



# 6-14

**(2-8 spillere)**

Hvorfor dette spillet heter 6-14 vet jeg ikke. Jo, jeg vet selvfølgelig hvorfor det heter 6-14, men hvorfor det ikke like gjerne kunne gått til 15 istedenfor forstår jeg ikke. Ettersom det er mye lettere å regne ut gjennomsnittspoeng på 10 omganger. 6-14 er jo bare 9 runder.

Et enkelt, men et morsomt spill for å trene dobbel og direkte 20-kast, og en god trening for '01-spill. Det som er (nesten) det mest spilte spillet i serier og cuper generelt.

Målet med spillet er å score flest poeng i løpet av 9 runder. Med det faste antall runder, gjør at spillet går meget raskt.

## **Spillets regler:**

Tallene 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 og 14 noteres nedover i stigende rekkefølge på scoretavlen, med spillernes navn i spillerekkefølge på toppen. Spillerekkefølgen bestemmes ved å kaste en pil på Bull hver seg. Spilleren nærmest Bull starter.

Spillerne starter med tre piler på dobbel 6 (D6). Om man får minst én gyldig dobbel på tre piler, får man tre "bonus piler" på 20. Der får spilleren det han kaster, dvs. singel gir 20 (E20), dobbel gir 40 (D20) og trippel gir 60 (D20). Ingen andre tall gir poeng i 20-runden.

For hver dobbel 6 (D6) får man 50 poeng, og tre "bonus piler". Ingen dobbel 6 (D6) betyr 0 poeng, og ingen "bonus piler" på 20.

Så fortsetter man på dobbel 7 (D7) med de samme vilkårene. En eller flere dobbel 7 (D7), gir 50 poeng hver, og minst én dobbel gir tre "bonus piler" på 20. Deretter går man videre på D8, D9, osv. opp til D14.

Summen av treff i dobbel og 20-runden legges sammen, og noteres i spillerens kolonne på linje med rundens aktuelle måltall.

Den som får flest poeng vinner. Piece of cake.

En "normalt" dyktig spiller treffer i snitt annenhver dobbel, og har mellom 450 til 700 poeng etter 9 runder. Dette varierer selvsagt av hvor mye flaks man har, med mindre man er "skråsikker" på dobbel. (Da kan man være på mellom 1200 til 1800 poeng).

## **Spillvarianter:**

Her er noen varianter for å få litt utfordringer:

1. Hvis du bommer på dobbel, så halverer du poengsummen som allerede er oppnådd.
2. Hvis du treffer den rette dobbel og får bonuskast på 20, og bommer fullstendig på 20. Så halverer du poengsummen som allerede er oppnådd.
3. Hvis du treffer den rette dobbel og får bonus kast på 20, og bommer på 20, så "nuller" du ut den runden. Dvs. at det gir det 0 poeng i denne kasterunden.

Selvsagt avhenger dette av hvor dyktig man er, og hvor vanskelig en ønsker å gjøre det for seg selv og alle andre.

# 6-14

	Score	Sum	Score	Sum	Score	Sum	Score	Sum	Score	Sum
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
	<b>Totalt:</b>		<b>Totalt:</b>		<b>Totalt:</b>		<b>Totalt:</b>		<b>Totalt:</b>	