

101 med Knuff

(2-4 spillere)

Spilletts regler:

Man starter på 101 (neimen, hvilken overraskelse!).

Man må treffe en valgfri dobbel innen man begynner å telle ned. Ideen er å gå inn på en dobbel, kaste poeng til du har en dobbel igjen, og deretter gå ut på den.

Dette vil gi deg 1 poeng.

Det optimale er selvfølgelig å gjøre det på tre piler.

Dette kan gjøres på ca. 500 forskjellige måter, men den vanligste er å kaste dobbel 20 (D20) (61 poeng igjen), Grønnbull (36 poeng igjen) og dobbel 18 (D18).

Da går man inn, ned og ut på tre piler. Motsatt vei går selvfølgelig også, dobbel 18 (D18), Grønnbull, dobbel 20 (D20).

En annen måte er å kaste dobbel 16 (D16), enkel 19 (E19) og Rødbull.

En vrien måte er Rødbull, enkel 1 (E1) og Rødbull igjen. Enkelt i teorien.

Men det er en fallgrube: (Spillet heter som sagt ikke "101 med Knuff" uten grunn).

Hvis du legger igjen en dobbel, så får alle andre knuffe deg bort ved å treffe den doblen du har igjen - forutsatt at de har minst like mange poeng igjen - slik at du starter på 101 igjen, og må begynne på nytt med en ny dobbel.

Samtidig får den spilleren som treffer din dobbel ta dette med i sin score: hvis han har 101 så regnes dette som en dobbel og at spilleren er "inne", eller hvis spilleren allerede er inne og har f.eks. 84 poeng når han treffer din dobbel 12 (D12), da har han 60 poeng igjen.

Vi tar et eksempel:

Hvis dere er tre spillere. (Du, Anna og Lasse).

Du har 101, Anna har 40 (dobbelt 20 (D20)) og Lasse har 36 (Dobbelt 18 (D18)).

Din tur.

Du kaster dobbelt 20 (D20) og har 61 igjen, (Anna går tilbake til 101).

Så kaster du Grønnbull (25 poeng) og har 36 igjen.

Da har du det samme som Lasse og kan med en dobbelt 18 (D18) sende Lasse opp til 101 og selv ta et poeng.

Men du kan også bomme, og da får Lasse (hvis det er hans tur) den samme sjansen til å ta et poeng, og sende deg opp til 101 ved å ta dobbelt 18 (D18).

Får han en enkel 18 (E18), har han dobbelt 9 (D9) igjen og kan ikke lenger knuffe deg bort hvis han ikke tar en dobbelt 9 (D9) først på andre pil, og lykkes med en dobbelt 18 (D18) på tredje pil. (Da har han jo 101 igjen, og får gå på hva som helst).

Man får altså ikke knuffe bort noen spillere som har flere poeng enn hva en selv har.

Da teller det ikke, man blir "tykk" og blir stående på samme sum som man hadde før kasteomgangen begynte.

Det er to typer taktikk involvert i spillet:

Enten så har du en ferdig dobbel med en pil i hånden, og sikter på f.eks. enkel 1 (E1) slik at du får et oddetall igjen, og derfor ikke kan bli knuffet (FEIGING!!).

Eller så tilhører du den typen som aldri feiger ut, men kaster på dobbel og risikerer å la den være åpen for alle som kaster etter deg.

Personlig synes jeg det er feigt å sette et oddetall for å være "safe". Derimot legger jeg ofte opp for bull, den er tross alt vanskelig å treffe selv for motstanderen.

Min normale vei ser slik ut: Dobbelt 16 (D16) (legger igjen 69), enkel 19 (E19) (legger igjen 50) og et forsøk på Rødbullen.

Sitter den har jeg tatt ett poeng og legger ingen dobbel igjen til neste spiller.

Sitter den ikke, treffer jeg stort sett Grønnbull (25) og dermed legger igjen 25 poeng.

På denne måten legger jeg ikke igjen dobbel til de andre spillerne, men jeg har heller ikke "feiget", men faktisk gått på min dobbel.

Jeg får bare en bonus i form av en "god" miss som gjør at jeg neste gang kan kaste for eksempel enkel 1 (E1) og få to piler på dobbel 12 (12), som jeg vanligvis setter. (!).

TIPS:

Ikke kast en for "liten" dobbel. (1-15).

Da må du ha en trippel for å kunne gå ut på den tredje pilen.

Man bør alltid strebe etter å komme ned så "enkelt" som mulig. En god regel er "dobbelt, singel, bull". Etersom bull er den høyeste og vanskeligste doblen, er det godt å ha den på siste pilen (Se over).

Og ettersom bull er 50 poeng, bør du kaste en dobbel som gir mer enn 31, slik at du kan kaste en singel for så å sette bull. Hvis du summerer bort det høyeste enkelt tallet (20) og bull (50), har du 31 poeng igjen å gå inn for på dobbel *uten* trippel.

Så dobbel 16 (D16) (= 32) er den minste dobbel du bør gå på.

Treffer du den med første pil så har du 69 igjen, dvs. enkel 19 for bullen og den kan du "misse" uten å risikere å legge igjen en dobbel til motstanderen.

På tilsvarende sett gir dobbel 17 (D17) (=34) 67 igjen, og enkel 17 legger igjen bullen osv. opp til D20.

Capische?

