

Carrom hexagonal

 **Type de jeu**
Adresse

 **Dimensions**
0.90m / 0.90m

 **Age**
A partir de 8 ans

 **Nombre de joueurs**
A 3 les uns contre les autres.
A 6 en équipe de 2

 **Matériel**
1 plateau de jeu
9 pions blancs
9 pions noirs
1 pion rouge
1 perceur

 **Origine**
A priori en Inde
Début du 20e s.

But du jeu

Etre le premier joueur, ou la première équipe à faire rentrer tous ses palets, après avoir rentré le pion rouge.



Déroulement pour 3 joueurs

Les règles suivantes sont des règles simplifiées.

Chaque joueur se place devant une bande de couleur.

Placer les pions dans le cercle du milieu comme indiqué ci-contre

Tirez au sort le premier joueur.

Comment jouer ?

A son tour de jeu, le joueur place le perceur sur sa bande de tir, à l'endroit où il le souhaite, jusque dans les petits ronds des extrémités.

A l'aide d'une pichenette, le joueur tente de percuter un pion de sa couleur pour le faire rentrer dans un trou des quatre angles.

La première couleur qui rentre dans un trou détermine la couleur de chaque joueur. (Comme au billard).

Les règles à respecter :

- Lorsque je rentre un pion de ma couleur, je rejoue.
- Il est interdit de percuter un pion qui touche sa ligne de tir. On doit donc faire une bande avant.
- Si je rentre un pion de l'adversaire, il est acquis pour ce dernier, et c'est à lui de jouer.
- Si je rentre un pion de l'adversaire en même temps qu'un à moi, je rejoue.
- Je peux percuter un pion adverse pour m'aider.
- Si je rentre le perceur, je me rajoute un pion sur la plateau, dans le cercle.



Gagner la partie

On ne gagne la partie qu'en respectant la règle suivante :

Si je rentre le pion rouge, je dois sur le même tour de jeu, rentrer mon ou mes derniers (à l'affiliée) pions de ma couleur.

Si je n'y parviens pas, je remets le pion rouge, ainsi que mon ou mes pions rentrés, dans le cercle du milieu.

On ne peut donc pas gagner en rentrant le pion rouge en dernier, mais en avant dernier (ou avant - avant dernier etc.), pour ensuite rentrer tous les pions de ma couleur encore en jeu.

A 6 joueurs

Les joueurs d'une même équipe sont face à face. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans cette version, vous pouvez si ça vous arrange, donner votre tour de jeu à votre partenaire.