



Cricket

(2 spillere)

Dette spillet finnes i utallige varianter:

TacTic, Amerikansk Cricket, Cut Throat Cricket, Mikke Mus, Marty Mouse, Minnesota, Moose, Mulligan, Gentlemanscricket og Selvmordscricket er noen av dem.

Det er et veldig morsomt spill hvis du har kastet litt før.

Det er rett og slett umulig å lage en samling med dartzregler uten å inkludere cricket, selv om det virker litt komplisert ved første øyekast. (Det er taktikken som tar tid å lære, reglene i spillet er ikke kompliserte).

Dette er et suverent morsomt spill om man mer eller mindre uansett kan treffe det du sikter på. Dette spillet krever taktisk sinn og anstendig nøyaktighet.

Er det mer enn 2 spillere, kalles spillet noen ganger " Cut Throat Cricket".

Spillets regler:

Spilleskjemaet for 2 spillere, ser du litt lenger ut i dette kapittelet.

Målet er å stenge alle feltene. Et felt er stengt med 3 treff.

Dette kan gjøres på flere måter: 3 enkle, 1 enkel og 1 dobbel, eller 1 trippel.

Hvis du kaster f.eks. 2 dobler, D18 og D20, kan du velge følgende: 2 treff på dobbel, 1 treff på dobbel og 2 treff på 18 eller 20, eller 2 treff på 18 og 2 treff på 20.

Som man ser er det flere valg, og det gjelder å tenke seg om.

Om man får 4 treff på f.eks. 17, så tar man 3 av dem for å "stenge" 17-feltet, den fjerde enkle 17 får man poeng for med mindre motstanderen også har stengt dette feltet.

Spillet er slutt når en spiller har stengt alle felt, og har fått flest poeng.

Det høres litt kryptisk ut. Men hvis du har stengt alle felt og har 20 poeng, og motstanderen har 50 poeng samtidig som han har stengt alt utenom f.eks. 15, så får du fortsette å kaste på 15 for å få over 50 poeng.

Motstanderen kan ikke ta flere poeng fordi du har stengt alt på din side. Du derimot kan holde det gående til han også har stengt 15.

Om motstanderen stenger 15 før du får tatt minimum 30 poeng, vinner han.

Men om du kaster en dobbel 15 (D15) før han får lukket den, får du også 50 poeng. (2x15 + dine 20).

Om han da stenger 15 neste gang det er hans tur, blir det uavgjort.

Ellers kan du fortsette til du får en 15 og kommer opp i 65 poeng. Da vinner du.

Det gjelder altså å stenge alt så fort som mulig, slik at motstanderen ikke kan score poeng. Om du har flere poeng enn motstanderen allerede når du lukker det siste feltet, vinner du umiddelbart.

Hvert treff i respektive felt gir dermed ingen poeng før det fjerde treffet. Da får man den faktiske verdien.

Rødbull gir 50 poeng, grønnbull 25 poeng, trippel 16 (T16) gir 48 poeng osv. (Merk: rødbullen telles som to buller eller som en dobbel).

Du får ingenting for sidetripler, -dobler eller -enkle, men bare for tallene fra 15 til 20 + Bull(Dobbel). Alt annet, dvs. enkel, trippel eller dobbel 1 t.o.m. 14 er bom.

Man får ikke "bryte" tripler eller dobler. Dvs. har du 2 treff i 20 og får en dobbel eller trippel 20, så stenger du 20 men får ingen poeng. Hvis du har 1 eller 2 treff i 20, og får en trippel 20 på den siste (og har allerede stengt trippel), så stenger du altså 20. Ingenting annet. Men hvis du ikke har stengt trippelfeltet, skal du naturligvis regne den som en trippel i trippelfeltet. Om vi sier at du har 2 treff i 20, og får en trippel 20 (T20) på første eller andre pilen, bør du prøve å få en enkel 20 (E20) til. Da kan du regne den enkle som en 20 og dermed stenge 20-feltet, og kan bruke trippelen i trippelfeltet eller ta 60 poeng. (Med mindre motstanderen allerede har stengt både 20 og trippel).

Det samme gjelder for dobbel 20 (D20): om du har 2 treff i 20 og får en dobbel 20 (D20), prøv og treff en enkel 20 (E20) for å stenge slik at du kan bruke doblen i dobbelfeltet eller ta 40 poeng. (Fortsatt gjelder det at du bare får poeng hvis ikke motstanderen allerede har stengt 20 eller dobbel).

Man skal altså ikke gå på et tall mer enn nødvendig, hvis du ikke må ta poeng.

Vi tar et eksempel: Du møter Bo og dere har kastet slik som vist på skjemaet til høyre. Nå er det din tur. Som du ser har du ikke stengt feltene 17, trippel, dobbel eller Bull. 17 og dobbel har derimot din motstander stengt, og dermed kan han ta poeng der. På samme sett kan du ta poeng på det som du har stengt men ikke han: 16 og 20.

