



## **Cornhole Classics**

Cornhole Board Set

Jeu de planches de Cornhole

Juego de tablero de Cornhole

Set da gioco con piattaforma Cornhole

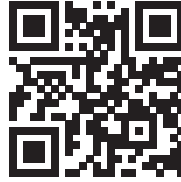
10038822

10038823



**Sehr geehrter Kunde,**

wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihres Gerätes. Lesen Sie die folgenden Hinweise sorgfältig durch und befolgen Sie diese, um möglichen Schäden vorzubeugen. Für Schäden, die durch Missachtung der Hinweise und unsachgemäßen Gebrauch entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Scannen Sie den folgenden QR-Code, um Zugriff auf die aktuellste Bedienungsanleitung und weitere Informationen rund um das Produkt zu erhalten.



---

**INHALTSVERZEICHNIS**

---

Sicherheitshinweise 4  
Reinigung, Trocknung & Pflege 4  
Cornhole – Das Spiel 5  
1. Allgemeines 5  
2. Aufbau 6  
3. Der Spielablauf 6  
4. Das Punktesystem 8

**English 9**  
**Français 15**  
**Español 21**  
**Italiano 27**

---

**HERSTELLER & IMPORTEUR (UK)**

---

**Hersteller:**

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Deutschland.

**Importeur für Großbritannien:**

Chal-Tec UK limited  
Unit 6 Riverside Business Centre  
Brighton Road  
Shoreham-by-Sea  
BN43 6RE  
United Kingdom

---

## SICHERHEITSHINWEISE

---

Wir empfehlen, unsere Hinweise zur Nutzung ausführlich zu lesen, damit eine lange Nutzungsdauer gewährleistet werden kann.

### **Außeneinsatz – Nicht bei Regen spielen!**

Die Boards sind für den Außeneinsatz geeignet. Hierfür sollten die Boards auf einem möglichst ebenen und stabilen Untergrund aufgestellt werden. Die Boards sollten im Freien nur dann benutzt werden, wenn es die Witterungsbedingungen zulassen. Sie dürfen nicht Regen ausgesetzt werden.

### **Achtung vor spitzen und scharfkantigen Gegenständen!**

Vermeiden Sie direkten Kontakt von scharfkantigen oder spitzen Gegenständen mit der Board-Oberfläche. Dies kann zu Schäden und Kratzern auf der Spiel-Oberfläche führen.

### **Achtung! Kleine und verschluckbare Teile!**

Das Spiel ist nicht für Kinder unter 36 Monate geeignet, da Teile davon verschluckt werden könnten.



---

## REINIGUNG, TROCKNUNG & PFLEGE

---

Die Oberfläche der Boards ist wasserabweisend. Dennoch weisen wir ausdrücklich darauf hin, dass die Bretter, sollte Feuchte oder Nässe nicht zu vermeiden sein, gründlich mit einem saugfähigen Tuch abgetrocknet werden sollten.

Achten Sie auch darauf, die Boards möglichst trocken und im besten Fall in der mitgelieferten Verkaufsverpackung zu lagern. Alternativ empfehlen wir Ihnen für Lagerung und Transport die separat erhältlichen Tragetaschen. Nach der Benutzung können eventuell angetrocknete Wasserflecken mit einem feuchten Schwamm und etwas Spülmittel leicht entfernt werden.

---

## CORNHOLE – DAS SPIEL

---

Das Wurfspiel „Cornhole“ hat, wie so viele Spiele dieser Art, seinen Ursprung in den USA. In den Staaten unter anderem als „Bean Bag Toss Game“ bekannt, findet das Spiel auch in Deutschland immer mehr Anhänger und das zu Recht! Sowohl der unkomplizierte Aufbau als auch die einfachen Regeln machen Cornhole zu einem für fast jedes Alter (bitte Nutzungshinweise beachten!) geeignetem Outdoor- und Indoorspiel.

### **Cornhole - Was ihr dafür braucht:**

- zwei Cornhole Boards
- mindestens zwei Spieler
- acht Bean Bags und davon jeweils vier in der gleichen Farbe
- ausreichend Platz

---

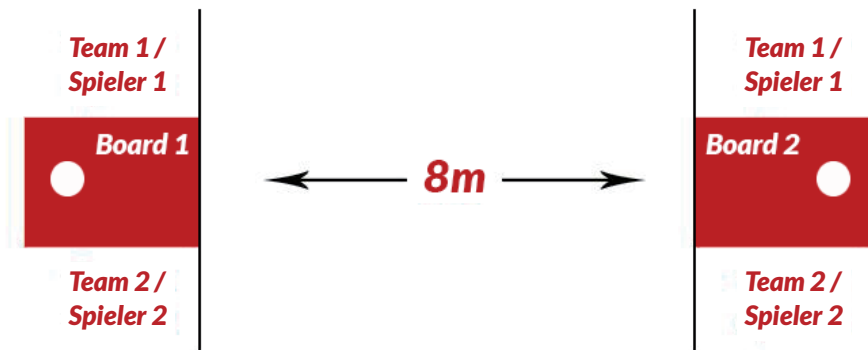
## 1. ALLGEMEINES

---

Es spielen immer mindestens zwei Personen gegeneinander. Grundsätzliches Ziel beim Cornhole ist es, dass die sogenannten „Bean Bags“ von den Spielern auf dem Cornhole Board platziert oder eingelocht werden. Entsprechend des Wurfergebnisses werden dann die Punkte verteilt. Cornhole wird ähnlich wie beim Tennis in Sätzen gespielt. Ein Satz besteht aus mehreren Durchgängen.

## 2. AUFBAU

Das Spielfeld ergibt sich durch einen festgelegten Abstand zwischen den Boards. Der Abstand beträgt 8 m von Unterkante zu Unterkante (siehe folgende Abbildung). Rechts und links neben den Brettern befinden sich die Wurfzonen für Team 1 und 2 beim „Doppel“ bzw. Spieler 1 und 2 während des „Einzels“. Beim Wurf muss sich der Spieler immer hinter der Linie, die sich durch die vordere Kante des Bretts ergibt, befinden. Ansonsten ist der Wurf ungültig.



