

# PITCH GAMES

# Cornhole



Créé par Paul-Henri Argiot et Mathieu Roque

Le Cornhole moderne est né aux États-Unis dans les années 70. La popularité de ce jeu d'extérieur est due à la simplicité de ses règles qui consistent à lancer des petits sacs de grains de maïs dans un trou percé dans une planche de bois.

Chaque année, plusieurs millions de pratiquants se défient pour mettre leur adresse et leur mental à l'épreuve.

Pitch Games vous offre une version de poche dans laquelle les lanceurs de sacs sont remplacés par des pichenettes.

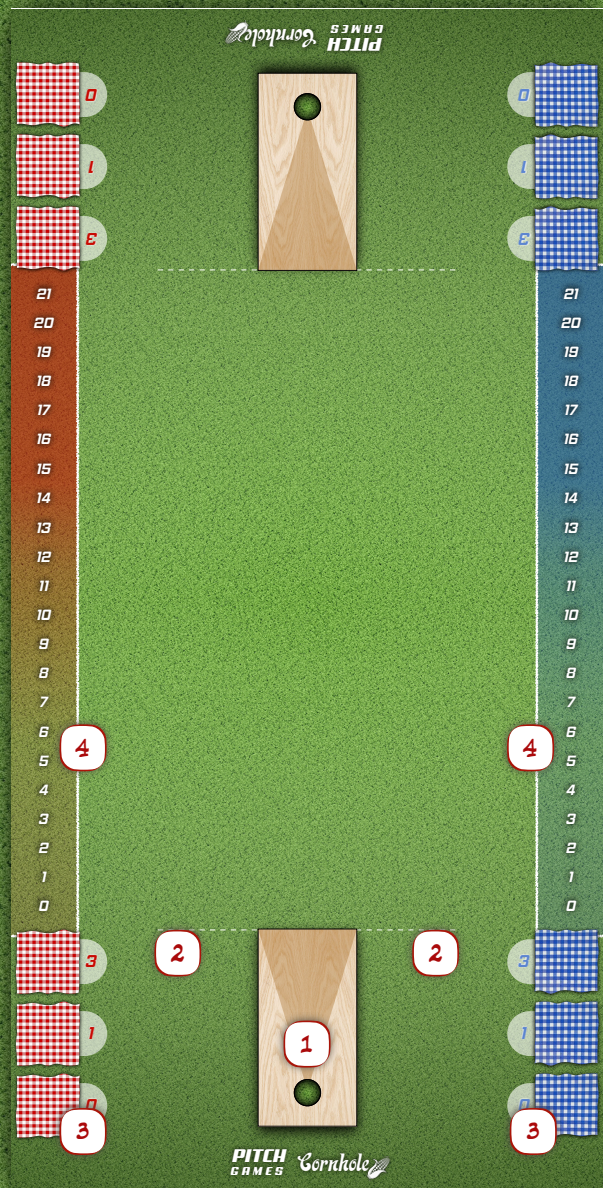
Retrouvez la tension et le plaisir d'une partie de Cornhole sur votre table.



2-4 joueurs

14 ans et +

10 minutes



## MISE EN PLACE

- PLACER LE TAPIS ENTRE LES JOUEURS
- PLACER UNE PINCE MARQUEUR DE SCORE SUR CHAQUE 0 DES PISTES DE SCORE
- PLACER LES 8 PALETS SACS (4 BLEUS ET 4 ROUGES) À CÔTÉ DU TAPIS

1 PLANCHE

2 LIGNE DE LANCER

3 NAPPE DE COMPTAGE

4 PISTE DE SCORE

## PALETS SACS



## PRINCIPES DE JEU

- LA PARTIE SE DÉROULE EN PLUSIEURS MANCHES.
- A CHAQUE MANCHE, UN JOUEUR DE CHAQUE ÉQUIPE DEVIENT LE LANCEUR. LES LANCEURS CHANGENT À CHAQUE NOUVELLE MANCHE.
- LES LANCEURS LANCENT LEURS 4 SACS, UN SAC À LA FOIS ET À TOUR DE RÔLE EN DIRECTION DE LA PLANCHE OPPOSÉE.
- SEULE L'ÉQUIPE QUI TOTALISE LE PLUS DE POINTS MARQUE ET NE COMPTE QUE LES POINTS SUPÉRIEURS À CEUX DE L'ÉQUIPE ADVERSE.
- L'ÉQUIPE AYANT MARQUÉ COMMENCE LA MANCHE SUIVANTE.
- LA PARTIE PREND FIN LORSQU'UNE ÉQUIPE ATTEINT OU DÉPASSE 21 POINTS.



