

Carron

 2 - 4

 6 - 99

 10 min. - ∞


Pflege des Spielbrettes

Grundsätzlich kann gesagt werden, dass Sie das Spielbrett wie ein hochwertiges Möbelstück behandeln sollten.

Das heißt, wenn z.B. die Spielfläche stark verschmutzt ist, reinigen Sie sie einfach mit einem feuchten Lappen.

Wenn Sie möchten, dass die Spielfläche auch nach Jahren noch wie neu aussieht, dann polieren Sie sie mit einem

weichen Lappen und ganz, ganz, ganz wenig Möbelpolitur. Verwenden Sie nicht „staubbundene“ Politur, da sonst das Gleitpulver nicht auf der Spielfläche verteilt bleibt, sondern zu kleinen Klumpen zusammengezogen wird.

Streuen Sie eine Messerspitze Gleitpulver in die Mitte des Spielfeldes und verteilen sie es, indem Sie die Spielsteine darauf legen und diese ohne Druck über die Spielfläche schieben.

Benötigtes Spielmaterial

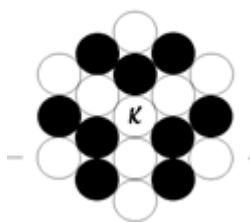
1 Spielbrett, 1 Wurfscheibe (Striker), 9 helle und 9 dunkle Spielsteine, 1 roter Spielstein (Königin).

Spielgedanke

Ziel des Carron-Spielers ist, seine eigenen Spielsteine, und wenn möglich, den roten Stein, die Königin, in möglichst wenigen Versuchen in die vier Ecklöcher des Brettes zu versenken um so einen Satz zu gewinnen. Ein Spiel dauert 8 Sätze, oder bis zu einer vorher abgemachten Punktzahl.

Aufstellen der Spielsteine im Mittelkreis

Bild 1



Setzen und Spielen des Strikers

- Der Striker muss immer beide Linien der Abwurfzone abdecken.
- Der Kreis wird ganz abgedeckt oder gar nicht berührt.

Bild 2

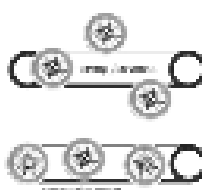


Bild 3



Spielregeln

Mit einem Finger wird die Spielscheibe (Striker) von der Grundlinie aus vor- oder rückwärts auf einen Spielstein geschnippt, mit dem Ziel, einen eigenen Spielstein in irgend ein Loch zu versenken. (Siehe Bild 3)

Wer zuerst seine Steine eingelocht hat, hat gewonnen.

Jeder Spieler darf nur von seiner eigenen Grundlinie aus spielen. Für jeden Schuss wird der Striker auf die eigene Grundlinie gesetzt. (siehe Bild 2)

Eigene Spielsteine, die hinter der eigenen Grundlinie liegen, können entweder direkt rückwärts (mit dem Daumen, siehe Bild 3), oder indirekt, z.B. über die gegenüberliegende Bande, angespielt werden.

Beim kleinen Carron (Carambole, 60x60cm) wird nur nach vorne gespielt. Das heißt, eigene Steine die hinter der eigenen Grundlinie liegen, müssen via gegenüberliegende Bande hervorgeholt oder eingelocht werden.

Vor Spielbeginn wird ausgelost, welcher Spieler die hellen Steine einlocht.

Hell hat auch Anspiel. Er stellt die Spielsteine im Mittelkreis auf (siehe Bild 1), und schnippt anschließend den in seiner Abwurfzone korrekt gesetzten Striker (Bild 2) in die Steine. Wird dabei ein eigener Stein versenkt, kann weiter gespielt werden (Bonuswurf), bis kein Treffer mehr gelingt. Dann ist der Gegner an der Reihe. Spielsteine des Gegners dürfen benutzt werden um eigene Steine oder den Roten (Königin) anzuspielen.

