

# CARROM

**Inde, Pakistan, Yémen — 2 ou 4 joueurs**

*Ce jeu, également dénommé « billard indien », et "écrit « carom », un des grands classiques des jeux traditionnels. Très prisé en Inde, il a été inventé pendant la colonisation britannique. Il existe aujourd'hui des compétitions et des fédérations nationales, qui jouent selon des règles internationales.*



**Âge**

*À partir de 6 ans*

**Durée**

*31 min 12*

**But du jeu**

*Faire glisser tous les pions de sa couleur, puis le rouge, dans les buts.*

**Matériel**

*1 plateau - 9 pions noirs, 9 pions blancs, 1 pion rouge - 1 percuteur (gros palet)*

**Mise en place**

*Le rouge est placé au centre, et les pions tout autour, dans le rond central, en alternant les blancs et les noirs, comme sur la photo.*

*Chaque joueur choisit sa bande de tir.*

*À 2 joueurs on joue face à face.*

*À 4 joueurs on forme des équipes de 2 contre 2, les co-équipiers se faisant face.*

*On ne connaît pas encore la couleur de ses pions : c'est le premier joueur ou équipe qui fera entrer un pion qui déterminera cela.*

**Déroulement**

*Chaque joueur joue à son tour. Il s'agit de viser avec le percuteur un pion à entrer dans l'un des 4 buts.*

*Les mouvements se font d'une pichenette de la main sur son percuteur, placé sur sa bande de tir.*

*(suite au verso)*

*Le percuteur doit être placé entre les 2 lignes de la bande de tir : il ne peut chevaucher celles-ci.*

*Si on se place en bout de ligne de tir, on met le percuteur exactement sur le cercle de l'extrémité de la bande, et non pas à cheval sur le cercle.*

*On peut jouer en coup direct ou en indirect, en avant ou en arrière (« back-shot »).*

*On ne peut pas tirer sur un pion qui se trouve sur sa propre bande de tir : on doit alors rebondir sur un autre bord.*

*- Un joueur qui rentre un pion de sa couleur dans un but rejoue.*

*- Si un pion adverse est rentré, c'est un pion gagné pour l'adversaire, et là on n'a pas le droit de rejouer ... bien sûr.*

*- On ne peut pas rentrer le pion rouge avant les autres.*

*Il faut attendre que les 9 pions de sa propre couleur soient déjà gagnés.*

*Si cela arrive, on replace le rouge au centre et on ne rejoue pas.*

*- Si un joueur rentre le percuteur, l'adversaire a le choix entre enlever un de ses pions ou remplacer un pion du fautif au centre.*

*- Si on rentre à la fois un de ses pions et un pion adverse (ou le rouge), on ne rejoue pas, tous les pions sont considérés comme gagnés (sauf le rouge, replacé au centre).*

*- Si on rentre à la fois le percuteur et un pion de sa couleur, le pion est acquis et on ne rejoue pas.*

*Précisions : le joueur n'accuse pas de pénalité particulière s'il ne touche aucun pion, ni s'il touche un pion de l'équipe adverse avant de toucher un de sa couleur.*



## **Fin de partie**

*Lorsqu'un joueur ou une équipe a rentré ses 9 pions + le rouge, il remporte la partie.*

## **Remarque :**

*Plusieurs règles existent, faisant varier par exemple le cas du pion rouge (joué en dernier, en avant-dernier, ou encore dès qu'un premier pion est gagné).*

*La fédération française de carrom utilise les règles de jeu internationales : [www.carrom.net](http://www.carrom.net)*