

# CARAMBOLE - KAROM

## REGLES DU JEU

Il faut savoir que les règles du carom sont assez controversées, il existe donc de multiples règles selon les pays et les régions. Celles qui sont présentées ici sont une variante simplifiée des règles officielles.

## LE MATERIEL

- 1 plateau de bois
- 1 palet de tir
- 9 pions blancs
- 9 pions noirs
- 1 pion rouge
- 1 centreur

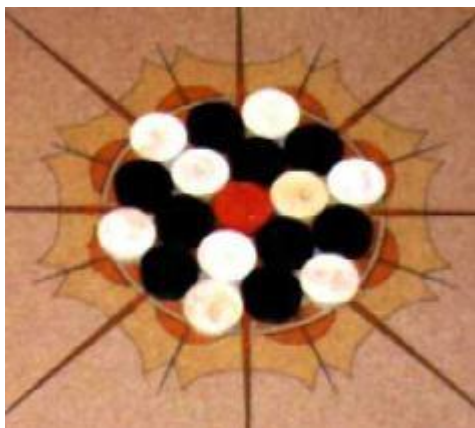
## DESCRIPTION et BUT DU JEU

Le carom se joue à 2 ou 4 joueurs, (à quatre, les joueurs se faisant face constituent une équipe). A chaque joueur/équipe correspond une couleur : blanc ou noir. La couleur étant déterminée par le premier pion rentré ou par tirage. Le premier qui a rentré tous ses pions dans les trous du plateau est déclaré vainqueur.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

On place tous les pions au centre du plateau (voir figure 1). La reine (pion rouge) est placée au centre de la rosette, les pions sont ensuite disposés de la façon suivante :

fig 1:



Au carom, la partie se joue en un nombre variable de manches (3 ou 4) jusqu'à ce que l'un des camps totalise 29 points. Dès qu'un camp atteint 24 points ou plus, la reine ne lui rapporte plus aucun point. Chaque pion rentré vaut 1 point. L'ensemble formé par la reine et le pion qui la "double" vaut 5 points. Une manche se termine lorsqu'un joueur a rentré tous ses pions.

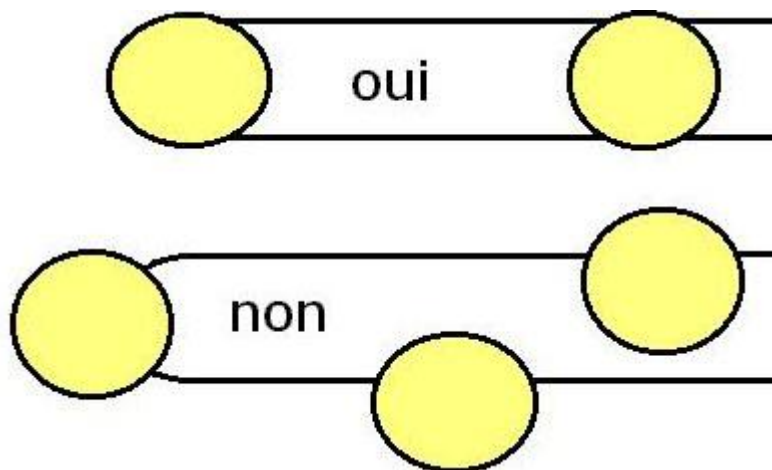
### Variante:

En cas de tirage des pions en début de partie, le joueur qui a tiré le pion blanc commence. Il peut alors, tout en gardant l'ordre de la fig.1, tourner les pions à sa guise à l'aide du centreur. Le premier joueur casse la rosace. Il garde la main tant qu'il réussit à rentrer ses pions. Après chaque essai manqué, la main passe.

## LE PALET DE TIR ou PERCUTEUR

Le palet de tir ne sert qu'à envoyer les pions dans les trous. Il ne doit pas tomber lui même dans un trou. Dans ce cas, le joueur remet un pion déjà sorti au centre du plateau. A l'aide du palet de tir, chaque joueur tente de faire rentrer les pions de sa couleur dans les trous.

Le palet de tir doit être placé obligatoirement sur la double ligne de tir qui se trouve devant lui (vous pouvez néanmoins décider s'il peut la chevaucher ou pas).



Le joueur projette alors le palet d'une "chiquenaude" (ou pichenette) contre un pion de sa couleur, de façon à ce qu'il rentre dans un trou. Il est possible aussi d'effectuer des tirs indirects c'est à dire par rebond contre le rebord du plateau ou contre un autre pion.

## LA REINE (pion rouge)

Un joueur peut commencer la "chasse à la reine" s'il a déjà logé un de ses pions dans un trou. Lorsque la reine est envoyée dans un trou, le joueur ne la converse que s'il la double (ou confirme), c'est à dire s'il fait rentrer immédiatement après, un de ses pions dans un trou. S'il n'y parvient pas, la reine retourne au centre du plateau et le joueur passe la main.

## LA POUDRE (glisse)

Elle peut être végétale : fécule de pomme de terre ou minérale : résine de prothèse dentaire sous forme de micro-billes. Elle assure la glisse des pions en se saupoudrant sur le plateau, il faut l'appliquer comme un voile tout en évitant les petits tas.

## LES PENALITES

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 jeu.
- un pion situé sur, à niveau ou sous la double ligne de tir est frappé en coup direct.

### Cas particuliers :

Si un joueur envoie la reine dans un trou en même temps que l'un de ses pions, il peut essayer de la doubler même s'il n'a pas encore sorti de pion.

Si un joueur sort en même temps le palet de tir, la reine et un de ses pions, tous les trois reviennent au centre du plateau et le joueur est redevable d'un pion de pénalité. La main passe.

Si le palet tombe dans un trou lors d'une tentative de "doublement" de la reine, la reine et un pion doivent être remis au centre du plateau. La main passe.

Si un joueur fait tomber lors de son dernier tir, en même temps, son dernier pion, la reine, et le dernier pion adverse, il gagne la partie et marque 5 points.

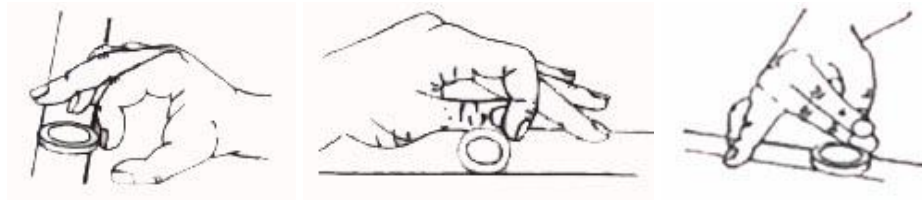
Si un joueur fait tomber dans un trou le dernier pion de son adversaire alors que la reine est encore en jeu, il perd la partie et paye 5 points de pénalité. Le vainqueur ajoute donc 5 points aux points marqués pour le nombre de pions adverses encore sur le plateau.

Si un joueur fait tomber en même temps son dernier pion et le dernier pion adverse dans un trou alors que la reine est encore en jeu, l'adversaire gagne la partie et marque 5 points.

Si un joueur fait tomber son dernier pion dans un trou alors que la reine est encore en jeu, l'adversaire gagne la partie et marque 5 points.

S'il ne reste plus qu'un pion de chaque couleur sur le plateau et que le joueur rentre son dernier pion ; si l'adversaire a "doublé" la reine il a le droit de tenter de rentrer son pion. S'il y arrive (en un seul coup) il gagne la partie.

## TECHNIQUES DE TIR



0 pts.