Der rote Stein, (Königin) muss zwischen dem ersten und dem letzten eigenen Stein von einem der Spieler eingelocht und im nächsten Schuss bestätigt werden. D.h. nachdem die Königin eingelocht ist, muss im Bonuswurf ein eigener Spielstein in irgendein Loch versenkt werden, sonst muss der rote Stein wieder auf den Mittelpunkt des Brettes gelegt werden. Liegt dort bereits ein Stein, wird der Rote daneben gelegt. Bevor die Königin von einem der beiden Spieler eingelocht und bestätigt ist, kann der Satz nicht beendet werden.

Wenn im gleichen Wurf ein eigener und ein gegnerischer Stein eingelocht werden, bleiben beide Steine eingelocht und man darf weiter spielen.

Wird der Striker und ein eigener Stein versenkt, muss der eigene Stein und zusätzlich ein weiterer eigener Stein (Strafstein) aufs Brett zurückgelegt werden. Man darf weiter spielen.

Wird der Striker alleine oder mit einem gegnerischen Stein versenkt, muss als Strafe ein eigener, bereits eingelochter Stein, wieder aufs Brett zwischen Zentrum und Anspielkreis gelegt werden. Der Gegner setzt diesen Strafstein. Der Gegner ist am Zug.

Wird die Königin versenkt und im gleichen Wurf der Striker, bleibt die Königin, aber ein eigener, bereits eingelochter Stein wird ins Zentrum des Spielfeldes gelegt (Strafstein). Man darf weiter spielen und versuchen die Königin zu bestätigen.

Wird beim letzten Wurf die Königin bestätigt und der Striker versenkt, wird ein eigener, bereits eingelochter Stein, sowie ein Strafstein ins Zentrum des Spielfeldes gelegt. Die Königin gilt als bestätigt und man darf weiter spielen.

Steine, welche aus dem Spielfeld gespickt werden, werden in den Zentrumkreis oder nahe daran gelegt. Der Gegner ist am Zug.

Spiel mit 4 Personen

Bei 4 Spielern bilden die beiden die sich gegenüber sitzen ein Team und spielen auf die gleiche Farbe. Man spielt rechtsum, der Reihe nach.

Spiel nach Punkten

Ein Spiel nach Punkten wird in mehreren Sätzen ausgetragen. Sieger eines Spiels nach Punkten ist, wer zuerst 25 Punkte erreicht oder die höhere Punktzahl nach 8 Sätzen aufweist.

Punkt Verteilung

Hat der Satz-Gewinner die Königin herausgespielt erhält er 3 Punkte.

Zusätzlich erhält der Satz-Gewinner für jeden unversenkten Stein des Gegners je 1 Punkt.

Beispiel 1: Hell hat die Königin und alle seine Steine eingelocht. Dunkel konnte drei seiner Steine nicht versenken.

Abrechnung: Hell erhält für die Königin 3 Punkte, und für jeden unversenkten Stein von Dunkel, je 1 Punkt, also 3 Punkte. Das Resultat nach diesem Satz lautet 6:0 für Hell.

Beispiel 2: Hell hat alle seine Steine versenkt. Dunkel hat die Königin versenkt, konnte aber drei seiner Steine nicht einlochen.

Abrechnung: Hell erhält nur für jeden unversenkten dunklen Stein je 1 Punkt, also 3 Punkte. Das Resultat nach diesem Satz lautet 3:0 für Hell.

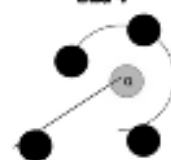
Der Verlierer eines Satzes bekommt nie Punkte, auch nicht für den eventuell eingelochten roten Spielstein.

Schwierigkeitsgrad Erhöhen

Um das Spiel zu erschweren, kann man die Zusatzregel mit den 3/4-Kreisen anwenden.

Alle eigenen Spielsteine, welche die Linien und die dazugehörigen diagonalen Linien der beiden 3/4-Kreise vor der eigenen Abwurfzone berühren, müssen indirekt auf das Loch gespielt werden.

Bild 4



Carron



Handling of the game-board

In order to make the board super-slippery, sprinkle a pinch of gliding-powder in the centre of the board, put the stones and the striker on it, and push these, without pressure, across the surface.

