



Carom



Matériel :

1 plateau
60 X 60 cm

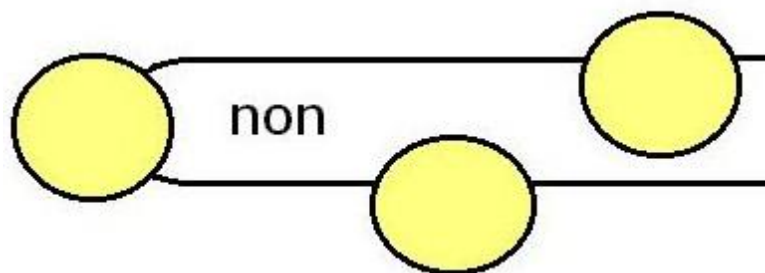
9 pions noirs
9 pions blancs
1 pion rouge
1 percuteur
(gros palet)

Mise en place : Placer les pions au centre du plateau, comme ci-contre

Principe du jeu : (le joueur blanc commence)

A son tour, le joueur

1) Place le percuteur à cheval sur la double ligne située devant lui. Il peut recouvrir ENTIEREMENT un des ronds rouges situés aux extrémités, mais ne doit jamais le chevaucher.



Age :

6 ans

Nombre de joueurs :

2 ou 4 joueurs

2) Pichenette le percuteur afin d'essayer de rentrer ses pions dans un des 4 trous.

- Rentrer un des pions adverses n'entraîne pas de pénalité (c'en est déjà 1 !)
- Les pions sortis du plateau sont replacés au centre si possible, au plus près sinon
- Les pions se chevauchant ou se retrouvant sur la tranche sont laissés tels quels
- Si un pion chevauche le percuteur, on replace le pion là où il aurait dû se trouver en l'absence du percuteur après avoir retiré ce dernier (si le pion tombe alors dans un trou, il est considéré comme valide).
- Les joueurs peuvent jouer n'importe quel pion, quelque soit sa couleur ou sa position sur le plateau.

Le joueur rejoue tant qu'il rentre un des pions de sa couleur, (même s'il a aussi rentré un des pions adverses, la reine ou le percuteur).

La Reine

On ne peut rentrer la reine que si l'on a déjà rentré au moins un pion.
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.

Pénalité

Toute pénalité entraîne le changement de main et se paye par la remise en jeu d'un pion au centre du plateau. Il y a pénalité lorsque :

- le palet rentre dans un trou.
- le palet ou un pion est projeté hors du plateau de jeu.

Fin du jeu et décompte des points

Le premier joueur qui a rentré tous ses pions remporte la manche, si la reine a été couverte auparavant par l'un des joueurs (ou à l'occasion du dernier coup).

Le gagnant marque 1 point par pion adverse restant sur le plateau.

Il marque +3 points de bonus si c'est lui qui a couvert la reine et s'il n'a pas déjà atteint un total de 22 points ou +.

Le gagnant peut obtenir 12 points MAXIMUM par manche, et ce même si le perdant doit encore des pions de pénalité. Ces pénalités sont alors annulées.

Le gagnant est le 1er à atteindre 25 points ou celui qui possède le + de points à la fin de la 8ème manche. En cas d'égalité, une 9ème manche est jouée.