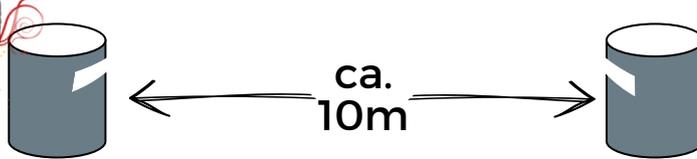




KanJam-Regeln



Aufbau



Ziel

Punkte erzielen, indem die Wurfscheibe so geworfen bzw. umgelenkt wird, dass diese in oder zumindest an die gegenüberliegende Tonne fliegt.

Das Spiel endet, wenn ein Team genau 21 Punkte gesammelt hat oder ein „Instant Win“ erzielt wird.

Ausrüstung

- Zwei Tonnen, die als Tore dienen
- Eine Wurfscheibe

Teams

Zwei Personen pro Team, es treten immer zwei Teams gegeneinander an

Spielablauf

Der **Werfer (Thrower)** steht **hinter** einer der beiden Tonnen und versucht die gegenüberliegende Tonne zu treffen. Unterstützt wird er dabei durch seinen Teampartner, den **Ablenker (Deflector)**. Dieser steht hinter der Zieltonne und darf die Wurfscheibe im Flug mittels eines **Schlags oder Blocks** in Richtung Zieltonne lenken. Mehrmaliges Berühren oder Tragen der Scheibe ist allerdings untersagt! Nachdem beide Partner je einen Wurf ausgeübt haben, wird die Wurfscheibe an das gegnerische Team gegeben. Beide Teams müssen die **gleiche Anzahl an Würfen** ausführen – außer bei einem „Instant Win“.

Punkte

Um zu gewinnen, muss ein Team genau **21 Punkte** erreichen. Wenn ein Wurf dazu führt, dass die Gesamtpunktzahl über 21 steigt, werden die Punkte aus diesem Spielzug von der aktuellen Punktzahl **abgezogen** und das Spiel wird fortgesetzt. Bei **Gleichstand** wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis ein Team in einer Runde mehr Punkte erzielen kann als das andere. Bei Übertreten der Wurflinie, Bodenkontakt der Scheibe vor Tonnentreffer und mehrfachem Berühren oder Fangen der Scheibe vom Ablenker werden **keine** Punkte vergeben.

1 Punkt

Umgeleiteter Außentreffer: Mit Hilfe des Ablenkers trifft die Scheibe eine beliebige Außenseite der Tonne

2 Punkte

Direkter Außentreffer: Ohne Hilfe des Ablenkers trifft die Scheibe eine beliebige Außenseite der Tonne

3 Punkte

Umgeleiteter Innentreffer: Mit Hilfe des Ablenkers landet die Scheibe in der Tonne

GAME OVER

Instant Win:

Die Scheibe landet ohne Hilfe direkt in der Tonne, entweder durch die obere Öffnung oder den Schlitz