

de / from / von :

**ALORTUJOU**

[www.alortujou.com](http://www.alortujou.com)

**CARROM**

ou billard indien

-Règles-

ALORTUJOU : Z.A.Tech Oulrich – 2 rue du Tres Vents, 66400 CERET

☎ 04 68 87 25 84

e-mail : [contact@alortujou.com](mailto:contact@alortujou.com) site : <http://www.alortujou.com>

## Carom (ou Carrom) jeu par équipe ou à 2

Un des jeux favoris en Inde, Birmanie, Népal et au Yémen, mais on suppose que les Egyptiens ou les Ethiopiens sont à l'origine de ce « billard à main ».

### Généralités communes à toutes les règles :

Le but du jeu : Entrer les pions dans les trous situés aux quatre coins du jeu à l'aide du percuteur que l'on fait glisser.

**Disposition des pions au départ :** Au centre le pion rouge (la reine) ; disposé en « Y » 6 pions blancs ; en « V » 3 fois 3 noirs dans les trois angles de l' « Y » puis un blanc pour combler les « V ».

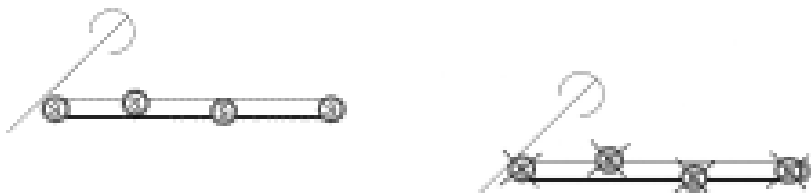


Position des pions au départ

Le percuteur se place sur la ligne de camp et se joue depuis cette ligne.

**Il doit :** toucher les deux lignes horizontales (ligne de ciel et ligne de terre).

**Il ne doit pas :** dépasser les limites extérieures de la ligne de camp.



Elle comptera comme bonus uniquement dans le cas où ce joueur remporterait le plateau, et s'ajoutera donc au nombre de pions qui restent à l'adversaire. Sinon elle ne comptera pour personne. Si elle n'est pas confirmée immédiatement après avoir été rentrée, elle est remise en jeu au centre du plateau sur sa zone rouge.

Quelques pénalités :

- Si un joueur met le palet dans un trou au cours de la partie, il doit ressortir un pion de sa couleur, que l'adversaire remplace dans la rosace, et perd la main.

- Si un joueur rentre un pion de sa couleur plus le palet dans le même coup, il doit ressortir deux pions de sa couleur, toujours remplacés par l'adversaire, et continue de jouer.

- Si au cours du plateau un joueur rentre un pion de son adversaire, c'est tant mieux pour l'adversaire et il perd la main, sauf dans le cas où dans le même coup il aurait rentré un pion de l'adversaire et un pion de sa couleur.

Pour connaître les règles du Carrom agréées par la Fédération Française du Carrom, un règlement officiel complet est à votre disposition



## RÈGLEMENT SIMPLIFIÉ de la fédération

Le carrom est un jeu qui se joue à deux ou à quatre personnes.

Au centre du plateau sont disposés 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge appelé "La Reine".

Celui qui commence par tirage au sort a les pions blancs, et le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet en résine appelé également Stricker que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi. Les pions rentrés doivent rester dans les paniers.

Le palet doit, soit, toucher les deux lignes ou soit centrer sur l'un des ronds de sa zone de tir. Compte-tenu de cela, il est possible de viser n'importe quel pion (les tirs en arrière sont autorisés).

Tant que le joueur rentre ses pions, il continue de jouer, reprenant à chaque fois le palet afin de le repositionner sur sa zone de tir. Dès qu'il manque son coup, c'est au tour de son adversaire de prendre la main. Par équipe de deux en jouant à quatre, vous devez tourner dans le sens horaire inverse. (de gauche à droite)

Celui (ou l'équipe) qui remporte le jeu est celui qui a rentré tous ses pions le premier, et son score sera déterminé par le nombre de pions qui reste à son adversaire sur le plateau. Le joueur qui atteint 25 points gagne la partie.

La Reine :

La reine constitue dans le jeu un bonus de 3 points. Elle peut être rentrée à n'importe quel moment de la partie à partir du moment où un pion de la couleur de celui qui le tente est déjà rentré.