Dieser Aufbau wird bei offiziellen Turnieren gespielt. Lassen es die Platzverhältnisse nicht zu oder sind die Abstände für den Wurf zu groß, ist es jedem selbst überlassen, die Abstände nach eigenem Ermessen zu verkürzen.

## 3. DER SPIELABLAUF

Wie bereits beschrieben, wird zwischen einem „Satz“ und einem „Durchgang“ unterschieden. Das Ende eines Satzes ist erreicht, sobald ein Team/Spieler insgesamt 21 oder mehr Punkte erzielt hat (siehe Abschnitt: „Das Punktesystem“). In der Regel wird im „Best-of-Three Modus“ gespielt. Das bedeutet, dass ein Team/Spieler das Spiel gewonnen hat, sobald zwei von maximal drei zu spielenden Sätzen gewonnen sind.

*Beispiel: Gewinnt also ein Team/Spieler den ersten und zweiten Satz von insgesamt drei Sätzen, ist das Spiel bereits nach dem zweiten Satz gewonnen.*

Jedes Team entscheidet sich vor Spielbeginn für eine Farbe der Bags.

Das Team bzw. der Spieler der beginnen darf, wird vor dem Spiel durch Losung (z.B. Münzwurf) entschieden. Während eines „Durchgangs“ werden von jedem Team jeweils vier „Bean Bags“ geworfen. Das Team bzw. der Spieler, der in einem Durchgang die meisten Punkte wirft, darf beim nächsten Durchgang mit dem Wurf der 4 Bags beginnen.

Der Spielablauf unterscheidet sich abhängig von der Spieler-Anzahl.

Wir gehen im Folgenden auf die Besonderheiten der zwei grundlegenden Spielformen ein. Das „Einzel“ und das „Doppel“.

a) „1 gegen 1“ – Einzel

Im Einzel wird vor Spielbeginn durch Münzwurf entschieden, welcher Spieler welcher Wurfzone zugeordnet wird. Die jeweils zugeloste Position neben dem Brett gilt für das gesamte Spiel. Es spielen jeweils beide Spieler immer **nur auf einem Brett**. Nach jedem Durchgang wird das Board gewechselt. Das bedeutet, dass im ersten Durchgang auf Board 1 gespielt wird und im Zweiten auf Board 2 usw. Wird das Spiel im „Best-of-Three Modus“ gespielt, gilt ab hier der allgemeine Spielablauf.

b) „2 gegen 2“ – Doppel

Im Doppel spielen, wie der Name schon sagt, 2er-Teams gegeneinander. Am grundsätzlichen Ablauf ändert sich dabei nichts. Jedoch ist die Aufstellung der Spieler gegenüber dem Einzel nicht die gleiche. Es wird jeweils ein Spieler des gleichen Teams in die zugeloste Wurfzone an Board 1 **und** Board 2 für die Dauer eines **kompletten Satzes** aufgestellt. Nach Ende des Satzes ändert sich zwar das Board, nicht aber die Wurfzone.

*Beispiel: Das erste Team entscheidet sich nach dem Münzwurf für die Zone von „Team 1“. Stellt also jeweils einen Spieler in die Zone von „Team 1“ an Board 1 und 2. Das zweite Team stellt an beide Bretter in die Zone von „Team 2“ ihre Spieler auf.*

Geworfen wird von Durchgang zu Durchgang, wie im Einzel, im Wechsel auf Board 1 und dann auf Board 2 usw. Jedoch hat jeder Spieler seine feste Wurfzone an Board 1 **oder** 2 und jeweils immer einen Durchgang Pause.

---

## 4. DAS PUNKTESYSTEM

---

Die Punkte werden erst **nach dem Wurf** aller acht Bags von beiden Teams/ Spielern ermittelt, da der eigene Spieler bzw. der Gegner mit einem Wurf gewollt oder ungewollt bereits platzierte Bags durch das Loch schieben kann und sich damit auch die Punktezahl verändert. Die Punkte werden durch die Farben der Bags dem Spieler bzw. dem Team zugeordnet und am Ende jeden Durchgangs addiert. Jedoch geht **nur die Differenz** der von beiden Teams/ Spielern erzielten Würfe in den Punktstand des Satzes ein (siehe auch im Punkte-Beispiel unten).

- I. Bags, die direkt oder indirekt durch andere geworfene Bags durch das Loch fallen, zählen mit **3 Punkten**.
- II. Bags, die auf dem Board liegen bleiben, ergeben jeweils **1 Punkt**.
- III. Bags, die nicht auf dem Board liegen bleiben bzw. trotzdem den Boden berühren, ergeben **0 Punkte**. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Bags beim Wurf das Brett nicht treffen oder von einem anderen Bag vom Board geschoben werden.
- IV. **Ungültige Würfe** werden ebenfalls mit **0 Punkten** gewertet und müssen **unmittelbar** nach dem Wurf **vom Board entfernt** werden. Ein Wurf ist ungültig, sobald das Bag vor dem Kontakt mit dem Brett in Berührung mit dem Boden gekommen ist oder wenn die Grenzen der Wurfzone absichtlich oder auch unabsichtlich missachtet wurden.

*Ein Beispiel:*

*Spieler A trifft zweimal durch das Loch und wirft zweimal neben das Brett. Daraus ergeben sich 6 Punkte. Spieler B trifft aber nur einmal auf das Brett und drei Mal daneben. Es wurde als nur 1 Punkt erzielt. Somit hat Spieler A den Durchgang gewonnen und kann 5 Punkte, als Differenz der jeweils erzielten Punkte, für den Satz sammeln. Spieler A darf außerdem im nächsten Durchgang mit dem Wurf der nächsten 4 Bags beginnen.*



**Dear customer,**

Congratulations on purchasing this device. Please read the following instructions carefully and follow them to prevent possible damages. We assume no liability for damage caused by disregard of the instructions and improper use. Scan the QR code to get access to the latest user manual and more product information.



---

**CONTENTS**

---

- Safety Instructions 10
- Cleaning, Drying & Care 10
- Cornhole - The Game 11
- 1. General 11
- 2. Setup 12
- 3. The Gameplay 12
- 4. The Scoring System 14

---

**MANUFACTURER & IMPORTER (UK)**

---

**Manufacturer:**

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Germany.

