



NATURE &
DECOUVERTES

JEU DE LANCER CORNHOLE
CORNHOLE THROWING GAME
WURFSPIEL CORNHOLE
JUEGO DE LANZAMIENTO CORNHOLE
JOGO DE LANÇAMENTO CORNHOLE

Réf. 30173170



INSTRUCTIONS IMPORTANTES. À CONSERVER POUR USAGE ULTÉRIEUR : LIRE ATTENTIVEMENT

REGLES DU JEU

Pour 2 joueurs ou deux équipes

But du jeu :

Être le premier joueur à atteindre 21 points en lançant les sacs sur la planche.

Déroulement du jeu :

Après avoir fixé les pieds, installer la planche au sol, sur une surface horizontale.

Les joueurs prennent 3 sacs lestés de même couleur et se placent côte à côte à environ 4m de la planche. (3m pour les plus jeunes)

Tirer au sort pour déterminer qui commence la partie.

Les joueurs lancent chacun leur tour un sac.

Une fois que les 6 sacs ont été lancés, on compte les points comme suit :

- 1 point si le sac est sur la planche
- 3 points si le sac est tombé dans le trou
- Aucun point pour les sacs tombés à l'extérieur de la planche (on considère qu'ils sont en dehors à partir du moment où ils touchent le sol).

On ajoute à son compteur seulement les points qui dépassent ceux de l'autre joueur, exemple:

- Le joueur A a mis 1 sac sur la planche, 1 sac dans le trou et un sac dans l'herbe. Total = 4 points
- Le joueur B a mis 2 sacs sur la planche et 1 sac dans l'herbe. Total = 2 points
- Le joueur A ajoute $4-2 = 2$ point à son compteur et le joueur B ne marque aucun point

Le joueur qui mène la partie commence le tour suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

En cas d'égalité, c'est au joueur qui a lancé en second au tour précédent de commencer. Le premier à 21 points, avec 2 points d'écart, gagne la partie.

Pour que les parties soient plus rapide, la somme à atteindre peut être réduite à 15 points.

Variante de jeu :

Les joueurs lancent chacun leur tour la totalité de leurs sacs

Variante de comptage des points :

Tous les points comptent, chacun ajoute donc ses points à son compteur à chaque tour.

PLEASE CAREFULLY READ THIS MANUAL AND KEEP IT IN A SAFE PLACE

RULES OF THE GAME

For 2 players or two teams

Aim of the game:

To be the first to reach 21 points by throwing the beanbags at the board.

How to play:

Attach the feet, and then set up the board on the ground, on a horizontal surface.

The players take 3 beanbags of the same colour and place them side-by-side approximately 4m away from the board (3m for little ones).

Make a random draw to decide who starts.

The players take turns to throw a beanbag.

Once the 6 bags have been thrown, count the points as follows:

- 1 point if the beanbag is on the board
- 3 points if the beanbag has fallen through the hole
- No points for beanbags that fall outside the board (they are considered outside the board if they touch the ground)

Only points exceeding the other player are added to the score, for example:

- Player A throws 1 bag onto the board, 1 bag through the hole and one bag lands on the grass. Total = 4 points
- Player B has thrown 2 bags onto the board and 1 bag onto the grass. Total = 2 points
- Player A adds $4-2 = 2$ point to their score and player B does not get any points

The player that is in the lead starts the next round and so on, until the end of the game.

In the event of a draw, the player who threw second in the previous round starts. The first to reach 21 points, with a 2 point lead, wins the game.

The target score can be reduced to 15 points to make the game faster.

Game variant:

Players each throw all of their beanbags in turn

Point scoring variant:

All points count, each adds their points to their score with each turn taken.

BELANGRIJKE INSTRUCTIES. BEWAAR VOOR LATER GEBRUIK: LEES DE INSTRUCTIES AANDACHTIG

REGELS

Voor 2 spelers of twee teams

Doel van het spel:

Wees de eerste speler die 21 punten behaalt door de zakjes op de plank te gooien.

Verloop van het spel:

Na het bevestigen van de poten plaatst u de plank op de grond, op een horizontaal oppervlak.

De spelers nemen 3 gevulde zakjes van dezelfde kleur en gaan naast elkaar staan op ongeveer 4 m van de plank. (3 m voor de jongste spelers)

Er wordt geloot om te bepalen wie met het spel mag beginnen.

De spelers gooien om de beurt een zakje.

Als de 6 zakjes allemaal gegooid zijn, worden de punten als volgt geteld:

- 1 punt als het zakje op de plank ligt
- 3 punten als het zakje in het gat viel
- Geen punten voor zakjes die naast de plank gevallen zijn (ze worden geacht naa

Je telt bij jouw score enkel die punten die hoger zijn dan die van de andere speler, bijvoorbeeld:

- Speler A heeft 1 zakje op de plank, 1 zakje in het gat en 1 zakje in het gras gegooid. Totaal = 4 punten.
- Speler B heeft 2 zakjes op de plank en 1 zakje in het gras gegooid. Totaal = 2 punten.
- Speler A telt $4-2 = 2$ punt op bij zijn score en speler B scoort geen punten.

