

Carrom

Auteur: onbekend

Uitgegeven door verschillende firma's, eeuwen terug

Een tafel-vinger-biljartspel dat waanzinnig populair is in Indië (2 of 4 spelers vanaf 8 jaar).



Doel

Carrom is bedoeld voor 2 personen of als een spel voor 4 personen (2 tegen 2). De spelers schieten de schijven naar de hoeken. Wie daar in slaagt, mag verder spelen.

Vorbereiding

Onderhoud het speeloppervlak met een lichtjes vochtige doek. Droog daarna goed met een papieren doekje of iets dergelijks. Vermijd in ieder geval materiaal dat pluist of stof achterlaat. Nadien verdeel je een beetje van het glijpoeder over het bord met behulp van een borsteltje. De striker schuur je af en toe eens op met schuurpapier (korrel 600-800-1000). Schuur steeds in cirkelvormige beweging!

De striker

Je kan enkel met behulp van de striker de 9 witte of 9 zwarte schijven in de hoeken schieten. De striker moet op je eigen basis geplaatst worden. Hierbij moet je de striker plaatsen ofwel op de twee horizontale lijnen ofwel op één van de twee rode cirkels aan de uiteinden van je basis. De striker mag dus niet half op een cirkel liggen of op slechts 1 of geen enkele lijn. Je moet de striker vooruit duwen zonder je arm te bewegen. Enkel met 1 of 2 vingers kan geschoten worden (denk aan knikkeren). Je moet ook steeds op je plaats blijven zitten! Als een speler mist, maar de striker heeft de twee lijnen of de cirkel nog niet verlaten, dan mag die speler nog eens spelen.

Alle schijven die achter de basislijn liggen moeten met een duimstoot geschoten worden. Het openingsschot moet echter met een voorwaartse beweging gebeuren.

Het spel voor twee spelers

De twee spelers zitten recht tegenover elkaar aan het bord. Niemand mag rechtstaan om een beter schot te proberen.

het openingsschot

Plaats eerst de 19 schijven in de middencirkel zoals geïllustreerd op de tekening. Kies dan je kleur om mee te spelen. De speler met de witte schijven start altijd als eerste. Hij mag de "roos" zodanig draaien in zijn "voordeel". Het patroon mag echter niet gewijzigd worden.

Wie het spel begint, opent met een stevig schot op de schijven. Dit mag direct maar ook indirect (via de boorden) gebeuren. Er moet minstens één schijf worden verplaatst door het contact met de striker. Dan neemt zwart over.

spelvervolg

Een speler blijft aan de beurt zolang hij schijven van zijn kleur in een hoek krijgt.

Welke hoek doet er niet toe. Als hij toevallig bij zijn beurt ook een andere schijf in een hoek schiet, mag hij verder spelen als er in die beurt ook een schijf van zijn kleur in een hoek kwam. De andere speler neemt over, zodra de eerste geen eigen schijf in een hoek kan schieten.

de koningin (rode schijf)

Geen enkele partij kan beëindigd worden als de koningin niet geschoten werd. Om de "Queen" te mogen schieten, moet de speler minstens al één eigen schijf geschoten hebben. Als hij er dan in slaagt om in de loop van het spel de koningin te schieten, dan mag hij ze slechts opeisen als hij direct daarna ook nog een eigen schijf in een hoek schiet. Het schieten van de koningin moet dus steeds bevestigd worden met een volgend gelukt schot. Lukt dit niet, dan moet de "Queen" terug op het bord en wel zo dicht mogelijk bij het centrale punt.

Einde van een partij

Telkens een speler al zijn schijven geschoten heeft, eindigt een partij (het doet er niet toe wie die schijven in de hoeken speelde). De winnaar krijgt één punt per schijf dat de andere speler nog op het bord liggen heeft. Hij krijgt nog een bonus van 3 punten als hij ook de "Queen" bezit. Indien bij het laatste schot, zowel de laatste witte als zwarte schijf zinken, gaan de 3 punten naar de speler die de "Queen" heeft. Wie de laatste schijf (zwart of wit maakt niet uit) zinkt, terwijl de "Queen" nog op het bord ligt, verliest hoedanook! De andere speler krijgt dan de punten.

Een volledig spel

Een volledig spel wordt gespeeld over 8 ronden, genoemd "boards". De speler met de witte schijven opent de eerste board, zwart de tweede,... Als beide spelers evenveel punten behalen na de achtste board, moet er nog een beslissende negende board gespeeld worden. De eerste speler die 25 punten scoort, wint automatisch (zelfs al zijn er nog geen 8 boards gespeeld op dat ogenblik). Maar wie 21 punten heeft, krijgt geen bonus punten meer voor de "Queen". Een board kan nooit meer dan 12 punten opbrengen (9 schijven + bonus voor de "Queen").

Bijzondere gevallen

striker in hoek

Valt je striker in een hoek, dan moeten alle eigen schijven die eventueel ook vielen, teruggespeeld worden. Als straf moet die speler bovendien een extra eigen geschoten schijf terug leggen (desnoods met uitstel als hij er nog geen had). De tegenspeler bepaalt waar die schijven geplaatst worden (in de centrale cirkel maar niet in het centrum dat voorbehouden is voor de "Queen"). Schijven van de tegenstander die mee een gat in duiken als de striker valt, blijven voor die speler. Als de "Queen" en een eigen schijf geschoten werd, mag die speler verder spelen. Als een speler enkel de striker of een schijf van de tegenstander schiet, dan is de andere aan de beurt.

(met schieten wordt steeds bedoeld: een schijf in een gat schieten)

overzicht

- enkel striker in hoek => 1 strafsteen
- striker + Queen + 1 of meerdere eigen stenen in hoek => alle stenen + 1 terug leggen
- striker + eigen en andere stenen in hoek => andere blijven buiten, eigen stenen + 1 terug
- striker + andere stenen in hoek => andere blijven buiten, 1 strafsteen
- striker + laatste andere steen in hoek => de board eindigt, +1 p voor tegenstander

schijf valt van het bord

Elke schijf die van het bord valt, moet op de centrale plaats (of toch zo dicht mogelijk) terug geplaatst worden. De "Queen" wordt vanzelfsprekend eventueel het eerst terug geplaatst. Meerdere gevallen schijven worden gelijkmatig over het centrale gedeelte verdeeld. De speler mag verder spelen als hij ook een eigen schijf correct kon schieten in een gat.

Schijven die op hun zij liggen, blijven zo totdat ze opnieuw aangeschoten worden. Schijven die op elkaar liggen, blijven zo totdat ze van elkaar geschoten worden. Als de striker onder of boven een schijf belandt, mag de striker gepakt worden en de schijf moet op dezelfde plaatst terug geplaatst worden.

Zinkt een speler de "Queen" en tegelijk één van zijn eigen schijven, dan is de "Queen" bevestigd. Als startschot moet de "Queen" echter bevestigd worden met twee eigen schijven.

Spel met 4

De vier spelers zitten twee aan twee recht tegen over elkaar.

Er wordt gespeeld met dezelfde spelregels. Maar je speelt niet alleen, de speler recht over je is je partner. Samen probeer je te winnen.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief