

CARROM

Joué à 2 ou à 4 par équipe de 2, le carrrom nous propose d'être le premier à rentrer les 9 pions de notre couleur, ainsi que la reine rouge, à l'aide du palet de tir, qui sera envoyé par une pichenette sur les autres pions, afin de les faire rentrer dans les trous.

Chaque joueur possède une ligne de tir, représentée par double ligne placée devant lui, terminée à chaque extrémité par un cercle rouge.

Pour qu'un tir soit valide, le palet doit être positionné sur la zone de tir située face au joueur et toucher les deux lignes délimitant cette zone.

Le palet peut être placé sur un des ronds rouges aux extrémités de la zone de tir à condition de ne pas le chevaucher (il doit le recouvrir entièrement).

Au début de la partie, les pions sont placés selon une disposition précise (cf schéma des pions sur l'écriteau mural)

Le joueur blanc commence. Lorsque plus aucun pion d'une couleur ne se trouve sur le plateau, la partie s'arrête.

Si un joueur rentre un pion de sa couleur, il rejoue (même un pion de l'adversaire a aussi été rentré dans le même coup). Par contre, rentrer par mégarde un pion adverse ne donne pas la possibilité de rejouer.... on a seulement aider notre adversaire à se rapprocher de son but.

Les pions éjectés du plateau de jeu sont replacés au centre.

La reine (pion rouge) ne peut être rentrée par un joueur si ce dernier n'a pas déjà rentré l'un de ses pions auparavant.

Quand un joueur réussit à rentrer la reine, il doit obligatoirement rejouer et rentrer un pion de sa propre couleur pour que la reine soit « couverte ». Si le joueur échoue, la reine est ressortie et replacée au centre du jeu.

Si un joueur qui n'a encore rentré aucun pion de sa couleur fait rentrer la reine, cette dernière est ressortie et replacée au milieu du plateau.

Si un joueur rentre son palet dans un trou, un de ses pions déjà rentrés est ressorti par l'adversaire et replacé dans le cercle central, sans toucher le rond central.

Le gagnant est celui ayant réussi le premier à rentrer tous ses pions.

Il marque autant de points qu'il reste de pions de la couleur adverse sur le plateau, auxquels on ajoute trois points si le joueur est celui qui a couvert la reine.