**Importer for Great Britain:**

Chal-Tec UK limited  
Unit 6 Riverside Business Centre  
Brighton Road  
Shoreham-by-Sea  
BN43 6RE  
United Kingdom

---

## SAFETY INSTRUCTIONS

---

We recommend that you read our instructions for use in detail to ensure a long service life.

### **Outdoor use - Do not play in the rain!**

The boards are suitable for outdoor use. For this purpose, the boards should be placed on as level and stable a surface as possible. The boards should only be used outdoors when weather conditions permit. They must not be exposed to rain.

### **Beware of sharp and pointed objects!**

Avoid direct contact of sharp-edged or pointed objects with the board surface. This can cause damage and scratches to the playing surface.

### **Warning! Small and swallowable parts!**

The game is not suitable for children under 36 months, as pieces from it could be swallowed.



---

## CLEANING, DRYING & CARE

---

The surface of the board is water-repellent. Nevertheless, we expressly point out that the boards should be dried thoroughly with an absorbent cloth if dampness or wetness cannot be avoided.

Also make sure to store the boards as dry as possible and in the best case in the sales packaging provided. Alternatively, we recommend the separately available carrier bags for storage and transport. After use, any dried-on water stains can be easily removed with a damp sponge and a little washing-up liquid.

---

# CORNHOLE – THE GAME

---

Like so many games of this kind, the throwing game 'Cornhole' has its origins in the USA. Known in the States as the 'Bean Bag Toss Game' among other things, the game is also finding more and more fans in Germany, and rightly so! Both the uncomplicated structure and the simple rules make Cornhole a suitable outdoor and indoor game for almost all ages (please note the instructions for use!).

## **Cornhole - What you need for it:**

- two Cornhole boards
- at least two players
- eight bean bags and four of each in the same colour
- enough space

---

## **1. GENERAL**

---

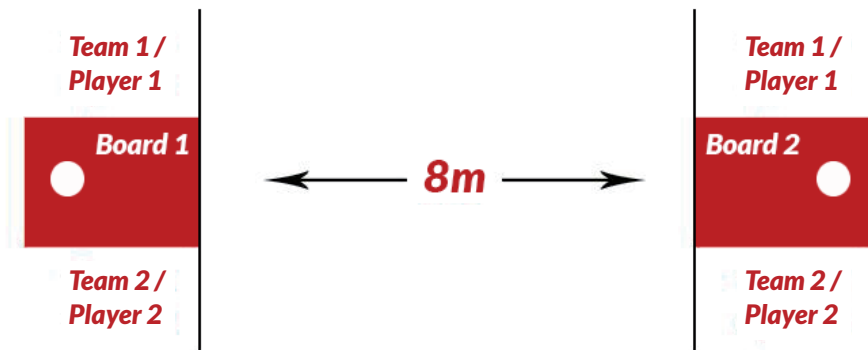
At least two people always play against each other. The basic aim of Cornhole is for the players to place or hole the so-called 'bean bags' on the Cornhole board. The points are then distributed according to the result of the throw. Cornhole is played in sets, similar to tennis. A set consists of several passes.

---

## 2. SETUP

---

The playing field results from a fixed distance between the boards. The distance is 8 m from lower edge to lower edge (see following figure). To the right and left of the boards are the throwing zones for teams 1 and 2 during 'doubles' and players 1 and 2 during 'singles'. When throwing, the player must always be behind the line formed by the front edge of the board. Otherwise the throw is invalid.



This setup is played in official tournaments. If the space does not allow it or if the distances are too large for the throws, it is up to everyone to shorten the distances as they see fit.

---

## 3. THE GAMEPLAY

---

As already described, a distinction is made between a 'set' and a 'round'. The end of a set is reached as soon as a team/player has scored a total of 21 or more points (see section: 'The Scoring System'). As a rule, the tournament is played in a 'best-of-three' mode. This means that a team/player has won the match as soon as two of a maximum of three sets to be played have been won.

*Example: So if a team/player wins the first and second set out of a total of three sets, the match is already won after the second set.*

Each team decides on the colour of the bags before the start of the game.

The team or the player who is allowed to start is decided before the game by drawing lots (e.g. coin toss). During a 'round', four 'bean bags' are thrown by each team. The team or player who throws the most points in one round may start throwing the 4 bags in the next round.

The course of the game differs depending on the number of players.

We will go into the specifics of the two basic forms of play below. The 'singles' and the 'doubles'.

a) '1 on 1' - singles

In singles, a coin toss is used before the start of the game to decide which player is assigned to which throwing zone. The assigned position next to the board is valid for the entire game. Both players play on **just one board** at a time. The board is changed after each round. This means that board 1 is played in the first round and board 2 in the second and so on. If the game is played in the 'best-of-three mode', the general game procedure applies from here on.

b) '2 on 2' - doubles

In doubles, as the name suggests, teams of 2 play against each other. Nothing changes in the basic procedure. However, the line-up of players is not the same compared to the singles. One player from the same team shall be placed in the allocated throwing zone on board 1 **and** board 2 for the duration of one **complete set**. After the end of the set, the board changes, but not the throwing zone.

*Example: The first team chooses the zone of 'Team 1' after the coin toss. So put one player each in the zone of 'Team 1' on board 1 and 2. The second team puts their players on both boards in the zone of 'Team 2'.*

Throwing is done from round to round, as in singles, alternating on board 1 and then on board 2, and so on. However, each player has a fixed throwing zone on board 1 **or** 2 and always has a break for one round.

---

## 4. THE SCORING SYSTEM

---

The points are only determined **after both teams/players have thrown** all eight bags, as the own player or the opponent can intentionally or unintentionally push bags that have already been placed through the hole with a throw and thus also change the score. The points are assigned to the player or team by the colours of the bags and added up at the end of each round. However, **only the difference** of the throws scored by both teams/players is included in the score of the set (see also in the scoring example below).

