



CARROM

Contenu : Un plateau de jeu, 9 pions clairs, 9 pions foncés, 1 pion rouge (la Reine)
1 palet de tir blanc

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

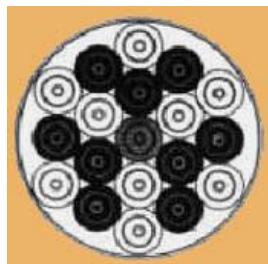
Age : à partir de 7 ans

But du jeu et déroulement de la partie :

Envoyer ses 9 pions dans les trous présents aux quatre coins du plateau.

Préparation

La Reine (le pion rouge) est placée sur le point central du plateau. Les pions clairs et foncés sont placés sur la rosace autour de la Reine, suivant le schéma indiqué ci-dessous. Les joueurs sont placés face à face. Un joueur s'octroie les pions clairs, l'autre les foncés.



Déroulement du jeu

Le joueur qui possède les pions clairs commence. Il place le palet de tir blanc devant lui, entre les deux lignes qui constituent sa zone de tir. Il s'agit des lignes noires parallèles situées autour du plateau, dont chaque extrémité est composée d'un cercle rouge.

Il lance le palet de tir d'une pichenette en direction des pions disposés au centre du plateau.

Si le joueur touche un de ses pions et l'envoie dans un trou, il rejoue et replace le palet de tir entre les lignes noires.

Si, avec un seul tir, 2 pions clairs sont envoyés dans un trou, il rejoue deux fois.

Si aucun pion clair n'est envoyé dans un trou, il perd la main et c'est à l'adversaire de jouer.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait mis tous ses pions et la Reine dans les trous situés à chaque angle.

Fin d'une manche

Dès qu'un joueur a placé tous ses pions dans les trous, la manche est terminée.

Son score est déterminé par le nombre de pions de son adversaire encore présent sur le plateau de jeu. On compte un point par pion restant. Attention : on ne peut loger son dernier pion dans un trou que si la Reine ne se trouve déjà dans un trou.

Fin de la partie

Le joueur qui atteint 25 points gagne la partie.



Règles particulières

- 1- Le joueur ne doit pas nécessairement viser ou toucher l'un de ses pions en premier lieu. Il peut en effet toucher un pion de l'un de ses adversaires avant l'un des siens.
- 2- Le palet de tir peut être placé n'importe où entre les lignes noires parallèles afin d'obtenir le meilleur angle possible. Cependant, il ne doit pas chevaucher les cercles rouges situés à chaque extrémité des lignes. Il peut être placé sur un cercle rouge s'il le recouvre complètement, ou bien ne pas le toucher du tout.
- 3- Les tirs en arrière sont autorisés.
- 4- Si le joueur rentre un pion adverse dans un trou, il y reste. Il perd la main, et c'est au tour de l'adversaire.
- 5- Si le joueur envoie simultanément un de ses pions et un pion adverse dans un trou, son pion est sorti et replacé sur la rosace centrale. Il perd la main, et c'est au tour de l'adversaire.
- 6- Si le joueur envoie le palet de tir dans un trou, on retire un de ses pions déjà logé dans un filet et il est replacé sur la rosace centrale. Il perd la main.
- 7- Si le joueur envoie le palet de tir et un de ses pions dans un trou, deux de ses pions sont sortis et replacés sur la rosace centrale. Il ne perd pas la main. (Si le joueur n'a qu'un seul pion dans un trou, un second sera sorti ultérieurement).
- 8- Si le joueur sort un pion du plateau, il perd la main et le pion est replacé sur la rosace centrale.

La Reine

- 1- Le joueur ne peut envoyer la reine dans un trou que si il a déjà un de ses pions logés dans un des 4 trous. Si le joueur envoie la Reine dans un trou alors qu'aucun de ses pions n'est déjà rentré, la Reine est ressortie et placée sur la rosace centrale. Il perd la main et c'est au tour de l'adversaire.
- 2- Lorsqu'un des joueurs réussit à envoyer le Reine dans un des trous, il faut immédiatement après qu'il réussisse à envoyer un de ses pions dans un trou. Si il manque son coup, le Reine n'est pas valide, et elle est remise sur la rosace centrale. Il perd la main et c'est au tour de l'adversaire.
- 3- Un joueur qui expédie et valide la reine dans un trou obtient un bonus de 5 points en fin de partie s'il remporte la manche. Le bonus n'est compté que si le joueur gagne la manche.
- 4- Un joueur qui aurait sorti tous ses pions avant que la Reine ne soit sortie perd la manche de 5 points.

Cas particulier

Dans le cas d'une partie à 4 joueurs, les coéquipiers sont assis face à face, et le jeu se joue tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Les adversaires sont maintenant non plus face à face, mais à angle droit. Les règles identiques à une partie simple à 2 joueurs.