

Різні правила Грати дартс

Основні правила

В принципі, дартс ігри грають двоє гравців чи дві команди. Команди можуть складатися з двох або більше людей кожен.

Дев'ять кидків, як правило, дозволених для кожної людини в якості розминки передпочатком гри. Потім, щоб визначити, які групи або людини прийняти свою чергу перший дротик кинутий чоловік від кожної команди.

Команда з дротиком ближче до яблучка займає першу чергу.

Кожен гравець кидає три стріли в свою чергу. Тоді дартс витягуються. Якщо нога перетинає лінію або людини трапляється спіткнутися охри і звільняє його дартс, кидок не розраховує на окуляри і не може бути знову кинуте.

Дротики повинні залишатися на борту, принаймні п'ять секунд після останнього кидка гравця вважати. Броска робить Чи не забити, якщо він дотримується в іншій дротик, або якщо він падає з дошки.

Дартс що робить його на табло в наступному порядку:

У клин: кількість розміщених на зовнішньому кільці. Подвійне кільце (зовнішнє, вузьке кільце): в два рази

Число удар. Потрійне кільце (внутрішній, вузьке кільце): в три рази більше хітів. Бики очей (зовнішній бика):

двадцять п'ять очок. Двомісні очей бика (бик внутрішній): п'ятдесят очок.

Це основний метод для ігор і забив. Широкий вибір ігор і варіації на його основі і піде мова в наступному розділі.

'01, (Вимовляється як "O-One")

Гра в '01 це класична гра Дартс, грав по всьому світу. "01" вказує на те, що гра грає з певною кількістю балів, завжди закінчуються на "01". Наприклад, загальний турнір

гра 501 (вимовляється як "П'ять-O-One»), грають по 501 очок. Інші варіанти 301, 601, 801,

1001. Чим більше ігор точки, як правило, грають команди.

Мета гри проста ... Кожен гравець починає з тим же рахунком (501, наприклад), і перший

зменшити свій рахунок до нуля перемог.

Гравці по черзі кидали три стріли кожен, і відняти всі очки, набрані з їх власний рахунок початку

(501). Кожен гравець знімає дартс і позначає його рахунок перш, ніж противник кидає. Дартс, що відмов вимкнений або пропустити рада не оцінка і не може бути знову кинута в цьому ходу. Важка частина гри полягає в покриття, відоме як "відбувається-аут". Щоб виграти, ви повинні дістатися до нуля

Ваш супротивник, але ви також повинні досягти точності дорівнює нулю, і дротик, який приносить рахунок до нуля має бути в два рази. Парний складається з номера у вузькій смузі за межами рахунки та центру (Маленький) яблучко, яка налічує 50 пунктів і фактично подвійного зовнішнього 25 пунктів бика. Наприклад, якщо у вас є 2 точки вліво, ви повинні натиснути двічі 1 довести рахунок до нуля. З 18 точок, подвійне-9 буде працювати. Якщо у вас є непарне число вліво (число, яке не може бути розділене на 2), Потім дротики повинні бути кинуті на зниження оцінки на парне число, перш ніж викинути в два рази. Для Наприклад, немає ніякої можливості подвійного з 19, так що спосіб закінчити б, щоб кинути одну-3 перше, зниження оцінки до 16 років. 16 можуть бути "прийняті-аут", кидаючи подвійний-8. Ігри 501, 601, 801, 1001 і т.д., всі грали так же, за винятком, починаючи з більш очок. У грі 301 відрізняється, однак. Через можливі протягом дуже короткого гри, 301 має додаткове труднощі ... гра повинна починатися з подвійною. Тобто, кожен гравець має вдарити подвійний (будь подвійний), щоб почати забив. Кожен гравців скорингу починається зі рахунок перший дротик, який б'є в два рази.

Крикет

Більш складні ігри, що вимагають більш метання навички і стратегії. Він відіграє використання в першу чергу числа Від 15 до 20, а очі бика.

На початку 15 до 20 і в яблучко, мають право бути відкритий. Щоб відкрити номер гравця або команда повинна виграти три з цього числа (будь-яке поєднання синглів двомісні та тримісні). Після того, як команда відкриває ряд кожний наступний рахунок на це число збільшується рейтинг в команді. Протилежна Команда не може забити на це число. Але, може спробувати закрити його отримання трьох балів за цим номером.

Наприклад сторону оцінки відразу на 17. Він не отримує очок, але його оцінка накопичується. Сторона Б бал чотири 17 раз (подвійних і два сингли). Перші три оцінки відкрити номер В. Четверта оцінка В дає 17 очок. Зараз вражає 17 три рази. Число в даний час закрити для всіх. Не

отримує очок,
але є задоволення не дозволяючи В, щоб отримати більше пунктів на 17.
При спробі відкрити і закрити очі бика, внутрішньої вважається подвійний і зовнішньої вважається як один бик.
Гра закінчується, коли всі номери закриті. Тим не менш, вона може бути оголошена раніше, якщо протягом Гравець напередодні закриває всі можливості іншій стороні забив.