Det er åpenbart smartest nå å få et treff til på 17 og "lukke" den. (Den er relativ enkel for motstanderen å score på).

Treffer du en 17 med første pil, så går du på trippel 16 eller trippel 20. De har ikke din motspiller lukket. Tenk deg at du får en dobbel 20 (D20) og en trippel 20 (T20)! Da har du plutselig mange valgmuligheter:

- Steng trippelfeltet, og ta 40 poeng med doblen. (Da har du 80 poeng.) Du får 40 poeng til tross for at motstanderen har stengt sin dobbel, ettersom han ikke har stengt sin 20! Hadde du derimot fått en dobbel 18 (D18), ville du ikke fått noe siden motstanderen har "stengt" både dobbel og 18.
- Steng ditt dobbelfelt, og ta 60 poeng med trippelen. (Da har du 100 poeng og leder mens motstanderen ikke kan score poeng på dobler).
- Steng både trippel- og dobbelfeltet. Din motstander har to treff igjen i trippelruten før han kan score på dem, og du tar poeng så snart du treffer en trippel 15-20. Så poeng kan du ta senere. Derfor er det optimalt å kaste én enkel 17 (E17), dobbel 20 (D20) og trippel 20 (T20). Hvorfor? Vel, du stenger tre av dine fire åpne felt, og kan fortsatt ta poeng på flere ulike felt som din motstander ikke har stengt.
- Du kan selvfølgelig gå på hvilke som helst dobbel og trippel fra 15 og oppover, for å stenge dine felt, men du bør gå for 20 uansett. Hvorfor? Jo, for en trippel eller dobbel gir deg mulighet til å stenge dine felt, og en "miss", dvs. en enkel 20 (E20), gir poeng fordi motstanderne ikke har stengt den. Går du på trippel 19 (T19), får du ingenting for en enkel 19 fordi den er stengt. Du kan selvfølgelig gå på 16 også, men en enkel 16 gir mindre poeng, for ikke å nevne at 20 er vanligvis lettere å treffe ettersom du kaster på den oftere.
- Anta nå at du har kastet enkel 17 (E17), trippel 20 (T20) og dobbel 20 (D20) i forrige kast. Hvis motstanderen din nå "misser" fullstendig eller kanskje stenger 20, så gå på bull til du har to grønne eller en rød bull, dvs. to treff og stengt. Nå kan du begynne å kaste mot de feltene motstanderen din ikke har stengt for å ta poeng. La oss si du får en dobbel 20 (D20) til, og har 80 poeng, og motstanderen din har fortsatt ikke stengt trippelen eller bull. Da trenger du tre poeng for å vinne. Da går du på bull fordi den er lettere å treffe enn en trippel. Siden du har stengt alt, og motstanderen din har felt som er "åpne", kan du gå på alt det han ikke har stengt helt til du har mer enn 2 poeng. (Han leder 82-80).
- Hvis du treffer en trippel eller en bull før han stenger dem, vinner du. Hvis han stenger alt før du treffer noe som han har "åpent", vinner han da du ikke kan ta flere poeng, og han allerede er ledende med 82 poeng mot dine 80.

	Du	Bo
20		
19		
18		
17		
16		
15		
T		
D		
B		
P O Å N G	40	82

3 eller flere spillere:

Er man fler enn 2 spillere, kalles spillet noen ganger "Cut-Throat Cricket".

Man får ingen poeng, men gir motstanderne minus istedenfor med samme sum som man kaster. Det er ikke riktig at en spiller som har stengt de samme tallene som deg skal tape på at du treffer et tall som en tredje motstander har stående åpen. Altså, alle som ikke har lukket et nummer som du har stengt, og treffer, får minus. Alle som har lukket det samme tallet får ingenting.

Dette gjør det litt mer komplisert, men likevel, er det viktig å lukke alt så fort som mulig slik at ingen kan gi deg negative poeng. Nå er spillet over når **alle** har stengt alt. Så lenge noen har felter "åpne", kan hvem som helst gi minuspoeng på det som er åpent og dermed vinne. Når sistemann har stengt alt, kan ingen lenger gi poeng og den som har minst minuspoeng vinner.

Det er mange taktiske grep å ta av, men jeg vil bare nevne noen få. Resten gir seg selv jo mer man spiller.

Tenk på ditt eget spill i første omgang. Ikke sats på å gi dine motstandere minuspoeng med en gang, men forsøk og steng så mye som mulig i begynnelsen. Dette beror også på hvor dyktige motstanderne dine er på å treffe.

Tenk heller på at det ikke er spesielt gøy å spille med disse reglene dersom spillerne har forskjellig dyktighet, ettersom det ikke er over før sistemann har lukket alt. En spiller som er mye dårligere enn de øvrige kan komme til å holde på

en stund før han stenger alt, og da kan alle andre komme opp i flere hundre poeng mens vedkommende som ikke har stengt alt bare skal forsøke å få en slutt elendigheten. Han er den som avgjør hvor lenge de andre skal kunne "mate" inn poeng mens han selv er en sjanseløs. Det er uansett ikke morsomt for noen, så ikke spill med mer enn 2 om dere ikke er omtrent like dyktige. Med 2 spillere er det kanskje heller ikke så sannsynlig at den "underlegne" vinner, men der kan i hvert fall den som er bedre avslutte spillet uten å måtte "vente" på den dårligere.

