



ダーツ

A3p21016

岩間俊輔

- ・1R目はまず20(高い数字)クローズを目標とする
- ・もし1本目で20Tが入った場合、2本目も20をプッシュ
- ・三本目は19Tを狙う

プレイヤー 1

プレイヤー 2

プレイヤー 3

20



19



18

⋮

60

60



・自分が先攻でクローズした数字を相手が閉め返してきたら、次に高い数字を狙う

プレイヤー 1

プレイヤー 2

プレイヤー 3

20



19



18



⋮

54

54

・自分が後攻の場合で、相手が先にクローズした場合は、その数字を追いかける

プレイヤー 1

プレイヤー 2

プレイヤー 3

20



19



18

⋮

54

60

1604

・相手がクローズした数字を追いかけて、
機会を待ったほうが無難

プレイヤー 1

プレイヤー 2

プレイヤー 3

20



19



18



17



16

- ・最後まであきらめずにインブルを打ち続ければ、チャンスがまた生まれてくる
- ・僅差であればあるほどブルが大事

	プレイヤー 1	プレイヤー 2	プレイヤー 3
⋮			
16	⊗	⊗	⊗
15	/	⊗	⊗
BULL	⊗	/	
	167	196	285

シミュレーション

0.0~0.5までがシングル

0.6~0.8がダブル

0.9~1.0がトリプル

BULLは0.0~0.8までシングル

0.9~1.0がダブル

		A 3本入る人		B 2本入る人		C 1本入る人
1本目	0.14	20	1.00	20	0.16	20
2本目	0.33	1	0.72	2		1
3本目	0.14	1				
	0.78	19	0.88	19	0.21	19
	0.15	1	0.89	2		
	0.91	3				
	0.57	18	0.09	18	0.19	18
	0.74	2	0.29	1		
	0.82	2				
	0.70	17	0.09	17	0.04	17
	0.34	1	0.53	1		
	0.30	1				
	0.75	16	0.82	16	0.37	16
	0.05	1	0.82	2		
	0.54	1				
	0.48	15	0.17	15	0.39	15
	0.35	1	0.15	1		
	0.80	1				
	0.20 BULL	1	0.14 BULL	1	0.38 BULL	1
	0.40	1	0.13	1		
	0.27	1				