

# Follow the Leader



**(2 - ► spillere/lag)**



Dette er et veldig enkelt, men morsomt spill å spille. Det er veldig lik basketballspillet "Horse" (man kan kanskje kjenne til spillet under andre navn).

Det kan spilles med hvilket som helst antall deltakere, og er morsommere med mange mennesker. Dette spillet er faktisk ganske kjedelig med bare to spillere.

For å vinne spillet må du være den siste spilleren med liv (markeringer) igjen.

Spillernes navn noteres i hvilken som helst rekkefølge på venstre side av resultattavlen. Vanligvis kaster man en dart hver mot bull spilleren som er nærmest kaster først og spilleren lengst fra bull kaster sist.

Etter det første spillet, spiller den første spilleren som blir slått ut først og så videre. Tre markeringer noteres opp ved siden av hvert navn for å indikere antall liv igjen.

Den første spilleren kaster en dartpil med venstre hånd (eller høyre hånd hvis spilleren er kjevhendt) for å angi et tilfeldig mål.

Fordi den første spilleren ikke har mulighet til å miste et liv, blir tilfeldig kast brukt for å gi den andre spilleren en god sjanse.

Den EKSAKTE kilen eller bull som dartpilen treffer noteres opp på resultattavlen.

Hvis pilen treffer i 5 mellom trippelringen og bull, markeres det "S5" for å indikere den lille kilen på 5.

Hvis dartpilen treffer i trippel 5, markeres det "T5".

Hvis dartpilen treffer i 5 mellom trippel- og dobbelring, markeres det "B5" for å indikere den store kilen på 5.

Hvis dartpilen treffer dobbel 5, markeres det "D5".

Den neste spilleren må nå forsøke å treffe med en pil i nøyaktig samme kile av dartskiva. Hvis den spilleren ikke lykkes med å treffemålet med sine tre dartpiler, slettes ett liv og neste spiller har en sjanse.

Hvis spilleren lykkes med å treffe kilen, kan eventuelle dartpiler som er igjen i hånden brukes til å score et nytt mål. Hvis målet ble truffet med den tredje pilen, henter spilleren dartpilene og har tre piler på å etablere et nytt mål.

Alle tre dartpilene må ikke kastes, spilleren kan stoppe når som helst etter at et nytt måltall er truffet, kun den siste pilen som ble kastet i dartskiva er det nye målet. Spilleren kan ikke velge et av tallene som er truffet, hvis han kaster alle tre dartpilene, bare den siste kastede dartpilen gjelder.

Hvis spilleren treffer utenfor darts-kiva med den siste dart-pilen som kan kastes, går et liv tapt og målet forblir som på den forrige runden.

F.eks. må en spiller treffe "S5" (den lille kilen på 5).

Med den første pila rammer han "S5". Han har nå to dart-piler for å sette et nytt mål.

Han har satt seg som mål å doble bull ("D25") og treffer den.

Han kan nå velge å sitte ned, og ikke kaste den tredje pila og legge igjen "D25" som mål.

La oss si at, for noen vanvittige grunner (kanskje ikke helt edru), bestemmer han seg for å prøve en dobbel 18 (D18), og bommer. Han mister nå et liv, og den neste spilleren må nå treffe "S5".

Neste spiller går nå opp og treffer "S5" med sin tredje dart-pil. Han henter sine dart-piler og kaster sin første pil og treffer "T20" (trippel 20). Tilfreds setter han seg ned og velger å ikke kaste de to andre pilene.

Hvis en spiller setter et mål, og alle de andre spillere ikke klarer å treffe målet, er det ikke nødvendig for denne spilleren å kaste. Spilleren kan velge å bli sittende og beholde samme målnummer.

Hvis spilleren velger å risikere å prøve, må spilleren treffe målet på lik linje som alle de andre.

Hvis spilleren bommer, går et liv tapt. Det er vanligvis klokere å bare måltallet være og ikke ta risikoen.

Det er egentlig ikke så mye strategi, bare vær sikker på når du skal treffe ditt neste målnummer at din siste dart-pil treffer og forblir i darts-kiva. Det er bedre å legge igjen til den neste spilleren en stor fet S20 som et mål enn at din siste dart-pil spretter ut av dobbel bull.