

## Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu de 66 x 66 cm
- 1 percuteur
- 9 pions naturels Ø 3 cm
- 9 pions marrons Ø 3 cm
- 1 pion rouge (la reine)
- 1 sachet de poudre glisse

**Nombre de joueurs: 2 ou 4**  
**A partir de 6 ans**

 **Fabrication française**

**BUT DU JEU :** mettre tous les palets de votre couleur dans les trous situés aux 4 coins.

## Préparation du jeu

Disposez les pions au centre du plateau. La Reine est placée au centre de la rosace sur le cercle rouge, les pions naturels et marrons sont ensuite disposés alternativement en cercle autour de la reine.

## Règles du jeu

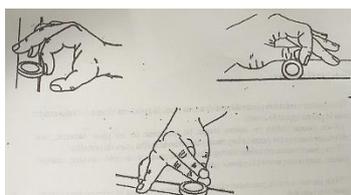
*Le Percuteur :* à l'aide du percuteur, chaque joueur tente de faire rentrer les pions de sa couleur dans les trous. Chaque joueur étant assis, le percuteur doit obligatoirement être placé à cheval sur la double ligne appelée « ligne de camp », située devant lui. Aux extrémités de chacune se trouve un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



Si le joueur fait rentrer un pion de sa couleur dans le trou, il rejoue. S'il met un pion de la couleur adverse, il passe alors son tour.

*La Reine :* un joueur peut commencer la « Chasse à la Reine » s'il a déjà logé l'un de ses pions dans un trou. Avant de tirer le dernier pion, l'issue de la « chasse à la Reine » doit avoir été décidée. Lorsque 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 parvient 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 (par pichenettes) :



Ne convient pas aux enfants de – de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.



Comment **compter les points** au carrom ?

Chaque pion rentré vaut 1 point. L'ensemble formé par la Reine et le pion qui la double vaut 5 points. La manche se termine lorsqu'un joueur/équipe a rentré tous ses pions, avec ou sans la Reine. Chaque joueur / équipe totalise le nombre de ses pions rentrés. Dès que l'un des camps atteint 24 points, la Reine et le pion qui la double ne lui rapportent plus que 2 points au lieu de 5.



Les pénalités :

Toute pénalité entraîne le changement de main et se paie par la remise en jeu d'un pion, rentré dans un trou, entre les deux cercles du centre.

Il y a pénalité lorsque :

- le percuteur rentre dans un trou
- le percuteur ou un pion est projeté hors du plateau
- un pion situé sur, à niveau ou sous la ligne de camp est frappé en coup direct.

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de – de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.

