

## **Dart Regeln**

### **Wie zähle ich beim Dart?**

Das Board ist in 20 gleichgrosse Tortenstuecke eingeteilt. Ausserdem befinden sich in seiner Mitte zwei kreisrunde Flaechen. Zu jedem dieser Tortenstuecke gehoert eine Zahl, die ausserhalb des Feldes in dem schwarzen Bereich angebracht ist. Jedes Tortenstueck hat somit einen Wert. Ein Treffer in eines der beiden grossen Single-Felder eines Tortenstueckes zaehlt den einfachen Wert des Segments. Ein Treffer in den aeusseren schmalen Double-Ring zaehlt das doppelte des Segment-Wertes. Ein Treffer in den inneren Treble-Ring zaehlt das dreifache des Wertes des Segmentes. Der innere Kreis, das Bulls-Eye zaehlt 50 Punkte, der etwas groessere Kreis, das Outer, bzw. Half Bull zaehlt 25 Punkte. Im folgenden Bild wird dies nochmal verdeutlicht.

### **Spielvarianten 301/501/701 Einfach out**

Für jeden Spieler sind 301/501/701 Punkte vorgegeben. Die Punkte werden abgeworfen. Wer zuerst "0" erreicht, hat gewonnen. Wird die "0" unterschritten, wird dieser Wurf nicht gewertet. Der Spieler versucht dann in der nächsten Runde auf genau die Punktzahl zu kommen die er übrig hat..

#### **Double in**

Der Spieler muß, um das Spiel eröffnen zu können, den äussersten Doppelring oder die Mitte des "Bull's Eye" treffen.

#### **Double out**

Der Spieler muß mit einem Treffer in den Doppelring oder in die Mitte des "Bull's Eye" sein Spiel mit genau "0" beenden.

#### **Double in / Double out**

Dies ist eine Kombination der beiden Spielvarianten.

#### **Masters out**

Der Spieler muß, genau wie bei Double out, sein Spiel mit genau "0" beenden, nur daß er bei Masters out auch noch den Dreifachring zum Finish benutzen kann.

#### **Leage**

Diese Variante kann mit oder ohne eine der anderen Zusatzvarianten mit vier Spielern gespielt werden. Spieler 1 und Spieler 3 bilden Team A; Spieler 2 und Spieler 4 Team B. Ein Spieler kann das Spiel nur beenden, wenn sein Mitspieler weniger Punkte hat als beide gegnerischen Spieler zusammen. Sollte die Mannschaft mit dem höheren Punktestand durch einen Pfeilwurf den Punktestand "0" erreichen, wird dies als Fehlwurf gewertet und der Spieler erhält den Ausgangspunktestand zurück.

## **2. Cricket**

### **Einfach-Cricket**

In maximal zwanzig Runden müssen die Felder "20", "19", "18", "17", "16", "15" und "Bull's Eye" mit je drei Pfeilen getroffen worden sein. Alle anderen Zahlen zählen

nicht. Wer sein Feld bereits dreimal getroffen hat, kann auf diesem Feld "Punkten", solange die anderen Mitspieler diese Feld nicht dreimal getroffen haben.

### **Minus-Cricket**

Wie Cricket, allerdings gibt es beim "Punkten" keine Punkte für den Spieler, sondern für alle anderen Spieler, die das Feld noch nicht dreimal getroffen haben. Verloren hat, wer die meisten (Minus) Punkte hat.

### **Cricket-Leage**

Spielvariante für 4 Spieler, bei der die Spieler 1 und 3 Team A und die Spieler 2 und 4 Team B bilden. Wird wie Cricket gespielt, nur daß auf den Zahlenfeldern erst gepunktet werden kann, wenn beide Spieler das betreffende Zahlenfeld dreimal getroffen haben. Punkte können dann solange gewonnen werden, bis beide Gegenspieler komplettiert haben, also ebenfalls das Feld dreimal getroffen haben. Gewonnen hat das Team, das die höhere gemeinsame Punktzahl hat.

### **Minus Cricket-Leage**

Wie Cricket-Leage, allerdings gibt es keine Punkte für das Team, sondern "Minus" Punkte für die Gegenmannschaft. Es gewinnt das Team mit den wenigsten Punkten.

### **Cricket Cut Throat**

Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit der Ausnahme, daß Punkte zum Mitspieler aufgezählt werden. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

### **Cricket MARK 21**

Wird ebenfalls wie Cricket gespielt, jedoch ohne Punktezahlung. Es gewinnt der Spieler, der als erster alle Zahlenreihen komplettiert hat. Man wählt diese Spielvariante durch Drücken (und Halten) der Taste Cricket, bis die 21 im Display "Punktewertung" erscheint.

## **3. Shanghai**

Jeder Spieler hat drei Pfeile und sieben Durchgänge zur Verfügung. Es muß mit dem ersten Pfeil die "1", mit dem zweiten Pfeil die "2" usw. bis hinauf zur "20" getroffen werden. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen. Ein "Shanghai" erreicht man, wenn erstens im Durchgang die geforderten Zahlen getroffen werden und zweitens zugleich jeder einzelne, aufeinanderfolgende Pfeil einen unterschiedlichen Wertungsbereich getroffen hat: Single/Double/Treble - wobei die Reihenfolge keine Rolle spielt.