Quand un joueur rentre la reine, il doit alors rentrer un pion de sa couleur le coup suivant (pas forcément dans le même trou), et on dit qu'il a confirmé la reine.

## La position des mains :

Le tir doit être effectué avec un seul doigt, qui peut s'appuyer sur d'autres doigts, la main ne bouge pas.

**Important : pour ne pas se faire mal au doigt il est indispensable de faire contact avec le percuteur avant de l'envoyer !!**



## Carron – règles traditionnelles de la I.C.P.F.

(Indian Carrum Player Federation)

### 1. But du jeu :

Entrer les pions dans les trous situés aux quatres coins de l'air du jeu par intermédiaire du percuteur.

Les pions sont placés au centre comme indiqué.

A chaque coup, le joueur place le percuteur où bon lui semble entre les deux lignes de **son camp** et essaie avec une pichenette de rentrer un pion de sa couleur dans un trou.

Le joueur qui commence doit rentrer les pions blancs, l'autre joue les pions noirs.

A la deuxième manche celui qui jouait les pions blancs joue les noirs et ainsi de suite.

On rejoue quand on rentre un pion. Il est permis de toucher avec le percuteur d'autres pions (le rouge ou ceux de l'adversaire) pour s'aider à rentrer ses pions.

**On ne tourne pas autour du jeu, chaque joueur joue de son côté du jeu devant sa ligne de camp.**

### 2. Décompte des points :

Celui qui gagne la manche est celui qui a rentré le premier tous ses pions. Il marque autant de points qu'il reste de pions à l'adversaire. + 5 points pour la reine si c'est lui qui l'a mise.

### 3. Déroulement de la partie :

En 29 points ou 8 manches. C'est-à-dire que le premier joueur qui atteint 29 points ou plus gagne la partie, peu importe le nombre de manches jouées, mais si au bout de 8 manches personne n'a atteint 29 points, la partie s'arrête et c'est celui qui a le plus de points qui gagne.

## Pénalités

1. Tout **pion qui sort du jeu** est remis au centre. Si un autre pion s'y trouve déjà, on le remet par-dessus.
2. Un joueur qui **rentre un pion adverse** dans un trou, en fait cadeau à l'adversaire.
3. Si le **pion rouge rentre par mégarde** avant la fin de la partie, on le ressort et on passe un tour.
4. Si les deux joueurs se trouvent à égalité à la fin de la partie (il reste un pion de chaque couleur plus le rouge) et qu'un joueur rentre le pion adverse, celui-ci revient au centre et le joueur passe un tour, car l'adversaire est **obligé de gagner le pion rouge avant son dernier pion**.
5. Si un joueur rentre son **dernier pion avant le rouge**, il doit également le ressortir et passer un tour.
6. Quand on **rentre le percuteur par mégarde**, on remet son dernier gain au centre.

## Règle simple

A jouer avec des enfants ou des débutants ou à 3 joueurs.

Jeu par élimination des joueurs. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu : avoir le maximum de points. Chaque pion rentré dans un trou donne des points. Ici le rouge peut être gagné à n'importe quel moment de la partie, mais doit obligatoirement être suivi par un blanc ou un noir.

Valeur des pions :

**Noir – 20 points   Blanc – 10 points   Rouge – 50 points**

### La Règle Népalaise.

Le joueur donne une pichenette au percuteur vers le centre où se trouvent les pions. Son but est d'éclater le jeu en essayant de rentrer un pion dans n'importe quel trou. S'il arrive, il a déterminé sa couleur et doit à partir de là rentrer uniquement les pions de la même couleur que celui qui vient de gagner. S'il n'y arrive pas, il passe le palet à l'adversaire qui tente à son tour de déterminer sa couleur en rentrant un pion.

Les deux trous d'en face peuvent être utilisés directement, les deux autres sont à utiliser par retour du percuteur sur les bandes.

\*Le percuteur doit toujours partir vers devant, il peut toucher les bandes latérales ou celle d'en face, jamais directement celle de derrière sa ligne de camp.

\* 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.

\* Il est permis de se servir des pions adverses pour rentrer ses propres pions.

