

Punten scoren

Dinger 1 Punt

De ontvanger verandert de KanJam disc van richting en deze komt tegen de zijkant of bovenkant van de Kan.

Deuce 2 Punten

Directe treffer - zonder hulp van de ontvanger gooit de werper de KanJam disc direct tegen de Kan. In het zeldzame geval dat de KanJam Disc door de "Brievenbus" gegooid wordt, maar er weer uitvliegt telt deze voor twee punten.

Bucket 3 Punten

Slam Dunk - De ontvanger verandert de KanJam Disc van richting waardoor deze via bovenkant, of door de brievenbus in de Kan belandt.

Instant Win

Directe treffer - zonder hulp van de ontvanger gooit de werper de KanJam disc in de Brievenbus, of via de bovenkant in de Kan. Bij een Instant Win is het spel altijd direct afgelopen (ondanks het feit dat het aantal beurten nog niet gelijk is).

Opruimen

Voorzichtig de sluitingen openmaken. De KanJam Game Set in zijn eigen verpakking opruimen, of plat leggen indien gewenst.

Gebruik

KanJam is perfect geschikt voor iedereen vanaf 12 jaar. Om KanJam te kunnen spelen zijn geen speciale vaardigheden noodzakelijk. Het spel bestaat slechts uit werpen en van richting veranderen.

KanJam is eenvoudig te leren en enorm leuk om te spelen (en te kijken).

KanJam is gezonde beweging, verbetert de coördinatie en zorgt voor gezonde competitie zonder fysiek contact.

Door de Instant Win blijft KanJam spannend tot aan het einde, immers beide teams kunnen tot aan de laatste worp winnen.

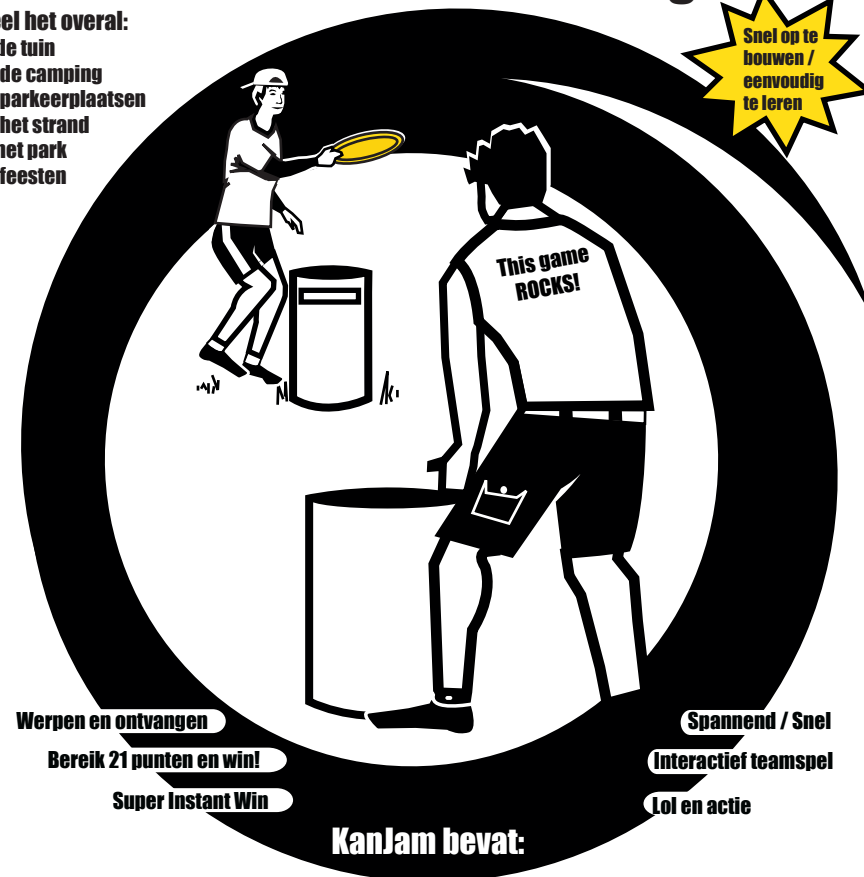
KANJAM
it's anyone's game™

Officiële Handleiding

Speel het overal:

- in de tuin
- op de camping
- op parkeerplaatsen
- op het strand
- in het park
- op feesten

Snel op te
houwen /
eenvoudig
te leren



Werpen en ontvangen

Bereik 21 punten en win!

