



# Dart board Dartskive

Manual | Brugsanvisning



Art. no. 809-074  
EAN 5705858722528

Imported by / Importeret af  
NSH NORDIC A/S  
Virkefeltet 4  
8740 Braedstrup  
Denmark

Made in PRC

**Tillykke med din nye dartske. Der ligger mange timers fornøjelse og spænding og venter. Vær opmærksom på, at dartpile skal omgås med forsigtighed. Sigt eller kast aldrig mod andre, hold afstand til personen som skal kaste. Spillet er beregnet for personer over 7 år, dog bør der være voksen overvågning fra 7-14 år.**

## **Reglerne for dart**

I modsætning til mange traditionelle pubspil er dart blevet populært nok til at blive organiseret af store styrende organer. Da spillet stammer fra England, er det ikke overraskende, at den mest prestigefyldte af dem er British Darts Organisation, og derfor er reglerne fra BDO blevet brugt som retningslinjer. Hvor der er tvivl, bør de lokale regler altid gælde.

### Placering af dartske:

Dartskivens midte (Bullseye) skal placeres 1,73 meter over jorden og kasteafstanden skal være 2,37 m.

### hvad tæller hvad:

Bullseye / midten (rød)	50 point
Ring omkring bullseye (grøn)	25 point
Ydre ring = en double	2 x det tal som står ud for ringen
Indre ring = triple	3 x det tal som står ud for ringen
Der gives kun point for pile/darts placeret indenfor ydre ring	

## De mest anvendte spil:

### 501 og 301

De fleste professionelle kampe er "501 op". Dette er det enkleste spil. Hver spiller starter med en score på 501 og skiftes til at kaste 3 dart. Scoren for hver tur beregnes og trækkes fra spillernes total. Bullseye (midten) scorer 50, den ydre ring omkring Bullseye scorer 25 og en pil i dobbelt- eller triple ringen tæller dobbelt eller tredobbelt score. Målet er at være den første spiller til at reducere scoren til nøjagtigt nul, den eneste hurdle er, at den sidste kastede pil skal lande i en double eller bullseye. Hvis en spiller reducerer scoren til 1 eller går under nul, er scoren annulleret, turen slutter og scoren returneres til, hvad den var i starten af den pågældende tur. På den sidste tur er det ikke nødvendigt at kaste alle 3 dart - en spiller kan vinde med den første eller anden dart. En spiller, der går glip af en målrettet double, scorer ofte en single i dette tal, derfor forsøger gode spillere at efterlade sig selv med et gentagne gange delelige tal såsom 24 eller mest ideelt 32 – så kan du gå efter dobbelt 16. Rammer du så single 16 single, så kan du stadig gå efter double 8, rammer du single 8, så kan du gå efter double 4 osv. - Dette er fordelagtigt, fordi der ikke skal kastes ekstra dart for at reducere scoren til et lige tal. 301 spilles på samme måde som 501, men kun til 301 afsluttende med en double.

Når din score kommer under 171, så er her nogle af de mest anvendte afslutningskombinationer.

- **170** – Triple 20, Triple 20, Bullseye. (Højeste mulige afslutnings kombination.)
- **167** – Triple 20, Triple 19, Bullseye.
- **164** – Triple 20, Triple 18, Bull.
- **161** – Triple 20, Triple 17, Bullseye.
- **160** – Triple 20, Triple 20, Double 20.
- **158** – Triple 20, Triple 16, Bullseye eller T20, T20, D19
- **157** – Triple 20, Triple 19, Double 20
- **156** – Triple 20, Triple 20, Double 18
- **155** – Triple 20, Triple 15, Bullseye eller T20, T19, D19
- **154** – Triple 20, Triple 18, Double 20
- **153** – Triple 20, Triple 19, Double 18

- **152**- Triple 20, Triple 20, Double 16
- **151** – Triple 20, Triple 17, Double 20
- **150** – Triple 20, Triple 18, Double 18
- **149** – Triple 20, Triple 19, Double 16
- **148** – Triple 20, Triple 16, Double 20
- **147** – Triple 20, Triple 17, Double 18 eller T19, T18, D18
- **146** – Triple 20, Triple 18, Double 16

For alle tal lavere end 146 er der mindst 3 afslutnings kombinationer.

