

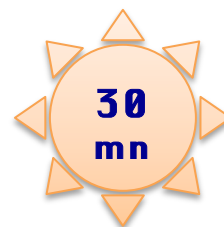
Carrom



- ✓ *Jeu stratégique :*
- ✓ *Mémorisation*
- ✓ *Concentration*

Matériel :

- ✓ 1 Règle du jeu
- ✓ 1 Plateau
- ✓ 9 Pions foncés
- ✓ 9 Pions clairs
- ✓ 1 Pion rouge
- ✓ 1 Percuteur



Joueurs

But du jeu : Rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu en les percutant avec un palet en résine.

Déroulement :

- Au centre du plateau sont disposés 9 pions clairs, 9 pions foncés et un pion rouge également appelé "**reine**".
- Celui qui commence a les pions clairs.
- Chaque joueur choisit sa bande de tir :
 - A 2 joueurs on joue face à face.
 - A 4 joueurs on forme des équipes de 2 contre 2, les co-équipiers se faisant face.
- Chaque joueur joue à son tour. Il s'agit de viser avec le percuteur un pion pour le faire entrer dans l'un des 4 buts.
- Les mouvements se font d'une pichenette de la main sur son percuteur, placé sur sa bande de tir.
- Le palet doit toujours toucher les deux lignes de cette zone de tir, 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.