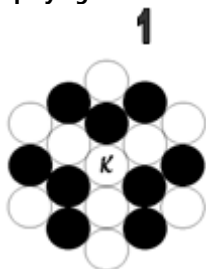
Material required for the game

1 Game-board, 1 throwing disc (striker), 9 light and 9 dark playing stones, 1 red playing stone (Queen).

Essential idea of game

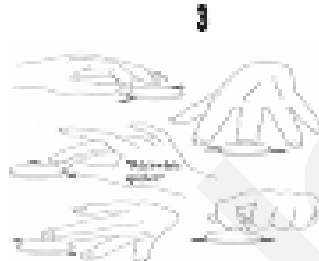
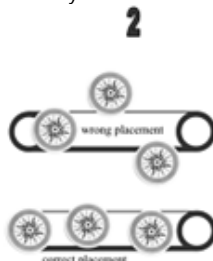
The aim of the Carron-player is to drop his own playing stones into the four corner holes of the board, and if possible, the red stone in the least possible attempts. The one who drops his stones into the holes first, is the winner.

Setting up of playing stones in centre circle



fixing and playing of the striker

- The striker should be set in such a way so that both lines of the throwing-area is always covered.
- At the side the circles of the throwing-area are either totally covered or not at all touched.



Rules of the game

Before the game begins, you throw the dice to see which player starts with the light or dark playing-stones.

The one with the light stones starts playing. He sets up the playing-stones in the centre of the circle and then throws the striker, fixed in his throwing area, into the stones.

If this own stone is dropped into a hole, he can continue playing (bonus-throw) until no-one succeeds in winning anything. Then, it's the opponent's turn. You can use the playing-stones of the opponent in order to aim at your own stones or the red one. If only the opponent's stone is hit, he can put his playing-stone on the board wherever he likes.

In order to bring home the red stone (Queen), you should, after having dropped it into a hole, try to drop one of your own stones into one of the four holes (confirm). If you do not succeed in achieving this, the Queen is placed in the centre of the playing-field. If there is already a stone, you put the red one on it.

If the Queen is confirmed with an opponent's stone, the opponent will thank you sincerely for both of these stones - if he is friendly.

If this is even the last of his stones on the playing-field, he is the winner of the set.

Before the Queen is dropped into a hole and confirmed by one of both players, the set cannot be finished.

If your own stone and an opponent's stone is dropped into a hole in the same throw, there is no bonus-throw.

If the striker is dropped into a hole, you must place back, one of your own stones, which is already in a hole, into the centre of the playing-field, and then it's the opponent's turn.

If the Queen is dropped into a hole, and in the same throw the striker, the Queen and one of your own stones, which is already in a hole, are placed back into the centre of the playing-field. Then, it's the opponent's turn.

If with the last throw of the set, the Queen is confirmed and the striker dropped into a hole, only your own stone goes back in the centre of the playing-field. Stones which are thrown out of the playing-field will be placed in the centre of the playing-field. Then, it's the opponent's turn.

Game according to points

Each game is performed in several sets.

The winner of a game succeeds in gaining at first 29 points or another win on points which is agreed upon, before starting the game.

Distribution of points

If the set winner succeeds in winning the Queen, he gains 3 points.

Furthermore, the set winner gains an additional point, for each opponent's stone, not dropped into holes.

Example 1: The one with the light stones has dropped the Queen and all of his stones into holes. The one with the dark stones could not drop 3 of his stones.

Settlement: The one with the light stones gains 3 points for the Queen, and for each dark stone not dropped into holes, an additional point.

According to this set, the result is as follows: 6 : 0 for light stones.

Example 2: The one with the light stones has dropped all his stones into holes. The one with the dark stones has dropped the Queen into a hole, but he was not able to do so with 3 of his stones.

Settlement: The one with the light stones only gains 1 point for each dark stone not dropped into holes. According to this set, the result is as follows: 3 : 0 for light stones.

The loser of a set gains no points, not even for the Queen, which he might have dropped into hole.

