

Dart Store Ampfing | profidart.de

301, 501, 701, 1001 (Standardspiel)

- Ziel des Spiels: Von 301, 501, 701 oder 1001 Punkte auf genau 0 Punkte herunter zu spielen.
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Die Mitspieler werfen immer abwechselnd drei Darts pro Runde. Die Punkte pro Wurf werden von den bis dahin verbliebenen Punkten abgezählt. Ist die Punktezahl am Ende eines Wurfs unter 0, wird der ganze Wurf mit 0 Punkten gezählt.
- Spielvarianten: Double In/Out, Masters In/Out, Treble In/Out

50

- Ziel des Spiels: Möglichst wenig Minuspunkte zu sammeln.
- Beginner: Nach einer beliebigen Reihenfolge.
- Spielart: Die Mitspieler werfen immer abwechselnd drei Darts pro Runde, insgesamt 10 Runden. Es muss versucht werden, immer genau 50 Punkte zu erreichen. Wird das nicht geschafft, so gilt die Differenz zu 50 als Minuspunkte. Wer in Addition am Ende der 10. Runde die meisten Minuspunkte hat, hat verloren. Ein Abpraller oder ein Wurf außerhalb des zählbaren Bereichs zählt als 20 (30) Minuspunkte.

51

- Ziel des Spiels: Genau 51 Punkte erreichen.
- Beginner: Nach einer beliebigen Reihenfolge.
- Spielart: Die Mitspieler werfen immer abwechselnd drei Darts pro Runde. Es werden nur Punkte gezählt, wenn alle drei Darts im zählbaren Bereich stecken und die Gesamtpunktezahl durch 5 teilbar ist. Die Punktezahl durch 5 geteilt wird als Pluspunkte aufgeschrieben. Verloren hat, wer hierbei als letzter nicht genau 51 Pluspunkte erreicht hat.

All Fives

- Ziel des Spiels: Ziel ist es von x01 auf 51 Punkte herunter zu spielen.
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Gespielt und gezählt wird wie im Turnierdart (x01). Die totale Punktezahl pro Wurf muss allerdings durch 5 teilbar sein. Wenn ein oder mehr Darts außerhalb des Treble-Rings landen, werden in dieser Runde keine Punkte gezählt.

Baseball

- Ziel des Spiels: Bei neun Innings die meisten Runs machen.
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Jeder Spieler wirft drei Darts und versucht dabei zuerst, die 1 zu treffen. Jeder Treffer hier zählt als "ein" (Double = zwei, Treble = drei) Run(s). Ein Dart in einem anderen Segment zählt als "aus". Danach wirft der Gegner auf die 2, 3 usw., bis neun Innings gespielt sind.

Blind Killer

- Ziel des Spiels: Als letzter Spieler zu überleben
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Vor Beginn des Spiels bekommt jeder Mitspieler mindestens eine Zahl (1-20, evtl. auch mit Bull) geheim zugestellt. Bis zu 4 Spielern kann man auch 4, bis 6 Spieler 3, bis 8 Spieler 2 und bis 10 Spieler 2 Zahlen auslosen. Jede Zahl hat 3 (5) Leben. Wenn ein Doppel getroffen wird, so verliert die entsprechende Zahl ein Leben. Wenn eine Zahl keine Leben mehr hat, scheidet sie aus. Wenn ein Spieler keine Zahl mehr hat, scheidet er auch aus.

Dart Store Ampfing | profidart.de

Blind Killer reverse

- Ziel des Spiels: Möglichst früh fertig zu werden.
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Vor Beginn des Spiels bekommt jeder Mitspieler mindestens eine Zahl (1-20, evtl. auch mit Bull) zugelost. Diesmal aber offen! Bis zu 4 Spielern kann man auch 4, bis 6 Spieler 3, bis 8 Spieler 2 und bis 10 Spieler 2 Zahlen auslosen. Jede Zahl hat 3 (5) Leben. Jetzt wirf jeder Spieler auf seine eigenen Doppel. Wenn ein Spieler alle seine Doppel drei mal getroffen hat, ist er fertig.