---

### **Around the clock (uret rundt)**

Et populært spil er "Around the Clock". I dette skiftes hver spiller til at kaste 3 dart og skal kaste en dart i hvert felt, startende med 1 op til 20 og derefter afslutte med 25 og bullseye. Spillerne skal starte med 1 og kan ikke gå videre til næste nummer, før en dart har ramt det aktuelle nummer felt. Double og triple har ingen betydning, men tæller stadig som ramt. Første spiller til at ramme alle numrene i rækkefølge og derefter afslutte med bullseye er vinderen.

---

**KILLER**

Dette er et af de mest populære spil for grupper og er en god gang hurtigt sjov. Der er variationer, men dette er det grundlæggende spil.

Til at begynde med skal rækkefølgen afgøres. Derefter kaster hver spiller en dart/pil mod skiven, for at få tildelt deres nummer. Hvis en pil havner eller rammer et nummer, der allerede er ramt/tildelt, må denne spiller forsøge igen at ramme et nummer som ikke er optaget. Hver spiller tildeles et bestemt antal liv (normalt 5) Det er en god taktik at undgå at være ved siden af andres numre. Spillere starter med at skiftes til at sigte mod deres nummer og score et liv. For hver dart, der rammer dit nummer, får du et liv, for en dobbelt 2 liv og for en triple 3 liv. Når en spiller har scoret 5 liv, er denne spiller en 'Killer', indtil en anden trækker et eller flere liv fra din score. En spiller skal dog lave PRÆCIS 5 liv for at blive "Killer", hvis man laver flere liv, trækkes scoren med det overskredne antal. For eksempel, hvis en spiller er på 4 liv og rammer en treble af sit nummer, tager den første af de 3 scorede liv spilleren til 5, men de resterende 2 liv trækkes - så slutresultatet er en score på 3 liv. Når en spiller er blevet "Killer", sigter denne mod de andre spilleres numre. Hver gang du rammer en modspillers nummer, trækkes det antal ramte fra modspillerens liv. Når en spiller reduceres til under 0, er spilleren ude af spillet. For eksempel, hvis en spiller har 1 liv, og en "Killer" rammer spillerens nummer dobbelt, reduceres spillerens score til -1, og han er ude af spillet. Den sidste spiller, der er tilbage i spillet, er vinderen.

**CRICKET**

Her gælder det kun om at ramme områderne 15,16,17,18,19,20 og bullseye. Den spiller, der først rammer alle ovenstående områder tre gange, er vinderen. Rammer man områderne imellem ydre og indre ring tæller det for en ramt. Rammer man ydre ring på en af ovenstående numre, tæller det for 2 ramte. Rammer man indre ring på en af ovenstående numre, tæller det for 3 ramte.

Spilleren kan ramme områderne i vilkårlig rækkefølge 15,16,17,18,19,20 og bullseye.

Variation 1.

Spilleren skal ramme 20 tre gange først, derefter følge efter med 19,18,17,16,15 og bullseye i rækkefølge.

Variation 2.

Spilleren skal først ramme bullseye tre gange, derefter følge efter med 15,16,17,18,19 og 20 i rækkefølge.

Der findes desuden en masse andre spil udgaver, som kan hentes via nettet. Rigtig god fornøjelse.

Den anden side af darts skiven er der en standard skive med ringe fra nummer 1 til 9 og pletten. Perfekt til lidt yngre mennesker.

Der medfølger 6 pile til darts skiven som er anbragt i praktisk skab med låger til ophæng på væg.



01 CRICKET 01

20  
19  
18  
17  
16  
15  
BULL







Art. no. 809-074

Imported by  
NSH NORDIC A/S  
Virkefeltet 4  
8740 Braedstrup  
Denmark

Manufactured by  
Ningbo Shon Arts & Crafts Co., Ltd  
Chaoyang Road, Yunhe, Lishui City, Zhejiang, China