\*Un joueur a la main aussi longtemps qu'il rentre des pions de sa couleur.

\* Après chaque coup on doit replacer le percuteur sur sa ligne de camp. Si le percuteur tombe sur ou sous un pion, on le retire sans bouger le pion.

Pour gagner : vous devez rentrer tous vos pions plus le rouge. Celui-ci doit être gagné en avant dernier pion. Cela veut dire qu'il faut rentrer le pion rouge dans un trou suivi immédiatement par votre dernier pion, mais non pas forcément dans le même trou. Quand on met le rouge mais qu'on ne réussit pas à gagner le dernier pion, on remet le rouge au centre. C'est un « essai » perdu.

Après trois essais perdus d'un même joueur, la partie est nulle.

### 4. un pion qui :

- touche **ma** ligne de camp
- se trouve dans son prolongement ou derrière elle
- touche les diagonales et demi cercles (« les prisons») de **mon** côté

ne peut être joué directement mais uniquement en indirect par l'intermédiaire d'une bande. Les tirs sur la bande arrière ne sont pas permis. Un pion qui touche les prisons peut être joué soit par bande, soit par intermédiaire d'un autre pion de n'importe quelle couleur, qui ne touche pas.

- sort du jeu

est remis au centre.

### 5. La Reine :

on doit avoir rentré au moins un pion de sa couleur pour pouvoir rentrer la reine qui doit être « confirmée » par un pion de la couleur du joueur (pas forcément dans le même trou), sinon elle est replacée au centre. Si par mégarde on la confirme avec un pion de l'adversaire, celui-ci la garde pour lui. Elle apporte un bonus de 5 points, si celui qui l'a en sa possession gagne la manche.

### Les fautes :

- **Un pion adverse rentré :** on passe la main
- **Percuteur rentré :** on le ressort, on remet un pion déjà gagné au centre et on passe la main. Si on n'a pas encore gagné de pions, on doit remettre un pion au centre dès qu'on en a rentré un.

- **Un pion et le percuteur rentrés** : on passe la main et on remet un pion au centre ou on remet 2 pions en jeu et on rejoue.
- **Un pion adverse et le percuteur rentrés** : le pion reste à l'adversaire, on remet un pion au centre et on passe la main.
- **Reine et percuteur rentrés** : on remet la reine et un pion au centre et on passe la main.
- **Reine, pion de confirmation, puis percuteur rentrés en suivant** : on sort la reine et le pion et on passe la main ou on sort 2 pions et on rejoue pour couvrir la reine.

#### **FIN DE PARTIE PARTICULIÈRE :**

- a) **Vous avez mis et couvert la reine, et :**
- i. **vous rentrez le dernier pion adverse :**
    - *vous perdez la partie et on compte 1 point par pion vous restant pour l'adversaire.*
  - ii. **L'adversaire rentre votre dernier pion :**
    - *Vous gagnez la partie avec 5 points pour la reine et 1 point par pion restant à l'adversaire.*
- b) **La reine a été mise et couverte par l'adversaire, et :**
- i. **Vous rentrez le dernier pion adverse :**
    - *Vous perdez la partie, l'adversaire gagne de 5 points pour la reine + 1 point par pion qui vous reste.*
  - ii. **Vous rentrez le dernier pion adverse + percuteur :**
    - *Idem + 1 point pour le percuteur*

- iii. **L'adversaire met votre dernier pion**
    - *Vous gagnez la partie avec un point par pion lui restant*
- c) **La reine est encore en jeu, et :**
- i. **Vous rentrez le dernier pion adverse :**
    - *Vous perdez la partie avec 5 points de pénalité pour la reine et 1 point par pion vous restant.*
  - ii. **L'adversaire met votre dernier pion :**
    - *Vous gagnez la partie avec 5 points pour la reine et 1 point par pion restant à l'adversaire.*
  - iii. **Vous rentrez la reine mais vous la couvrez avec le dernier pion adverse :**
    - *Vous perdez la partie, l'adversaire gagne en comptant 5 points pour la reine et 1 point par pion vous restant.*

**Remarque** : Cette règle est une règle **traditionnelle**.

Dans les règles de championnat international, le tir en arrière est autorisé et les parties se jouent en 25 points seulement.