Bullrunde

- Ziel des Spiels: Ziel ist es möglichst viele Bulls zu werfen und eine bestimmte Punktzahl (5, 10, 20, ...) zu erreichen.
- Beginner: Anfänger und Reihenfolge sind hier nicht zwingend vorgeschrieben. Es können jederzeit noch Spieler einsteigen oder auch Pause machen.
- Spielart: Für jedes getroffene Bull gibt es einen Punkt, für jedes Bullseye zwei Punkte. Bei einem Treffer im Treble-Ring oder noch weiter außerhalb bekommt der Spieler einen Punkt Abzug. Bei einem Punktestand von Null entfällt dies allerdings.
- Spielvarianten: Bei zwei Scheiben und ab drei Personen: Der/Die Spieler mit dem niedrigsten Punktestand spielen immer auf einer Scheibe, die Besseren auf der Anderen. Dadurch kommt noch etwas mehr Bewegung ins Spiel und die Motivation steigt.

Check it

- Ziel des Spiels: Möglichst viele Zahlen mit drei Darts auszuchecken.
- Beginner: Die Reihenfolge wird vor Beginn des Spiels ermittelt.
- Spielart: Vor Beginn wird eine Startzahl (z. B. 50) ausgemacht. Diese versuchen nun alle Spieler mit jeweils 3 Dart auszuchecken. Wer das geschafft hat wirft in der nächsten Runde auf die nächst höhere Zahl (51). Dies kann bis zu einer bestimmten Endzahl, oder bis keiner mehr Lust hat weitergespielt werden. Da dies ein reines Trainingsspiel ist, ist es von Vorteil, wenn die Mitspieler zwischendurch über den besten Weg zum Ausmachen reden und verschiedene Möglichkeiten und Würfe diskutieren.

Chriquet

- Ziel des Spiels: Es geht darum, die Zahlen 20-15 und Bull dreimal vor den anderen Spielern zu treffen.
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Die Mitspieler werfen immer abwechselnd drei Darts pro Runde. Es zählt nur die Anzahl an getroffenen Feldern der Zahlen 20-15 und Bull. Ein Double und Treble zählt hier auch zwei bzw. drei Punkte für diese Zahlen. Bei insgesamt drei Punkten auf einer Zahl ist diese geschlossen. Wirft ein Spieler auf einer geschlossenen Zahl noch einmal Punkte, so bekommen alle Mitspieler, die diese Zahl noch nicht geschlossen haben, die Punkte (mal dem Zahlenwert) aufgeschrieben. Gewinnen kann nur, wer alle Zahlen zu und die wenigsten Punkte aufgeschrieben hat.

Double Round the Clock

- Ziel des Spiels: Alle Doppel von 1 bis 20 und Bull's Eye als Erster zu treffen.
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Der erste Spieler fängt an und versucht mit seinen 3 Darts die Doppel 1 zu treffen. Gelingt ihm das, so kann er mit seinen verbleibenden Darts sofort die Doppel 2, bzw. die Doppel 3 anspielen. Der Spieler bleibt solange am Wurf, bis er ein Doppel mit allen 3 Darts verfehlt. Anschließend kommt der nächster Spieler dran.
- Spielvarianten: Bevor auf ein Doppel geworfen wird, wenn man erneut dran kommt, muss erst ein Bull getroffen werden.

Dart Store Ampfing | profidart.de

Elimination

- Ziel des Spiels: Von 0 auf genau 301, 501, 701 oder 1001 Punkte hoch zu spielen.
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Die Mitspieler werfen immer abwechselnd drei Darts pro Runde. Die Punkte pro Wurf werden auf die bis dahin erworbenen Punkte aufgezählt. Ist die Punktezahl am Ende eines Wurfs über 301, wird der ganze Wurf mit 0 Punkten gezählt. Kommt ein Spieler mit einem (einzelnen) Dart-Wurf auf eine Gesamtpunktezahl, die ein anderer Mitspieler hat, so bekommt dieser wieder 0 Punkte.

