
LE CRICKET

L'objectif est de fermer tous les numéros suivants : 20 - 19 - 18 – 17 - 16 - 15 et bull. L'ordre n'a pas d'importance. Un numéro est fermé si on l'atteint :

- 3 fois en simple
- 1 fois en triple
- 1 fois en double et 1 fois en simple

Cricket Coupe-Gorge :

Les lancers supplémentaires sur un numéro fermé seront ajoutés de la valeur du numéro (x2 ou x3) aux scores des autres joueurs n'ayant pas encore fermé ce numéro. Le premier joueur qui ferme tous les numéros et qui a le plus petit score gagne.

Cricket avec Score :

Le joueur qui élimine un segment peut marquer des points grâce à ce segment jusqu'à ce que son ou ses adversaire(s) l'éliminent également.

Le premier joueur qui parvient à fermer tous les segments en marquant le plus grand nombre de points a gagné.

Cricket sans Score :

Pour gagner, il faut juste être le premier à fermer tous les segments.

Si l'option limite 20 tours est activé et si aucun joueur n'a gagné au bout du vingtième tour, le gagnant est celui qui a le score le plus favorable.

Si vous jouez en équipe, il faut pour mettre ou marquer des points que les deux partenaires ferment le segment.

LA MOITIE

Jeu qui comporte douze tours.

A chaque tour correspond un secteur. Seuls comptent les points faits dans ce secteur. Les simples, doubles et triples comptent.

Voici dans l'ordre la liste des secteurs à viser : 12 - 13 - 14 - double - 15 - 16 - 17 - triple - 18 - 19 - 20 - bull.

Le joueur doit marquer des points dans le secteur demandé. Si aucune de ses fléchettes n'y marque de points, il est pénalisé : son score déjà totalisé est réduit de moitié (arrondi à l'entier supérieur). Ce détail amène bien entendu des retournements de situation qui constituent un des attrait du jeu.

Le joueur qui a le plus haut score au bout des douze tours gagne la partie.

N.B : Au 4ème tour, il faut viser n'importe quel double de la cible, mais il faut savoir qu'un "double 20" rapporte 40 points et qu'un "double 1" seulement 2 points. Même logique pour le 8ème tour où il faut viser un triple.

LE CAPITAL

Jeu pouvant se jouer de un à huit personnes (4 équipes de deux).

Le but du jeu est de remplir tous les contrats proposés.

Avant de commencer les contrats, chacun jette ses trois flèches pour se constituer un capital (max. de points donc). Ensuite, il faut réussir le contrat proposé en une volée de 3 fléchettes, sinon, le score est divisé par deux. Si il est réussi, on cumule les points totalisés.

La liste des contrats est la suivante (+ 1 premier coup pour se constituer son capital)

- | | | |
|----|-------------|--|
| 1 | Capital | On additionne les 3 fléchettes pour constituer le capital |
| 2 | 20 | Il faut faire au moins un 20 |
| 3 | Triple | Il faut faire au moins un Triple |
| 4 | 19 | Il faut faire au moins un 19 |
| 5 | Double | Il faut faire au moins un Double |
| 6 | 18 | Il faut faire au moins un 18 |
| 7 | Côte à côte | Il faut planter 3 fléchettes dans 3 secteurs qui se touchent.
Dans ce contrat, le Bull ne compte pas. |
| 8 | 17 | Il faut faire au moins un 17 |
| 9 | Suite | Il faut planter 3 fléchettes dans 3 numéros qui se suivent |
| 10 | 16 | Il faut faire au moins un 16 |
| 11 | Couleur | Il faut planter 3 fléchettes sur trois couleurs différentes |
| 12 | 15 | Il faut faire au moins un 15 |
| 13 | 57 | Il faut effectuer un total de 57 points |
| 14 | 14 | Il faut faire au moins un 14 |
| 15 | Centre | Au moins un centre (bull=50 ou 1/2 bull=25) |

Celui qui termine avec le plus de points a gagné.

LA COURSE AUX TRIPLES

Ce jeu ne limite pas le nombre des joueurs. Selon accord préalable, on joue en 1000 ou 500 points. Le joueur doit réussir un plein centre pour pouvoir commencer à marquer des points. On ne peut marquer de points que Triple 20, Triple 19, Triple 18 ou 25 (bulle).

Le joueur ayant totalisé 1000 ou 500 points n'est pas encore vainqueur.

Il doit terminer la partie par un nouveau plein centre. D'autre part, au cours de la partie, chaque compétiteur est obligé de réaliser au moins un Triple 20, un Triple 19 et un Triple 18. Si, arrivé au total prévu, un ou deux de ces triples manquent, il lui faudra le (ou les) jouer avant de pouvoir tenter la dernière bulle.

LE KILLER

Chaque joueur "tire" le numéro du secteur qui sera le sien. Il le fait en lançant de la main gauche (s'il est droitier) une fléchette dans la cible. Sur le tableau les numéros ainsi désignés sont portés à côté de l'initiale de chaque joueur.

Chacun tente d'abord de marquer un double dans son propre secteur. Quand il y est parvenu, il devient "killer" (tueur). Son objectif est de marquer un double dans les secteurs des adversaires. Chaque adversaire ainsi touché perd une marque. Un killer en perd également une s'il fait un double dans son propre secteur. Le dernier en jeu est le gagnant.

Une variante plus simple du Killer :

Chaque joueur détermine son camp de la même manière que dans le killer classique. Chaque joueur possède 5 points de vie (PV).

Tirer dans le camp d'un adversaire lui fait perdre 1 PV pour 1 simple, 2 PV pour 1 double et 3 PV pour 1 triple.

Tirer dans son propre camp permet de récupérer 1 PV pour 1 simple, 2 PV pour 1 double et 3 PV pour 1 triple. On ne peut pas avoir plus de 5 PV.

Attention, cela peut aller très vite : on peut être éliminé en 1 volée (1 triple + 1 double), mais cette variante permet des parties rapides et le fait de pouvoir récupérer des PV offre des choix intéressants : vaut mieux assurer et viser son camp ou tenter d'affaiblir ses adversaires ?

Autre variant : Le Killer en aveugle

Cinq joueurs ou plus peuvent prendre part au jeu.

Chacun au départ a 3 "vies". Le jeu procède par élimination : quand un joueur a perdu ses trois vies, il se retire.

Chacun des nombres de 1 à 20 est inscrit sur un petit papier, Une fois ces papiers pliés et mélangés, chacun à tour de rôle tire un numéro qu'il garde secret. Le nombre tiré est son double. Chaque fois que ce double est réussi par un quelconque adversaire, le joueur perd l'une de ses trois vies.

Dès qu'un joueur a perdu ses trois vies, il en fait part au marqueur et quitte le jeu. Le vainqueur est le dernier à posséder au moins une vie.

Chaque joueur joue à tour de rôle recherchant indifféremment tous les doubles de la cible (sauf le sien bien entendu). On n'a ainsi connaissance du double des autres joueurs qu'à l'approche de la fin de la partie.

Variante : Le 25

Jeu pouvant se jouer de deux à une bonne dizaine de personnes.