TIPS:

- Har du og noen flere stengt nesten alt og de andre knapt treffer noe, kan du prøve å gi den som "henger med" litt minuspoeng før det er for sent (dvs. at han også har stengt alt.)
- Er du alene om å ha stengt mye, kan du fortsette til du har stengt alt før du begynner å gi folk minuspoeng, fordi ingen innen rimelighetens grense kan komme likt med deg.
- Hvis dere er veldig jevne og stenger nesten alt samtidig, så sats på det som flest motstandere har latt stå åpne for å gi flere minuspoeng samtidig.
- Til slutt: trening gir ferdigheter. Tren og ha det gøy. Hvis du er en nybegynner, er dette spillet mest moro for to. Er alle ganske jevne, er det morsomt å spille fire lagvis par. Er det to som er jevne og to som er betydelig verre, eller bedre, for den saks skyld, så bryt det ned med en god og en mindre bra i samme team, så det vil bli jevnt. Det er ikke noe som er mer moro enn ujevne lag.

Her finnes flere varianter:

1. **Mikke Mus.** Der går man fra 12-20 og legger til et segment kalt "tre" og betyr tre treff i samme felt. (Vanligvis det lille stykke på 20, mellom bullen og trippel).
2. **American cricket.** Man bruker ikke dobbel- eller trippelrutene. Man kjører bare tre treff i 15-20 pluss bull.
3. **Mulligan.** Her velger man 6 tall på slump. Kun tripler teller. Man skal ha tre trippeltreff for å stenge et tall. Til sist går man på bull. Også her skal man ha tre treff, og her er grønnbull et treff og rødbull to treff. Den første til å lukke alle tallene vinner.
4. **Gentlemans Cricket.** Spilleren må kunngjøre hvilke tall han vil treffe. Om man treffer andre tall, telles ikke dem. Hvis du ikke kunngjør noen tall, får du bare telle de tallene man kastet sist gang man kunngjorde tall.
5. **Selv mord Cricket.** Den benytter de samme tallene, 20, 19, 18, 17, 16, 15, bull, og samme regnesett som i vanlig cricket. Men deretter begynner det virkelige vanskelige:
 1. Man må stenge i synkende rekkefølge fra 20 til bull.
 2. Du får bare treffe samme nummer tre ganger.
 3. Om du treffer et tall mer enn tre ganger går man tilbake like mange som antall treff over tre. Dvs. om du har to treff i 19 og treffer en trippel (som du ikke kan bruke som trippelkast), så får du to treff for mye og kan trekke det av fra maxgrensen tre. Eksempel: Du er på to enkle 19 og kaster trippel 19. Da har du fem treff, går tilbake to og står på et treff totalt ($2 + 3 = 5 = 2$ treff for mye. $3-2 = 1$). Altså må du kaste en dobbel eller to enkle til for å komme til tre treff. Skulle du da treffe en trippel til med den andre pilen står på to treff ($1 + 3 = 4 = 1$ treff for mye. $3-1 = 2$) og må ha et treff til for å lukke 19. Treffer du da en dobbel, blir du stående på to treff ($2 + 2 = 4 = 1$ treff for mye. $3-1 = 2$).
 4. Om du treffer et stengt nummer (der du allerede har tre treff) så "åpnes" nummert igjen. Dvs. om du har stengt 18 og treffer den igjen med en dobbel, står du på et treff og trenger ytterligere to enkle 18 for å lukke det igjen.
 5. Om du treffer et stengt nummer (der du allerede har tre treff) så "åpnes" nummert igjen og alle treff på de lavere tallene forsvinner automatisk. Dvs. hvis du har stengt 20, 19, 18 og 17 og treffer en enkel 18, så åpnes den igjen, og du står på to 18 og 17 går ned til null igjen. Dette er fordi du må lukke alle tall i synkende rekkefølge. Litt som i yatzy når du går i fast rekkefølge. Når du kommer til ruten for treere vil du ikke få telle firere, femmere eller seksere.

Vær **veldig** forsiktig når du kommer til bull. Det er bare to "sikkerhetssoner" mellom 5 og 8, og mellom 4 og 10. Så "misser" du bullen, er det bedre og "misse" sideveis enn vertikalt, ettersom du da risikerer å åpne et nummer igjen. Husk at et treff i 20 innebærer at du i prinsippet må starte på nytt. Da har du to treff i 20 og null på alle tall under 20 hvilket er ... akkurat det, **alle** tallene!!

Cricket:

		20		
		19		
		18		
		17		
		16		
		15		
		BULL		

		20		
		19		
		18		
		17		
		16		
		15		
		BULL		