

Carrom



1/ Spelinfo:

- a/ Aantal spelers: 2 - 4
- b/ Speelduur: 10-30 minuten
- c/ Geschikt voor leeftijd: vanaf 6 jaar

2/ Spelmateriaal

- 9 x grijze stenen
- 9 x witte stenen
- 1 x rode steen
- 2 x gele striker

3/ Speluitleg

a/ Voorbereiding-beginopstelling

Plaats de stenen op volgende manier in het midden van het speelveld:



b/ Doel

Het doel van het spel is om je eigen stenen van het bord te spelen voordat je tegenstander zijn stenen van het bord heeft gespeeld. Dit doe je door met de grotere, zwaardere speelsteen ('gele striker') de kleinere grijze en witte stenen in de gaten te schieten.

c/ Aantal personen

Je kunt met twee, drie of vier personen spelen. Met twee personen ('singles') speel je één tegen één, waarbij de beide spelers tegenover elkaar zitten; met vier personen ('doubles') zit je tegenover je partner. Met drie personen – een minder geliefde en bekende variant – kun je om punten spelen.

d/ Spelverloop

Degene die begint met spelen, of afschiet, speelt altijd op wit.

Je beurt duurt net zo lang als dat je je eigen kleur stenen in één van de hoekgaten schiet ('raakt') – 'lucky shots' tellen gewoon en alle combinaties zijn toegestaan.

Dit houdt ook in dat je (eerst) een steen van je tegenstander mag raken zonder dat dit consequenties heeft - in tegenstelling tot bijvoorbeeld poolbiljart.

Als je (per ongeluk) een steen van je tegenstander in een gat schiet is dat pech hebben maar verder zonder gevolgen (geen strafpunten of iets dergelijks). Als je mist is je tegenstander aan de beurt – als je met vier man speelt is dit degene die rechts naast je zit.

Als je je striker op het bord legt om te schieten moet deze beide 'basislijnen' ('base lines') raken en in de hoeken de rode cirkel ofwel helemaal bedekken ofwel helemaal niet. In de tussentijd mag je de striker over de basislijn verplaatsen naar eigen believen. De striker mag de diagonale lijn aan het uiteinde van de basislijnen niet raken. Na elk schot moet de striker worden opgepakt en van het bord worden gehaald of weer op de basislijn worden gelegd.



Base lines

Carrom

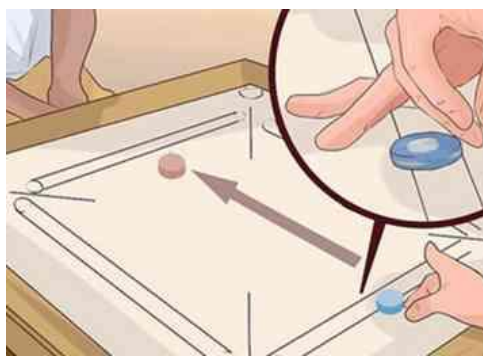
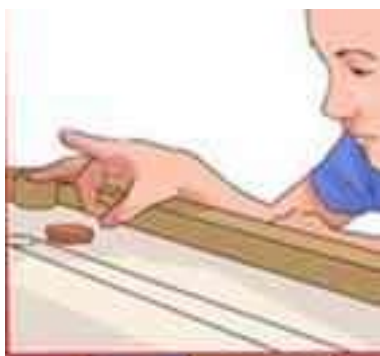


e/ Schieten

Schietstijlen zijn erg persoonlijk – elke stijl ('grip') die voor jou het fijnste is en het beste werkt is toegestaan, mits je de striker wegschiet ('tikt') en niet wegschuift of – veegt.

In het algemeen is het het beste om je lichaam te bewegen om de lijn te zien die je wilt schieten terwijl je op een relaxte manier schiet.

Voor schoten vooruit kun je je wijsvinger, middelvinger of het schaarschot (de 'scissors') gebruiken (zie meest rechtse voorbeeld). Het is vaak prettig om voordat je schiet met de nagel van de vinger waarmee je speelt de striker te raken. Dit kan je nauwkeurigheid bevorderen en voorkomen dat je je vinger bezeert. Voor achterwaartse schoten mag je alleen je duim gebruiken of de schaar-techniek.



