

# Snooker

(2 – 4 spillere)




## Spilletts regler:

Dette spillet spilles helst med maksimalt 2 spillere. 4 spillere bare hvis man spiller dobbel. Flere spillere vil etter min mening bli altfor grøtete og komplisert, og det vil man unngå når det spilles dart. Det tar bort mye av spilletiden.

Poengberegningen er akkurat som i virkelighetens snooker, derav navnet.

Man kaster på bull om hvem som starter. Spilleren som starter må kaste et tall mellom 1 og 15. Disse teller som røde baller. Hvis han misser på 1-15 er det neste spillers tur.

Om spilleren treffer 1-15 får han et poeng, og skal nå treffe en farget ball som er 16, 17, 18, 19, 20, grønn- eller rødbull). (Se nedenfor)

1-15 (rød ball): 1 poeng 16 (gul ball): 2 poeng 17 (grønn ball): 3 poeng 18 (brun ball): 4 poeng 19 (blå ball): 5 poeng 20 (rosa ball): 6 poeng Grønn- eller rødbull (svart ball): 7 poeng	
--	---



Man skal altså kaste annenhver rød og annenhver "ikke-rød" ball. Etter en rød ball (1 poeng), må man "informere" tallet (på den "ikke-røde" fargen) man sikter på før man kaster. Om man treffer rett nummer (farge), skal man igjen treffe ett av tallene 1-15 (rødt), **BORTSETT** fra det tallet du startet med. (Kastet man en treer første gang så er altså den "død" og teller ikke mer). Om man treffer rett nummeret skal man "informere" en ny farget ball. Så lenge det finnes røde baller igjen (1-15) kan man naturligvis "informere" en hvilken som helst "ikke-rød" farge som du ønsker. Som du ser minsker de røde ballene (1-15) for hver gang man treffer dem. Om man skal ha en "ikke-rød" og tilfeldigvis treffer en rød, så er den fortsatt med i spillet.

Når alle de (15) røde ballene har blitt truffet skal man treffe de "ikke-røde" i rekkefølge (16, 17, 18, 19, 20, bull). I takt med at de treffes i riktig rekkefølge, så forsvinner de fra spillet.

## Straffepoeng:

- *Om man misser en rød (1-15):* motstanderen får fire poeng om man treffer 16, 17 eller 18, 5 poeng om man treffer 19, 6 om man treffer 20 og 7 om man treffer bull.
- *Om man treffer feil "ikke-rød" (16-bull):* motstanderen får fire poeng om man treffer 16, 17 eller 18, 5 poeng om man treffer 19, 6 om man treffer 20 og 7 om man treffer bull.  
Om man treffer en rød (1-15) blir det ingen straffepoeng, men man får naturligvis ikke fortsette spilleomgangen.

## Øvrige regler:

- Om man kaster utenfor dobbelringen, men fortsatt på dartbrettet, teller det som en miss, men det gir ingen straffepoeng.
- Om man får utsprett får man fire straffepoeng.
- Dobler og tripler telles som enkelttall.
- "Feiltruffet" nummer er igjen i spillet.

---

### Spill eksempel: (2 spillere)

Spiller 1 kaster følgende:

- Pil 1: 7 (rød) - 1 poeng.
- Pil 2: 19 (blå) - 5 poeng.
- Pil 3: 11 (rød) - 1 poeng.
- Pil 4: 1 (rød) - ingen poeng (nominerte 20 og misset).

På den fjerde pilen misser spilleren den "ikke røde" ballen han skulle kastet på, i dette tilfellet 20, og treffer en rød (1-15). Det gir allikevel ikke straffepoeng.

Spilleren får 7 poeng, og hans kasteomgang er over. Nå er det neste spillers tur.

*Nummer 7 og 11 er ikke i spill lenger, men missen på den fjerde pilen (første) er fortsatt igjen i spillet.*

Spiller 2 kaster nå følgende:

- Pil 1: 12: en (rød) - 1 poeng.
- Pil 2: 18 (brun) - 4 poeng.
- Pil 3: 14 (rød) - 1 poeng.
- Pil 4: 19 (blå) - 5 poeng (nominerte 17 og misset).

På den fjerde pilen kaster spilleren 19, men han nominerte 17 (grønn ball) som den fargen han siktet på.

Spilleren får 6 poeng for tallene som ble kastet korrekt med minus 5 poeng for missen på 19, hvilket gir totalt 1 poeng, og hans kasteomgang er over. Nå er det neste spillers tur.

*Tallene 12 og 14 er ikke lenger i spill (totalt er 7, 11, 12 og 14 borte fra spillet).*

Spiller 1 kaster i sin neste runde følgende:

- Pil 1: 9 (rød) - 1 poeng.
- Pil 2: 7 (rød) - ingen poeng (nominerte 16 og misset).

På den andre pilen misser spilleren 16, treffer en 7'er. Det gir allikevel ikke straffepoeng.

Spilleren får 1 poeng, og hans kasteomgang er over. Nå er det neste spillers tur.

*9 er ikke lenger med i spillet (totalt er 7, 9, 11, 12 og 14 borte fra spillet).*

Spiller 2 kaster i sin neste runde følgende:

- Pil 1: 6 (rød) - 1 poeng.
- Pil 2: 19 (blå) - 5 poeng.
- Pil 3: 20 (rosa) - minus 6 poeng.

På den tredje pilen, kaster spilleren 20, men han skulle hatt en rød (1-15).

Spilleren får 6 poeng for tallene som blir kastet korrekt med minus 6 poeng for missen på 20 hvilket gir totalt 0 poeng, og hans kasteomgang er over. Nå er det neste spillers tur.

*6'ern er ikke lenger med i spillet (totalt er 6, 7, 9, 11, 12 og 14 borte i fra spillet).*

Spillet fortsetter på denne måten til alle "ballene" er blitt spilt, eller inntil noen gir opp. Dvs. hvis en har 70 poeng og den andre har 10, er det ingen vits i å fortsette om det bare er f.eks. to røde og de "ikke-røde" igjen. Det kan maksimalt gi 43 poeng.

*Slik får man 43 poeng med 2 røde igjen: (poengene i parentes).*

Rød (1), grønnbull (7), rød (1), grønnbull (7), 16 (2), 17 (3), 18 (4), 19 (5), 20 (6) og grønn- eller rødbull (7).