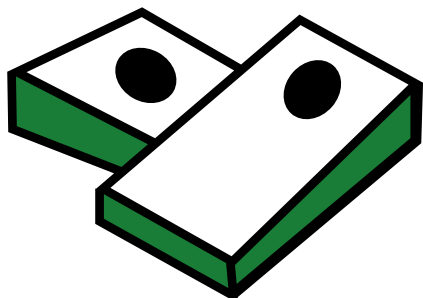


CORNHOLIO

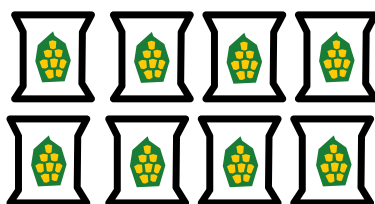
CORNHOLE ŽAIDIMO IŠTAKOS

XIVa. pradžioje, Vokietijoje, Matthias Kuepermann, vaikštinėdamas po savo teritoriją pastebėjo vaikus, kurie žaidė mėtydami akmenis į skylę žemėje. Susirūpinęs jų saugumu, tuometinis baldininkas, sugalvojo pagaminti vaikams saugesnį žaidimo variantą. Pirmąjį Cornhole variantą Matthias sukūrė su priemonėmis, kurias rado savo dirbtuvėse. Sukalė plokštę iš medinių lentų, kurioje padarė skylę, o vaikų mėtomus akmenis nusprendė pakeisti saugesniu įrankiu - pasiuvo kukurūzais pripildytus maišelius. Vėliau Vokietijos migrantams persikėlus į JAV, Cornhole žaidimas labai išpopuliarėjo tarp vietinių ir plačiai žaidžiamas iki šių dienų.