## LE TRADITIONNEL (2 CONTRE 2)

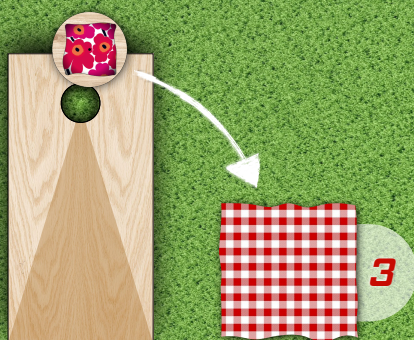
### MISE EN PLACE

- COMPOSEZ 2 ÉQUIPES DE 2 JOUEURS ET ATTRIBUEZ UNE COULEUR À CHAQUE ÉQUIPE.
- CHAQUE COÉQUIPIER SE POSITIONNE FACE À FACE, DERRIÈRE UNE PLANCHE ET À CÔTÉ D'UN ADVERSAIRE.
- CHOISISSEZ QUELLE ÉQUIPE COMMENCERA LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE.

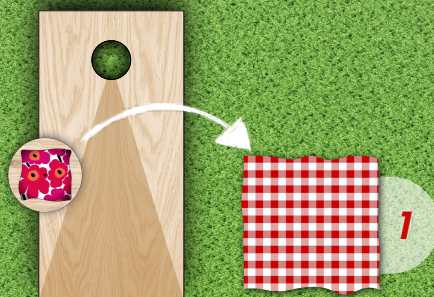


### DEROULEMENT D'UNE MANCHE

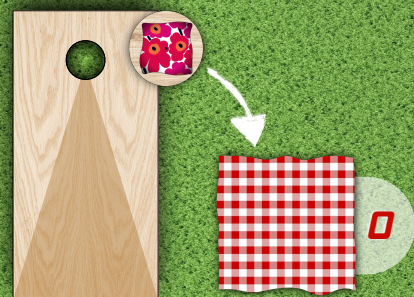
- LES 2 ADVERSAIRES PLACÉS DU CÔTÉ DES 0 DES PISTES DE SCORE SONT LES PREMIERS LANCEURS ET PRENNENT LES 4 PALETS DE LEUR COULEUR.
- À TOUR DE RÔLE, CHAQUE LANCEUR PLACE UN PALET DE SON CÔTÉ DE LA PLANCHE, DERRIÈRE LA LIGNE DE LANCER ET LE PROPULSE VERS LA PLANCHE OPPOSÉE.
- À CHAQUE LANCER, LE COÉQUIPIER RÉCUPÈRE LE PALET POUR LE PLACER SUR LA NAPPE DE COMPTAGE DE SA COULEUR ET DE LA VALEUR CORRESPONDANT AU RÉSULTAT DU LANCER :



3 : SI LE PALET MORD LE TROU.



1 : SI LE POINT CENTRAL DU PALET EST SUR LA PLANCHE.



0 : SI POINT CENTRAL DU PALET EST HORS DE LA PLANCHE.

- QUAND TOUS LES PALETS ONT ÉTÉ LANCÉS ET COMPTABILISÉS, CHAQUE ÉQUIPE ADDITIONNE LES POINTS DE SES 4 PALETS. L'ÉQUIPE AVEC LE PLUS DE POINTS MARQUE LES POINTS SUPÉRIEURS À CEUX DE L'ÉQUIPE ADVERSE. LES POINTS SONT AJOUTÉS AU SCORE DE L'ÉQUIPE REMPORANT LA MANCHE.  
EX : LES ROUGES TOTALISENT 6 POINTS ET LES BLEUS EN TOTALISENT 8. LES BLEUS MARQUENT 2 POINTS (8 - 6) DANS CETTE MANCHE.
- POUR LA MANCHE SUIVANTE, LE RÔLE DE LANCEUR PASSE À L'AUTRE JOUEUR DANS CHAQUE ÉQUIPE.
- L'ÉQUIPE AVANT MARQUÉ COMMENCE LA MANCHE SUIVANTE.
- LORSQU'UNE ÉQUIPE ATTEINT OU EXCÈDE 21 POINTS, ELLE REMPORTE LA PARTIE.

## LE DUEL (1 CONTRE 1)

### MISE EN PLACE

- LES JOUEURS SE PLACENT FACE À FACE, CHACUN DERRIÈRE UNE PLANCHE. CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE COULEUR DE PISTE DE SCORE, PREND LES 4 PALETS DE SA COULEUR. LE JOUEUR PLACÉ DU CÔTÉ DU 0 DES PISTES DE SCORE DEVIENT LE PREMIER JOUEUR.

### DEROULEMENT D'UNE MANCHE

- LES 2 JOUEURS SONT LANCEURS À CHAQUE MANCHE. À TOUR DE RÔLE, EN COMMENÇANT PAR LE PREMIER JOUEUR, ILS PLACENT UN DE LEURS PALETS À CÔTÉ DE LA PLANCHE, DERRIÈRE LA LIGNE DE LANCER ET LE PROPULSE VERS LA PLANCHE OPPOSÉE.
- À CHAQUE LANCER, LE JOUEUR ADVERSE RÉCUPÈRE LE PALET POUR LE PLACER SUR LA NAPPE DE COMPTAGE CORRESPONDANTE.
- LE RESTE DES RÈGLES EST IDENTIQUE À LA VERSION 2 CONTRE 2.