

LES FLÉCHETTES

301/501/701...

Le premier joueur qui arrive exactement à zéro a gagné.

Il existe trois options : Double In : Il faut commencer par un double // Double Out : Il faut terminer par un double // Double In-Out : Il faut commencer et finir par un double.

HAUT SCORE (10 TOURS)

Après chaque volée (lancer de 3 fléchettes), le total des points obtenus est ajouté au score déjà détenu. Le gagnant est celui qui a le plus haut score au bout de dix tours.

L'HORLOGE

Le but du jeu est de mettre, dans l'ordre, une fléchette dans chaque segment de la cible. On commence par viser le 1, quand on a réussi, on passe au 2 et ainsi de suite jusqu'au vingt puis le bull (partie à 25 points).

LE SHANGHAI

Le but est de réussir dans un même tour le simple, le double et le triple d'une même valeur : un Shanghai. On commence avec le un et on passe au 2 dès le tour suivant, que l'on ait réussi ou pas. Le vainqueur est celui qui réussit un Shanghai. La partie se limite à 7 jets de flechettes.

LE CRICKET

Le but est de réussir à faire trois 15, trois 16, trois 17, trois 18, trois 19, trois 20 et trois bulls. Un double comptera pour 2 et un triple comptera pour trois. Le vainqueur est celui qui a « fermé » en premier toutes ses valeurs.

LE COUNT UP

Le principe est très simple : on fixe un nombre de tours (par exemple 10). Le but est de faire le plus de points possible en ce nombre de tour.

LA COURSE AUX TRIPLES

Chaque joueur doit réussir un bull pour pouvoir commencer à marquer des points. On ne peut marquer que des triples 20, T19, T18 ou Bull. Le 1er joueur ayant totalisé 500 points et ayant atteint le Bull est le vainqueur.