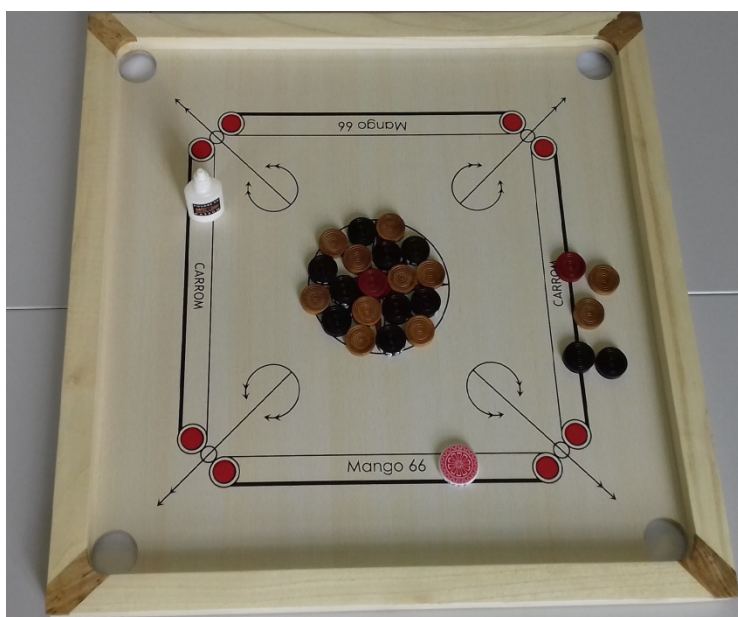


CAROM Billard Indien – Règle du jeu

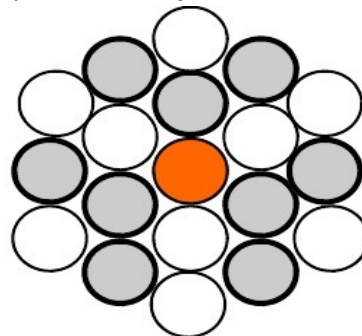


Description et but du jeu

Le Carom se joue à deux ou à quatre. A deux, les joueurs se font face ; à quatre, les joueurs se faisant face forment une équipe. A chaque joueur ou équipe correspond une couleur : marron ou noir (la couleur de chaque joueur ou équipe est déterminée par le premier pion rentré). La partie s'arrête lorsqu'un joueur a fait rentrer tous ses pions dans les 4 trous du plateau. On compte alors les points de chacun.

Déroulement de la partie :

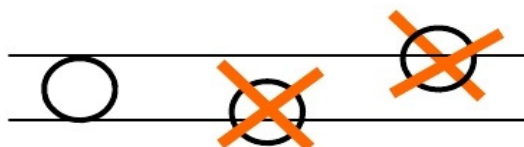
On place tous les pions (9 pions marron, 9 pions noirs et 1 pion rouge) au centre du plateau. La Reine (pion rouge) est placée au centre de la rosace sur le cercle rouge. Les pions sont disposés de la façon suivante :



Le premier joueur, tiré au sort, casse la rosace. Il continue de jouer tant qu'il réussit à rentrer ses pions. Après chaque essai manqué, c'est au tour de l'adversaire.

Le percuteur

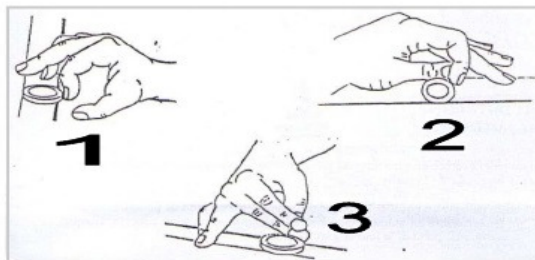
C'est à l'aide du percuteur que chaque joueur tente de faire rentrer les pions de sa couleur dans les trous. Le percuteur doit obligatoirement être placé à cheval sur la double ligne appelée « ligne de camp » située devant lui. Aux extrémités de chacune se trouve un rond rouge, le percuteur ne doit jamais le chevaucher. Il doit être entièrement sur le rond ou à côté et non à cheval.



Le joueur projette le percuteur d'une chiquenaude contre un pion, de telle sorte que le pion tombe dans un trou. Il est possible d'effectuer des tirs directs ou indirects (bande, pion adverse...).

La Reine

Un joueur peut commencer la « chasse à la Reine » s'il a déjà logé l'un de ses pions dans un trou. Lorsque que 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 arrive pas, la reine est remise en jeu et retourne sur le cercle rouge au centre du plateau et le joueur passe la main.