- I. Bags that fall through the hole directly or indirectly through other thrown bags count as **3 points**.
- II. Bags left on the board score **1 point** each.
- III. Bags that do not stay on the board or still touch the ground score **0 points**. It does not matter if the bags do not hit the board during the throw or are pushed off the board by another bag.
- IV. **Invalid throws** will also be scored **0 points** and must be **immediately removed from the board** after the throw.  
A throw is invalid as soon as the bag has come into contact with the ground before contact with the board or if the boundaries of the throwing zone have been disregarded intentionally or even unintentionally.

*An example:*

*Player A hits twice through the hole and throws twice next to the board. This results in 6 points. Player B, however, hits the board only once and misses three times. Only 1 point was scored. Thus player A has won the round and can collect 5 points, as the difference of the points scored in each case, for the set. Player A also gets to start throwing the next 4 bags in the next round.*

**Cher client, chère cliente,**

Toutes nos félicitations pour l'acquisition de ce nouvel appareil. Lisez attentivement les indications suivantes et suivez-les pour éviter d'éventuels dommages. Nous ne saurions être tenus pour responsables des dommages dus au non-respect des consignes et à la mauvaise utilisation de l'appareil. Scannez le QR-Code pour obtenir la dernière version du mode d'emploi ainsi que d'autres informations concernant le produit.



---

**SOMMAIRE**

---

- Consignes de sécurité 16
- Nettoyage, séchage et entretien 16
- Cornhole – Le jeu 17
  - 1. Général 17
  - 2. Structure 18
  - 3. Déroulement du jeu 18
  - 4. Le comptage des points 20

---

**FABRICANT ET IMPORTATEUR (UK)**

---

**Fabricant :**

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Allemagne.

**Importateur pour la Grande Bretagne :**

Chal-Tec UK limited  
Unit 6 Riverside Business Centre  
Brighton Road  
Shoreham-by-Sea  
BN43 6RE  
Royaume Uni

---

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

---

Nous vous recommandons de lire en détail notre mode d'emploi afin de garantir une longue durée de vie au produit.

### Utilisation en extérieur - Ne pas jouer sous la pluie !

Les planches sont adaptées à un usage extérieur. Pour ce faire, les planches doivent être placées sur une surface aussi plane et stable que possible. Les planches ne doivent être utilisées à l'extérieur que lorsque les conditions météorologiques le permettent. Elles ne doivent pas être exposées à la pluie.

### Attention aux objets pointus et tranchants !

Évitez le contact direct d'objets pointus ou tranchants avec la surface de la planche. Cela peut provoquer des dommages et des rayures sur la surface de jeu.

### Attention ! Risque d'ingestion de pièces petites !

Le jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car certains de ses éléments peuvent être avalés.



---

## NETTOYAGE, SÉCHAGE ET ENTRETIEN

---

La surface des planches est hydrofuge. Néanmoins, nous rappelons expressément que les planches doivent être soigneusement séchées avec un chiffon absorbant s'il est impossible d'éviter l'eau ou l'humidité.

Veillez également à stocker les planches le plus possible au sec et idéalement dans l'emballage de vente fourni. Nous recommandons également les sacs de transport disponibles séparément pour le stockage et le transport. Après utilisation, les taches d'eau séchée peuvent facilement s'essuyer avec une éponge humide et un peu de liquide vaisselle.



---

## CORNHOLE - LE JEU

---

Comme beaucoup de jeux de ce genre, le jeu de lancer « Cornhole » trouve son origine aux États-Unis. Connue entre autres aux États-Unis sous le nom de « Bean Bag Toss Game », ce jeu trouve également de plus en plus d'adeptes en Allemagne, et à juste titre !

La structure et les règles simples font du Cornhole un jeu d'extérieur et d'intérieur adapté à presque tous les âges (veuillez tenir compte des instructions d'utilisation !).

### **Cornhole - Ce dont vous avez besoin :**

- deux planches de Cornhole
- au moins deux joueurs
- huit Bean Bags et quatre de chaque couleur
- assez d'espace

---

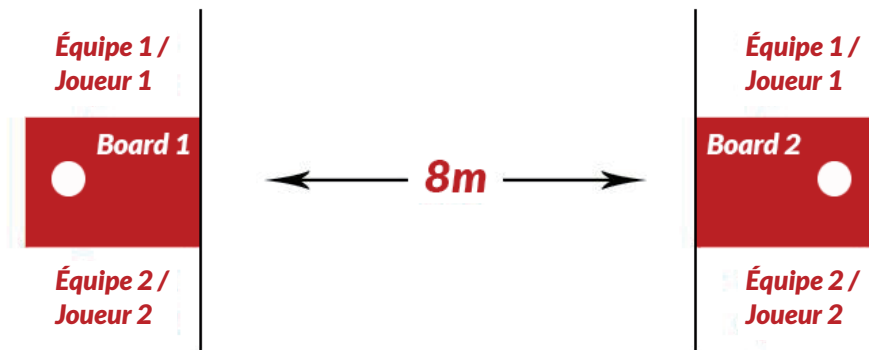
## 1. GÉNÉRAL

---

Au moins deux personnes jouent toujours l'une contre l'autre. L'objectif de base du cornhole est que les joueurs placent ou trouent les « Bean Bags » sur le panneau de cornhole. Les points sont ensuite distribués en fonction du résultat du lancer. Le Cornhole se joue en sets, comme le tennis. Un set est constitué de plusieurs tours.

## 2. STRUCTURE

Le terrain de jeu est créé par une distance précise entre les planches. La distance est de 8 m du bord inférieur au bord inférieur (voir la figure suivante). À droite et à gauche des planches se trouvent les zones de lancer pour les équipes 1 et 2 pendant les « doubles » et les joueurs 1 et 2 pendant les « simples ». Lorsqu'il lance, le joueur doit toujours se trouver derrière la ligne formée par le bord avant de la planche. Sinon, le lancer n'est pas valide.



Cette configuration est jouée dans les tournois officiels. Si l'espace ne le permet pas ou si les distances sont trop grandes pour le lancer, il appartient à chacun de raccourcir les distances comme il l'entend.

## 3. DÉROULEMENT DU JEU

Comme décrit précédemment, on distingue les « sets » et les « tours ». La fin d'un set est atteinte dès qu'une équipe/un joueur a marqué un total de 21 points ou plus (voir « Comptage des points » ci-dessous). En règle générale, le tournoi se joue en mode « best-of-three ». Cela signifie qu'une équipe/un joueur gagne le match dès que deux sets sur un maximum de trois à jouer ont été gagnés.

