

กฎระเบียบต่างๆในการเล่นเกมส์ปาเป้า

กฎพื้นฐาน

โดยทั่วไปจะมีเกมส์เล่นระหว่างผู้เล่นสองคนหรือสองทีม ทีมที่สามารถสร้างขึ้นจากสองคนหรือมากกว่านั้นในแต่ละ

เก้พ่นจะได้รับอนุญาตโดยทั่วไปสำหรับแต่ละบุคคลเป็นอบอุ่นขึ้นก่อนเกมส์จะเริ่มขึ้น จากนั้นไปตรวจสอบที่ทีมงานหรือบุคคลที่จะนำกลับครั้งแรกของเขาคนหนึ่งโผล่ถูกโยนโดยผู้ทีมาจากแต่ละทีม ทีมที่มีโผล่ใกล้กับดาวว้ของใช้ในเทิร์นแรก

ผู้เล่นแต่ละคนโยนลูกดอกสามในทางกลับกันเขา จากนั้นปาเป้าถูกเรียก ถ้าเข้าข้ามเส้นหรือคนที่เกิดขึ้นกับการเดินทางมากกว่าสี่และปล่อยโผล่, นับโยนสำหรับจุดที่ไม่มีเขาและอาจไม่ได้รับอีกครั้งโยน

เกมส์ปาเป้าต้องอยู่บนเรือเป็นเวลาอย่างน้อยห้าวินาทีหลังจากที่โยนสุดท้ายของผู้เล่นทีจะนับ โยนไม่ได้คะแนนถ้ามัน sticks ในโผล่อื่นหรือถ้ามันตรงออกไปจากกระดาน

เกมส์ปาเป้าทำให้อับกับคะแนนคณะกรรมการในลักษณะดังต่อไปนี้:

ในลิ้ม: จำนวนโผล่เมื่อวงแหวนรอบนอก แหวนคู่ (ด้านนอก, แหวนแคบ): ครึ่งที่สองจำนวนดี แหวนสาม (ภายใน, แหวนแคบ): สามครึ่งจำนวนดี ตาบูลส์ (ริ้วด้านนอก): จุดยี่สิบห้า ดาวว้คู่ (ริ้วด้านใน): ห้าสิบจุด

นี่คือวิธีการขั้นพื้นฐานสำหรับการเล่นและเกณฑ์การให้คะแนน หลากหลายเกมส์และรูปแบบจะขึ้นอยู่กับมันและจะมีการหารือในส่วนถัดไป

'01, (ออกเสียง "Oh-One")

เกมส์ '01 เป็นเกมส์คลาสสิกของปาเป้าเล่นทั่วโลก "01"

หมายถึงความจริงทีว่าเกมส์ที่เล่นจากหมายเลขหนึ่งของจุดเสมอสิ้นสุดใน "01"

ตัวอย่างเช่นเกมส์การแข่งขันร่วมกันของ 501 (ออกเสียง "Five-Oh-One") จะเล่นจาก 501 จุด รูปแบบอื่น ๆ คือ 301, 601, 801, 1001 สูงกว่าเกมส์จุดทีเล่นมักจะถูกโดยทีมงาน

เป้าหมายของเกมส์คือง่าย ... ผู้เล่นแต่ละคนจะเริ่มต้นด้วยคะแนนเท่ากัน (501 ตัวอย่าง) และเป็นครั้งแรกทีจะลดคะแนนของเขาให้เป็นศูนย์ชนะ

ผู้เล่นผลัดกันขว้างปาลูกดอกแต่ละสามและลบคะแนนทั้งหมดคะแนนจากคะแนนจุดเริ่มต้นของตัวเอง (501) ของพวกเขา

ผู้เล่นแต่ละคนเอาลูกดอกของเขาและทำเครื่องหมายคะแนนของเขาก่อนทีฝ่ายตรงข้ามขว้างเกมส์ปาเป้าทีกระเด็นหรือพลาดของบอร์ดไม่ได้คะแนนและไม่สามารถ re-โยนทีเทิร์น