De speler die het spel leidt, begint de volgende ronde en zo gaat het verder tot het einde van het spel.

Bij een gelijke stand mag de speler die in de vorige ronde als tweede gooide nu als eerste beginnen. De eerste die 21 punten heeft, met 2 punten verschil, wint het spel.

Om het spel sneller te laten verlopen, kan het te behalen puntentotaal worden teruggebracht tot 15 punten.

Variatie van het spel:

Spelers gooien om de beurt al hun zakjes

Variatie op de puntentelling:

Alle punten tellen, dus elke speler telt elke ronde zijn punten op bij zijn score.

INSTRUCCIONES IMPORTANTES. PARA SER ALMACENADO PARA USO ULTERARIO: LEER CUIDADOSAMENTE

REGLAS DEL JUEGO

Para 2 jugadores o dos equipos

Objetivo del juego:

Sé el primer jugador en alcanzar 21 puntos lanzando las bolsas sobre el tablero.

Desarrollo del juego:

Después de fijar las patas, coloque el tablero en el suelo, sobre una superficie horizontal.

Los jugadores cogen 3 bolsas con peso del mismo color y se colocan uno al lado del otro a unos 4 metros del tablero (3m para los más pequeños).

Mediante sorteo, se determina quién comienza el juego.

Los jugadores lanzan una bolsa cada uno.

Una vez que se han lanzado las 6 bolsas, los puntos se cuentan de la siguiente manera:

- 1 punto si la bolsa ha caído sobre el tablero
- 3 puntos si la bolsa ha caído en el agujero
- Las bolsas caídas fuera del tablero no cuentan (se considera que están fuera desde el momento en que tocan el suelo)

Solo se contabilizan los puntos de más con respecto a los del adversario, por ejemplo:

- El jugador A lanza 1 bolsa sobre el tablero, mete 1 bolsa en el agujero y otra cae en el césped. Total = 4 puntos
- El jugador B lanza 2 bolsas sobre el tablero y 1 bolsa al césped. Total = 2 puntos
- El jugador A anota $4-2= 2$ punto a su contador y el jugador B no suma ningún punto

El jugador que lidera la partida comienza el siguiente turno y así sucesivamente hasta el final del juego.

En caso de empate, empieza el jugador que lanzó en segundo turno la vez anterior.

Gana la partida el primer jugador en llegar a 21 puntos, con 2 puntos de diferencia.

Para que las partidas sean más rápidas, se puede reducir a 15 el número de puntos para ganar la partida.

Variante del juego:

Los jugadores lanzan todas sus bolsas en su turno

Variante de recuento de puntos:

Todos los puntos cuentan, los jugadores suman sus puntos a su puntuación en cada turno.

INSTRUÇÕES IMPORTANTES. MANTENHA O USO ULTRA-SOM: LEIA CUIDADOSAMENTE

REGRAS DO JOGO

Para 2 jogadores ou duas equipas

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro jogador a obter 21 pontos lançando os sacos na tábua.

Desenvolvimento do jogo:

Após fixar os pés, instalar a tábua no chão, numa superfície horizontal.

Os jogadores agarram em 3 sacos cheios da mesma cor e posicionam-se lado a lado a cerca de 4 m da tábua. (3 m para os mais novos)

Tirar à sorte para determinar quem começa o jogo.

Os jogadores lançam cada um à vez um saco.

Após lançar os 6 sacos, é realizada a contagem do pontos da seguinte forma:

- 1 ponto se o saco estiver na tábua
- 3 pontos se o saco cair no orifício
- Nenhum ponto para os sacos caídos no exterior da tábua (consideram-se como estando de fora a partir do momento em que tocam no chão)

Soma-se à sua contagem apenas os pontos que ultrapassam os de outro jogador, exemplo:

- O jogador A colocou 1 saco na tábua, 1 saco no orifício e um saco na relva.
Total = 4 pontos
- O jogador B colocou 2 sacos na tábua e 1 saco na relva. Total = 2 pontos
- O jogador A soma $4-2 = 2$ ponto à sua contagem e o jogador B não ganha nenhum ponto

O jogador que lidera a partida inicia a rodada seguinte e assim sucessivamente até ao final do jogo.

Em caso de empate, é dada a vez ao jogador que lançou em segundo lugar na última rodada. O primeiro com 21 pontos, com 2 pontos de diferença, ganha a partida.

Para que as partidas sejam mais rápidas, a soma obtida pode ser reduzida para 15 pontos.

Variante de jogo:

Os jogadores lançam cada um na sua vez a totalidade dos seus sacos

Variante de contagem de pontos:

Todos os pontos contam, cada um soma os seus pontos à sua contagem em cada rodada.

Nature & Découvertes
11 rue des Etangs Gobert
78000 Versailles (France)
www.natureetdecouvertes.com