

17bis - Carrom



Contenu :

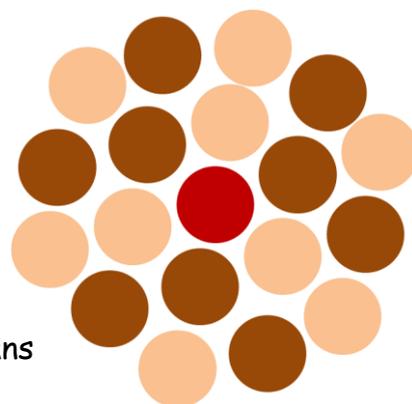
- 9 pions blancs
- 9 pions noirs
- 1 pion rouge appelé Reine
- Palet blanc (percuteur)
- Un plateau de jeu



Nombre de joueurs : 2 ou 4

Règle du jeu :

- Au centre du plateau sont disposés (comme indiqué sur le dessin ci-contre) 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge.
- Celui qui commence a les pions blancs.
- 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 situé face à soi (ligne encadrée par deux ronds rouges aux extrémités)
- 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 sont autorisés). Cependant, il ne doit pas chevaucher les cercles rouges situés à chaque extrémité des lignes.
- Le joueur lance le palet de tir d'une pichenette en direction des pions disposés au centre du plateau.
- 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 l'adversaire de prendre la main.
- Celui qui remporte la manche 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

17bis - Carrom



- 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 remporte la manche, et s'ajoutera donc un nombre de pions qui restent de 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, il perd également 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 de la manche 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.

Dans le cas d'une partie à 4 joueurs, les règles sont les mêmes mais en équipe, les deux équipiers s'installent face à face.