

Różne zasady gry w rzutki

podstawowe zasady

Zasadniczo gier dart rozgrywane są pomiędzy dwoma graczami lub dwóch zespołów. Zespoły mogą składać się z dwóch lub więcej osób każda.

Dziewięć rzuty są generalnie dozwolone dla każdego człowieka, jako rozgrzewkę przedrozpoczęciem gry. Następnie, aby określić, który zespół lub osoba ma mieć swoją turę pierwszy dart jest wyrzucany przez osobę z każdej drużyny.

Zespół z grotem najbliższym w dziesiątkę ma pierwszą turę.

Każdy gracz rzuca trzy lotki na swoją kolej. Następnie rzutki są pobierane. Jeżeli stopaprzechodzi linii lub osoba stanie się potknąć się o ochry i uwalnia jego grotem rzut liczy na bez punktów i nie mogą być ponownie wyrzucony.

Rzutki musi pozostać na pokładzie przez co najmniej pięć sekund po ostatnim rzucie gracza liczyć. Rzut robi nie strzeli, jeśli przylega do innego dart lub jeśli spadnie z planszy.

Rzutki czyniąc go na wynik zarządu w następujący sposób:

W klina: ilość umieszczane na pierścieniu zewnętrznym. Podwójny pierścień (zewnętrzna, wąski pierścień): dwa razy

liczba hit. Potrójny pierścień (wewnętrzna, wąski pierścień): trzy razy hitem numer. Oko Bulls (zewnętrzna byk):

dwadzieścia pięć punktów. Pokój oko byków (wewnętrzna byk): pięćdziesiąt punktów.

Jest to podstawowa metoda gry i punktacji. Szeroki wybór gier i wariacje oparte są na nim

i zostaną omówione w następnym rozdziale.

'01, (Wymawiane "Oh-One")

Gra z '01 to klasyczna gra w rzutki, grał na całym świecie. "01" odnosi się do faktu, że gra

jest rozgrywana od pewnej liczby punktów, zawsze kończy się w "01". Na przykład wspólny turniej

Gra 501 (wymawiane "Five-Oh-One"), gra się od 501 punktów. Inne warianty to 301, 601, 801,

1001. Wyższe gry punktowe są zazwyczaj grana przez zespoły.

Celem gry jest prosta ... każdy gracz zaczyna z takim samym wynikiem (501 na przykład) i pierwszy

w celu zmniejszenia jego wynik do zera wygrywa.

Gracze na zmianę rzucają trzema lotkami każdy i odjąć wszystkie punkty zdobyte z własnego wyniku początkowego

(501). Każdy gracz zdejmuje lotkami i oznacza jego wynik zanim przeciwnik rzuci. Rzutki, że bounce wyłączony lub przegap Zarząd nie wynik i nie może być ponownie rzucony w tej turze. Trudna część gry polega na wykończeniu, znanej jako "going-out". Aby wygrać, trzeba dotrzeć do zera przed Twój przeciwnik, ale trzeba także dotrzeć dokładnie zero, i dart, który przynosi wynik do zera musi być podwójne. Debel składa się z liczb w wąskim paśmie zewnętrznym punktacji i centrum (mały) bullseye który liczy się jako 50 punktów i jest rzeczywisty dwukrotnie zewnętrznaj25-punktowej byka.

Na przykład, jeśli masz 2 punkty w lewo, trzeba uderzyć double-1 przynieść wynik w dół do zera. z dnia 18 punktów, dwukrotnie-9 będzie działać. Jeśli masz nieparzystą liczbę po lewej stronie (numer, który nie może być podzielona przez 2) i potem rzutki musi być wrzucony do zmniejszenia wynik do liczby parzystej, przed wrzuceniem na double. dla instancji, nie ma możliwości double out od 19, więc droga do końca byłoby rzucić jedno-3 pierwsze, zmniejszenie do 16 punktów.16 może być "wzięte-out" rzucając podwójną-8. Gry z 501, 601, 801, 1001 itp. są odtwarzane w ten sam sposób, z wyjątkiem zaczynając więcej punktów. Gra z 301 różni się jednak. Ze względu na możliwość gry bardzo krótko, 301 posiadadodanej trudność ... gra musi zaczynać się podwójnie. Oznacza to, że każdy gracz musi trafić podwójne (każdy podwójnie), aby rozpocząć punktacji. Każdy punktacji graczy zaczyna się od wyniku pierwszego dart, która uderzapodwójne.

krykiet

Bardziej skomplikowana gra wymagająca więcej rzucania umiejętności i strategii. Jest rozgrywana za pomocą przede wszystkim numeru 15 przez 20 i byka oczy. Na początku 15 do 20 oraz w dziesiątkę mają prawo być otwarte. Aby otworzyć kilka, odtwarzacz lub zespół musi strzelić trzy tego numeru (dowolna kombinacja podwaja singli i trzyosobowe). Gdy zespół otwiera szereg każdy kolejny wynik na tej liczby zwiększa wynik dla zespołu.przeciwstawnych Zespół nie może zdobyć się na ten numer. Ale może próbować ją zamknąć uzyskując trzywyniki na tej liczby. Na stronie np. A wyniki raz na 17. On nie otrzymuje punktów, ale jego wynik gromadzi.Wyniki stronie B cztery

razy na 17 ust podwójne i dwa single). Pierwsze trzy wyniki otworzyć liczbę do B. gości+4-sza Daje B 17 punktów. Teraz uderza 17 trzy razy. Numer został zamknięty dla każdego. Nie otrzymuje punktów, ale ma satysfakcję nie pozwalając B którykolwiek więcej punktów na 17 lat. W próbuje otworzyć i zamknąć w dziesiątkę, wewnętrzna jest liczona jako double izewnętrzna jest liczony jako jednego byka. Gra kończy się kiedy wszystkie numery są zamknięte. Jednakże, może on zostać uznany przez prędej czy Gracz w czołówce zamyka wszystkie możliwości drugiej bramki bocznej.