Англійська крикет

Один гравець стає тісто, а інший казанок, тісто йде в першу чергу. Десять смуг вводяться по мішені, як хвіртки. Завдання казанок в тому, щоб стерти ці хвіртки, натиснувши бичачий очей: З кожним одне яблучко, одна хвіртка стирається, і з кожним подвійним яблучко, дві хвіртки стираються.
Завдання тесту в тому, щоб набрати якомога більше очок або працює при будь хвіртки залишаються, але тільки більш ніж на 40 балів кол.
Наприклад, рахунок 38 забив би не працює, рахунок 42 буде 1 бал виконання та оцінка 60 буде рахунок 20 і так далі. Рахунок припиняється, коли всі 10 хвіртки є (або закреслено) в казанок. Тісто відзначає свій остаточний рахунок на табло, і ролями. Гра проходить в два окремих раундів, кожен гравець кидає весь круглий, як тісто і казанок. Перемагає той гравець, з найбільшою кількістю очок, або працює, зі своїми круглими, як тісто.

П'ятдесят один на п'ятірки

Загальна кількість очок за кожен хід повинен ділитися на п'ять отримувати оцінки. Рахунок для кожного свою чергу, визначається за кількістю п'ятірок удар. Наприклад, якщо гравець отримує 20 очок у свою чергу, оцінка становить 4 тому що 20 ділиться на 5 на 4. Якщо оцінка за всю свою чергу, не ділиться на 5, не зараховується. Всі номери на платі використовуються, в тому числі трійки, двомісні і биків. Переможцем став першим гравцем, щоб виграти п'ятдесят-один п'ятірки і всі три стріли повинен набрати на останню чергу.

Навколо світу

Також називається «Навколо рада» або "Як тільки навколо острова. Мета цієї популярної гри, щоб бути першим

Гравець потрапити кожен номер на мішені з 1-20. Будь-яка частина номера - одномісній, двомісній та тримісній - на рахунок. Цифри повинні бути уражені в порядку, і гравці альтернативних після трьох кидків. Якщо гравець не може пройти деяку кількість, він повинен вдарити його, щоб перейти до наступного номеру на борту.

Dartball / Бейсбол

Гра, в якій кидають дротики у великих дерев'яних або дошку, яка нагадує бейсбольному полі з кольоровими областями, які позначають бази. Ця гра схожа на саму гру в бейсбол бейсбол і використовує подібні правила і забив .. Гравці намагаються набрати стільки очок, скільки можливо в іннінга, щоб виграти.

Вбивця

Кожен гравець кидає один дротик з "протилежною" сторони. (Наприклад, у правшів кидати ліву) на визначити випадково свій власний номер. Якщо гравець промахується правління або потрапляє в число вже прийнятих, він або вона кидає знову. Кожен гравець спочатку намагається потрапити в два рази свій власний номер. Коли це досягнуто, гравець відомий як "вбивця" і К, зроблені після його ім'я на табло.

Шанхай

Гравці по черзі кидали на цифри 1, 2, і так далі, послідовно, до 7. Вони намагаються набрати як кількість очок у свою чергу (при використанні всіх трьох дротиків). Тільки дартс поразки в грі номер лічильника рахунок. Таким чином, коли номер 1 в грі, найбільша кількість балів, яку може бути досягнуто в три - якщо гравець потрапляє 1 з кожної. Однак, коли число 7 числа в грі, найбільша кількість балів може бути 21 -, якщо Гравець потрапляє 7 всі три рази. Очевидно, що по ходу гри, рахунок стає вище. Є два способи отримати перемогу: або найбільшу кількість очок в кінці гри або рахунок в Шанхаї і перемогти автоматично. Шанхай вражає одно-, дво-та тримісній числа в грі.

Ноги

Після визначення порядку ігри, перший гравець намагається отримати високий бал можна і відзначає його на табло. Наступний гравець повинен перевищувати цей рахунок, або «втратити ногу». Кожен гравець починає шго три ноги, і гравці втрачають ноги кожного разу, коли вони не в змозі перемогти рахунок гравця негайно перед ними. Переможцем вважається останній гравець, що сидить зліва з будь ноги.

Годинник:

також називається цілодобово, і варіант, який включає в себе удари чисел в послідовності

Якщо у вас є інтерес в дартс вольфраму або chinatungsten в Інтернеті, будь ласка, не соромтеся зв'язатися з нами по sales@chinatungsten.com електронною поштою або по телефону 0086 0592 5129696, ми до ваших послуг весь час.