

Sommerspass mit Darts

Anleitung der Spiele

Sommerspass mit Darts Anleitung der Spiele

501 Double out

Beide Spieler beginnen bei 501 Punkten; jeder wirft abwechselungsweise drei Darts nacheinander. Die erzielten Punkte werden jedesmal von der verbleibenden Summe abgezogen. Es dürfen nur diejenigen Darts gezählt werden, die im Board steckenbleiben. Um den Beginn eines Spiels festzulegen, wirft jeder Spieler einen Dart aufs Bull. Wer seinen Dart näher an der Mitte platziert, beginnt. Erzielt ein Spieler mehr Punkte als nötig, sodass er nicht mehr mit einem Doppel abschliessen kann, so werden alle drei Darts dieses Wurfes nicht gezählt; der Spieler bleibt auf demselben Rest wie vor dem Wurf. Der Schreiber notiert auf einer Tafel die erzielten und die verbleibenden Punkte und ist zugleich Schiedsrichter. Der Spieler darf den Schreiber nach der erzielten oder verbleibenden Punktzahl fragen, nicht aber, wie er ein Spiel abschliessen soll.

301 Doppel Special (301 uneven in)

Dieses Spiel gehört mit Sicherheit zu den besten, wenn es um das Trainieren auf Doubles geht. Die Regeln sind äusserst simpel. Man eröffnet das Spiel mit einem Wurf (=3 Darts) auf ein ungerades Gesamtergebnis (z. B. 57; $301-57=244$). Ab dann zählen nur noch Würfe auf die Doubles. Wie beim "normalen" 301, muss man mit dem letzten Dart natürlich auch auf exakt "0" kommen. Ein Spieler, der mit den ersten drei Darts kein ungerades Ergebnis erzielt, muss dies bei seinem nächsten Versuch selbstverständlich noch einmal probieren.

501 Masterout Best of 3

Das Spiel startet bei 501 Punkten die Besonderheit besteht darin das man mit einem Trippel das Spiel beenden kann man aber nicht muß.

170 best of 7

Das Spiel startet bei 170 Punkten die so schnell als möglich ausgemacht werden müssen.

Fußball bis 10 Tore

Mit einem Treffer im Single Bull erobert man sich den Ball, Tore erzielt man in dem die Doppelfelder getroffen werden. Mit einem Doppelbull am Anfang hat man den Ball und ein Tor trifft man das Doppelbull wenn man im Besitz des Balles ist zählt dieses Doppelbull zwei Tore. Gewonnen hat wer zuerst 10 Tore hat.

Half it

Die Spieler werfen nun der Reihe nach ihre drei Darts auf die erste der vorgegebenen Zahlen (hier: 12), wobei Doubles und Trebles auch doppelten, beziehungsweise dreifachen Wert besitzen. Nach der 12 geht man zur 13 über, u.s.w. Die nach jeweils drei geworfenen Darts erzielten Punkte werden auf dem Scoreboard gutgeschrieben. Punktet ein Spieler auf einem der vorgegebenen Felder jedoch überhaupt nicht, so wird sein bisheriger Gesamtpunktstand halbiert, wobei bei ungeradem Punktstand aufgerundet wird (z. B. 47 halbiert = 24). Häufig entscheiden bei „Halve it“ erst die letzten Würfe auf den Bull, und selbst ein Spieler, der vor seinem letzten Versuch mit 298:0 führt kann, vorausgesetzt er trifft keinen Bull - theoretisch noch verlieren, wenn sein Gegner dreimal ins "Rote" trifft.

Tactics

gespielt wird Tactics (Mickey Mouse, Cricket) auf den Zahlen von 12 - 20, sowie Bull, Treble and Double. Jeder Spieler versucht die Segmente der Zahlen 20 - 12 das Bull , Treble und Doppel möglichst schnell dreimal zu treffen. Sobald ein Feld, entweder durch dreimal ein Single-Segment, je einmal ein Single- und Double-Segment oder einmal das Triple-Segment getroffen werden, ist es geschlossen. Das Bull muss ebenfalls 3 x getroffen werden (wobei Bullseye 2 Treffer bedeutet und Single Bull entsprechend einen) Treffer für die Wertungen Treble und Doppel können nur auf den Zahlen von 20 - 12 erzielt werden. Jeder weitere Treffer wird als Punktzahl notiert, sofern der Gegner es noch nicht abgedeckt hat. Beispiel: Erster Spieler beginnt, trifft Single #5 (Fehlwurf), Single #20 (ein Treffer) und Triple #20 (drei Treffer), so hat er das #20er Segment geschlossen und bekommt weitere 20 Punkte als Guthaben notiert. Der zweite Spieler ist an der Reihe und trifft Single #19 (ein Treffer), Doppel #19 (zwei Treffer = Feld geschlossen) und Triple #18 (Feld ebenfalls geschlossen).

Das Spiel gewinnt der Spieler, der alle Zahlen, das Bull, Treble und Doppel abgedeckt, und die meisten Punkte erzielt hat. Haben zwei Spieler die gleiche Punktzahl, dann gewinnt der Spieler, der als erster alle Zahlen und das Bull abgedeckt hat.

Bob Anderson´s 27

Es geht nur auf die Doppel-Felder: D1, D2, D3 bis D20 und BullEye. Du bekommst 27 Punkte gutgeschrieben. Starte mit Doppel 1, wirf alle 3 Pfeile auf die Doppel 1 !!! Triffst Du die Doppel 1 einmal, dann addiere 2 Punkte zu Deinem Guthaben von 27 Punkten = 29 Punkte. Solltest Du die Doppel 1 nicht nur einmal treffen, sondern zwei mal, dann addiere 4 Punkte zu den 27 = 31. Solltest Du die Doppel 1 NICHT treffen, dann subtrahiere 2 Punkte von den 27 Punkten = 25 Punkte. Danach gehst Du auf die Doppel 2, wirf alle 3 Pfeile auf die Doppel 2. Nehmen wir an, Du hattest eine Doppel 1 getroffen und hast nun 29 Punkte. Jetzt triffst Du aber keine Doppel 2, dann musst Du 4 Punkte von den 29 abziehen, bleiben 25. Jetzt gehst Du jedes Doppel der Reihe nach durch, immer alle drei Pfeile auf dieses Doppel. Das Spiel endet wenn Du auf BullEye geworfen hast ODER wenn Dein Guthaben einen negativen Wert hat, also wenn Du beispielsweise von D1 bis D5 gar keins triffst

Zico`s Beutelspiel (the check out game)

Gebt die gewünschten Kärtchen (abhängig vom Schwierigkeitsgrad den ihr spielen wollt und durch die verschiedenen Farben der Kärtchen sehr leicht und schnell vorzusortieren) in den Beutel und mischt die Kärtchen dann gut durch.

Die Farben der Kärtchen sind

Grün 41 – 60

Blau 61 – 80

Gelb 81 – 100

Orange 101 – 130

Rot 131 – 160

Gold 161 – 170

Die Kärtchen:

Jedes der 123 Check-Out-Kärtchen enthält 4 Informationen.

1. Die mit maximal 3 Darts aus zu checkende Zahl.
2. Einen vorgeschlagenen Weg, diese Zahl aus zu checken. (Dies ist natürlich immer nur ein Vorschlag oder Tipp und kann von jedem Spieler auf seine persönliche Weise versucht werden).
3. Den Wert der zu checkenden Zahl, angezeigt in Sternchen (Punkten)
4. Den Schwierigkeitsgrad der Zahl, verdeutlicht durch eine Grundfarbe des Kärtchens und somit auf den ersten Blick zu erkennen.