



301 / 501

A játék során a kezdőpontból (301) kell kivonni a dobásokkal elért pontokat egészen addig, amíg a játékos pontosan 0 ponthoz nem ér. Ha a játékos túllép a nullán, a pontszáma visszaáll a kör kezdetén meglévőre. Például: ha a kiszálláshoz 32 pontra van szükség, a játékos pedig 20, 8 és 10 (összesen 38) pontot dob, a pontszáma visszaáll 32-re.

Játszhatunk dupla be- és kiszállóval (a dupla kiszálló a leggyakrabban játszott változat).

- **Dupla beszálló** - A pontokat csak akkor kezdik kivonni a kezdőpontból, ha a játékos duplát dobott..
- **Dupla kiszálló** - A játékot csak duplával lehet befejezni, vagyis a játék befejezéséhez páros pontszám szükséges.
- **Dupla be- és kiszálló** - A kezdéshez és a befejezéshez minden játékosnak duplára van szüksége.

KRIKETT (G08)

A Krikett a kezdő és profi játékosok által egyaránt játszható stratégiai játék. A játékosok a nekik leginkább megfelelő pontokat igyekeznek megszerezni és közben arra kényszeríthetik ellenfeleiket, hogy a számukra előnytelen pontokat szerezzék meg. A Krikett célja, hogy valamennyi megfelelő számot az ellenfél előtt szerezzünk meg és a legmagasabb pontszámot érjük el.

Csak a 15 és 20 közötti számok, valamint a kicsi és nagy bull (a céltábla közepe) játszik. Az adott szektor pontszámának eléréséhez minden játékosnak háromszor kell eltalálnia a szektort. Ezt követően játékos minden találat alkalmával megkapja a szektorhoz tartozó pontszámot, kivéve, ha az ellenfél bezárta az adott szektort. A dupla és tripla szektorok eltalálása kettő illetve három találatnak felel meg.

A szektorokat bármilyen sorrendben ki lehet nyitni és be lehet zárni. Egy nyitott szektor bezárásához egy másik játékosnak háromszor kell eltalálnia azt. A bezárt szektoron a játék során több pontot nem lehet szerezni.

A nyertes - Az összes szektort elsőként bezáró és a legtöbb pontot szerző játékos nyer. Ha egy játékos az összes szektort bezárja, de az ellenfélnél kevesebb pontja van, a számára még nyitott szektorokon kell pontot szereznie. Ha a játékos nyer, ha behozza ellenfele pontszámát, mielőtt az bezárná az összes szektort.

ROUND THE CLOCK

A játékosok célja, hogy sorrendben eltalálják a szektorokat 1 és 20 között, valamint a bullt. Minden játékos háromszor dob körönként. Ha a megfelelő mezőt találja el, megpróbálja eltalálni a sorban következőt. A 20. szektort elérő játékos nyer.

A játékosok addig dobnak egy szektorra, amíg nem sikerül azt eltalálniuk. Ezt követően térhet át a következő szektorra.

A játéknak több nehézségi fokozata ismert:

- ROUND THE CLOCK 5 (G33)** - A játék az 5. szektortól indul
- ROUND THE CLOCK 10 (G34)** - A játék az 10. szektortól indul
- ROUND THE CLOCK 15 (G35)** - A játék az 15. szektortól indul

Mivel a játék célja nem a pontszám növelése, a dupla és tripla találatok szimpla találatként számítanak.