Fuchsjagd

- Ziel des Spiels: Den Fuchs fangen (mehr Punkte machen als er)
- Beginner: Der Fuchs wirft immer als erster zwei Runden. Danach werfen abwechselnd die Jäger und der Fuchs: (Fuchs, Fuchs, Jäger 1, Fuchs, Jäger 2, Fuchs, ...)
- Spielart: Nachdem der Fuchs mit 6 Darts (2 Runden) Punkte vorgelegt hat, versucht der erste Jäger mit 3 Darts mehr Punkte zu erlangen und so den Fuchs zu fangen. Gelingt dies nicht, so wirft erneut der Fuchs (3 Darts). Der 2. Jäger nimmt dann die Verfolgung auf. Seine Punkte (3 Darts) werden auf die Punkte des ersten Jägers aufaddiert. Das Spiel endet, wenn der Fuchs gefangen wird. Nun wird der nächste Spieler der Fuchs.
- Spielvarianten: 1) Alle Spieler werfen nur auf Bull. Ein einfaches Bull zählt einen Punkt, Bull's Eye zwei Punkte.
2) Nur der Fuchs wirft auf Bull (Zählweise wie bei 1)). Die Jäger versuchen, in der Zwischenzeit eine bestimmte Punktezahl zu erreichen, bevor der Fuchs das zehnte Bull geworfen hat. Die Punktezahl wird vorher vereinbart.

Große 6

- Ziel des Spiels: Möglichst als letzter zu überleben
- Beginner: Die Reihenfolge der Spieler wird durch Bullwurf mit der "Nichtwurfhand" ermittelt.
- Spielart: Der erste Spieler muss mit drei Darts versuchen, das große Feld der 6 zu treffen. Gelingt ihm das nicht, so bekommt er ein Leben abgezogen und der nächste Spieler ist an der Reihe und muss versuchen, die Große 6 zu treffen. Wenn ein Spieler diese Aufgabe schafft, legt er mit dem nächsten Dart eine andere Aufgabe vor (Die Aufgabe ist das Feld, was er trifft). Wurde die Aufgabe mit dem dritten Dart erledigt, bekommt der Spieler noch einen Dart zur Verfügung. Schafft ein Spieler es nicht, mit den zur Verfügung stehenden Darts pro Runde eine Aufgabe festzulegen (Abpraller, nicht zählbarer Bereich) bekommt er ein Leben abgezogen.

Halve It (49)

- Ziel des Spiels: Am Ende des Spiels die meisten Punkte zu haben
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Die Spieler versuchen nacheinander, verschiedene vorgegebene Ziele zu treffen. Am Anfang hat jeder Spieler 49 Punkte. Dazu addiert wird immer die Punktezahl der richtig getroffenen Darts (bei 20: Single20 = 20 Punkte - Double20 = 40 Punkte - Treble20 = 60 Punkte). Wenn ein Spieler das gesetzte Ziel gar nicht trifft, wird sein Spielstand halbiert und bei Bedarf aufgerundet. Standardmäßig werden folgende Ziele nacheinander gesetzt:
20 - schwarze Felder - 19 - Double - 18 - weiße Felder - 17 - Trippel - 16 - rote Felder - 49 Punkte - grüne Felder - Bull
- Spielvarianten: Es kann die Reihenfolge der Ziele und die Ziele selbst beliebig variiert werden.

