CARROM

Règle du jeu de Carrom

Le jeu de Carrom se joue à deux ou quatre joueurs. A deux, les joueurs se font face, à quatre, les joueurs se faisant face constituent une équipe.
Chaque joueur / chaque équipe a une couleur, blanc ou noir. Celui qui le premier a mis ses pions dans les trous se trouvant dans les coins gagne le jeu, si le pion rouge a aussi été mis dans un trou au cours du jeu.

La mise des pions dans les trous (tir au but)

Chaque joueur met ses pions dans les trous au moyen du pion de tir. Il pose le pion de tir sur sa ligne double et le projette d'une chiquenaude contre un pion, de telle sorte qu'un pion de sa couleur aille dans un des quatre trous d'angle.
Tous les tirs possibles sont permis, directs ou indirects, par la bande ou contre un pion adverse.
Vous réussirez les tirs les plus précis en posant calmement votre main sur le plateau et en lançant en avant votre index ou votre majeur. Les tirs puissants sont obtenus 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.
Assurez-vous que le doigt avec lequel vous tirez soit toujours en contact avec le pion de tir avant le tir. Votre tir sera plus précis et vous ménagerez vos doigts.

Déroulement du jeu
On tire tout d'abord au sort celui qui commence.
On place tous les pions sur la rosace qui se trouve au centre du tableau. Le premier joueur essaie ensuite de loger un de ses pions dans un des trous. S'il y parvient, il a le droit de tirer à nouveau. S'il réussit à tirer en même temps au but deux de ses pions, il a droit à deux autres essais. Après chaque essai manqué, c'est au tour du joueur adverse / de l'équipe adverse de jouer.
On ne peut tirer au but le dernier pion de sa propre couleur que lorsque la reine (le pion rouge) n'est plus en jeu.

* Que se passe-t-il si...

* ... un joueur tire au but un pion adverse?
Le pion compte pour l'adversaire, c'est au tour du suivant de jouer.

* ... un joueur tire au but un de ses propres pions et un pion adverse?
Le pion du joueur retourne au centre du tableau, le pion adverse compte pour l'adversaire, c'est au tour du suivant de jouer.

La reine
Un joueur peut commencer la chasse à la reine lorsqu'il a déjà logé un de ses pions dans un trou. Avant de tirer le dernier pion, l'issue de la chasse doit avoir été décidée. Si la reine est envoyée dans un trou, un joueur ne peut la conserver que s'il la double, c'est-à-dire s'il loge immédiatement après un de ses pions dans un trou. S'il n'y

parvient pas, la reine doit retourner au centre du jeu et la chasse continue.

* Que se passe-t-il si...

* ... un joueur envoie la reine dans un trou avant d'avoir tiré au but un de ses pions?
La reine retourne au milieu du jeu et c'est au tour du suivant de jouer.

* ... un joueur tire au but la reine en même temps qu'un de ses propres pions?
Il peut doubler la reine, même s'il n'avait pas encore tiré au but un de ses pions.

* ... un joueur tire au but la reine en même temps qu'un pion adverse?
La reine retourne au centre du jeu, le pion adverse compte pour l'adversaire et c'est au tour du suivant de jouer.

* ... un joueur tire en même temps au but la reine, un de ses pions et un pion adverse?
La reine et le pion du joueur retournent au centre du jeu, le pion adverse compte pour l'adversaire et c'est au tour du suivant de jouer.

Le pion de tir
Le pion de tir ne sert qu'à envoyer les pions dans les trous, il ne doit pas lui-même glisser dans les trous. Si le joueur loge malgré tout le pion de tir dans un trou, il doit en

principe, comme pénalité, remettre au centre du jeu un des pions qu il avait auparavant tirés au but.
Si aucun pion n'avait auparavant été envoyé dans un trou, le joueur est redevable d'un pion, c'est-à-dire que le premier pion à être tiré au but devra retourner au centre du jeu.

* Que se passe-t-il si...

* ...un joueur envoie le pion de tir dans le même trou à la suite d'un de ses pions?
Le pion doit être remis au centre du jeu, la pénalité est supprimée et le joueur a droit à un autre essai.

* ... un joueur tire au but le pion de tir, la reine et un de ses propres pions? .
Le pion et la reine doivent être remis au centre du jeu, la pénalité est supprimée et le joueur a droit à un autre essai.

* ... un joueur tire au but le pion de tir et un pion adverse?
Le pion adverse compte pour l'adversaire, un pion de pénalité doit être remis au centre du jeu et c'est au tour du suivant de jouer

* ... un joueur tire au but le pion de tir, un de ses pions et un pion adverse?
Le pion adverse compte pour l'adversaire, le joueur doit déposer au centre du jeu son pion et un pion de pénalité et c'est au tour du suivant de jouer.

* ... un joueur tire en même temps au but le pion de tir et la reine?
La reine et un pion de pénalité doivent être remis au centre du jeu. C’est au tour du suivant de jouer.

* ... un joueur tire au but le pion de tir, la reine et un pion adverse?
Le pion adverse compte pour l’adversaire, la reine et un pion de pénalité doivent être remis au centre du jeu, c’est au tour du suivant de jouer.

* ... le pion de tir glisse dans un trou pendant une tentative de doublement?
La reine et un pion de pénalité doivent être remis au centre du jeu, c’est au tour du suivant de jouer.

* ... un joueur tire au but le pion de tir et un de ses pions pendant une tentative de doublement?
La reine reste dans le trou, le pion du joueur et un pion adverse doivent être remis au centre du jeu et le joueur a droit à un autre essai.

* ...le pion de tir sort du tableau?
Un pion de pénalité doit être remis au centre du jeu, c’est au tour du suivant de jouer.

* ... un joueur fait sortir du tableau un de ses pions, un pion adverse ou la reine?
Le pion en question est remis sur le plateau, c’est au tour du suivant de jouer.

Les comptes

Un jeu dure jusqu'à ce qu'un joueur / une équipe ait 29 points. Le nombre de parties nécessaires pour y arriver n'a pas d'importance. Celui qui gagne la partie est celui qui le premier a envoyé tous ses pions dans les trous.

Chaque pion adverse encore sur le tableau compte 1 point.

Si le gagnant a envoyé la reine dans un trou, celle-ci compte 5 points supplémentaires. Si c'est le perdant qui a logé la reine dans un trou, celle-ci vaut 0 point.

Si le gagnant de la partie a au moins 24 points, une reine ne compte pour lui s'il la gagne que 1 point.

Que se passe-t-il si...

* ... un joueur lors de son dernier tir tire en même temps au but la reine, son dernier pion et le dernier pion de l'adversaire?

Il gagne la partie avec 5 points.

*... un joueur lors de son dernier tir tire au but son dernier pion et le dernier pion de l'adversaire?

Celui qui a la reine gagne avec 5 points.

*... un joueur envoie dans un trou le dernier pion adverse alors que la reine est encore en jeu?

Il perd du nombre de ses pions qui se trouvent encore sur le tableau plus 5 points de pénalité qui sont mis au crédit de l'adversaire.

* ... un joueur tire au but son dernier pion et le dernier pion de l’adversaire alors que la reine est encore en jeu?
L’adversaire gagne la partie avec 5 points.

* ... un joueur envoie son dernier pion dans un trou bien que la reine soit encore en jeu?
L’adversaire gagne avec 5 points.