



Kenguru

(Også kalt "Klokka")
(2 – 8 spillere)

LEGG MERKE TIL:

I Sverige kalles dette spillet også for "Klokka".

Spillet:

Et veldig enkelt og morsomt spill som ikke krever noe skjema.

Man starter med å kaste på en valgfri dobbel. Når man treffer en dobbel kaster man på 1. Så går du rundt hele dartskiva i tallrekkefølge opp til 20, bull (grønn eller rød), og til slutt gå ut på den doblen du gikk inn på. Enkelt og smertefritt.

Et utmerket spill for å trene på dobler og tripler.

Man kaster på bull om hvem som starter.

Spillets regler:

Man får hoppe. (Der av navnet Kenguru).

Dvs. kaster man Enkel 1 (E1), går man på 2.

Kaster man dobbel 1 (D1), går man på 3 ettersom man kastet 2 (D1 = 2).

Kaster man trippel 1 (T1= 3), går man på 4, osv..

Dobbel 11 (D11) gir 22 og det finnes ikke på dartskiva.

Høyeste dobbel man kan hoppe med er dermed D10. Dette gir 20 kastet, og neste kast blir da på bull.

Trippel 7 (T7) gir 21, som heller ikke finnes på dartskiva. (Bull teller *ikke* som 21).

Høyeste trippel man kan hoppe med er dermed trippel 6 (T6 = 18). Det neste kastet vil i dette tilfellet være på 19.

Selvfølgelig teller alle dobler og tripler som enkel hvis de gir for høye tall. Dvs. trippel 9 (T9) = enkel 9.

Man får fortsette så lenge man kaster alle tre pilene på rett siffer uten å bomme. (F.eks. enkel 1 (E1), dobbel 2 (D2) og enkel 5 (E5). Hent pilene og fortsett på 6).

Man får ikke kaste en pil som har utsprett om igjen.

Om man kaster en "fri" omgang (etter å ha startet med 3 korrekte piler på rad), får man holde på til man bommer. Dvs. hvis du bommer med første pila i friomgangen får du *ikke* kaste pil 2 og 3.

Bommer man den andre pila får man ikke kaste den tredje pila.

Det optimale er altså:

Valgfri dobbel, Dobbel 1 (D1) (2 kastet), trippel 3 (T3) (9 kastet). (Hente pilene og kaste videre).

Dobbel 10 (D10) (20 kastet), bull (grønn eller rød), og den samme dobbel som man gikk inn i spillet med. Ferdig på 6 piler.

En annen bra variant er valgfri dobbel, trippel 1 (T1) (3 kastet), dobbel 4 (D4) (8 kastet), (Hente pilene og kaste videre). Dobbel 9 (D9) (18 kastet), 19, 20, (Hente pilene og kaste videre). Bull (grønn eller rød), og den samme dobbel som man gikk inn i spillet med. Ferdig på 8 piler.

Det finnes naturligvis flere varianter som gir direkte gevinst, som f.eks. ikke å bomme i det hele tatt.

Om du er så dyktig kan du gå rundt dartskiva med bare enkle tall, uten å la noen andre slippe til.

Det finnes et par "fallgruver":

Dobbel 5 (D5) (som gir 10 kastet) vil tvinge deg til å gå på alle enkeltsifre fra 11-20.

Dobbel 10 (D10) er også en liten fallgruve om du bommer, og får enkel 10 (E10).

Da må du også gå på alle enkeltsifre fra 11-20.

Du skal også prøve å unngå trippel 4 (T4) og dobbel 6 (D6) (Som gir 12 kastet og tvinger deg til å gå på alle enkeltsifre fra 13 og oppover, og som ikke er så mye enklere enn 11 og opp).

Det er kanskje ikke så vanskelig å treffe 2 av 3 tall mellom 11 og 20, men husk at hvis du ikke går rett igjennom uten bom kan det ta 5-6 runder fra 11 og oppover.

Om en annen har fått f.eks. dobbel 10 (D10), så har han eller hun ganske mange omganger på seg til å treffe Bull og den doblen de gikk inn i spillet med.

Varianter:

Variant 1:

Dette er den "opprinnelige klokka".

Hele sektoren inkludert dobler og tripler teller 1 treff.

Man kaster mot tallene 1-20, med en pil på hvert tall. Man må treffe 1 før man kan gå videre, til 2, osv.

Treffer man de rette tallene med alle tre pilene i rekkefølge (f.eks. 10-11-12), får man frikast.

Dvs. at man kan umiddelbart fortsette videre med de neste tallene (13-14-15).

Bommer man på et tall under frikastomgangen, er spillet over for denne omgangen.

Den første som treffer D20 vinner.

Variant 2:

Poengberegning:

Enkeltfelt = 1 poeng, dobbeltring = 2 poeng, trippelring = 3 poeng, grønnbull = 5 poeng, rødbull = 10 poeng.

Man kaster tre piler på hvert tall 1-20, med start på 1.

Spillet avsluttes med tre piler på bull.

Poengene oppsummeres etter hvert kast - den med høyeste totale sluttsum vinner.

Variant 3:

Poengberegningen er den samme som i variant 2 ovenfor.

Den eneste forskjellen er at du får straff hvis du bommer.

Straffen er at spilleren må "returnere" og kaste om igjen det sifferet han klarte sist.

Eksempel:

Spiller "A" skal kaste med start på tallet 6. Han treffer 6 men bommer på 7, da er han tvunget til å kaste på 6 om igjen.

Bommer "A" også på 6, må han starte sin neste omgang på 5 osv.

På denne måten kan "A" med litt uflaks jobbe seg helt tilbake til 1.

Bommer man et tall under frikastet er det over for den runden.

Den som første treffer D20 vinner.

Variant 4:

Samme som vanlig kenguru, med den forskjellen at man starter med en dobbel og trippel i samme siffer.

Etter 20 må man også ha en rødbull (grønnbull er ikke nok).

Spillet avsluttes ved å kaste seg ut på den samme trippel og dobbel som man kastet seg inn på.

Treffer man med tre piler i samme kasteomgang, så får man frikast, dvs. fortsette med en pil av gangen frem til man bommer.

Den raskeste veien er, D, T, D1, T3, D10, B, T, D.

Variant 5:

Poengberegningen er den samme som i variant 2 ovenfor.

Den eneste forskjellen er at man går fra 10 til 20.

Den første som treffer 20 vinner.