

Krischmich

Spieler 1 beginnt mit beliebigem Score

Spieler 2 versucht, den von Spieler 1 erreichten Score zu checken

Wenn Spieler 2 checkt, hat er das Leg gewonnen

Wenn Spieler 2 nicht checkt, nimmt Spieler 1 den Score auf, den Spieler 2 als Rest gelassen hat

Sein nun folgender Score wird hinzu addiert

Spieler 2 hat nun erneut die Chance zum checken

Wird durch Spieler 2 nach spätestens 9 Darts nicht gecheckt, hat Spieler 1 das Leg gewonnen