*Exemple : Si une équipe/un joueur remporte le premier et le deuxième set sur un total de trois sets, elle gagne le match après le deuxième set.*

Chaque équipe décide de la couleur des sacs avant le début du jeu.

L'équipe ou le joueur qui commencer est choisi avant le match par tirage au sort (par exemple, tirage à pile ou face). Pendant un « tour », chaque équipe lance quatre « Bean Bags ». L'équipe ou le joueur qui lance le plus de points dans un tour peut commencer à lancer les 4 sacs au tour suivant.

Le déroulement du jeu diffère en fonction du nombre de joueurs.

Nous verrons plus loin les spécificités de ces deux formes de jeu de base. Les « simples » et les « doubles ».

a) « 1 contre 1 » - simples

En simple, on procède à un tirage au sort avant le début de la partie pour décider quel joueur est affecté à quelle zone de lancer. La position assignée à côté de la planche est valable pour toute la partie. Les deux joueurs jouent sur **une seule planche** à la fois. La planche est changée après chaque tour. Cela signifie que la planche 1 est jouée au premier tour et la planche 2 au second et ainsi de suite. Si le jeu se déroule en mode « best-of-three », la procédure générale du jeu s'applique à partir de maintenant.

b) « 2 contre 2 » - doubles

En double, comme son nom l'indique, des équipes de 2 personnes jouent l'une contre l'autre. Rien ne change dans la procédure de base. Cependant, la composition des joueurs n'est pas la même que pour les simples. Un joueur d'une équipe est placé dans la zone de lancer allouée sur la planche 1 **et la** planche 2 pour la durée d'un **set complet**. Après la fin du set, la planche change, mais pas la zone de lancement.

*Exemple : La première équipe choisit la zone de « l'équipe 1 » après le tirage au sort. La première équipe place donc un joueur dans la zone de l'équipe 1 sur les planches 1 et 2. La deuxième équipe place ses joueurs sur les deux planches dans la zone de l'équipe 2.*

Les lancers se font d'un tour à l'autre, comme en simple, en alternant sur la planche 1 puis sur la planche 2, et ainsi de suite. Cependant, chaque joueur dispose d'une zone de lancement fixe sur la planche 1 **ou** 2 et fait toujours une pause dans le tour.

---

## 4. LE COMPTAGE DES POINTS

---

Les points ne sont déterminés qu'**après le lancer** par les deux équipes/joueurs des huit sacs, car un joueur ou son adversaire peut intentionnellement ou involontairement pousser des sacs déjà placés dans le trou lors d'un lancer et ainsi modifier le score. Les points sont attribués au joueur ou à l'équipe en fonction des couleurs des sacs et sont additionnés à la fin de chaque tour. Cependant, **seule la différence des lancers** marqués par les deux équipes/joueurs est incluse dans le score de la manche (voir également l'exemple de score ci-dessous).

- I. Les sacs qui tombent dans le trou directement ou indirectement poussés par d'autres sacs lancés comptent pour **3 points**.
- II. Les sacs restants sur la planche marquent **1 point** chacun.
- III. Les sacs qui ne restent pas sur la planche ou qui touchent encore le sol **marquent 0 point**. Il importe peu que les sacs ne touchent pas la planche pendant le lancer ou qu'ils soient poussés hors de la planche par un autre sac.
- IV. Les **lancers non valides** se verront également attribuer **0 point** et devront être **retirés de la planche immédiatement** après le lancer. Un lancer est invalide dès que le sac est entré en contact avec le sol avant le contact avec la planche ou si les limites de la zone de lancer ont été ignorées intentionnellement ou même involontairement.

*Exemple :*

*Le joueur A lance deux fois dans le trou et lance deux fois à côté de la planche. Il en résulte 6 points. Le joueur B, quant à lui, ne touche a planche qu'une fois et la rate trois fois. Il marque un seul point. Ainsi, le joueur A a gagné le tour et peut collecter 5 points, à savoir la différence des points marqués dans chaque cas, pour le set. Le joueur A peut également commencer à lancer les 4 sacs suivants au tour suivant.*

**Estimado cliente:**

Le felicitamos por la adquisición de este producto. Lea atentamente el siguiente manual y siga cuidadosamente las instrucciones de uso con el fin de evitar posibles daños. La empresa no se responsabiliza de los daños ocasionados por un uso indebido del producto o por haber desatendido las indicaciones de seguridad. Escanee el siguiente código QR para obtener acceso al manual de usuario más reciente y otra información sobre el producto.



---

## ÍNDICE

---

- Indicaciones de seguridad 22
- Limpieza, secado y cuidado 22
- Cesta - El juego 5 23
- 1. General 23
- 2. Estructura 24
- 3. El juego 24
- 4. El sistema de puntos 26

---

## FABRICANTE E IMPORTADOR (REINO UNIDO)

---

**Fabricante:**

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlín, Alemania.

**Importador para el Reino Unido:**

Chal-Tec UK limited.  
Unit 6 Riverside Business Centre  
Brighton Road  
Shoreham-by-Sea  
BN43 6RE  
Reino Unido

---

## INDICACIONES DE SEGURIDAD

---

Le recomendamos que lea detenidamente las instrucciones de uso para garantizar una larga vida útil.

### **Uso en exteriores - ¡No jugar bajo la lluvia!**

Las tablas son aptas para su uso en exteriores. Las tablas deben colocarse sobre una superficie lo más nivelada y estable posible. Las tablas sólo deben utilizarse en el exterior cuando las condiciones meteorológicas lo permitan. No deben exponerse a la lluvia.

### **¡Cuidado con los objetos afilados y puntiagudos!**

Evite el contacto directo de objetos afilados o puntiagudos con la superficie del tablero. Ya que puede causar daños y arañazos en la superficie de juego.

### **¡Atención! ¡Piezas pequeñas y tragables!**

El juego no es adecuado para niños menores de 36 meses, ya que podrían tragarse algunas partes.



---

## LIMPIEZA, SECADO Y CUIDADO

---

La superficie de las tablas es hidrófuga. No obstante, señalamos expresamente que las tablas deben secarse a fondo con un paño absorbente si no se puede evitar la humedad.

