



# 110-130

(2 - ► spillere)

## Spilletts regler:

Dette er et veldig enkelt spill å lære, men ikke fullt så lett å mestre. I alle fall er det et utmerket spill for å lære seg å..:

- *Summerer riktig*
- *Går riktig*
- *Legge igjen riktig.*

Altså, her går det ut på å gjøre alt for å legge igjen, kaste eller gå ut.

Du får 1 poeng hvis du legger igjen en dobbel med den siste pilen.

Du får 3 poeng hvis du kaster på dobbel og du får 5 poeng hvis du går ut.

Veldig enkelt.

Man starter fra 110 og går opp til 130 (ref. skjemaet).

Dette spillet kan man med fordel spille alene. Imidlertid er det ideelt å være så mange som mulig.

***Som vanlig er det en del å tenke på. Denne treningen går ut på at motstanderen har lagt igjen en dobbel.***

Det er en klassisk "tabbe" som jeg ser nesten hver gang jeg er ute og kaster; 90 igjen, motstanderen har lagt igjen dobbel og fyren går på 18 (!!!!). Dette er en FATAL FEIL!

Du må gå 20-20-bull.

Hvis noen går på 18 mot meg – og selv om han tilfeldigvis treffer trippel og går ut – så blir jeg faktisk roligere.

Jeg vet han gikk på feil nummer, og dermed kan ikke summere, og min selvtillit øker.

Og jeg "vet" at jeg vinner kampen ettersom at jeg også vet at han ikke har så flaks en gang til.

Du *MÅ* altså få en utgangssjanse.

Har du 70 med to piler igjen, må du gå på 20 for å få kaste på Bull (eller D5 hvis du treffer trippel).

Det er i denne situasjonen eneste måten du med sikkerhet får 1 poeng, dvs. legge igjen dobbel *uten* trippel.

Hvis du har 84 poeng med to piler i hånden, og får enkel 20 (64 gjenstår), må du gå på enkel 14 for å legge igjen Bull (og ta 1 poeng).

Du kan ikke gå på 8-16 som du sannsynligvis normalt gjør hvis du skal legge igjen en "vanlig" dobbel.

Klart du kan hevde at du alltid går T18-D8 med 70 igjen. Gratulerer til deg hvis det sitter, men det er dødssynd å gjøre det i en kamp ettersom du ikke får noen ny sjanse hvis du bommer på trippel.

Det er med andre ord akkurat som du hadde gjort det i en kamp, hvis motstanderen har lagt igjen utgang.

### Spillvariant:

Man kan naturligvis gjøre det litt enklere ved å gå fra 80-100, 90-110 eller 100-120 i stedet. Alt avhenger av din (og dine potensielle medspilleres) dyktighet og erfaring.

# 110-130

110					
111					
112					
113					
114					
115					
116					
117					
118					
119					
120					
121					
122					
123					
124					
125					
126					
127					
128					
129					
130					
Tot:					

