhos para atirar (4 azuis e 4 vermelhos)

1 saco de algodão para guardar os saquinhos para atirar

### **Como jogar**

No início do jogo, formam-se duas equipas. Estas equipas podem ter de 1 a 6 jogadores. Os saquinhos são distribuídos por cor por ambas as equipas. Decide-se qual das equipas começa a jogar.

É colocada uma marca a 8 metros da tábua, a partir da qual os saquinhos são atirados. Para jogadores mais jovens, recomendamos definir uma distância mais curta.

As equipas fazem o seu lançamento alternadamente. Ou seja, primeiro uma cor, depois a outra, etc., até lançarem todos os 8 saquinhos.

### **Pontuação no fim de uma jogada**

Se um saquinho ficar em cima da tábua de jogo, conta como um ponto. Isto só se aplica a saquinhos que não tenham tocado no chão antes de aterrarem na tábua. Além disso, o saquinho deve estar completamente em cima da tábua sem tocar no chão. Se um saquinho aterrar no buraco, ou seja, no Cornhole, contam-se 3 pontos.

É permitido “expulsar” um saquinho que esteja em cima da tábua com outro saquinho para que, no final da jogada, o saquinho expulso não ganhe nenhum ponto.

A contagem é feita no fim de uma jogada (ou seja, quando todos os 8 saquinhos foram lançados) usando o “método de cancelamento”. Isto significa que os pontos de cada equipa são subtraídos aos pontos da outra equipa. Este valor forma o resultado da jogada.

### **Exemplo:**

A equipa A tem dois saquinhos na tábua (total de 2 pontos) e 1 saquinho no Cornhole (3 pontos), ou seja, tem um total final de 5 pontos.

A equipa B tem 1 saquinho na tábua (1 ponto) e 2 saquinhos no Cornhole (total de 6 pontos), ou seja, tem um total final de 7 pontos. A equipa B ganha esta jogada com 2 pontos.

Ganha quem conseguir juntar 21 pontos em primeiro lugar.

# Cornhole

Cornhole to emocjonująca gra dla maksymalnie 12 osób w wieku powyżej 5 lat.

## Cel gry

Zdobycie 21 punktów jako pierwsza osoba lub pierwsza drużyna.

## Części

1 plansza cornhole

8 woreczków do rzucania (4 niebieskie i 4 czerwone)

1 worek bawełniany do przechowywania woreczków

## Przebieg gry

Na początku należy utworzyć 2 drużyny. Każda drużyna może składać się z od 1 do 6 graczy. Członkowie drużyny otrzymują woreczki w tym samym kolorze. Gracze losują drużynę, która rozpocznie.

Należy zaznaczyć miejsce w odległości 8 metrów od planszy. Z tego miejsca gracze będą rzucać woreczkami. W przypadku młodszych graczy warto jest zmniejszyć tę odległość.

Drużyny rzucają na zmianę, a więc najpierw woreczek w jednym kolorze, a potem w drugim, potem znowu w pierwszym itd., aż wyrzuconych zostanie wszystkich 8 woreczków.

## Podliczenie na koniec rundy

Jeżeli woreczek wylądował na planszy, drużyna otrzymuje 1 punkt. Dotyczy to jednakże tylko tych woreczków, które przed wylądowaniem na planszy nie dotknęły ziemi. Ponadto cały woreczek musi znajdować się na planszy, bez dotykania podłoża. Jeżeli woreczek wpadnie do otworu w planszy, czyli do cornhole, drużyna otrzymuje 3 punkty.

Dozwolone jest zrzucenie swoim woreczkiem woreczka przeciwników z planszy, tak by wylądował on na ziemi i by drużyna przeciwna nie otrzymała za niego punktu.

Punkty zostają podliczone na koniec rundy (czyli po wyrzuceniu wszystkich 8 woreczków) za pomocą „metody odliczania”. Oznacza to, że odejmuje się od siebie punkty zdobyte przez obie drużyny. Uzyskana w ten sposób wartość stanowi wynik rundy.

### Przykład:

Drużyna A umieściła 2 woreczki na planszy (w sumie 2 punkty) i 1 woreczek w cornhole (3 punkty), czyli zdobyła łącznie 5 punktów.

Drużyna B umieściła 1 woreczek na planszy (1 punkt) i 2 woreczki w cornhole (w sumie 6 punktów), czyli zdobyła łącznie 7 punktów. Zatem drużyna B wygrywa tę rundę 2 punktami.

Zwycięża ta drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 21 punktów.

Cornhole — это увлекательная метательная игра для 12 игроков от 5 лет.

### **Цель игры**

Первым набрать 21 очко в команде или индивидуально.

### **Комплекующие детали**

1 доска Cornhole

8 метательных мешочков (4 голубых и 4 красных)

1 хлопковый чехол для хранения метательных мешочков

### **Ход игры**

Перед началом игры формируются две команды. Они могут состоять соответственно из 1-6 игроков. Мешочки распределяются между двумя командами в зависимости от цвета. Бросьте жребий, чтобы решить, какая команда начинает игру.

На расстоянии 8 метров от доски устанавливается линия, и игроки бросают мешочки от этой линии. Для младших игроков рекомендуем договориться о меньшем расстоянии.

Каждая команда ведет игру поочередно, то есть сначала один цвет, потом другой, потом снова первый цвет и так далее, пока игроки не бросят все 8 мешочков.

### **Подсчет очков в конце раунда**

Если мешочек лежит на игровой доске, это считается за 1 очко. Однако это относится только к тем мешочкам, которые не коснулись земли перед приземлением на доску. Мешочек также должен полностью лежать на доске, то есть не касаться земли. Если мешочек приземляется в отверстие, то есть в Cornhole, игрок или команда получает 3 очка.

Разрешается «столкнуть» лежащий на доске мешочек своим мешочком, чтобы он не набрал очков в конце раунда.

Очки начисляются в конце раунда (то есть когда игроки бросили все 8 мешочков) «методом аннулирования». Это означает, что очки двух команд вычитаются друг из друга. Полученное число является результатом раунда.

### **Пример:**

У команды А два мешочка на доске (всего 2 очка) и 1 мешочек в отверстии Cornhole (3 очка), то есть всего 5 очков.

У команды В один мешочек на доске (1 очко) и 2 мешочка в отверстии Cornhole (6 очков), то есть всего 7 очков. Поэтому команда В выигрывает этот раунд, получив на 2 очка больше.

Победителем становится тот, кто первым набрал 21 очко по итогам всех раундов.



goki

Roseburger Str. 30  
21514 Güster  
GERMANY  
Art.-No: 56329