Asegúrese también de guardar las tablas lo más secas posible y en el mejor de los casos en el embalaje de venta suministrado. Como alternativa, recomendamos las bolsas de transporte disponibles por separado para el almacenamiento y el transporte. Después de su uso, las manchas de agua seca pueden eliminarse fácilmente con una esponja húmeda y un poco de detergente.

---

## CESTA - EL JUEGO 5

---

Como tantos otros juegos de este tipo, el juego de lanzamiento "Cornhole" tiene su origen en los Estados Unidos. Conocido en Estados Unidos como el "Bean Bag Toss Game", entre otras cosas, el juego también está encontrando cada vez más fans en Alemania, ¡y con razón!

Tanto la estructura poco complicada como las reglas sencillas hacen que el Cornhole sea un juego adecuado para exteriores e interiores para casi todas las edades (¡tenga en cuenta las instrucciones de uso!).

### Lo que necesitas para ello:

- dos tablas de Cornhole
- al menos dos jugadores
- ocho bolsas de frijoles y cuatro de cada uno en el mismo color
- suficiente espacio

---

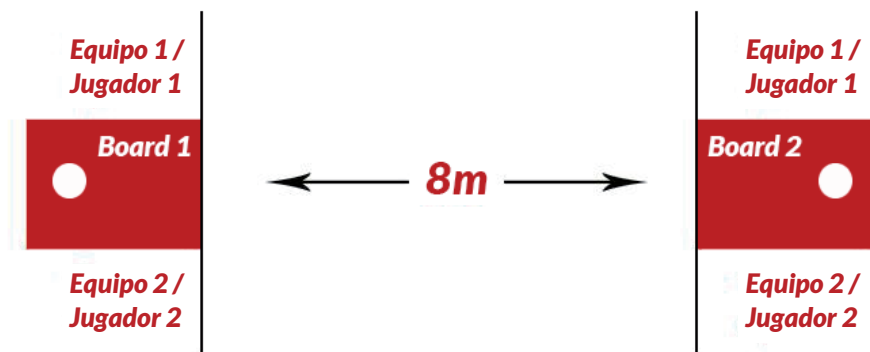
## 1. GENERAL

---

Al menos dos personas juegan siempre en contra. El objetivo básico del cornhole es que los jugadores coloquen o agujereen las llamadas "bolsas de judías" en el tablero de cornhole. A continuación, los puntos se distribuyen en función del resultado de la tirada. El cornhole se juega en sets, de forma similar al tenis. Un conjunto consta de varios pases.

## 2. ESTRUCTURA

El campo de juego resulta de una distancia fija entre los tableros. La distancia es de 8 m de borde inferior a borde inferior (véase la siguiente figura). A la derecha y a la izquierda de los tableros están las zonas de lanzamiento de los equipos 1 y 2 durante los „dobles“ y de los jugadores 1 y 2 durante los „individuales“. Al lanzar, el jugador debe estar siempre detrás de la línea formada por el borde delantero del tablero. En caso contrario, el lanzamiento no es válido.



Esta configuración se juega en los torneos oficiales. Si el espacio no lo permite o si las distancias son demasiado grandes para la camada, es decisión de cada uno acortar las distancias como crea conveniente.

## 3. EL JUEGO

Como ya se ha descrito, se distingue entre un „conjunto“ y un „pasaje“. El final de un set se alcanza en el momento en que un equipo/jugador ha anotado un total de 21 o más puntos (ver „sistema de puntuación“ más abajo). Por regla general, el torneo se juega al „mejor de tres“. Esto significa que un equipo/jugador ha ganado el partido en cuanto se han ganado dos de un máximo de tres sets a jugar.

*Ejemplo: Si un equipo/jugador gana el primer y segundo set de un total de tres sets, el partido ya está ganado después del segundo set.*

Cada equipo decide el color de las bolsas antes del comienzo del juego.



El equipo o el jugador que puede empezar se decide antes del partido mediante un sorteo (por ejemplo, lanzando una moneda). Durante una "carrera", cada equipo lanza cuatro "bolsas de frijoles". El equipo o jugador que lance la mayor cantidad de puntos en una ronda puede comenzar a lanzar las 4 bolsas en la siguiente ronda.

El desarrollo del juego difiere en función del número de jugadores.

A continuación, analizaremos los detalles de las dos formas básicas de juego. Los "individuales" y los "dobles".

#### a) "1 contra 1" - individuales

En los individuales, se lanza una moneda antes del comienzo del partido para decidir qué jugador se asigna a cada zona de lanzamiento. La posición asignada junto al tablero es válida para toda la partida. Ambos jugadores juegan en **un tablero** a la vez. El tablero se cambia después de cada ronda. Esto significa que el tablero 1 se juega en la primera ronda y el tablero 2 en la segunda y así sucesivamente. Si la partida se juega en la modalidad "al mejor de tres", a partir de aquí se aplica el procedimiento general del juego.

#### b) "2 contra 2" - dobles

En los dobles, como su nombre indica, se enfrentan equipos de dos personas. Nada cambia en el procedimiento básico. Sin embargo, la alineación de jugadores no es la misma que la de los individuales. Un jugador del mismo equipo se colocará en la zona de lanzamiento asignada en el tablero 1 y en el tablero 2 durante la duración de un **set completo**. Tras el final del juego, el tablero cambia, pero no la zona de lanzamiento.

*Ejemplo: El primer equipo elige la zona del "Equipo 1" tras el lanzamiento de la moneda. Así que pon un jugador de cada uno en la zona del "Equipo 1" en el tablero 1 y 2. El segundo equipo pone a sus jugadores en ambos tableros en la zona del "Equipo 2".*

Los lanzamientos se realizan de ronda en ronda, como en los individuales, alternando en el tablero 1 y luego en el 2, y así sucesivamente. Sin embargo, cada jugador tiene una zona de lanzamiento fija en el tablero 1 o 2 y siempre tiene un descanso para una carrera.

