



10-90

(2-8 spillere)

Spillet:

Man noterer ned en spilleliste med tallene 10 til og med 90 på hver rad i 10-intervall.

Slik:

10

20

30

... osv. opp til 90. (9 kasterunder)

Spilletts regler

Spillet går ut på å kaste den summen som står for tur med så få piler som mulig.

Det høres enkelt ut, men når du kommer til 90, så er det ikke så lett å klare dette med tre piler.

Derfor har man mulighet til å spare opp piler for kommende kast.

Dvs. kaster du 10 eller mer på det første kastet, har du spart to piler og skriver dette ned på 10-radene av "din" kolonne.

Kaster du derimot en enkel 7 (E7), må du ta 3 poeng på de to pilene du har igjen.

Normalt har man spart opp 4 piler når man kommer til 30. (Både 10 og 20 er ganske lett å få på en pil).

Men nå starter det.

Setter du en trippel eller dobbel som gir minst 30 poeng (Det rekkes med samme score dvs. dobbel 15 (D15) eller trippel 10 (T10)), så sparer du ytterligere 2 piler, og har nå 6 piler oppspart.

Om du derimot kaster en enkel 1 (E1), må du ha ytterligere 29 poeng. Det bør ikke være et problem, ettersom du har spart mange piler.

Nå kommer finessen: Det gjelder å ha så mange oppsparte piler som mulig når man er ferdig med 90.

For da får man det antall oppsparte piler på 20, pluss de tre man har på hånden.

Har du spart opp 4 piler, har du altså 7 piler på 20.

Du skal nå ha så mye poeng som mulig på 20 (Ingen andre tall gir poeng).

Kaster du en trippel 20 (T20), en dobbel 20 (D20), tre enkel 20 (3xE20) og resten på andre tall, har du altså fått 160 poeng.

Dette er da sluttsummen for den runden.

Den som får høyest poengsum når spillet er ferdig vinner.

Om du derimot skulle krølle det til på veien, slik at du har brukt de tre pilene som du har på hånden pluss alle de oppsparte, ja da er du ute. Gå og ta en øl, og vent på en ny omgang.

Om du skulle komme opp i rett poengsum på siste piler av de oppsparte + de som er på hånden, har du overlevd til neste kasterunde. Men da har du bare tre piler på hånden igjen.

Om du da skal kaste 90, og du klarer å kaste 90 eller mer med de tre, så får du også tre piler på 20 i "poengfinalen". (Du kan kaste 180, og sette litt press på de andre).

Så langt høres det lett ut, men det er ikke så enkelt som du tror å klare seg forbi 90 med mer enn 2-3 piler igjen.

Hvis noen tilfeldigvis får en eller to tripler på to piler i 90-nivået, så sparer man jo til og med en pil.

Om man allerede da har spart opp 7 piler, betyr det at man får 11 piler på 20!

Da er de 160 poengene du har, i trøbbel.

Har motstanderen spart opp så mange piler, er det lite sannsynlig at man misser 7-8 kast på 20.

TIPS:

Se deg ikke blind på 20. Bruk hela dartskiva:

- På 10, er det lurt å gå på feltene 14 - 11 eller 15 - 10 som er ved siden av hverandre. Da er det større sjanse til å klare seg på ett kast.
Om du pleier å treffe lavere enn det du sikter på, sikter du deg inn på feltene 14 eller 10, så får du 11 eller 15 hvis du bommer.
- På 30 er det også bedre å gå på Feltene 14 - 11 eller 15 - 10. Tripler gir jo 30 eller mer direkte.
Om du bommer på trippelen, går du på 20 og får 30 med to piler sammenlagt. (Forutsatt at du ikke har bommet helt på feltene 14 - 11 eller 15 - 10).
Det er bare unødvendig å gå på 20 direkte, ettersom du fortsatt må kaste minst 2 piler, med mindre du får trippel 20 (T20) med en gang.
Da risikerer du heller ikke å få en enkel 1 (E1), som ikke er spesielt bra i denne situasjonen.
- Glem ikke bull!
Om du f.eks. på "40" får en trippel 5 (T5), er det kanskje nyttig å gå på Bull (grønn eller rød) med den neste piler. Du må allikevel ha en trippel 20 (T20) for å unngå å måtte kaste to piler til, da du har 25 poeng igjen.
Om du siden skulle bomme på bullen, er sjansen stor for at du får mer enn 5, og da kaster på det tallet som er igjen. Resultatet er det samme som om du gikk på 20 med den andre piler og ikke satte trippel.
Igjen: Hvis man bommer på bullen og får f. eks. en enkel 18 (E18), så er det lurt å gå på venstre side av dartskiva (fra 12 og ned til 19), ettersom alle tallene der gir 7 poeng eller mer.
Om man f. eks. skulle få 15, går man igjen på feltene 14 - 11 eller 15 - 10, som gir minimum de 10 poengene man mangler.
- Når du kommer til 90 og "tilfeldigvis" får en trippel 20 (T20) på første pil, kan det være hensiktsmessig igjen å bruke feltene 14 - 11 eller 15 - 10. Ettersom en enkel 1 (E1) eller enkel 5 (E5) rett etter trippel 20 (T20), tvinger deg til å kaste en ny trippel eller minst ytterligere 2 piler.
Hvis du da kaster på feltene 15 - 10 istedenfor, kan du få en trippel og klare deg med 2 piler totalt eller du får en enkel 10 (E10) og går på 20 med den siste piler.
Eventuelt, får du en enkel 15 (E15), kan du gå på enkel 15 (E15) en gang til.
I alle fall gir dette 2 fordeler:
 1. Du får samme resultat som med T20-E20-E20.
 2. Du reduserer risikoen for å kaste enkel 1 (E1) eller enkel 5 (E5), og dermed trenge en ekstra pil for å få de manglende 30 poengene.
Riktignok kan man få en enkel 5 (E5) og gå på bull. Det blir jo også 2 piler. Men hvilken løsning er lettest: 10 + 20, 15 + 15 eller 5 + grønn bull?
- Om du har 26 poeng igjen, gå ikke på dobbel 13 (D13), som mange gjør.
Om du mot formodning skulle "Buste" ut til en enkel 4 (E4), så trenger du 22 poeng til. Det er ikke bra.
Skal du absolutt gå for en dobbel (som ikke anbefales, fordi risikoen for å ikke få noen poeng i det hele tatt er for stor) så anbefales det å gå på dobbel 14 (D14), ettersom en miss (innenfor dartskiva) gir minst 9 eller 11 poeng, og da har du igjen mindre enn 20 poeng og kan redde deg med en pil.
Hvis du legger igjen 22, har du kastet bort en pil til (bortsett fra en helmiss på dobbel 11 (D11) eller bull som naturligvis gir like mye - eller lite - som å kaste i taket).
Av dette resonnementet forstår du sikkert mitt lille poeng:
Forsøk alltid å kast på felt som ved miss gir maks 20 poeng igjen, hvilket er den høyeste poengsummen du kan få uten en trippel eller bull, som skal unngås fordi det åpenbart gjør det vanskeligere.

10-90

10									
20									
30									
40									
50									
60									
70									
80									
90									

Oppsparte piler:

Poengfinale

20 Kast									
------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Spart pil merkes med " | ". Når oppspart pil brukes, krysses den ut " X "