ส่วนทียากของเกมส์อยู่ในผิวทีเรียกว่า "ออก"ไป" จะชนะคุณต้องถึงศูนย์ก่อนทีฝ่ายตรงข้ามของคุณ แต่คุณยังต้องถึงศูนย์ตรงและโผล่ทีจะนำคะแนนเป็นศูนย์จะต้องเป็นเพียงเดียว

คู่ประกอบด้วยตัวเลขในวงคะแนนนอกแคบและ bullseye ศูนย์ (เล็ก) ซึ่งนับเป็น 50 คะแนนและเป็นคู่ทีแท้จริงของริ้ว 25 จุดรอบนอก

ตัวอย่างเช่นหากคุณมี 2 จุดซ้ายคุณต้องตีสอง-1 ทีจะนำคะแนนเป็นศูนย์ เริ่มต้นที 18 คะแนน, คู่-9 จะทำงาน หากคุณมีเลขคี่ซ้าย (หมายเลขทีไม่สามารถหารด้วย 2)

จากนั้นปาเป้าต้องถูกโยนเพื่อลดคะแนนไปจำนวนมากก่อนทีจะขว้างปาทีสอง

ตัวอย่างเช่นไม่มีเพียงเดียวออกไปได้คือจาก 19 ดังนั้นวิธีทีจะเสร็จสิ้นทีจะไปโยนเดียว-3 ครั้งแรกลดคะแนนถึง 16 16 แล้วสามารถ "ออกมา" โดยการขว้างปาดับเบิล-8

เกมของ 501, 601, 801, 1001, ฯลฯ

มีการเล่นทั้งหมดในลักษณะเดียวกันยกเว้นที่ขึ้นต้นด้วยจุดมากขึ้น เกมของ 301 จะแตกต่างกันอย่างไร เนื่องจากการที่มีศักยภาพสำหรับเกมสั้นมาก, 301 มีปัญหาในการเพิ่ม ... เกมต้องเริ่มต้นด้วยสองครั้ง นั่นคือผู้เล่นแต่ละคนต้องตีสองครั้ง (double ใด ๆ) ที่จะเริ่มต้นการให้คะแนน แต่ละคะแนนที่ผู้เล่นเริ่มต้นด้วยคะแนนจากโผล่แรกที่นิยมคู่

จิ้งหรีด

เกมที่ซับซ้อนมากขึ้นจำเป็นต้องมีทักษะการขว้างปามากขึ้นและกลยุทธ์ มันจะเล่นโดยใช้ตัวเลขเป็นหลัก 15 ถึง 20 และดาวี่ของ

ที่จุดเริ่มต้นที่ 15 ถึง 20 และใจกลางจะมีสิทธิ์ที่จะเปิด เมื่อต้องการเปิดจำนวนผู้เล่นหรือทีมจะต้องทำคะแนนสามของจำนวนนั้น (การรวมกันของคู่โผล่และอเนกประสงค์ใด ๆ) เมื่อทีมงานเปิดตัวตัวเลขทุกคะแนนที่ตามมาในจำนวนที่เพิ่มคะแนนให้กับทีม ทีมตรงข้ามไม่สามารถทำคะแนนกับจำนวนที่ แต่อาจพยายามที่จะปิดมันโดยได้รับสามคะแนนในจำนวนที่

สำหรับด้านเช่นคะแนนครั้งเดียวเมื่อวันที่ 17 เขาได้รับคะแนนไม่ได้ แต่คะแนนสะสมของเขา คะแนน B Side สี่ครั้งใน 17 (ซึ่งเกิดสองและสอง) ครั้งแรกที่สามคะแนนเปิดหมายเลขสำหรับ B. คะแนนที่สี่ให้ B 17 จุด ตอนนี้นัด 17 สามครั้ง จำนวนจะปิดตอนนี้สำหรับทุกคน ได้รับคะแนนไม่ แต่จะมีความพึงพอใจของไม่อนุญาตให้ B เพื่อรับคะแนนใด ๆ เพิ่มเติมเมื่อวันที่ 17

