



Round the Clock

(2 – 8 spillere)



LEGG MERKE TIL: Dette er IKKE det samme spillet som de i Sverige kaller "kenguru" eller "Klokka". Dette er en variant som engelskmennene spiller i serie sammenheng. Det skiller seg ut på et par vesentlige punkter i fra Kenguru / Klokka.

Man skal gå rundt på dartbrettet i fra 1 til 20, og avslutte med bonus-doblen, trippel på samme tallet og rødbullen eller to grønnbuller.

Et utmerket spill for å trene på dobler og tripler.

Man kaster på bull om hvem som starter.

Spilleets regler:

Man starter på 1. Akkurat som i spillet Kenguru kan man hoppe. (Se reglene under "Kenguru" hvis du ikke vet hva det betyr). Men her behøver man ikke å starte med en dobbel.

Man kan starte på enkel 1 (E1) eller trippel 1 (T1).

De fleste starter ikke med å sikte seg inn på dobbel før etter 7 eller 8.

Treffer man ingen bonus-dobbel innen man passerer 10, er D1 automatisk bonus-dobbel.

Med bonus-dobbel menes det den først doblen du treffer mellom 1 og 10, som gjør at du hopper fremover (når du skal ha det tallet selvfølgelig. Å treffe dobbel 18 (D18) når du skal ha 4 gir ingenting).

Dobbel 1 (D1) = neste siffer 3

Dobbel 6 (D6) = neste siffer 13

Dobbel 10 (D10) = neste siffer er første doblen du traff under omgangen (eller D1 hvis du ikke har truffet noen).

Det betyr, akkurat som i kenguru, at om du treffer enkel 10 (E10), må du gå hele veien fra 11-20 på enkelttall.

- Man får ikke kaste en pil som har fått utsprett.
- Om man kaster frirunde - etter å ha startet med 3 korrekte piler på rad - kan man holde på inntil man bommer. Dvs.om man bommer første pila i frirunden, får man *ikke* kaste pil 2 og 3. Bommer spilleren med andre pila får man ikke kaste den tredje pila.

Det optimale er derfor:

Dobbel 1 (D1) (2 kastet), Enkel 3 (E3), Dobbel 4 (D4) (Hent pilene og kaste videre), Enkel 9 (E9), Dobbel 10 (D10), (20 kastet), Dobbel 1 (D1), Trippel 1 (T1), Rødbull.

Ferdig på åtte piler.

TIPS:

Det kan være risikabelt å sikte på en dobbel for å få hoppe. Bommer man og kaster utenfor får man ingen frirunde. Det beste er å sikte på Trippel 1 (T1), og etter hvert Trippel 6 (T6).

Da kommer man rundt på dartbrettet ganske fort, uten å ta for mange sjanser på dobbel.

Tar man ingen dobbel på veien, så har man automatisk dobbel 1(D1).

På denne måten kommer man - forhåpentligvis - til den siste doblen uten å miste initiativet til motstanderen fordi man gikk doblene 1-10.

Det finnes et par av "fallgruver":

Dobbel 5 (D5) (som gir 10 kastet). Da tvinges du til å gå på alle enkeltsifre 11 til 20.

Også dobbel 10 (D10) er en liten fallgruve om du bommer og får enkel 10 (E10).

Da må du også gå på alle enkeltsifre 11 til 20.

Du bør også prøve å unngå trippel 4 (T4) og dobbelt 6 (D6) (Som gir 12 kastet, og deretter må gå alle enkelttall fra 13 og oppover, hvilket ikke er så mye lettere 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 gå 5-6 omganger fra 11 og oppover.

Om en annen da har fått f.eks. dobbel 10 (D10), så har han eller hun ganske mange omganger på seg til å treffe bull og dobbel.

Et par varianter:

- Man kan hoppe over trippelen på slutten.
- Man kan avslutte med en valgfri dobbel (rød eller grønn).
- Lik dart. Man kan akkurat som i "Shanghai" la dem som kommer etter den som vinner, kaste sine piler for å få en sjanse til å vinne eller komme likt.