1-2 Žaidimo plokštės



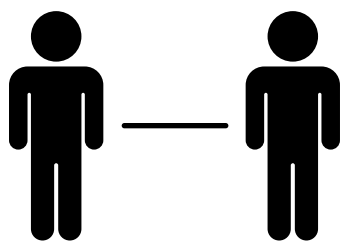
8 Kukurūzais užpildyti maišeliai



1 Moneta

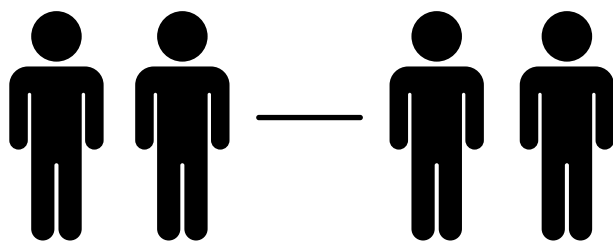


CORNHOLIO ŽAIDIMAS ŽAIDŽIAMAS

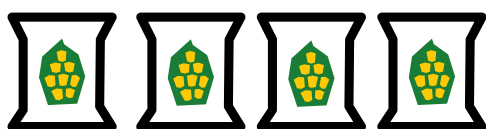


Vienas prieš vieną

arba



Du prieš du



Kiekvienai komandai
priklauso po 4 cornhole maišelius



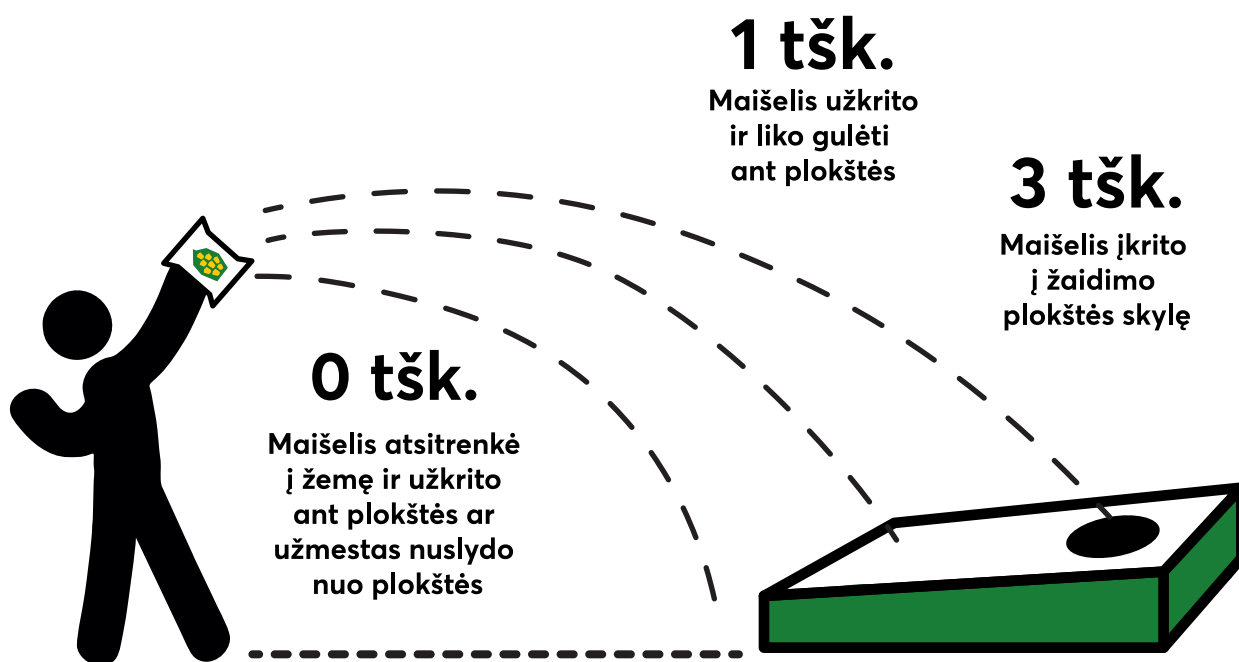
Monetos metimu
nusprendžiama
kas pradės

ŽAIDIMO EIGA:

Žaidžiant vienas prieš vieną, žaidimą pradedate: vienas žaidėjas atsistoja iš kairės pusės kitas iš dešinės, iš kurios pusės pradėti sprendžia monetos metimą laimėjęs žaidėjas. Po kiekvieno žaidimo etapo apsikeičiate pusėmis. Atstumas tarp žaidėjų, žaidžiant su viena žaidimo plokšte yra per lentos plotį, kitaip tariant įsivaizduokite, kad Jus su priešininku skiria tokio pat dydžio Cornhole plokštė, kaip esanti plokštė priešais Jus.

Žaidžiant du prieš du stovėjimo pozicija išlieka analogiška, tačiau pusėmis keičiamasi kas antrą žaidimo etapą, kadangi pirmo etapo metu, visus keturis metimus atlieka vienas komandos narys, o antrame etape kitas komandos žaidėjas.

Metama po vieną maišelį pakaitomis, kol išmetami visi aštuoni maišeliai, tuomet žaidimo etapas baigtas ir skaičiuojamas etapo rezultatas. Jei surinkote daugiau taškų už priešininką, sekantį etapą pradėsite Jūs. Tas pats galioja ir komandiniam žaidime. Tačiau jei taškų nepelnė nei viena komanda, kitą etapą pradeda praėjusį etapą laimėjęs žaidėjas (komanda).



Atstumas tarp žaidėjo ir žaidimo plokštės - 8 metrai.

Jei žaidžiama su dviem žaidimo plokštėmis, tarp jų priekį - 8 metrai

(žaidžiant su vaikais, atstumas mažinamas pasirinktinai)

CORNHOLE ŽAIDIMAS BAIGIAMAS BENDRAME REZULTATE SURINKUS:

11 tšk.

arba

21 tšk.

ir turint bent 2 taškų persvarą

ir turint bent 2 taškų persvarą

Žaidimo etapo taškų skaičiavimo pvz: jei atlikus visus aštuonis(8) etapo metimus, rezultatas tarp komandų yra 4:2, reiškia į bendrą rezultatą įskaitomi du(2) taškai etapą laimėjusiai komandai. Jei surinkote vienodai taškų (2:2) viename iš žaidimo etapų, į bendrą rezultatą taškai neįskaitomi.