

# Spielregeln



## Spielprinzip

FREAKY DARTS wird als Ergänzung zum normalen Dartspiel genutzt. So können die klassischen Spiele wie beispielsweise 301, 501 und Cricket mit noch mehr Spielspaß und einer Portion Taktik ausgestattet werden. Aktions- und Ereigniskarten bringen Dir den entscheidenden Vorteil oder stellen Deine Gegner vor schwere Herausforderungen.



FREAKY DARTS kann sowohl einzeln als auch in Teams gespielt werden. Im Folgenden wird zunächst die Standardvariante – das Spiel zu zweit gegeneinander – beschrieben. Wir empfehlen aber je nach Anzahl und Stärke der Mitspieler die weiter unten beschriebenen Varianten zu integrieren.

Da bei FREAKY DARTS auch mal Punkte verloren gehen oder alles auf den Kopf gestellt werden kann, solltet ihr den Spielstand auf einem Zettel notieren, statt auf das Zählwerk eurer elektronischen Dartscheibe zu setzen. Eine Druckvorlage für ein klassisches 301 oder 501 Spiel könnt ihr auf unserer Homepage herunterladen.

## Spielvorbereitung

Die Aktionskarten werden gemischt und jede/r Spieler erhält 10 Aktionskarten. Die restlichen Aktionskarten bilden den Nachziehstapel. Alle Ereigniskarten werden ebenfalls gemischt und bilden einen weiteren Stapel.

Ihr könnt nun Ausbullen (wer mit einem Pfeil am nächsten an das Bullseye trifft) oder eine groß angelegte Partie Schnick-Schnack-Schnuck spielen, um zu entscheiden, wer beginnt. Alternativ beginnt die Person, die zuletzt Geburtstag hatte.

## Ablauf des Spiels

Vor jeder Aufnahme (so wird der Wurf von 3 Pfeilen von einem Spieler oder einer Spielerin genannt) dürfen alle Spieler je maximal eine Aktionskarte spielen. Das heißt beispielsweise: Vor der Aufnahme von Spieler A dürfen sowohl Spieler A als auch Spieler B eine Karte spielen. Es ist aber auch möglich, dass keiner oder nur einer von beiden eine Karte spielt. Der gegnerische Spieler – hier Spieler B – darf nach Ausspielen der Aktionskarte von Spieler A nicht mehr mit einer weiteren Aktionskarte reagieren. Damit das Spiel fair abläuft, fragt Spieler A vor seinem Kartenauspiel oder ersten Wurf, ob Spieler B eine Karte ausspielen möchte. So kann Spieler A auf die Karte von Spieler B reagieren.

**Aktionskarten** können die eigene Position verbessern oder die des Gegners verschlechtern. Je nach Spielstand können die Karten positiv als auch negativ für einen selbst oder den Gegner sein. Für wen die Karte gelten soll, entscheidet stets die ausspielende Person. Bei Unklarheiten oder gar Streit entscheidet im Zweifel diejenige Person, der das Freaky Darts Spiel gehört.



**Ereigniskarten** können nicht von Spielern ausgespielt werden, sondern werden bei bestimmten Vorkommnissen umgedreht. In der Standardvariante ist dies das Durchbrechen einer „Hundertermarke“. Hat ein Spieler zum Beispiel noch 234 Punkte Rest und wirft mit seinem ersten Pfeil 20 Punkte und mit seinem zweiten Pfeil eine Triple 20, muss der Spieler unmittelbar nach dem zweiten Wurf eine Ereigniskarte aufdecken. Dieses Ereignis tritt dann sofort in Kraft. Es kann sein, dass sich durch eine Ereigniskarte der Spieler abrechnen muss und sich die Reihenfolge ändert oder sie unterbrochen wird.