ในความพยายามที่จะเปิดและปิดดาวี่ของด้านในนับเป็นเพียงเดียวและภายนอกนับเป็นวันเดียว

เกมสิ้นสุดเมื่อทั้งหมดของตัวเลขที่มีการปิด แต่ก็อาจจะประกาศเร็วกว่าถ้าผู้เล่นในหน้าที่ปิดไปได้ของเกณฑ์การให้คะแนนด้านอื่น ๆ ทั้งหมด

คริกเก็ตอังกฤษ

หนึ่งกลายเป็นผู้เล่นปะทะและอื่น ๆ ที่เป็นกะลา; ปะทะไปก่อน สิบลายจะป้อนเมื่อ dartboard เป็น wickets งานกะลาคือการลบ wickets เหล่านี้โดยการกดปุ่มตา-bull's: กับแต่ละเดียว bull's-eye, หนึ่งประตูจะถูกลบทั้งและกับแต่ละตา bull's-คู่สอง wickets จะลบ งานปะทะของการทำคะแนนได้เต็มมากหรือวิ่งในขณะที่ยังคงอยู่ wickets ใด ๆ แต่คะแนนเพียง 40 แห่งนับ ตัวอย่างเช่นคะแนนจาก 38 คะแนนจะวิ่งไม่มีคะแนนจาก 42 คะแนน 1 จะทำงานและคะแนนจาก 60 คะแนนจะ 20 และอื่น ๆ เกณฑ์การให้คะแนนจะหยุดเมื่อทั้งหมด 10 wickets (หรือข้ามที่ออก) โดยกะลา ปะทะบันทึกลงของเขาหรือเธอคะแนนสุดท้ายบนกระดานแสดงผลและบทบาทที่มีการกลับรายการ เกมที่เล่นในสองรอบที่แยกจากกันกับผู้เล่นขว้างปารอบทั้งหมดเป็นแบ่งและกะลาหยุด ผู้ชนะคือผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดหรือวิ่งจากรอบเขาหรือเธอเป็นแบ่ง

ห้าสิบหนึ่งโดย

จตุรรมสำหรับการเปิดแต่ละคนจะต้องหารด้วยห้าจะได้รับคะแนนใด ๆ คะแนนสำหรับการเปิดแต่ละจะถูกกำหนดโดยจำนวนของ Fives ดี ตัวอย่างเช่นถ้าผู้เล่นได้รับ 20 คะแนนในเทิร์นคะแนนคือ 4 เพราะ 20 หารด้วย 5 คือ 4 ถ้าคะแนนสำหรับการเปิดทั้งหมดไม่หารด้วย 5 ก็จะไม่นับ ตัวเลขทั้งหมดบนกระดานถูกนำมาใช้ ได้แก่ อเนกประสงค์คู่และวี่ ผู้ชนะคือผู้เล่นคนแรกที่ทำประตู Fives ห้าสิบเอ็ดและทั้งสามลูกดอกคะแนนต้องเกี่ยวกับการเปิดล่าสุด

รอบโลก

เรียกอีกอย่างว่า "ปิดเศษคะแนน" หรือ "Once

รอบเกาะเป้าหมายของเกมนี้เป็นที่นิยมคือการเล่นคนเดียวครั้งแรกที่จะตีจำนวนทุกครั้งใน dartboard 1-20 ส่วนใดของจำนวน .. เดียวสองหรือสาม - นับ.
ตัวเลขต้องได้รับการตีในการสั่งซื้อและผู้เล่นสำรองหลังจากที่สามพัน.
หากผู้เล่นไม่สามารถผ่านจำนวนหนึ่งเขาต้องตีมันเพื่อที่จะสว่างหน้าไปเป้าหมายเลขต่อไปบนกระดาน