Positie

Behalve je hand mag geen enkel deel van je lichaam over de diagonale lijn aan beide zijden van de basislijn (en het denkbeeldige verlengde daarvan) heen komen – net als je voeten en knieën. Ook mag je elleboog niet over de rand van het bord komen. Je moet op je plaats blijven zitten gedurende het spel.

De koningin (rode steen)

Je mag de rode steen – beter bekend als de koningin – pocketen vanaf het moment dat je een van je eigen stenen hebt gepocket, maar de koningin moet gepocket (en gedekt) zijn voordat je je laatste steen erin schiet. Nadat je de koningin in een gat hebt geschoten moet je bij het volgende schot (dus

dezelfde beurt) een van je eigen stenen pocketen – hiermee 'dek' je de koningin.

Lukt dit niet dan moet de koningin weer in het midden van het bord komen te liggen.

Als de koningin gedekt is ('gekaapt') wint degene die als eerste al zijn stenen van het bord speelt. Je wint daarmee het 'board'.

De winnaar van de ronde krijgt één punt voor elke steen die van de tegenstander nog op het bord ligt en drie punten als hij rood gepakt/gekaapt/gedekt heeft (als de verliezer rood gepakt heeft krijgt niemand deze punten).

Als je score 22 heeft bereikt krijg je geen punten meer voor de koningin.

Een 'game' gaat tot 25 punten of acht rondes, afhankelijk van welke van de twee als eerste wordt bereikt.

Het maximaal aantal punten dat je kunt krijgen voor een ronde is 12.

Diversen

- Als je je striker erin schiet moet er voor straf één steen van jezelf weer op het bord en verlies je je beurt. Als je in hetzelfde schot als waarin je je striker erin schiet ook een steen van jezelf pocket komen er twee stenen van je eigen kleur weer op het bord en blijf je aan de beurt.
- Als je je striker erin hebt geschoten mag je tegenstander de strafstenen in de middenste (grote) cirkel plaatsen. Als je er nog geen in hebt geschoten kom je op min 1.
- Als je de koningin en een steen van je eigen kleur tegelijk – dat wil zeggen in hetzelfde schot – pocket, heb je de koningin meteen/automatisch gedekt, ongeacht welke steen er als eerste in ging.
- Als een steen van het bord schiet/springt moet deze weer in het midden (kleine cirkel) worden geplaatst. Als stenen op hun kant of op elkaar terecht komen, moeten ze zo blijven liggen.
- Als de koningin of een weggeschoten steen in het midden (kleine cirkel) moet worden gelegd en deze plek is gedeeltelijk bedekt door een steen, dan moet de steen die erbij opgelegd wordt het midden zoveel mogelijk bedekken. Als het midden helemaal bedekt is moet de steen worden geplaatst achter het midden (voor degene die de volgende beurt heeft).
- Als je een steen van je tegenstander erin schiet, verlies je je beurt (tenzij je tevens een steen van jezelf erin schiet – dan mag je doorgaan). Als je zijn laatste steen erin schiet, verlies je het board met drie punten.
- Als je je laatste steen erin schiet voordat rood/de koningin is gepot verlies je het board met drie punten en 1 punt voor elk van de stenen die van je tegenstander nog op het bord liggen.
- Als je striker bij een schot niet de basislijnen heeft verlaten, dan mag je nog een keer. Je mag drie keer proberen voordat je beurt overgaat. Bij het afschot mag je ook drie keer proberen de neergelegde stenen te raken voordat je beurt verliest.

Carrom



Variatie: Point carrom

Dit is een variant die erg populair is bij kinderen en bij een oneven aantal spelers. Het spel is gelijk aan bovenstaande, met dat verschil dat de spelers ongeacht welke kleur mogen scoren. De ene kleur geldt voor één punt, de andere kleur telt voor twee, terwijl de koningin vijf punten oplevert indien die in dezelfde of eerstvolgende zet gedekt wordt door een gewone carromsteen. De speler die als eerste 17 punten vergaart, is de winnaar, of degene die de meeste punten heeft als alle stenen gescoord zijn.