

# CARROM

**Nombre de joueur:**

De 2 ou 4, par équipe de 2

**Age:**

A partir de 6 ans

**Matériel:**

1 plateau, 19 pions, un palet

**Taille du jeu:**

66 cm x 66 cm



1<sup>e</sup> possibilité : Jeu par équipe ou à deux.

**Mise en place du jeu:**

Les joueurs de la même équipe sont face à face. Les pions sont disposés de la façon suivante : au centre du cercle le rouge, ensuite en colimaçon autour du rouge, en alternant un blanc, un noir. Le galet se place et se meut sur la ligne de camp.

**But du jeu:**

Mettre les pions de sa couleur dans les trous avant les autres. 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. Chaque pion vaut 1 point sauf le pion rouge placé au centre du plateau qui en vaut 3, mais pour valider ce score il faut encore mettre un pion de sa couleur dans le trou tout de suite après avoir mis le rouge.

**Déroulement de la partie:**

A chaque tour de jeu, le joueur place le palet sur la ligne de camp. Le palet doit recouvrir la ligne haute et basse, mais doit toujours rester dans ses limites.

Les quatre trous sont à la disposition du joueur. Les deux d'en face peuvent être utilisés directement. Les deux en deçà de sa ligne de camp sont à utiliser par retour du galet sur les bandes.



Tout pion qui touche la ligne de camp qui est sienne ou qui se trouve dans son prolongement ne peut être joué en tir direct. Aucun pion ne peut être déplacé ou touché par la main. Tout pion qui sort du jeu est remis au centre.

Le premier pion rentré détermine la couleur du joueur.

Pour gagner, il faut rentrer tous ses pions dans les quatre trous. Le pion rouge se rentre en dernier.

Rentrer un pion de sa couleur permet de rejouer. Ainsi vous pouvez en entrer à la file autant que votre adresse vous le permet (dans n'importe quel trou). Si vous mettez dans un trou un pion de l'adversaire, vous lui en faites cadeau et vous perdez votre tour.

### **Fin de la partie:**

La partie est finie lorsqu'un des joueurs s'est débarrassé de tous ses pions, et du pion rouge.

### **2e possibilité : Jeu à 2**

#### **Mise en place du jeu :**

Sur deux ou trois colonnes, empilez les pions dans le cercle. Tous les pions sont à disposition de chaque participant.

#### **But du jeu :**

Avoir un maximum de points. Chaque pion entré dans un trou donne des points. Valeur des pions :

Rouge.....50 points

Noir.....20 points

Blanc.....10 points

#### **Déroulement de la partie :**

Jeu par élimination des joueurs, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous les pions sont à la disposition de chaque participant. Il s'agit d'avoir le maximum de points pour gagner la partie.

#### **Fin de la partie :**

Celui qui a le maximum de points remporte la partie.