Super Instant Win

Spannend / Snel

Interactief teamspel

Lol en actie

KanJam bevat:

2 x Robuuste KanJam Doelen (Kan)

2 x Officiële KanJam Stickers

1 x Special ontwikkelde
KanJam Disc

KANJAM
it's anyone's game™

Opbouw

KanJam bestaat uit 1 KanJam Disc en twee plastic tonnen, die als doelen dienen.

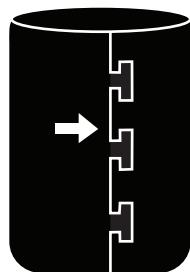
Stap 1: Bevestig de KanJam sticker op de glanzende kant van de doelen, waarbij de sticker vlak boven de brievenbus hoort te zitten. Doe dit voorzichtig. (Afb. 1)

Stap 2: Steek de sluitingen in de daarvoor bestemde openingen. Werk hierbij van buiten naar binnen.

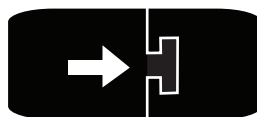
De KanJam stickers bevestigen



(Afb.1)



(Afb. 2)



Sluiten
(Afb. 3)

Speelveld

De officiële afstand tussen de twee tonnen bedraagt 50 feet (15.24m). Deze kan echter aangepast worden naar gelang de fysieke mogelijkheden van de spelers.

Indoors: KanJam is perfect geschikt voor sporthallen en sportzalen, omdat het geen sporen achterlaat op de vloer.

Outdoors: Geschikt voor elke ondergrond mits er voldoende ruimte is.

Doel: Het doel van KanJam is punten te scoren door te werpen en het van richting veranderen van de KanJam disc. Het spel is ten einde wanneer een team precies 21 punten bereikt heeft of een "Instant Win" gegooit is.

Teams: KanJam wordt gespeeld door twee teams van twee personen die tegenover elkaar en beiden achter een ton staan. Elke speler is zowel werper als ontvanger en door samen te werken probeert het team zoveel mogelijk punten te scoren.

Spel

Een toss of een vergelijkbare methode kan worden gebruikt om te bepalen welk team als eerste gooit. Elk team heeft hetzelfde aantal rondes, vergelijkbaar met innings in honkbal. De spelers staan bij de tegenovergestelde doelen en zijn achtereenvolgens werper en ontvanger. De werper gooit de schijf, en indien nodig helpt de ontvanger door de disc tegen de zijkant, of in het doel te slaan. (De disc mag de grond niet raken en mag slechts eenmaal geraakt worden door de ontvanger)

Vervolgens zijn de rollen omgedraaid. Na zowel werper als ontvanger te zijn geweest is de beurt voorbij en wordt de KanJam disc overhandigd aan de tegenpartij voor hun beurt. Het spel gaat door zolang geen van de teams 21 punten bereikt heeft, of een "Instant Win" gegooit heeft.

Regels

1. Spelers moeten bij het werpen **ACHTER** de ton staan. Wanneer dit niet gebeurt worden geen punten toegekend.
2. Wanneer de Disc eerst de grond raakt alvorens de ton raakt worden **GEEN** punten toegekend.
3. Wanneer de ontvanger de Disc vangt, draagt of meerdere malen aanraakt worden eveneens **GEEN** punten toegekend.
4. Wanneer een teamlid het andere team opzettelijk hindert, worden er 3 punten toegekend aan het team dat aan de beurt is, tenzij deze op 19 of 20 punten staan. Dan worden respectievelijk 2 en 1 punten toegekend.
5. Om te winnen moet een team **PRECIES** 21 punten scoren. Wanneer een team over 21 punten gaat worden **ALLE** gescoorde punten van het huidige puntenaantal afgetrokken. Bijvoorbeeld team A heeft 19 punten en scoort een Bucket (3 punten). Omdat men op 22 punten zou komen is het teveel en worden alle 3 punten van het totaal afgetrokken, waardoor Team A nu $19 - 3 = 16$ punten heeft.
6. Elk team speelt hetzelfde aantal beurten, tenzij een "Instant Win" gegooit wordt. Wie het eerste aan de beurt is wordt tijdens de toss bepaald. Het team dat als laatste aan de beurt is heeft "The Hammer" (de laatste worp), hetgeen over het algemeen als groot voordeel gezien wordt.
7. In het geval van een gelijkspel wordt een verlenging gespeeld. Beide teams spelen één volledige beurt (dus zowel werper als ontvanger). Het team met de meeste punten heeft gewonnen. Als het nog steeds gelijk is herhaalt de verlenging zich, net zo lang totdat er een winnaar is.