Techniques de tir

Les tirs se font soit avec l'index (schéma 1), soit avec le majeur (schéma 2) ou avec le pouce (schéma 3).

Calcul des points

Chaque pion rentré vaut 1 point. L'ensemble formé par la Reine et le pion qui la double vaut 5 points.

Les pénalités

Toute pénalité entraîne le changement de main et se paye par la remise en jeu d'un pion, rentré dans un trou, entre les deux cercles du centre (le petit rouge et le grand noir).

Il y a pénalité lorsque :

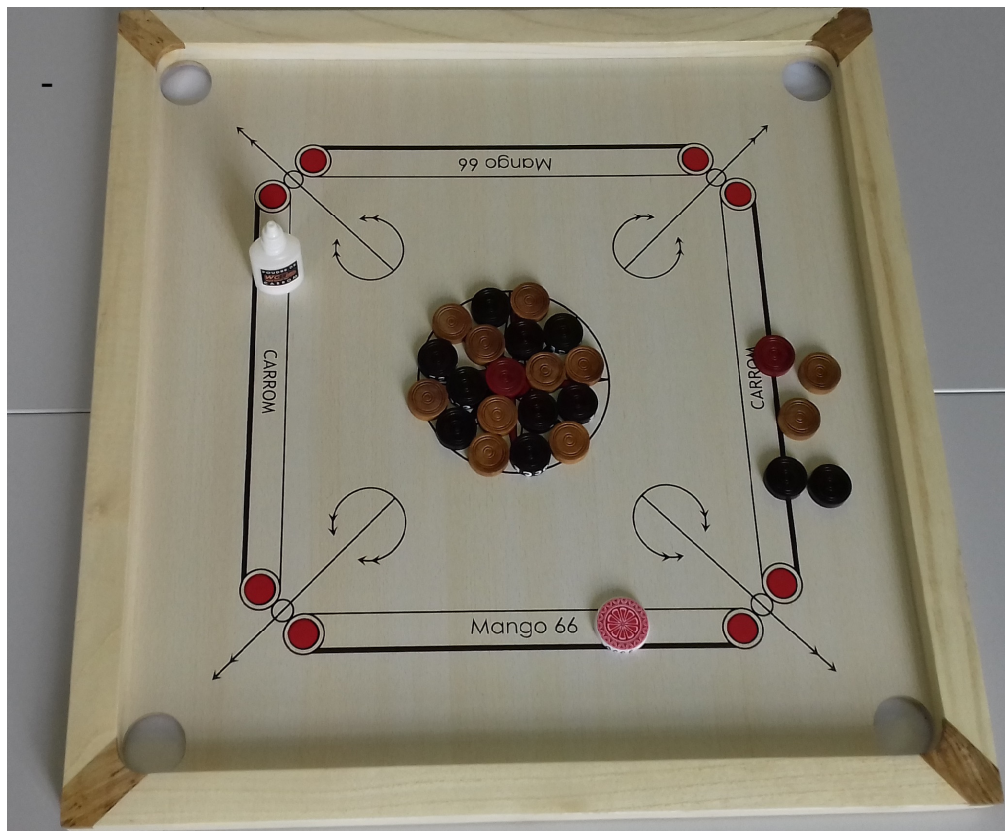
- Le percuteur rentre dans un trou
- Le percuteur ou un pion est projeté hors du plateau

Cas particulier

- Si un joueur rentre un pion adverse dans un trou, le point est donné à l'adversaire mais le joueur garde la main.
- Si un joueur rentre en même temps le percuteur et un pion adverse, son adversaire marque un point et le joueur « paye » un pion de pénalité.
- Si un joueur rentre en même temps un de ses pions et un pion adverse, chaque joueur marque un point et le joueur garde la main.
- Si un joueur rentre en même temps le percuteur et un de ses pions, il remet le pion en jeu comme pour une pénalité.
- Si un joueur rentre son dernier pion alors que la Reine est toujours en jeu, l'adversaire gagne la partie
- Si un joueur rentre le dernier pion de l'adversaire alors que la Reine est encore en jeu, il perd la partie.



Carrom ou billard indien – Inventaire



- 1- Un plateau de jeu
- 2- 11 pions marron (9 pour le jeu et 2 de secours en cas de perte)
- 3- 11 pions noirs (9 pour le jeu et 2 de secours en cas de perte)
- 4- 2 pions rouges appelés Reine (1 pour le jeu et 1 de secours en cas de perte)
- 5- 1 palet appelé percuteur
- 6- 1 flacon de poudre de carrom pour rendre la surface de jeu plus glissante (à utiliser avec modération)