



MEGADART

Spielvarianten

10 SPIELE FÜR DEINEN MEGADART-SPASS

Wer beginnt, wer gewinnt? Die Frage, welcher Spieler ein Spiel beginnt, wird beim (Fußball-)Dart typischerweise mit dem Ausbullen bestimmt. Dabei schießt jeder Spieler einen Ball auf die MEGADART Scheibenmitte. Wer am dichtesten dran ist oder gar die Mitte („Bulls Eye“) trifft, beginnt das Spiel. Die weitere Reihenfolge der Spieler wird durch die Entfernung vom Bulls Eye bestimmt. Mit Hilfe der Kreidetafel, die im Mietpreis enthalten ist, können sämtliche Punkte, verfügbare Leben, o.ä. perfekt für alle sichtbar abgebildet werden.

1

301 – 501 mit Single Out

Die üblichen Startpunkte, von denen aus runtergespielt wird, sind 301 und 501. Bei der Variante "Single Out" ist es völlig egal, auf welchem Weg exakt Null erreicht wird. Punktet ein Spieler hingegen mehr als er restliche Punkte hat, ist der Durchgang ungültig und der Spieler beginnt in der nächsten Runde wieder beim vorherigen Ausgangswert.

Best of Three: Sofern die verfügbare Zeit es zulässt, sollte ein komplettes Spiel aus mindestens 2 Durchgängen (engl. „Legs“) bestehen. D.h. der Spieler, der als Erstes zwei Spiele gewonnen hat, ist Sieger. Diese Variante nennt sich "Best of Three". Alternativ kann auch „Best of Five“ gespielt werden: Wer zuerst 3 Durchgänge gewonnen hat, ist bei dieser Variante der Sieger.



MEGADART

2

Top Ranking

Diese einfache Spielform lässt sich aufgrund seines allgemein-gültigen Wettkampfcharakters ideal für öffentliche Events umsetzen. Hier geht es darum, am Ende des Tages oder einer vorgegebenen Zeit die höchste Punktzahl mit drei Schüssen zu erzielen; der theoretische Höchstwert stellt dabei die bekannte „One hundred eeeeeeeightyyyyy“ dar. Um einen zusätzlichen Anreiz zu schaffen, können z. B. die besten drei Schützen („Top 3“) prämiert werden. Hier sollte unbedingt die Kreidetafel zum Einsatz kommen.

3

Six Out („Sechs raus“)

Bei diesem Spiel ist die Teilnehmerzahl ebenfalls unbegrenzt und jeder Spieler startet mit z. B. 10 Leben. Der 1. Spieler wird erneut durch Ausbullen bestimmt und eröffnet das Spiel mit einem Treffer auf die "Sechs". Dabei ist unerheblich, ob das Einfach-, Doppel- oder Dreifachsegment getroffen wird. Trifft er mit keinem seiner drei Schüsse, dann versucht sich der 2. Spieler. Trifft dieser, legt er mit dem nächsten Schuss (ggf. auch dem Vierten) das Segment vor, mit dem der nachfolgende Spieler sein Spiel beginnen muss. Durch diese Art der Vorgaben entsteht eine Kette, vergleichbar wie beim Domino.

BEISPIEL

| 6 – 8 | | 8 – 20 | | 20 – Bull | | Bull – ...

Wer es nicht schafft, das vorgegebene Ziel zu treffen, büßt ein Leben ein. Gelingt es einem Spieler zwar das Vorgabefeld zu treffen, jedoch kein Neues festzulegen (z. B. durch ein Fehlschuss neben die MEGADART-Scheibe), verliert er ebenfalls ein Leben und sein Nachfolger beginnt wieder bei der „6“. Wer seine Leben verspielt hat, scheidet aus und wer als letzter übrig bleibt, ist Sieger.

4

Tannenbaum schießen

Bekannt als der Klassiker beim Kegeln lässt sich diese Spielform auch für MEGADART ideal umsetzen. Das Tolle daran ist, dass die unzähligen Spielvariationen stets die Teilnahme aller Personen – auch Ungeübten – ermöglichen. Denn, je nach Vergabe der einzelnen zu treffenden Punkte, kann jeder Treffer wichtig sein, um den Tannenbaum als Erstes „fertig bespielt“ zu haben.

BEISPIEL

20
19 19
18 17 18
16 15 15 16
14 13 13 14
12 11 10 11 12
9 8 7 6 5 4 3 2
25
1



MEGADART

5

Around the Clock („rund um die Uhr“)

Mit Uhr oder auch englisch "Clock" ist unter Dartern ganz einfach die Dartscheibe gemeint. Gespielt wird je Spieler mit 3 Schuss pro Runde und die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt. Es wird wie gewöhnlich ausgebullt, wer beginnt.

