

Leiðbeiningar Pílukast

Eitt kast samanstendur af þremur pílum sem kastaðar eru ein í einu með oddinn á undan
Pílan þarf að festast í spjaldinu til þess að telja
Ekki má kasta pílu aftur sem dettur úr spjaldi
Hægt er að spila marga mismunandi leiki, hér eru nokkrir:

ASNI

Hér er markmiðið að skora hærri stig en sá sem er á undan í röðinni. Keppandi eitt skorar 26 þá verður keppandi tvö að fá herra skor með sínum þremur pílum, nær hann því þarf keppandi þrjú að fá herra en keppandi tvö. Ef ekki er náð að skora herra en sá á undan þá fær sá keppandi staf úr orðinu ASNI og talan sem hann kastaði gildir fyrir næsta keppanda

Þegar keppandi er kominn með orðið ASNI er hann úr leik, og þannig áfram þar til einn stendur eftir.

KILLER

Kastað er einni pílu í spjaldið með þeirri hendi sem þú skrifar **EKKI** með

Sú tala sem pílan lendir í er þín tala, þegar allir eru komnir með tölu er kastað með þeirri hendi sem þú skrifar með. Þú þarft að hitta fimm sinnum í þinn reit og þá máttu fara í tölu andstæðingsins. Markmiðið er að "drepa" hans tölu með því að hitta í hana þar til að hann endar á núll, ef andstæðingur hittir í þína tölu þarftu að komast aftur í 5 til þess að fá að "drepa" - sá sigrar sem eftir stendur.

Hringurinn

Markmið leiksins er að vera fyrstur til þess að fara í tölurnar 1-20 í réttri röð. Það skiptir ekki máli hvar í reitnum pílan fer, sé hún innan reitsins 1 er farið í reit 2 með næstu pílu og koll af kolli.

KRIKKET

Markmið leiksins er að vera fyrstur til að loka reitunum 20,19,18,17,16,15 og miðjuna

Hægt er að velja hvort þær séu teknar í röð (þá byrjað í 20, síðan 19 osf.) eða ekki

Þú lokar tölunni með því að hitta þrisvar í hana

Ef að þú hittir tvöfaldan reit gildir hann sem tvöfaldd, og þrefaldi gildir þrefalt

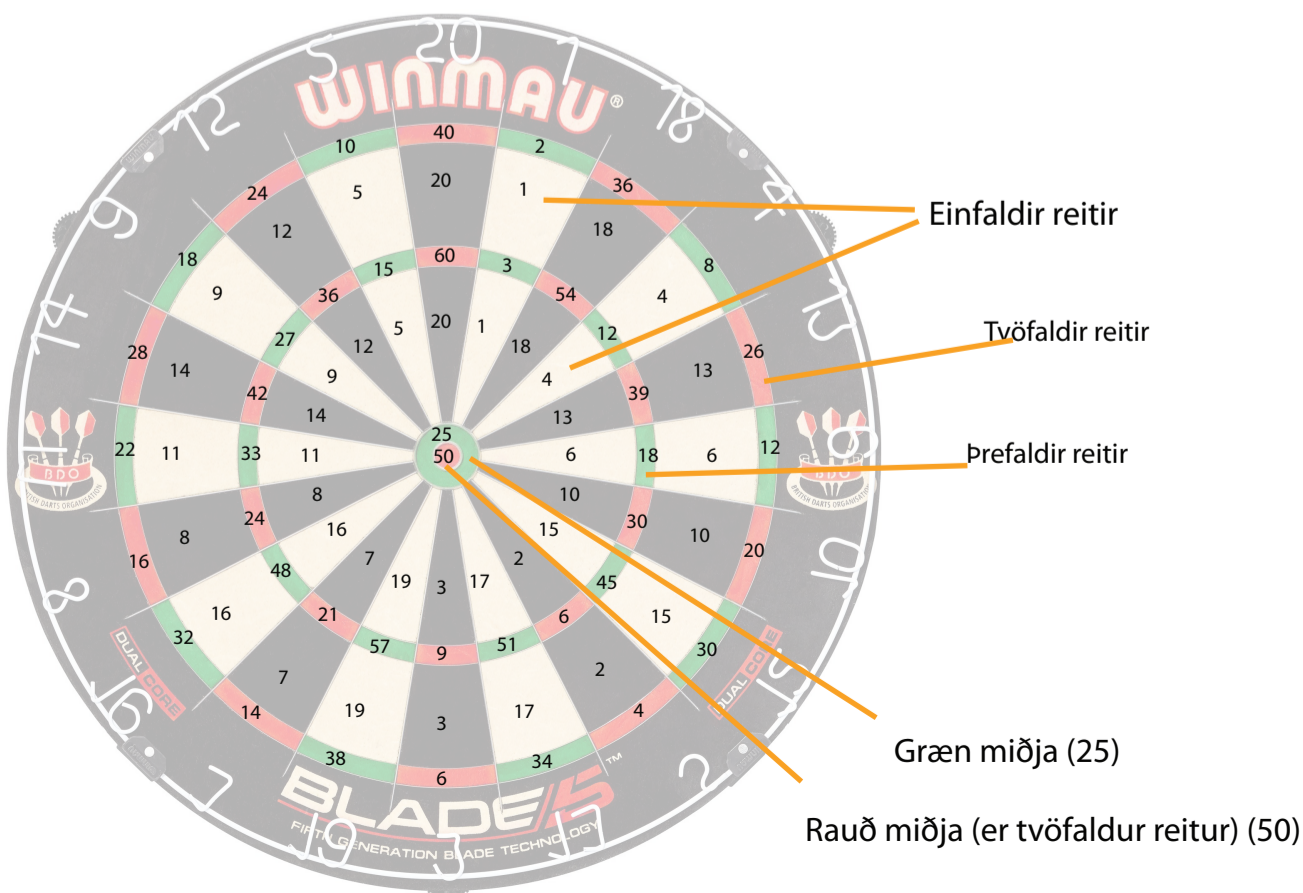
Grænn miðja er einfaldur og rauð miðja tvöfaldur

-01 leikir

Hægt er að velja hvaða tölu sem er sem endar á 01 (101-201 osf.) og spila sig niður á núll. Hér þarf að taka út á tvöföldum reit, sem þýðir að til þess að sigra þarf síðasta pílan að núll að fara í tvöfaldan reit

Dæmi þú átt 40 eftir, þá þarf síðasta pílan að fara í tvöfaldan 20. Rauð miðja er tvöfaldur reitur (50)

Hægt er að hækka erfiðleikastig með því að hitta þarf í tvöfaldan eða græna/rauða miðju til þess að byrjað sé að telja niður



WWW.KASTID.IS
Allt Fyrir Pílukast