---

## 4. EL SISTEMA DE PUNTOS

---

Los puntos sólo se determinan **después de** que ambos equipos/jugadores hayan lanzado las ocho bolsas, ya que el propio jugador o el oponente pueden empujar intencionadamente o no las bolsas que ya han sido colocadas a través del agujero con un lanzamiento y, por tanto, también cambiar la puntuación. Los puntos se asignan al jugador o al equipo por los colores de las bolsas y se suman al final de cada ronda. Sin embargo, **sólo la diferencia de** los lanzamientos anotados por ambos equipos/jugadores se incluye en la puntuación del set (ver también en el ejemplo de puntuación más abajo).

- I. Las bolsas que caen por el agujero directamente o indirectamente a través de otras bolsas lanzadas cuentan como **3 puntos**.
- II. Las bolsas que quedan en el tablero suman **1 punto** cada una.
- III. Las bolsas que no se queden en el tablero o que sigan tocando el suelo **suman 0 puntos**. No importa si las bolsas no golpean la tabla durante el lanzamiento o si son empujadas fuera de la tabla por otra bolsa.
- IV. Los **lanzamientos inválidos** también se calificarán con **0 puntos** y deberán ser **retirados del tablero inmediatamente** después del lanzamiento.  
Un lanzamiento es inválido en el momento en que la bolsa ha entrado en contacto con el suelo antes del contacto con el tablero o si se han ignorado los límites de la zona de lanzamiento de forma intencionada o incluso involuntaria.

*Ejemplo:*

*El jugador A golpea dos veces por el agujero y lanza dos veces junto al tablero. Esto da como resultado 6 puntos. El jugador B, sin embargo, golpea el tablero sólo una vez y falla tres veces. Sólo se anotó 1 punto. Por lo tanto, el jugador A ha ganado la ronda y puede reunir 5 puntos, como la diferencia de los puntos obtenidos en cada caso, para el conjunto. El jugador A también puede empezar a lanzar las siguientes 4 bolsas en la siguiente ronda.*

**Gentile cliente,**

la ringraziamo per l'acquisto del dispositivo. La preghiamo di leggere attentamente le seguenti istruzioni per l'uso e di seguirle per evitare possibili danni. Non ci assumiamo alcuna responsabilità per danni scaturiti da una mancata osservanza delle avvertenze di sicurezza e da un uso improprio del dispositivo. Scansionare il seguente codice QR per accedere al manuale d'uso più recente e ricevere informazioni sul prodotto.



---

**INDICE**

---

- Avvertenze di sicurezza 28
- Pulizia, asciugatura e manutenzione 28
- Cornhole – Il gioco 29
  - 1. Generale 29
  - 2. Set-up 30
  - 3. Svolgimento del gioco 30
  - 4. Il sistema a punti 32

---

**PRODUTTORE E IMPORTATORE (UK)**

---

**Produttore:**

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlino, Germania.

**Importatore per la Gran Bretagna:**

Chal-Tec UK limited  
Unit 6 Riverside Business Centre  
Brighton Road  
Shoreham-by-Sea  
BN43 6RE  
Regno Unito

---

## AVVERTENZE DI SICUREZZA

---

Si raccomanda di leggere dettagliatamente le istruzioni per l'uso per garantire una lunga durata.

### **Impiego all'aperto - Non giocare sotto la pioggia!**

Le piattaforme sono adatte all'uso esterno. A questo scopo, le piattaforme devono essere collocate su una superficie il più possibile piana e stabile e devono essere usate all'aperto solo quando le condizioni atmosferiche lo permettono. Non devono essere esposte alla pioggia.

### **Attenzione agli oggetti affilati e appuntiti!**

Evitare il contatto diretto di oggetti taglienti o appuntiti con la superficie della piattaforma. Ciò può causare danni e graffi alla superficie del gioco.

### **Attenzione! Parti piccole e ingoiabili!**

Il gioco non è adatto a bambini sotto i 36 mesi, dato che alcuni pezzi potrebbero essere inghiottiti.



---

## PULIZIA, ASCIUGATURA E MANUTENZIONE

---

La superficie delle piattaforme è idrorepellente. Tuttavia, si sottolinea espressamente che i tabelloni devono essere asciugati accuratamente con un panno assorbente se non si può evitare umidità o bagnato.

Assicurarsi di conservare le piattaforme il più asciutto possibile e nel migliore dei casi nell'imballaggio fornito. In alternativa si raccomandano le borse da trasporto disponibili separatamente per la conservazione e il trasporto. Dopo l'uso le macchie d'acqua asciugate possono essere facilmente rimosse con una spugna umida e un po' di detersivo.

---

## CORNHOLE - IL GIOCO

---

Come molti giochi di questo tipo, il gioco di lancio "Cornhole" affonda le sue origini negli Stati Uniti. Conosciuto negli Stati Uniti come "Bean Bag Toss Game" tra le altre cose, il gioco sta raccogliendo sempre più accoliti anche in Germania, e a ragione!

Sia il set-up che le regole semplici rendono il Cornhole un gioco adatto all'aperto e al chiuso per quasi tutte le età (si prega di notare le istruzioni per l'uso!).

### **Cornhole - Cosa ti serve per iniziare:**

- due piattaforme di Cornhole
- almeno due giocatori
- otto sacchetti di fagioli di cui quattro dello stesso colore
- abbastanza spazio

---

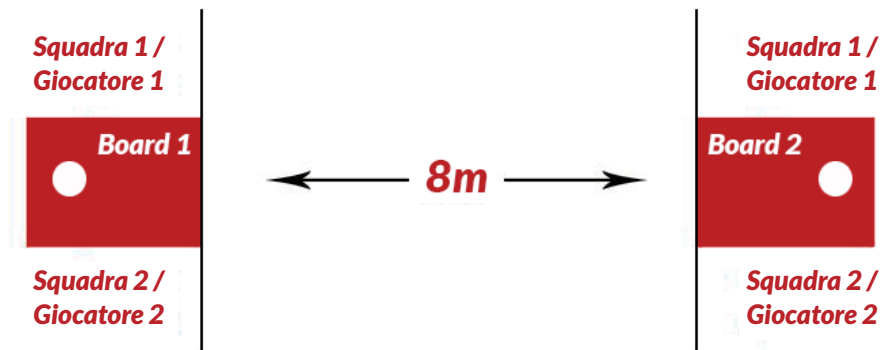
## 1. GENERALE

---

Almeno due persone giocano sempre l'una contro l'altra. Lo scopo fondamentale del Cornhole è di piazzare o imbucare i cosiddetti "Bean Bags" sulla piattaforma di Cornhole. I punti vengono poi distribuiti in base al risultato del lancio. Il Cornhole si gioca in set come per il tennis. Un set consiste in diversi inning.