angielski Cricket

Jeden z graczy staje się ciasto, a drugi jest melonik; ciasto pierwszy. Dziesięć paski są wprowadzane na tarczy jako bramek. Melonik ma za zadanie usunięcie tych bramek naciskając środek tarczy oczy: Z każdym jedno okrągłe okienko, jedna furtka jest kasowany, a przy każdym podwójnym dziesiątkę, dwie furtki zostaną skasowane. Zadanie Pałkarza jest zdobycie jak najwięcej punktów i wybiegów a wszelkie furtki pozostanie, ale tylko wyniki ponad 40 count. Na przykład, wynik z 38 byłoby strzelić nie działa, wynik 42 to wynik 1 bieg i wynik 60 by wynik 20 i tak dalej. Punktacja zatrzymuje się, gdy wszystkie 10 furtki są (lub przekreślone) przez melonik. ciasto zauważa swój końcowy wynik na tablicy wyników, a role są odwrócone. Gra rozgrywana jest w dwóch oddzielne rundy, każdy gracz rzuca całą rundę jak cieście i melonik. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów, lub biegnie od jego okrągłe jak ciasto.

Pięćdziesiąt jeden przez Fives

Całkowita liczba punktów za każdym nawrocie musi być podzielna przez pięćotrzymywać żadnych punktów. Wynik każdego z kolei jest określona przez liczbę piątki przebojów. Na przykład, jeśli gracz dostaje 20 punktów nakolei jest 4 gości bo 20 dzieli się przez 5 jest 4. Jeśli wynik dla całej kolei nie jest podzielna przez 5, to nie jest wliczany. Wszystkie numery na płycie są używane, w tym trzyosobowe, pokoje dwuosobowe i byków. Zwycięzca jest pierwszym zawodnikiem, który strzelił pięćdziesiąt jeden piątki i wszystkie trzy rzutki musi zdobyć w ostatniej turze.

Dookoła świata

Zwany także "Round the Board" lub "Kiedy wokół wyspy. Przedmiotem tej popularnej gry jest być pierwszym Gracz trafić każdy numer na tarczy od 1-20. Każda część numeru - pojedyncze, podwójne lub potrójne - liczy. Numery muszą być trafiony w porządku, a gracze alternatywny po trzech rzutów. Jeśli gracz nie może przekazać pewną liczbę, musi on uderzyć go w celu przejścia do następnego numeru na płycie.

Dartball / Baseball

Gra, w której rzutki są wyrzucane na dużą drewnianą lub rady, który przypomina polebaseball z kolorowych obszary oznaczające podstawach Ta gra jest podobna do rzeczywistej gry w baseball i używa baseball-podobne zasady i strzelił .. Gracze starają się zdobyć jak najwięcej punktów można na rundzie, aby wygrać.

zabójca

Każdy z graczy rzuca jedną lotką z "drugiej" strony. (np. prawo-i praworęcznych rzucać leworęcznych) do określić losowo swój własny numer. Jeśli gracz opuści deskę lub uderza numer już podjęte, on rzuca ponownie. Każdy z graczy próbuje najpierw uderzył dwukrotną własnego numeru. Gdy jest to osiągnąć, gracz jest znana jako "Killer" i K jest umieszczony po jego nazwiska na tablicy wyników.

Szanghaj

Gracze na zmianę rzucają pod numerami 1, 2, i tak dalej, w kolejności, do 7. Starają się zdobyć jak wiele punktów jak to tylko możliwe na przełomie (wykorzystując wszystkie trzy strzały). Tylko rzutki trafienia numer w liczbie zabaw dla wynik. Więc, kiedy numer 1 jest w grze, najwyższy wynik, że można osiągnąć to trzy - jeśli gracz trafi 1 z każdego z nich. Jednak, gdy liczba 7 jest liczbą w grze, najwyższy wynik może być 21- jeśli Gracz uderza 7 Wszystkie trzy razy. Oczywiście, w trakcie gry, wynik staje się większa. Istnieją dwa sposobów, aby wygrać: albo mieć najwyższy wynik na koniec gry lub wynik Szanghaju izwycięstwo

automatycznie. Shanghai uderza jedno, dwu i trzyosobowe z numerem w grze.

nogi

Po ustaleniu kolejności gry, pierwszy gracz stara się uzyskać jak najlepszy wynik możliwy

Zauważa go na tablicy wyników. Kolejny gracz może przekroczyć ten wynik lub

"stracić nogę". Każdy gracz rozpoczyna wi

th trzy nogi i ERS gry stracić nogę każdym razem, gdy nie uda się

pobić wynik gracza natychmiast

poprzedzający je. Zwycięzcą jest ostatni gracz z lewej żadnych nóg.

Zegar: zwany także przez całą dobę i jest to odmiana, która obejmuje uderzenie numery w kolejności

Jeśli masz jakiegokolwiek zainteresowanie dart wolframu lub

online chinatungsten, prosimy o kontakt z nami

e sales@chinatungsten.com lub telefonicznie 0086 0592 5129696, jesteśmy do

Państwa dyspozycji przez cały czas.