# Come Giocare il 501

Il 501 è il più classico dei giochi che si possono fare con le freccetteSi gioca uno contro l'altro oppure si possono affrontare due copie di persone ( Doppio ) ; il primo giocatore tira le prime tre freccette e sottrae il totale dei punti realizzati a 501. Es. una freccia nel 20,una freccia nel doppio 20 ( che varrà due volte 20 quindi 40 ) e una freccia nel triplo 5 ( tre volte 5, ovvero 15 ) Totale 20+40+15=75 / il giocatore sottrarrà questa cifra a 501 ( 501-75 = 426 ).nel Turno successivo il giocatore dovrà scalare la somma del punteggio delle tre freccette a 426 . e cosi via.

Il secondo giocatore farà la medesima cosa sottraendo il totale dei punti realizzati al suo 501.

Vince il giocatore che per primo  riesce a portare esattamente a zero , tirando obbligatoriamente l'ultima freccetta in un doppio ( freccetta nell'anello esterno ) oppure centrando il cerchio del cinquanta punti ( Bull ).

Es.: il giocatore con le tre freccette in mano, rimane a 10, dovrà colpire il doppio 5.  Se prenderà un numero maggiore sballerà e nel suo turno successivo ricomincerà da 10.

# Il Punteggio

Le freccette conficcate in un settore valgono tanti punti quanti ne indica il numero di quel settore ( da 1 a 20 ), a meno che non si trovino dentro l'anello esterno ( doubles – doppi ) dove valgono il doppio del numero del settore,  o nel l'anello interno ( trebles – tripli ) dove valgono il triplo del numero del settore.
Le freccette conficcate nella parte interna del centro del bersaglio ( detto Ragnatela ) valgono 50 punti ( circonferenza più interna "Bull eye" , rossa ), quella nella parte esterna 25 ( anello verde attorno al cerchio rosso " half  bull" ).

# ALTRI GIOCHI
# Cricket

**Per due giocatori :**

Vengono usati solo i punti dal 10 al 20 e il centro. Prima di segnare il punto, il giocatore deve colpire quel numero tre volte, non necessariamente nello stesso turno .
Quando un numero e stato colpito tre volte da un giocatore, è per lui “aperto” e tutti i dardi colpiranno in seguito quel numero verranno conteggiati. Quando entrambi i giocatori hanno colpito un numero tre volte, questo e “chiuso” il giocatore che apre un numero può continuare a farci punti fino a che l’avversario non lo “chiude”. La partita finisce quando tutti i “numeri” sono chiusi .Vince chi ha totalizzato maggior punteggio.

# L’Orologio

**Per due o più giocatori :**
Obiettivo del gioco è il centrare nel ordine dall’1 al 20,e, infine il centro. Vince chi per primo riesce a centrare, in ordine, tutti gli spicchi.

# Killer

**Per due o più giocatori :**
Ogni giocatore lancia a turno una freccetta con la mano che normalmente non usa. Questo lancio decide il settore ( il numero ) assegnatogli per il resto della partita. Ogni giocatore deve realizzare 5 punti nel proprio settore ( i doppi i tripli valgono ) quindi diventa “Killer” e può ritirare nei settori dei suoi avversari per abbassare il loro punteggio. Un giocatore che diventa Killer e prende dei punti dovrà tornare a 5,prima di tirare contro gli avversari, chi perde tutti i 5 punti viene eliminato.
Vince l’ultimo giocatore rimasto in gara.