

ИНСТРУКЦИЯ К ИГРЕ ДАРТС

Игра предназначена только для взрослых.

Опасно: острые наконечники стрел. Бросайте стрелы в мишень только когда убедитесь в отсутствии людей или животных рядом с мишенью.

Повесьте игровое поле на стену. Центр поля должен располагаться на расстоянии 1,72м от земли.

Расстояние от игрока до игрового поля должно составлять 2,37м.

Для того, чтобы определить очередность, все игроки бросают стрелы. Чья стрела окажется ближе к центру, тот и начинает игру. За один раз каждый игрок бросает по три стрелы.

«БЫЧИЙ ГЛАЗ»

Используется игровое поле со светлыми и темными кругами-полосами. Каждый игрок бросает по три стрелы, складывая общее количество очков, исходя из номера полосы попадания стрелы. Первый игрок, набравший 1000 очков, считается победителем. Для начинающих определяющая победителя цифра может быть снижена до 250 – 500 очков.

«ТУРНИР»

Используется игровое поле, поделенное на сектора.

Каждый игрок начинает с 301 очка (для двух игроков). Для командной игры можно начинать с 501 или 1001 очков (в зависимости от численности команды). Каждый игрок бросает по три стрелы, вычитая количество очков, исходя из места попадания стрелы. Первый игрок (или команда), сокративший количество своих очков до 0, считается победителем.

Вычитаемые очки соответствуют цене своего сектора, если вы попали в большой широкий разноцветный круг. Вычитаемые очки удваиваются, если вы попали в малый широкий разноцветный круг. Вычитаемые очки утраиваются, если вы попали в один из двух узких разноцветных круга. Вычитается 25 очков, если вы попали в центр поля. Не вычитается ничего, если вы попали в крайнюю полосу с цифрами.

ИНСТРУКЦИЯ К ИГРЕ ДАРТС

Игра предназначена только для взрослых.

Опасно: острые наконечники стрел. Бросайте стрелы в мишень только когда убедитесь в отсутствии людей или животных рядом с мишенью.

Повесьте игровое поле на стену. Центр поля должен располагаться на расстоянии 1,72м от земли.

Расстояние от игрока до игрового поля должно составлять 2,37м.

Для того, чтобы определить очередность, все игроки бросают стрелы. Чья стрела окажется ближе к центру, тот и начинает игру. За один раз каждый игрок бросает по три стрелы.

«БЫЧИЙ ГЛАЗ»

Используется игровое поле со светлыми и темными кругами-полосами. Каждый игрок бросает по три стрелы, складывая общее количество очков, исходя из номера полосы попадания стрелы. Первый игрок, набравший 1000 очков, считается победителем. Для начинающих определяющая победителя цифра может быть снижена до 250 – 500 очков.

«ТУРНИР»

Используется игровое поле, поделенное на сектора.

Каждый игрок начинает с 301 очка (для двух игроков). Для командной игры можно начинать с 501 или 1001 очков (в зависимости от численности команды). Каждый игрок бросает по три стрелы, вычитая количество очков, исходя из места попадания стрелы. Первый игрок (или команда), сокративший количество своих очков до 0, считается победителем.

Вычитаемые очки соответствуют цене своего сектора, если вы попали в большой широкий разноцветный круг. Вычитаемые очки удваиваются, если вы попали в малый широкий разноцветный круг. Вычитаемые очки утраиваются, если вы попали в один из двух узких разноцветных круга. Вычитается 25 очков, если вы попали в центр поля. Не вычитается ничего, если вы попали в крайнюю полосу с цифрами.