Carrom



Traitement du carrom

En principe, on peut dire que vous devriez traiter le jeu comme des meubles de grande qualité. C.-à-d. si la surface est p. ex. fortement polluée, vous la nettoyez simplement avec un chiffon humide. Si vous voulez que la surface du jeux aura l'aire comme nouveau, même après des années, alors vous la polissez avec un chiffon doux et un petit, petit peu poli des meubles.

Répandez un tous petit peu (point de couteaux) de «Gleitpulver» au milieu du terrain et distribuez-vous la poudre.

L'équipement du Carrom

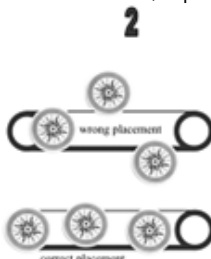
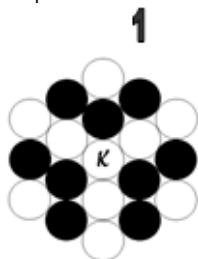
1 plateau de Carrom, 9 pions noire, 9 pions blancs, 1 pion rouge (reine) et 1 grand disque (striker).

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

Si on joue à quatre, les deux joueur qui sont assis vis à vis joue dans une équipe.

Une partie dure 8 set ou jusqu'à une nombre de points (p.ex. 25) réglé avant le jeu.

Chaque joueur a pour but de faire tomber tous les pions de sa couleur et, si possible, le pion rouge, la reine, dans les quatre trous aux coins.



Regles du jeu

Le striker doit être projeté vers ces propre pions à l'aide d'un doigt (dessin 3). La main reste immobile.

Celui qui a descendu avant l'adversaire ces propres pions dans les trous, à gagné le set.

Pour chaque tir, on déplace le striker sur la zone de tir située face de soi (dessin 2). Le striker doit toujours toucher les deux lignes de cette zone de tir.

Les tirs en arrière sont autorisés.

Si on joue sur un Carambole (60x60cm) les tirs en arrière sont interdits. C.-à-d. on doit jouer le striker vers la bande vis à vis.

Avant jouer, on tire la couleur au sort. Le joueur qui tire les pions blancs commence. Il dispose tous les pions au centre du jeu (dessin 1), et après il tire le striker en direction de ces pions.

Si le joueur rentre ses pions, il continue de jouer, reprenant à quaque fois le striker et placant correct sur sa zone de tire. Dès qu'il manque son tire, c'est au tour de l'adversaire.

On peut utiliser les pions de l'adversaire pour jouer la reine ou ces propres pions.

La reine doit être descendu et confirmé entre le premier et le dernière propre pion. C.-à-d. on doit rentrer un pion de sa couleur (pas dans le même trou) le coup suivant. Si on arrive pas de la confirmée elle est remise en jeu au centre de la surface. Avant que la reine ne soit confirmée, le set ne puisse pas être terminer.

Si un joueur descende un pion de l'adversaire et un pion de sa couleur dans le même tire, les deux pions reste dans les trous et il continue de jouer. Si c'est seulement un pions de l'adversaire il perde le tire.

Si un joueur descende un de ses pions et le striker dans le même tire, il doit ressortir deux de ses pions au centre du jeu (placés par l'adversaire dans le cercle au centre). Il peut continuer de tirer.

Si on descende seulement le striker, on doit ressortir un de ses pions et on perde le tire.

Si on descende la reine et dans le même tire le striker, on doit ressortir un de ses pions et on peut continuer de tirer pour essayer de confirmer la reine.

Si un joueur confirme la reine et dans le même tire le striker tombe dans un trou, un seul de ses pions revient au centre de la surface.

Pions, qui sortent le Carrom, doivent être remis au centre du jeu.

Comtage des points

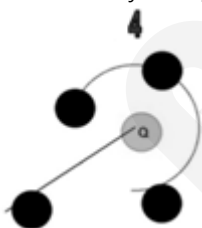
Le joueur qui réussit le premier à descendre tous les pions de ca couleur dans un ou plusieurs des trous a gagner le set.

Il reçoit des points. S'il a rentré et confirmé la reine il reçoit 3 points. Pour chaque pion de l'adversaire qui resté sur la surface, il reçoit 1 point.

La reine compte pas des points, si le joueur qui a perdu le set, a rentré et confirmé la reine.