## Spielvarianten

Neben der Standardvariante für 2 Spieler kann Freaky Darts auch für das Spiel in Teams, für mehrere Spieler und für unterschiedlich starke Spieler genutzt werden. Die grundsätzlichen Regeln bleiben beibehalten. Alle Änderungen werden hier beschrieben. Diese Auflistung bietet eine erste Übersicht der Möglichkeiten, sicherlich könnt Ihr Eurer Fantasie aber freien Lauf lassen und so weitere Alternativen ausprobieren. Teilt diese gerne mit uns.

### Spiel in Teams

Es treten zwei Teams gegeneinander an. Klassischerweise sind dies 2er-Teams, aber auch mit mehr Spielern ist es absolut möglich. Die Teams und Spieler werfen abwechselnd. (A1 – B1 – A2 – B2 – A1 – ...) Diese Reihenfolge kann sich durch die Karten ändern oder für eine gewisse Zeit aufgehoben werden. Zu Beginn bekommt nicht jeder Spieler 10 Karten, sondern jedes Team insgesamt 10 Karten. Innerhalb der Teams muss besprochen und abgestimmt werden, welche Karten wann eingesetzt werden.

### Solo

Für das Einzeltraining kann Freaky Darts eine gelungene Abwechslung bieten. Die Aktionskarten werden gemischt und bilden einen Stapel. Vor jeder Aufnahme muss eine Karte aufgedeckt werden und diese Aktion entsprechend ausgeführt werden. Je nach Trainingsziel sollten zu Beginn einzelne Karten aussortiert werden.

### 3 oder mehr Spieler/Teams

Auch das Spiel mit mehr als 2 Spielern ist möglich. Jeder spielt gegen jeden. Ist Spieler A am Zug, können insgesamt 2 Karten gespielt werden. Spieler A darf für sich selbst eine Karte ausspielen und eine weitere darf durch einen der Gegner ausgespielt werden. Die Gegner dürfen sich nicht absprechen – die Karten bleiben geheim. Selbiges ist für das Spiel mit mehreren Teams möglich.

### Unterschiedlich starke Spieler

Häufig kommt es vor, dass die Spieler eine unterschiedliche Spielstärke haben.

Mit Freaky Darts kann dieser Unterschied relativiert werden. Zu Beginn bekommen stärkere Spieler weniger, Neulinge mehr Karten. Im Gegensatz zur Standardvariante mit 10 Karten können gute Spieler z.B. nur 3 Karten bekommen, weniger gute Spieler bekommen hingegen 12 Karten. Beim Spiel mit mehr als 2 Spielern können weitere Abstufungen erfolgen.

### Mit Nachziehen

Eine Möglichkeit, die zu mehr Aktionen führt, ist, dass nach dem Ausspielen einer Karte nachgezogen wird, sodass man stets 10 Karten auf der Hand hat. So bleibt die Auswahl groß und Karten, die meist nur in bestimmten Situationen wertvoll sind, können aufbewahrt werden. Stattdessen kann auch eingeführt werden, dass nach jedem seiner Durchgänge eine Karte nachgezogen werden darf.

Auf das Werfen verzichten

Als weitere Regel kann man einführen, dass auf das Werfen seiner Pfeile verzichtet wird und stattdessen 3 neue Aktionskarten gezogen werden dürfen.

### Mehr Karten = Noch mehr Action

In der Standardvariante darf vor jeder Aufnahme sowohl vom aktiven und vom passiven Spieler jeweils nur eine Karte gespielt werden. Diese Regel kann aufgehoben werden, sodass in wichtigen Situationen Kartenkombinationen gespielt werden können. So kann es sein, dass ein Spieler nur 2 statt 3 Pfeilen werfen darf, diese im Sprung werfen muss, nachdem er sich zuvor im Kreis gedreht hat.

### Weitere Ereignisse

Ereigniskarten können auch zu weiteren Vorkommnissen gezogen werden. Ideen von uns, die je nach Spielstärke relevant werden: Triple 20 getroffen – mehr als 100 Punkte – 180 – Schnapszahl – Board nicht getroffen - ...

