

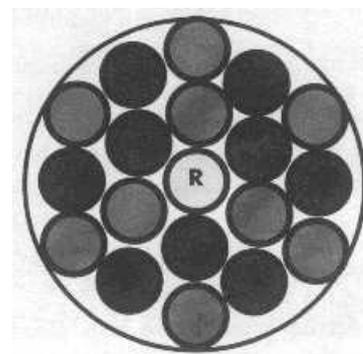
Règles du carrom

Le but du jeu

Le Carrom se joue à deux ou à quatre, chaque joueur étant assis. A deux, les joueurs se font face; à quatre, les joueurs se faisant face constituent une équipe. A chaque joueur / équipe correspond une couleur : blanc ou noir (la couleur étant déterminée par le premier pion rentré). Le premier qui fait rentrer tous ses pions dans les quatre trous du plateau est déclaré vainqueur.

Déroulement de la partie

On place tous les pions au centre du plateau. La Reine est placée au centre de la rosace sur le cercle rouge, les pions blancs et noirs sont ensuite disposés alternativement en cercle autour de la Reine de la façon suivante :



Le premier joueur, tiré au sort, casse la rosace. Il garde la main tant qu'il réussit à rentrer ses pions ; après chaque essai manqué, c'est au tour de l'adversaire de jouer.

La partie se déroule en un nombre variable de manches (3 ou 4) jusqu'à ce que l'un des camps totalise au moins 29 points, une fois la manche en cours terminée.

Le percuteur

C'est à l'aide du percuteur que chaque joueur tente de faire rentrer les pions de sa couleur dans les trous. Chaque joueur étant assis, le percuteur doit obligatoirement être placé à cheval sur la double ligne - appelée "ligne de camp" située devant lui. Aux extrémités de chacune se trouve un rond rouge ; le percuteur ne doit jamais le chevaucher. Il doit être entièrement sur le rond ou à côté et non à cheval.

Le joueur projette alors le percuteur d'une chiquenaude contre un pion, de telle sorte que ce pion tombe dans un trou. Il est possible d'effectuer des tirs directs ou indirects : les tirs indirects se font par rebond contre un rebord du plateau (bande) ou contre un pion du joueur ou de la partie adverse.

La Reine

Lorsque la Reine est envoyée dans un trou, le joueur ne la conserve que s'il la double, c'est à dire s'il fait rentrer immédiatement après l'un de ses pions dans un trou.

S'il n'y parvient pas, la Reine est remise en jeu et retourne sur le cercle rouge au centre du plateau, et le joueur passe la main.

Techniques de tir

Les tirs vers l'avant se font soit avec l'index, soit avec le majeur. Les tirs puissants se font en coinçant le majeur tendu derrière l'index et en le laissant partir vers l'avant comme un ressort. Pour les tirs en arrière, on utilise le pouce.

Calcul des points

Chaque pion rentré vaut 1 point. L'ensemble formé par la Reine et le pion qui la double vaut 5 points. La manche se termine lorsqu'un joueur / équipe a rentré tous ses pions, avec ou sans la Reine. Chaque joueur / équipe totalise le nombre de ses pions rentrés. A noter que la Reine doit impérativement avoir été rentrée par l'un ou l'autre joueur / équipe. Dès que l'un des camps atteint 24 points, la Reine et le pion qui la double ne lui rapportent plus que 2 points au lieu de 5.

Les Pénalités

Toute pénalité entraîne le changement de main et se paye par la remise en jeu d' un pion, rentré dans un trou, entre les deux cercles du centre. Il y a pénalité lorsque :

- ✓ le percuteur rentre dans un trou,
- ✓ le percuteur ou un pion est projeté hors du plateau,
- ✓ un pion situé sur, à niveau ou sous la ligne de camp est frappé en coup direct.

Cas particuliers

- ✓ Si un joueur rentre un pion adverse dans un trou, le point est donné à l'adversaire mais le joueur garde la main.
- ✓ Si un joueur rentre en même temps le percuteur et un pion adverse, son adversaire marque un point et le joueur est redevable d'un pion de pénalité
- ✓ Si un joueur rentre en même temps l'un de ses pions et un pion adverse, chaque joueur marque un point et le joueur garde la main.
- ✓ Si un joueur rentre le percuteur et un de ses pions, il remet le pion en jeu comme pour une pénalité.
- ✓ Si un joueur rentre en même temps son dernier pion et le dernier pion de l' adversaire, le joueur qui possède la Reine gagne la manche. Si la Reine est encore en jeu, l' adversaire gagne la partie et marque 5 points.
- ✓ Si un joueur rentre la Reine avant d'avoir rentré son premier pion, la Reine retourne au centre du jeu sur le cercle et la main passe.
- ✓ Si un joueur rentre la Reine en même temps qu'un pion adverse, la Reine est au bénéfice de l'adversaire mais le joueur garde la main.
- ✓ Si un joueur rentre en même temps le percuteur, la Reine et l'un de ses pions, il remet en jeu la Reine et son pion l'un sur l' autre au centre du plateau et passe la main.
- ✓ Si le percuteur tombe dans un trou lors d'une tentative de recouvrement de la Reine, la Reine est remise en jeu et le joueur paye un pion de pénalité.
- ✓ Si un joueur lors de son dernier tir rentre son dernier pion, la Reine et le dernier pion de l'adversaire en même temps, il marque les 5 points de la Reine.
- ✓ Si un joueur rentre le dernier pion de l' adversaire alors que la Reine est encore en jeu, il perd la partie et donne 5 points à son adversaire.
- ✓ Si un joueur rentre son dernier pion alors que la Reine est encore en jeu, l' adversaire gagne la partie et marque 5 points supplémentaires.