Regles supplementaires

Pour corser le jeu, on peut appliquer le règles propres au $\frac{3}{4}$ de cercle.



Seuls les deux $\frac{3}{4}$ de cercles, que se trouvent en face de la zone de tire d'un joueur, sont importants pour lui. Chacun de ses pions, qui touchent ses deux $\frac{3}{4}$ de cercles, doivent être jouer indirectement. C.-à-d. on joue le striker ou le pion vers la bande ou on utilise un pions de l'adversaire.

Carrom



Cuidado del tablero de juego

Se puede decir que, en principio, debería tratar al tablero de juego como a un mueble de alta calidad.

Esto quiere decir que si, por ejemplo, la superficie de juego se ensucia fuertemente, simplemente puede limpiarla con un trapo húmedo. Si desea que la superficie de juego siga viéndose como nueva incluso después de muchos años, entonces púlala con un trapo suave y con muy, muy poco abrillantador de muebles. No utilice abrillantador "repelente al polvo", ya que entonces el polvo deslizador no se repartirá sobre la superficie de juego sino que se contraerá convirtiéndose en pequeños pedacitos. Esparza una pizca del polvo deslizador en el medio del campo de juego y distribúyalo empujando las fichas de juego por la superficie del tablero sin hacer presión.

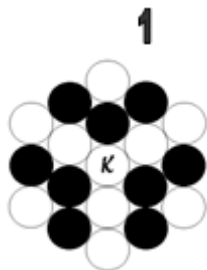
Material de juego

1 tablero de juego, 1 disco para lanzar (Striker), 9 fichas de juego claras y 9 oscuras, 1 ficha de juego roja (reina).

Concepto de juego

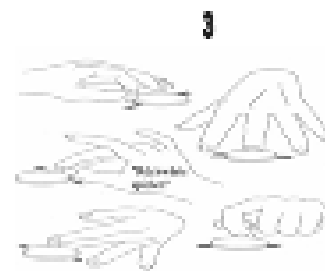
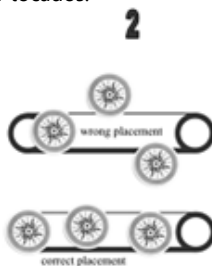
El objetivo del juego Carrom es tratar de introducir, en la menor cantidad posible de intentos, las propias fichas de juego y, de ser posible, la ficha roja, la reina, en los cuatro agujeros del tablero para así poder ganar un juego. Una partida dura 8 juegos o hasta alcanzar un número de puntos antes establecido.

Colocación de las fichas en el círculo central



colocación y juego del striker

- El Striker siempre debe tocar ambas líneas del área de lanzamiento.
- Los círculos en el área de lanzamiento deben ser o bien cubiertos completamente por el Striker o no pueden ser tocados.



Reglas de juego

Con un golpe del dedo se lanza el disco (Striker) desde la línea de fondo hacia delante o hacia atrás sobre una ficha de juego, con el objetivo de meter una de las propias fichas en cualquiera de los agujeros (ver figura 3).

Quien primero logre meter todas sus fichas gana. Cada jugador sólo puede jugar desde su propia línea de fondo. Para cualquier lanzamiento se coloca el Striker sobre la propia línea de fondo (ver figura 2).

A las propias fichas que se encuentren detrás de la propia línea de fondo se les puede apuntar de forma directa hacia atrás (con el pulgar, ver figura 3) o de forma indirecta, por ejemplo, a través de la banda de enfrente.

En el Carrom pequeño (Carambole, 60x60cm) sólo se juega hacia delante. Esto quiere decir que las fichas que se encuentren detrás de la propia línea de fondo tienen que ser movidas o metidas en un agujero vía la banda del frente. Antes de comenzar el juego se sortea cuál jugador jugará las fichas claras. Las fichas claras comienzan.

El jugador coloca las fichas en el círculo central (ver figura 1) y acto seguido lanza con un golpe del dedo el Striker, debidamente colocado en su zona de lanzamiento (ver figura 2), sobre sus fichas.

