



Mickey Mouse

(2 - ► spillere/lag)

Mickey Mouse er et veldig forenklet spill av Cricket.

Formålet med spillet er å "lukke" alle tallene 20 ned til 12, dobbel, trippel og bull. For å lukke et tall må du treffe tre ganger av aktuelt nummer.

På resultatavlen noteres tallene 20 til 12, dobbel (D), trippel (T) og bull (B) i synkende rekkefølge ned på midt.

Hver pil som lander i et av numrene som er oppsatt, teller mot å lukke det tallet.

Den tynne ytre ringen teller to ganger av tallet eller som en dobbel. Den tynne indre ringen teller tre ganger av tallet eller som en trippel.

Score for ett treff markeres ved å plassere et skråstrek (\) ved siden av nummeret som er scoret, score for to treff (X) og score for tre treff en sirkel (O) ved siden av nummeret, for å indikere at dette tallet er stengt. Når tre treff av et nummer blir scoret i en hvilken som helst kombinasjon, er den lukket.

Spillerne kaster hver sin pil på bull, spilleren nærmest bull starter kampen.

Den første spilleren kaster tre piler på et av de oppsatte tallene for å prøve å lukke dette nummeret. Spillerne kaster annen hver gang, helt til en av dem har lukket alle sine tall.

Det er ingen annen strategi for dette spillet enn å bare kaste nøyaktig.

Men man kan variere med å spille de oppsatte målene i tvungen rekkefølge eller spille det med poeng.

Spilles det med poeng, så må du lukke tallet først. Hvis motstanderen ikke har lukket aktuelt tall, så kan man kaste for poeng. Når motstanderen også lukker tallet, så er det stengt for poengkast.

Hvis det er forskjell på spillerne, kan den som er dyktig:

- Kaste i tvungen rekkefølge, mens motstanderen kaster fritt på de oppsatte tallene.
- Kaste kun på dobbel eller trippel for hvert måltall tre ganger, mens motstanderen kan treffe alt innenfor dette og regne treffene som vanlig.

Mickey Mouse

20								
19								
18								
17								
16								
15								
14								
13								
12								
D								
T								
BULL								
POENG								