Ziel dieses Spiels ist es, nacheinander im Uhrzeigersinn, beginnend bei der "1", alle Zahlen einmal zu treffen und als erster einen Treffer auf die "20" zu landen, womit das Spiel gewonnen ist. Oder genauer: Jeder Spieler muss solange Runde für Runde auf die "1" spielen bis er sie einmal getroffen hat, wobei es irrelevant ist, ob er ein Single-, Double- oder Triple-Segment trifft. Anschließend geht es mit dem nächsten Schuss sofort weiter mit der "18", dann die "4" usw. Im günstigsten Fall kann also ein Spieler in einer Runde gleich 3 Zahlen absolvieren, im ungünstigsten Fall übt er Runde für Runde an der gleichen Zahl.

Auch von diesem Dartspiel existieren unzählige Varianten, z. B. das Beenden mit dem „Bull“ (grünes Mittelsegment). Auch kann numerisch (statt „rund um die Uhr“) geschossen werden. Dabei gilt es die Zahlen von 1 - 20 in numerischer Reihenfolge zu treffen. Also erst die "1", dann die "2", die "3" und so fort.

6

Check-Out („Aus-checken“)

Diese einfache Spielform trainiert das Treffen einzelner Punkte-Segmente. Hierbei gibt Spieler 1 (sofern er das Ausbullen gewonnen hat) die erste Zahl verbal vor, die Spieler 2 versucht mit einem seiner drei Schüsse zu treffen. Gelingt ihm dieses, erhält er einen Punkt und gibt die nächste zu treffende Zahl vor, an die sich der nächste Spieler in gleicher Weise versucht. Wird mit keinem der drei Schüsse getroffen, ist der nächste Spieler am Zug, die gleiche Zahl zu treffen. Wer als Erstes z. B. 5 Punkte hat, ist Sieger beim Auschecken.



MEGADART

7

Fuchsjagd

Auch bei diesem Spiel ist Zielsicherheit gefordert und gerade dieser Umstand macht den besonderen Reiz der Fuchsjagd aus. Der Fuchs wird durch Ausbullen bestimmt und die restlichen Spieler spielen die Hunde, die ihn verfolgen. Die Teilnehmerzahl ist frei variierbar. Jeder Spieler schießt wie gewohnt pro Runde 3 Bälle. Der Fuchs beginnt auf 20, dem Fuchsbau, und flüchtet dann, sobald er sie mit einem Ball getroffen hat, mit dem nächsten Schuss weiter auf die 5, anschließend auf die 12 usw. Ob er Einfach-, Doppel- oder Dreifachfelder trifft, ist hierbei nicht von Bedeutung. Sein Ziel ist es, nach Umrundung des Dartboards mit einem Treffer auf die 20 wieder "unbeschadet" in den Fuchsbau zu gelangen.

Die Verfolgermeute startet nach dem Fuchs zwei Felder weiter zurück, sie wird auf der 18 "von der Leine gelassen" und hat die Aufgabe, den Fuchs zu fangen, indem es einem Hund gelingt, einen Treffer vor dem Fuchs in dem Feld zu landen, auf das der Fuchs gerade werfen muss. Der Hund, der den Fuchs gefangen hat, ist Rundensieger. In der nächsten Runde spielt er den Fuchs.

Als Spielstände der einzelnen Runden wird für die Füchse jeweils die Anzahl der Felder notiert, die er erfolgreich fliehen konnte. Wird er gleich zu Anfang auf der 20 gefangen, hat er Null Punkte erreicht, auf der 5 einen Punkt, auf der 12 zwei Punkte usw. Schafft er es bis zurück in den Fuchsbau, hat er die volle Punktzahl von 20 Punkten geschafft (der neue Fuchs wird dann erneut ausbullen). Der Fuchs, der nach vorher frei festgelegten Durchgängen oder einer festgelegten Zeit (z.B. 60 Minuten) die meisten Punkte erzielt hat, ist Gesamtsieger.