Si el jugador logra meter una ficha, puede seguir jugando (lanzamiento adicional), hasta que ya no logre acertar. Entonces le toca al adversario.

Las fichas de juego del adversario pueden ser utilizadas para tratar de acertar las propias fichas o la ficha roja (reina).

La ficha roja (reina) debe ser metida en uno de los agujeros entre la primera y última ficha de uno de los jugadores, y debe ser ratificada en el siguiente lanzamiento. Es decir, después de haber metido la reina, el mismo jugador debe meter una de sus fichas en cualquier agujero; de no lograrlo, la ficha roja tiene que ser colocada nuevamente en el punto central del tablero. Si allí ya se encuentra otra ficha, la ficha roja se colocará al lado.

No se puede terminar un juego antes de que la reina no haya sido metida en un agujero y ratificada por uno de los jugadores.

Si en un lanzamiento un jugador mete tanto una ficha propia como una del adversario, entonces ambas fichas permanecen en los agujeros y el jugador puede seguir lanzando.

Si en un lanzamiento un jugador mete el Striker y una ficha propia, deberá sacar dos de sus fichas y colocarlas nuevamente en el tablero. Podrá seguir lanzando. Si el jugador mete el Striker solo o junto a una ficha del adversario, entonces, como castigo, deberá volver a colocar una de sus fichas ya metidas en el centro del tablero. El adversario decide dónde colocar esta ficha. Ahora le toca el turno al adversario.

Si el jugador mete la reina y en el mismo lanzamiento también el Striker, la reina permanece en el hoyo pero una ficha ya metida por el jugador se coloca en el centro del campo de juego (ficha castigo). Puede seguir jugando y tratar de ratificar la reina.

Si en el último lanzamiento el jugador ratifica la reina y al mismo tiempo mete el Striker, debe colocar una ficha ya metida como ficha de castigo en el centro del campo de juego. La reina queda ratificada y el jugador puede seguir jugando.

Si un jugador lanza fichas fuera del campo de juego, deberá colocarlas en el círculo central o en sus cercanías. Le toca entonces el turno al adversario.

Juego con 4 personas

Cuando juegan 4 personas los dos jugadores que se encuentran uno frente al otro conforman un equipo y juegan al mismo color. Se juega hacia la derecha, uno tras otro.

Juego por puntos

Una partida por puntos se lleva a cabo en varios juegos. El ganador de una partida por puntos es quien primero alcance 25 puntos o quien tenga el mayor puntaje después de 8 juegos.

Distribución de los puntos

Si el ganador del juego también logró meter la reina, obtiene 3 puntos. Adicionalmente, el ganador del juego obtiene 1 punto por cada ficha que el adversario no haya podido meter.

Ejemplo 1: El jugador de las fichas claras logró meter la reina y todas sus fichas. El jugador de las fichas oscuras no logró meter tres de sus fichas.

Cuenta: El jugador de las fichas claras obtiene 3 puntos por la reina y por cada ficha no acertada del adversario recibe 1 punto, es decir, 3 puntos. El resultado después de este juego es 6:0 para el jugador de las fichas claras.

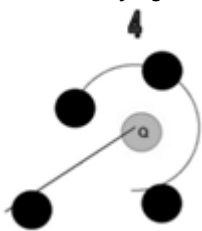
Ejemplo 2: El jugador de las fichas claras logró meter todas sus fichas. El jugador de las fichas oscuras metió la reina, pero no logró acertar tres de sus fichas.

Cuenta: El jugador de las fichas claras ahora obtiene 1 punto por cada ficha oscura no acertada, es decir, 3 puntos. El resultado después de este juego es 3:0 para el jugador de las fichas claras.

El perdedor de un juego nunca obtiene puntos, ni siquiera por la reina que pudo haber metida en el hoyo.

Aumento del grado de dificultad

Para hacer el juego más difícil, se puede aplicar la regla adicional de los círculos $\frac{3}{4}$.



Todas las fichas propias que tocan la línea de los dos círculos $\frac{3}{4}$ y las líneas diagonales correspondientes de la propia zona de lanzamiento, tienen que ser jugadas de forma indirecta.