



Prisoner

(2 - ► spillere/lag)



Dette er et flott spill for mange spillere, jo flere, jo bedre. Det kan spilles med et hvilket som helst antall deltakere, men kan også spilles med to.

Spillet har den merkeligste vridningen av et spill jeg noensinne har spilt på dartskiva.

Målet er å være den første som kaster "Klokka rundt" med en pil i hvert tall fra 1, med klokken, til 20.

Resultattavle er ikke nødvendig så lenge hver spiller kan huske hvilket tall de la igjen, sist de kastet. Hvis det er mange spillere (eller noen spillere har hatt litt for mye innabords), kan en liste med navn og aktuelt tall noters opp på resultattavlen.

Hver spiller kaster en pil på bull, spilleren nærmest bull starter først. Etter den første runden kan rekkefølgen bli reversert, med vinneren av den forrige runden spillende sist.

Den første spilleren forsøker å kaste i rekkefølge en pil i hvert nummer, med start på tallet 1. Bare den tynne indre trippelringen, den tynne ytre dobbelringen og sektoren i mellom teller som scorer på måltallet.

Etter at tallet 1 er truffet i et av de spillbare områdene, er det neste målet 18, osv., med klokken rundt på dartskiva.

Hvis spillerens pil bommer på 18 (utenfor dobbelringen) eller får utsprett, skal pilen som har allerede har truffet i den runden stå igjen på dartskiva, og spilleren får ikke kaste den tredje piler.

I den neste runden kaster spilleren bare to piler.

Når den runden er unnagjort kan spilleren hente den tapte piler for bruk i neste runde etter det.

Nå for den VIRKELIG merkelige delen av spillet:

Hvis spilleren kaster en pil og treffer området fra bull til trippelringen (grønnbull og rødull inkludert), skal piler stå igjen på dartskiva og er da en "PRISONER".

En "Prisoner"-pil forblir på dartskiva helt til en spiller (inkludert spilleren som kastet piler) treffer det spillbare området av det samme tallet (i tilfellet ved treff i bull, så må man treffe en bull til for å fange "Prisoner"-pilen).

Når en spiller fanger en "Prisoner" er piler hans/hennes, og kan benytte denne piler i tillegg til sine for resten av spillet (med mindre den går tapt på samme måte).

Hvis det er flere enn en "Prisoner"-pil som kan bli tatt, kan de bare fanges en om gangen. F.eks hvis det er to piler i 18 mellom bull og trippelringen, må to piler treffe det spillbare området på 18 for å fange dem begge.

Etter at den første "Prisoner" er tatt, har en spiller nå fire piler å bruke mens spilleren som tapte piler bare har to. Ved slutten av spillet kan man spille med 7 dart, og ingen av dem kan faktisk være dine!

Spillet fortsetter helt til en spiller har fått en pil i hvert nummer fra 1 til 20 i målområdet. Den første spilleren som gjør dette vinner spillet.

Den eneste strategien i dette spillet innebærer beslutningen om å gå videre mot 20, i motsetning til å prøve å fange "Prisoner"-piler. Ved å "sløse" bort piler for å prøve å ta inn "Prisoner"-piler, kan andre spillere komme for langt foran og vinne spillet.

Det å huske å hold på dine originale tre piler er den beste ideen, andre folks piler er ikke det samme som dine, og du vil ikke være like nøyaktig.