

LA REGLE DU CARROM



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

Au centre du plateau sont disposés **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 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. Les **tirs en arrière** étant donc **autorisés**.



Placement du palet

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 rentre** 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. Il faut toutefois avoir au préalable rentré au moins un pion. Quand un joueur rentre la reine, 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 le joueur perd **la main**.
- ▶ Si un joueur **rentre** un (ou plusieurs) pion(s) de sa couleur et le palet dans le même coup, il doit ressortir le (ou plusieurs) pions de sa couleur et un **pion de pénalité** en plus, toujours remplacés par l'adversaire. Par contre, le joueur **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. Dans le cas où dans le même coup il a rentré un pion de l'adversaire et un pion de sa couleur, le joueur garde **la main**.