8

Tic Tac Toe

Das beliebte Tic-Tac-Toe lässt sich auch mit MEGADART umsetzen. Es macht Riesenspaß und trainiert obendrein auch noch ungemein die Treffsicherheit. Gespielt wird entweder mit zwei Spielern, also Eins gegen Eins, oder mit mehreren Spielern im Teamwork. Hierfür bilden jeweils zwei Spieler ein Team und sind abwechselnd an der Reihe, wie im regulären Darts-Doppelspiel. Zu Beginn wird eine Tabelle mit 3 x 3 Feldern benötigt – wie im nachfolgenden Beispiel:

BEISPIEL	EINFACH 1	DREIFACH 8	EINFACH 19
	DREIFACH 4	BULL	DREIFACH 3
	EINFACH 14	DREIFACH 6	EINFACH 9



MEGADART

Durch die Auswahl der Zahlenvorgaben wird automatisch der Schwierigkeitsgrad bestimmt. Anfänger sollten beispielsweise ausschließlich "ganze Tortenstücke", also einfach die "Zwanzig" vorgeben, wobei es egal ist, ob sie einfach, doppelt oder dreifach getroffen wird.

Fußball-Asse werden sich für schwierigere Ziele entscheiden.

Nun werden dem einen Spieler Kreise zugeordnet und dem anderen Kreuzchen. Abwechselnd setzen die Spieler Ihre Symbole in die Tabelle und versuchen mit ihnen eine gerade Dreierkette zu bilden, wobei in jedes Feld jeweils nur ein Symbol gesetzt werden darf. Wem dies als erstes gelingt, ist Sieger der Partie. Ob diese Gerade nun waagrecht, senkrecht oder diagonal verläuft, ist für den Sieg unerheblich. Sollte eine Dreierkette nicht mehr abzubilden sein, dann gilt diese Runde als „unentschieden“. Eine neue Runde – ggf. mit anderen Zahlen – beginnt. Dieses Mal beginnt der Spieler bzw. das Team, welches in der vorherigen Runde nicht angefangen hat.

9

Mickey Mouse

Bei Mickey Mouse geht es darum die Zahlen 20 bis 14 jeweils dreimal zu treffen. Hierzu werden die Zahlen üblicherweise untereinander an die Kreidetafel geschrieben. Jeder Treffer wird mit einem „x“ neben der jeweiligen Zahl gekennzeichnet. Dabei ist es unerheblich, ob ein Einfach-, Doppel- oder Dreifachsegment getroffen wird. Wie in den anderen Spielen, hat jeder Spieler drei Schüsse. Wer beginnt, wird ebenfalls durch Ausbullen ermittelt.

BEISPIEL	SPIELER 1		SPIELER 2
	XX	20	X
	XX	19	
	X	18	
		17	XXX
	XXX	16	
	X X	15	
	XXX	14	

Sieger ist der Spieler, wer als Erstes alle Zahlen dreimal getroffen hat.

Selbstverständlich können hier auch Spielvariationen abgeleitet werden, indem andere Zahlen festgelegt werden.



MEGADART

10

High Score („höchste Wert“)

Dieses Spiel kombiniert Treffsicherheit mit strategischem Denken und bietet Spannung bis zum letzten Schuss. Jeder Spieler hat insgesamt 4 Schüsse, wobei nach jedem Schuss der nächste Spieler an der Reihe ist. Nach jedem Schuss entscheidet der Spieler, an welche der vier Stellen er seinen Punktwert stellen möchte. Sehr hohe Punkte sollten weit nach vorn, niedrige Punkte nach hinten gestellt werden. Ziel des Spiels ist es, sich die Punkte je geschossenem Durchgang so in Reihe zu stellen, dass am Ende der höchste Wert – der High Score – den Sieger des Spiels ausmacht.

BEISPIEL Spieler 1 hat mit seinem ersten Schuss die 15 getroffen. Er entscheidet sich, diese Zahl an dritte Stelle zu stellen.

[] [] [15] []

Mit dem zweiten Schuss werden 6 erzielt, welche sich Spieler 1 aufgrund des relativ niedrigen Wertes nach hinten stellt (geschrieben 06). Mit dem dritten Schuss werden 36 (Dreifach 12) Punkte erzielt. Die 36 Punkte stellt sich Spieler 1 nach vorn. Demnach sieht das Tableau nach drei Schüssen wie folgt aus:

[36] [] [15] [06]

Mit dem vierten Schuss gelangen 18 Punkte, so dass der Endwert folglich 36 18 15 06 >> 36.181.506 (sechsenddreißig millionen einhunderteinundachtzig tausend und fünfhundertsechs) ergibt.

[36] [18] [15] [06]

Welche Punkte erzielt nun Spieler 2 in seinen Durchgängen und viel wichtiger, in welche Reihenfolge setzt er seine Punktzahlen?

Für dieses Spiel gibt es eine Reihe von Variationen, z. B. können die Punkte pro Schuss von hinten nach vorn geschrieben werden oder der Spieler benennt vor seinem Schuss die Stelle der Notierung.