

Carrom



CONTENU :

- 1 percuteur
- 1 pion rouge
- 9 pions noirs
- 9 pions blancs
- 4 pieds
- 1 plateau de 80x80cm

PRINCIPE DU JEU :

2 joueurs ou 2 équipes.

Entrer le premier tous ses pions, puis la reine rouge dans les trous situés aux quatre coins du jeu.

LES REGLES DU GARROM

Le carrom est un jeu qui se joue à deux ou à quatre personnes.

Au centre du plateau sont disposés (dessin ci-dessus) 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge également appelé "reine".

Celui qui commence a les pions blancs, et le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi. Le palet doit toujours toucher les deux lignes de cette zone de tir, et compte-tenu de cela, il est possible de viser n'importe quel pion (les tirs en arrière étant donc autorisés).

Tant que le joueur rentre ses pions, il continue de jouer, reprenant à chaque fois le palet afin de le repositionner sur les deux lignes. Dès qu'il manque son coup, c'est au tour de son adversaire de prendre la main.

Celui qui remporte le plateau est celui qui a rentré tous ses pions le premier, et son score sera déterminé par le nombre de pions qui reste à son adversaire sur le plateau. Le joueur qui atteint 25 points gagne la partie.

La Reine La reine constitue dans le jeu un bonus de 3 points. Elle peut être rentrée à n'importe quel moment de la partie à partir du moment où un pion de la couleur de celui qui le tente a déjà été rentré.

Quand un joueur la rentre, il doit alors rentrer un pion de sa couleur le coup suivant (pas forcément dans le même trou), et on dit qu'il a confirmé la reine. Elle comptera comme bonus uniquement dans le cas où ce joueur remporterait le plateau, et s'ajoutera donc au nombre de pions qui restent à l'adversaire. Sinon elle ne comptera pour personne. Si elle n'est pas confirmée immédiatement après avoir été rentrée, elle est remise en jeu au centre du plateau.

Quelques pénalités

- Si un joueur met le palet dans un trou au cours de la partie, il doit ressortir un pion de sa couleur, que l'adversaire replace dans la rosace, et perd la main.

- Si un joueur rentre un pion de sa couleur plus le palet dans le même coup, il doit ressortir deux pions de sa couleur, toujours remplacés par l'adversaire, et continue de jouer.

- Si au cours du plateau un joueur rentre un pion de son adversaire, c'est tant mieux pour l'adversaire, et il perd la main, sauf dans le cas où dans le même coup il a rentré un pion de l'adversaire et un pion de sa couleur.