



Følg John

(2 – ► spillere)

På et ark eller scoretavlen noteres det opp 3 eller 5 ben med navnet til spillerne over.

Nå gjelder det å kaste nøyaktig samme felt på dartskiva, slik motstanderen som kastet før deg gjorde. Hvis du bommer, mister du et ben.

Vinneren er den som er igjen etter at alle de andre har mistet sine ben.

Spillet:

Man kaster på bull om hvem som starter.
Så kaster man etter tur sine tre piler.

Spillet går ut på å gjøre det så vanskelig som mulig for de etterfølgende å treffe "riktig" felt.

Spillets regler:

Selvfølgelig er det noen spesielle regler, selv i dette spillet:

Den som "bestemmer" behøver nemlig ikke å kaste innenfor dobbeltringen.

Man kan kaste på alle *lukkede* områder på dartskiva.

Dvs. man kan kaste på innsiden av nullene i tallene på metallringen rundt på dartskiva (f.eks. 10 og 20 eller på innsiden av ringene i tallene 8 eller 18 (fortsatt i metallringen)).

De trykte tallene og bokstavene på dartbrettet gjelder ikke som felt.

Det må være innenfor et område som er *helt* omgitt av metall.

Den ytre metallringen hvor tallene står er *ikke* inkludert i spillet i det hele tatt, bare tallene og alt innenfor den ytre dobbeltring.

Så i tillegg til de åpenbare tripler, dobler, enkeltfelt og rød-/grønncbull, kan man også kaste innenfor nullene i 10 og 20, ringene på 8, (8 og 18) og ringene på 6 og 9, (6, 9, 16 og 19) og trekanten i fire (4 og 14).

Ingenting annet gjelder som felt.

MERK: Hvis en spiller treffer den øvre ringen i f.eks. 8, så må de som kaster senere også treffe den øvre ringen før man får endre felt. (Det er ikke nok å treffe en av ringene, men det må være den samme lille ringen).

Vi tar et eksempel:

Du møter Randy og Lasse.

Du vinner bullkastet og Randy kom som to.

Du begynner å sikte mot nullen i 20 på den ytre metallringen. Du kan teste to piler. Skulle du treffe så gjør du det ganske vanskelig for de andre.

La oss si at du bommer på nullen i 20 med de to første pilene.

Da bør du gå innenfor dobbeltringen, dvs. på selve dartskiva, fordi du mister et ben hvis du ikke treffer innenfor et felt omgitt av metall. (Det får man definitivt ikke gjøre som førstemann).

Om du da sikter på bull og bommer, og treffer det lille feltet i 6'ern (mellom bull og trippel). Da skal Randy treffe samme felt. Gjør han ikke det, mister han et ben og det blir Lasses tur.

Nå later vi som at Randy allikevel treffer med den første pilen. Da er det hans tur til å finne et vanskelig felt.

Han har to piler på seg, så andre pilen bør han prøve å kaste på et av de vanskelige feltene i metallringen.

Bommer han, bør han "safe" med den siste pilen innenfor dobbeltringen akkurat som du måtte gjøre.

Får man i denne situasjonen en utsprett, så mister man dessverre et ben.

Kaster dere på en darts-kive med mye utsprett på bull, bør man kanskje gå for en trippel. (Ikke en dobbel, da risikerer du å kaste utenfor og miste ben).

Nå later vi som at verken Randy eller Lasse traff det lille feltet i 6'ern som du kastet på. Da mister de hvert sitt ben og det er det din tur igjen. (Du trenger ikke å kaste fordi det er ditt felt dem kaster på).

Så i prinsippet kan man få starte spillet (vinne bullkastet) og treffe et felt som ingen lykkes å treffe på i 3 omganger (eller 5 hvis man kjører 5 ben), og stå som vinneren med bare ett kast. (Ikke så vanlig, men jeg har vært med på det noen ganger).

Om vi nå går tilbake litt og later som at Randy traff "din" lille enkel 6 med første pilen, og deretter kaster en pil i nullen på 20 i den ytre metallringen med sin andre pil.

Da trenger han ikke å kaste sin tredje pil, og det blir Lasses tur.

Nå kommer det litt spesielle:

Treffer man (i dette tilfellet, Lasse) med siste pilen, kan han hente dem og kaste igjen.

Han har truffet det han skulle, men hvis man i den situasjonen ikke får kaste om igjen, vil også etterfølgende spiller få kaste på samme felt, til tross for at Lasse traff det.

Lasse må i denne situasjonen treffe et nytt felt. Altså får han tre nye piler på valgfritt område.

Vanligvis vil det være to forsøk på tallene i metallringen eller rødbullen, eller noe annet vanskelig.

Og om dette ikke går, "safe" med den siste pilen innenfor doblene for i det minste å treffe et felt, og ikke miste et ben.

Da er det din tur til å treffe det feltet som Lasse traff sist.

Treffer du det med eksempelvis andre pilen, har du en pil på deg til å treffe et nytt felt. (Ikke prøv på metallringen i denne situasjonen).

Hvis du ikke treffer rett felt, mister du et ben og det blir Randy sin tur.

Så lenge ingen treffer Lasses felt, står Lasse over, mens alle som bommer taper et ben for hver omgang.

Ikke spesielt vanskelig å forstå, eller hva?

TIPS:

La oss nå si at din motstander har lagt igjen det store enkle 20-feltet til deg. (Han gikk vel for trippel 20 og bommet).

Hvis du er god på enkel 20, og tør, kan du "slurve" litt med de to første pilene og sette enkel 20 med den siste pilen.

Da får du tre nye piler på et eget felt. Bommer du mister du et ben, men treffer du, så er det mye lettere å få et virkelig vanskelig felt med tre piler i hånden.

Ofte kaster man en "retningspil", og hvis den ikke sitter, kommer man som regel nærmere med den andre pilen. (Den tredje bør fortsatt "safes" innenfor dobbeltringen på darts-kiva).