เบสบอล

เกมปาเป้าที่จะโยนไม้ขนาดใหญ่ที่หรือคณะกรรมการที่มีลักษณะสนามเบสบอลที่มีพื้นที่สี่ที่แสดงถึงฐาน
เกมนี้จะคล้ายกับเกมที่แท้จริงของเบสบอลและใช้กฎเบสบอลเหมือนจริงและเกณฑ์การให้คะแนน ..
ผู้เล่นพยายามทำแต้มคะแนนให้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ต่อโอกาสเพื่อที่จะชนะ

นักฆ่า

ผู้เล่นแต่ละคนพนหนึ่งโผกับมือ "ตรงข้าม" (เช่นขวา handers-โยนมือซ้าย)
เพื่อตรวจสอบการสุ่มหมายเลขของตัวเองของเขาหรือเธอ
หากผู้เล่นขาดคณะกรรมการหรือกระทบจำนวนไปแล้วเขาหรือเธอจะพนอีกครั้ง
ผู้เล่นแต่ละคนก่อนพยายามที่จะตีสองของจำนวนของตัวเองของเขาหรือเธอ
เมื่อนี้จะประสบความสำเร็จผู้เล่นที่รู้จักกันเป็น "นักฆ่า" และ K
วางอยู่หลังชื่อของเขาในกระดานคะแนน

เชียงไห้

ผู้เล่นผลัดกันโยนที่ตัวเลข 1, 2, และอื่น ๆ ในลำดับจนถึง 7
พวกเขาพยายามทำแต้มให้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้เทิร์นละ (ใช้ทั้งสามลูกดอก)
ปาเป้าเพียงกดปุ่มตัวเลขในการเล่นนับคะแนน ดังนั้นเมื่อ 1 จำนวนอยู่ในการเล่น,
คะแนนสูงสุดที่สามารถทำได้คือ - สามถ้าผู้เล่นตี 1 กับแต่ละ อย่างไรก็ตามเมื่อ 7
จำนวนคือจำนวนในการเล่น, คะแนนสูงสุดอาจจะจะเป็น 21 - ถ้าผู้เล่นตี 7 ทั้งหมดสามครั้ง
เห็นได้ชัดว่าเป็นเกมดำเนินคะแนนที่ได้รับสูงขึ้น
มีสองวิธีที่จะชนะคืออาจมีคะแนนสูงสุดในตอนท้ายของเกมหรือคะแนนเชียงไห้และชนะโดยอัตโนมัติ
เชียงไห้จะกดปุ่มเดียวสองและสามของจำนวนในการเล่น

ขา

หลังจากการพิจารณาค่าสิ่งของผู้เล่น,
ผู้เล่นคนแรกพยายามที่จะได้รับคะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้และบันทึกไว้บนป้ายบอกคะแนน
ผู้เล่นถัดไปที่จะต้องเกินคะแนนหรือ "สูญเสีย" ผู้เล่นแต่ละคนเริ่ม wi th
สามขาและผู้เล่นสูญเสียเวลาที่เราเล่นล้มเหลวในการชนะคะแนนของผู้เล่นทันทีก่อนพวกเขาทุก
ผู้ชนะคือผู้เล่นคนสุดท้ายที่เหลือไว้กับขาใด ๆ

นาฬิกา: เรียกอีกอย่างว่าตลอดทั้งวันและเป็นรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับการกดปุ่มตัวเลขที่อยู่ในลำดับ

ถ้าคุณมีความสนใจในโผทั้งสแตนด์หรือออนไลน์ chinatungsten ใด ๆ
โปรดอย่าลังเลที่จะติดต่อกับเราโดย sales@chinatungsten.com อีเมลหรือทางโทรศัพท์ 0086
0592 5129696 เราอยู่ที่การบริการของคุณอยู่ตลอดเวลา