Dart Store Ampfing | profidart.de

Hektik

- Ziel des Spiels: Als erste Mannschaft die Spiele beendet zu haben.
- Beginner: Die Reihenfolge innerhalb der Mannschaften wird vorher durch Bullwurf festgelegt.
- Spielart: Es werden zwei Mannschaften ausgelost. Diese werfen dann gleichzeitig auf zwei Boards. Die Aufgabe besteht darin, möglichst schnell die drei Spiele 1001, Mickey Mouse und Double Round the Clock zu beenden. Es wird nur eine Mannschaftswertung gezählt, also alle Spieler einer Mannschaft spielen auf einen Score. Beendet ein Spieler eines der Einzelspiele, darf er mit den restlichen Darts das nächste Spiel anfangen.

Killer

- Ziel des Spiels: Ziel ist es, als letzter am Leben zu sein.
- Spielart: Jeder Spieler wirft einen Dart mit der Hand, mit der er sonst nicht wirft. Die Zahl, die er trifft, gehört ihm. Jede Zahl darf nur einmal vergeben werden (Bull inbegriffen). Wer hierbei sofort ein Double trifft, wird zum Killer. Wenn alle Spieler eine Zahl haben, spielt man wieder mit der normalen Wurfhand. Jetzt muss man zuerst sein eigenes Double treffen, um Killer zu werden. Anschließend kann man den anderen ein Leben nehmen, indem man dessen entsprechendes Double trifft. Wer drei (oder 5, 10, ...) Leben verloren hat, hat verloren und spielt nicht mehr mit. Wer ein Double eines anderen Mitspielers trifft, bevor er Killer ist, verliert ebenso ein Leben, wie jemand, der beim Zahlenauswerfen dreimal den Zählbereich des Boards verfehlt.

Mickey Mouse

- Ziel des Spiels: Die Zahlen 20-12, Doppel, Treble und Bull jeweils dreimal nacheinander möglichst als erster zu treffen.
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Die Spieler versuchen so schnell wie möglich, die Zahlen 20-12 sowie ein beliebiges Doppel, ein beliebiges Treble und das Bull jeweils dreimal zu treffen. Wem das als letzter nicht gelingt, hat verloren.

Shanghai

- Ziel des Spiels: Mit einem Wurf ein Single, ein Double und ein Tripple zu treffen, oder nach 7 Runden die meisten Punkte zu haben.
- Beginner: Vor Beginn wird die Reihenfolge ausgelost.
- Spielart: Es müssen die Zahlen in der Reihenfolge 1-20 und Bull getroffen werden. Hierfür stehen maximal 7 Runden zu Verfügung. Man wirft hierbei so oft auf die 1, bis man diese getroffen hat. Anschließend auf die 2 usw. Es werden nur die Punkte gezählt, von der getroffenen Zahl, die gerade an der Reihe ist. Beim Zählen wird auf double und tripple geachtet! In der ersten Runde ist das Maximum also 18 Punkte (3x1, 3x2, 3x3). Einen Shanghai macht ein Spieler, in dem er in einer Runde von den geforderten Zahlen ein Single, ein Double und ein Tripple trifft (Reihenfolge ist egal!). Ein Shanghai beendet sofort das Spiel und der Spieler, der diesen geworfen hat, hat gewonnen.

Überbieten / Sarg

- Ziel des Spiels: Möglichst viele Spielpunkte zu machen. / Als letzter den Sarg noch nicht geschlossen zu haben!
- Beginner: Anfangen darf, wer das Ausbullen gewinnt. Hierbei werfen alle Mitspieler einen Dart auf das Bull; wer am nächsten dran ist, beginnt.
- Spielart: Jeder Spieler wirft drei Darts und versucht dabei möglichst viele Punkte zu machen. Wer mehr Punkte geworfen hat als sein Vorgänger, bekommt einen Spielpunkt. Wer eine bestimmte Anzahl an Spielpunkten erlangt hat (5, 10, ...) ist Sieger.
- Spielvarianten: Wenn man es nicht schafft, seinen Vordermann zu überbieten, bekommt man einen Strich zu seinem Sarg dazu. Wenn der Sarg komplett zu ist, ist man raus.