## 2. SET-UP

La disposizione del campo si riferisce alla distanza stabilita tra le piattaforme. La distanza è di 8 m da bordo inferiore a bordo inferiore (vedi figura seguente). A destra e a sinistra dei tabelloni ci sono le zone di lancio per le squadre 1 e 2 nel „doppio“ ossia per il giocatore 1 e nel „singolo“ per il giocatore 2. Quando si lancia, il giocatore si deve trovare sempre dietro la linea formata dal bordo anteriore del tabellone, altrimenti il lancio non è valido.



Questo set-up viene giocato nei tornei ufficiali. Se lo spazio non lo permette o se le distanze sono troppo ampie per il lancio, spetta ai giocatori accorciare le distanze come meglio credono.

## 3. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Come già descritto, si fa distinzione tra „set“ e „inning“. La fine di un set è raggiunta non appena una squadra/giocatore ha totalizzato 21 o più punti (vedi „sistema a punti“ sottostante). Di regola, il torneo si gioca in „Modalità Best-of-Three“. Questo significa che una squadra/un giocatore ha vinto la partita non appena due dei tre set da giocare sono stati vinti.

*Esempio: se una squadra/un giocatore vince il primo e il secondo set su un totale di tre set, la partita è già vinta dopo il secondo set.*

Ogni squadra decide il colore dei sacchetti prima dell'inizio del gioco.

Prima della partita si decide tramite sorteggio quale squadra o giocatore potrà iniziare (per esempio con il lancio della moneta). Durante un "inning" vengono lanciati quattro "Bean Bags" da ogni squadra. La squadra o il giocatore che lancia il maggior numero di punti in un inning, può iniziare a lanciare i 4 sacchetti nell'inning successivo.

Lo svolgimento del gioco varia a seconda del numero di giocatori.

Ma entriamo nello specifico delle due varianti di gioco. Il "singolo" e il "doppio".

a) "1 contro 1" - singolo

Nel singolo si lancia la moneta prima dell'inizio della partita per decidere quale giocatore verrà assegnato a quale zona di lancio. La posizione assegnata accanto al tabellone è valida per tutta la partita. Entrambi i giocatori giocano sempre **solo su un tabellone**. La piattaforma viene cambiata dopo ogni inning. Questo significa che durante il primo inning si gioca sulla piattaforma 1 e nel secondo sulla piattaforma 2 ecc. Se la partita viene giocata in "Modalità Best-of-Three", da qui in poi il gioco si svolge normalmente.

b) "2 contro 2" - doppio

Nel doppio, come suggerisce il nome, squadre di 2 persone giocano l'una contro l'altra. Non cambia nulla nello svolgimento del gioco. Tuttavia, la formazione dei giocatori non è la stessa rispetto al singolo. Un giocatore della stessa squadra deve essere posizionato nella zona di lancio assegnata sulla piattaforma 1 e 2 per la durata di un **set completo**. Dopo la fine del set cambia la piattaforma, ma non la zona di lancio.

*Esempio: la prima squadra sceglie la zona della "Squadra 1" dopo il lancio della moneta. Quindi un giocatore verrà messo nella zona della "Squadra 1" sulla piattaforma 1 e uno sulla piattaforma 2. La seconda squadra disporrà i suoi giocatori su entrambe le piattaforme nella zona della "Squadra 2".*

I lanci si fanno da un inning all'altro, come nei singoli, alternandosi sulla piattaforma 1 e poi sulla piattaforma 2 e così via. Tuttavia ogni giocatore ha una zona di lancio fissa sulla piattaforma 1 o 2 e ha sempre un inning di pausa.

---

## 4. IL SISTEMA A PUNTI

---

I punti sono determinati solo **dopo che** entrambe le squadre/i giocatori hanno lanciato tutti gli otto sacchetti, poiché il proprio giocatore o l'avversario possono intenzionalmente o involontariamente spingere in buca i sacchetti che sono già stati lanciati e quindi anche cambiare il punteggio. I punti vengono assegnati al giocatore o alla squadra in base ai colori dei sacchetti e sommati alla fine di ogni inning. Tuttavia, **solo la differenza dei** lanci segnati da entrambe le squadre/i giocatori è inclusa nel punteggio del set (vedi anche nell'esempio di punteggio qui sotto).

- I. I sacchetti che cadono nella buca direttamente o indirettamente attraverso altri sacchetti lanciati valgono **3 punti**.
- II. I sacchetti lasciati sulla piattaforma valgono **1 punto** ciascuno.
- III. I sacchetti che non rimangono sulla piattaforma o toccano il terreno valgono **0 punti**. Non importa se i sacchetti non colpiscono il tabellone durante il lancio o vengono spinti fuori dalla piattaforma da un altro sacchetto.
- IV. **Anche i lanci non validi** valgono **0 punti** e devono essere **rimossi dalla piattaforma immediatamente** dopo il lancio.  
Un lancio non è valido non appena il sacchetto tocca il terreno prima di entrare in contatto con il tabellone o se i confini della zona di lancio sono stati ignorati intenzionalmente o involontariamente.

*Un esempio:*

*Il giocatore A infila due volte il sacchetto nella buca e lancia due volte accanto al tabellone. Il giocatore ottiene 6 punti. Il giocatore B colpisce il tabellone solo una volta e lo manca tre volte. Si ottiene solo 1 punto. Così il giocatore A ha vinto l'inning e può raccogliere 5 punti per il set come differenza dei punti raggiunti. Il giocatore A può anche iniziare a lanciare i prossimi 4 sacchetti nell'inning successivo.*









**BERLIN  
BRANDS  
GROUP®**

  
KLARSTEIN

  
**auna**

  
blumfeldt

**brunolie**

  
sleepwise

  
**CAPITAL SPORTS**