

Spillevejledning.

Knapper:

BLÅ: vælges det ønskede **SPIL**.

RØD: vælges den ønskede **VARIANT**.

GRØN: vælges antal **SPILLERE**.

SPIL 1 - PUB GAME

- 2 – 8 spillere - 1 runde med 3 pile pr. spiller.
- I cricket-feltet starter en nedtælling startende med 10. Dart pointet bliver ganget med dette nummer, så det er med at kaste så hurtigt efter start som muligt. Højeste score vinder.

SPIL 2 - HIGH SCORE.

- 1 – 8 spillere - 3 pile pr. spiller pr. runde.
- Højeste score vinder.

SPIL 3 - LOW SCORE.

- 1 – 8 spillere - 3 pile pr. spiller pr. runde.
- Laveste score vinder.

SPIL 4 - SUPER SCORE.

- 1 – 8 spillere – 3 pile pr. spiller pr. runde.
- I dette spil giver kun "double" og "triple" felterne point. Højeste score vinder.

SPIL 5 - BULL MASTERS.

- 2 spillere ell. 2 hold - 3 pile pr. spiller pr. runde.
- I de første 10 runder må 1. spiller/team kun ramme BULL og 2. spiller/team hele skiven.
- De sidste 10 runder må 1. spiller/team ramme hele skiven og 2. spiller /team kun BULL.
- Højeste score vinder.

SPIL 6 - SCRAM.

- Spilles af 1, 2, 3 el 4 par, 7 runder med 2 x 3 pile pr. spiller pr. runde.
- Felter ramt af "1" i et par låses. "2" skal ramme ikke låste felter, for at score. Man skiftes til at

være "1" og "2". "1" hhv. "2"s låste felter forbliver låst gennem resten spillet.

- Spilleren med højeste score vinder.

SPIL 7 - SHANGAI.

- 1 – 8 spillere. 3 pile pr. spiller i op til 7 runder.
- Alle felter på skiven skal rammes, startende med 1 til 20 og til sidst BULL. Kun kast, der rammer det rigtige felt, giver point.
- Spilleren med højest score, eller får "Shangai", vinder. "Shangai" fås ved at ramme 3 sammenhængende felter i træk, med kast fordelt på single, double og triple felterne.

SPIL 8 - ROULETTE.

- 1 – 8 spillere. 7 runder. 3 pile pr. spillere pr. runde.
- Tallene flasher og standser på et af tallene 1 – 20 eller BULL. Spilleren skal så ramme det pågældende felt. Single feltet giver 1 point, double giver 2 point og triple giver 3 point.
- Spilleren med højeste score vinder.

SPIL 9 - BASEBALL

- 1 – 8 spillere. 9 runder, 3 pile pr. spiller pr. runde.
- Spilleren skal ramme feltet med samme nummer som runden. Single giver 1 point, double giver 2 point og triple giver 3 point.
- Spilleren, der efter de 9 runder har højest score, vinder.

SPIL 10 - 301 PARCHESI

- 1 – 8 spillere. 3 pile pr. spiller pr. runde.
- Hver spiller starter med 0 point. Pointene fra hver pil lægges til scoren.
- Hvis en spiller, med første pil i runden, når samme pointantal, som en anden spiller, nulstilles den anden spillers point. Hvis man spiller i "TEAM", er det kun spillere på det andet hold, der kan få pointene nulstillet.
- Den første spiller, der først når præcis 301 point, har vundet. Får man mere end 301 vil de overskydende point blive trukket fra 301. 5. gang, man får mere end 301 er man ude af spillet.

SPIL 11 - 180

- 1 – 8 spillere. 3 pile pr. spiller pr. runde.
- Alle spillere starter med 180 point. Pointene fra hver pil trækkes fra.
- Den første spiller, der når præcis 0 er vinder. Hvis man spiller i "TEAM" skal total score være lavere end det andet "TEAM", for at vinde.
- Hvis en spiller når under nul, annulleres pointene for denne runde. Efter 5. gang udgår spilleren af spillet..

SPIL 12 - 301

- Samme som 180, bare med 301 som startpoint.

SPIL 13 - 501

- Samme som 180, bare med 501 som startpoint.

SPIL 14 - 701

- Samme som 180, bare med 701 som startpoint.

VARIANTER af 180/301/501/701

- **DOUBLE IN** – nedtælling startes med en double
- **DOUBLE OUT** - afslutning skal ske med en double
- **MASTER OUT** - afslutning skal ske med en double, triple eller bull.
- **DOUBLE IN – MASTER OUT**
- **DOUBLE IN – DOUBLE OUT**
- **EQUAL** - når en spiller når 0, spilles runden færdig. Er der flere, der har nået nul, når runden er færdig, har den, der har brugt færrest pile, vundet.
- **END** – spillet fortsætter til der kun er en tilbage, denne spiller er TABER

SPIL 15 - 501 FIVE

- Samme som 501, dog vil triple felterne tælle 5 gange i stedet for 3, indtil en af spillerne er nået til 301 eller under.

SPIL 16 - CRICKET

- 1 – 8 spillere, 3 pile pr. spiller pr. runde.
- Spillerne skal ramme felterne 15, 16, 17, 18, 19, 20 samt BULL. Et felt bliver lukket, når spilleren har ramt det 3 gange.

- Rammes et lukket felt, giver det feltets værdi i point, så lang tid feltet er åbent for andre spillere.
- Første spiller, der lukker alle felter og har højeste score, vinder.

SPIL 17 - CRICKET CUT THROAT

- Samme som **CRICKET**, men hvis man rammer et lukket felt, vil den tilfalde alle de andre spillere, hvor dette felt er åbent.
- Første spiller, der har lukket alle felter og har mindste score vinder.

SPIL 18 - BLACK OUT JOE

- 1 – 8 spillere. En variant af **CRICKET CUT THOAT**.
- Til start må alle spillere ramme nummeret vist i Cricket-Displayet til venstre. Ingen kan gå videre, før alle spillere har lukket feltet.
- Rammes feltet af en spiller, der har lukket feltet, vil pointene blive tildelt alle de spillere, der endnu ikke har lukket feltet.
- Hvis en spiller rammer et andet felt end det der skal rammes, bliver pointene lagt til spillerens egen score.
- Spilleren, der har lukke alle sine felter og har laveste score, vinder.

For alle **CRICKET**-spillene er der følgende **VARIANTER**:

- **PICK IT** - spilleren vælger selv de 7 tal, der skal rammes, ved at trykke på felterne.
- **CHANCE IT** - De 7 tal bestemmes af den første pil.
- **SHUFFLE IT** - Maskinen vælger tilfældigt de 7 tal.

SPIL 19 - SOLO 301

- Kun 1 spiller. Er altid begrænset til 10 runder.
- Efter spillet, vil maskinen give spilleren et "handicap nummer" for at vise spillerens kvalifikationsniveau, for dette spil. minimum = 0, maksimum = 99. Dette nummer kan bruges til at klassificere spilleren i starten af en turnering.