

CAROMS**Billard Traditionnels**

A partir de :	9 ans	Effectif +/- :	2 joueurs ou plus...
Durée :	15 min	Epoque / Pays / Type :	XX ^e / Inde Pakistan, Yémen, Mozambique... / Jeux d'adresse
Historique :	Connu pour tout grand jeu traditionnel à dimension internationale, il existe de nombreuses variantes de règles. La maison des jeux vous en propose une pour 2 joueurs, une pour 3 ou 4 joueurs et une par équipe.		
But du Jeu :	Etre le premier joueur ou la première équipe à faire rentrer tous les pions dans les trous du plateau.		
Matériel :	Un plateau de jeu - neuf pions d'une couleur et neuf pions d'une autre - un pion rouge de même taille que les 18 autres - un pion plus gros qui servira de percuteur.		
Déroulement / Règles :	Règles de base pour deux joueurs : les joueurs se placent face à face disposent les pions dans le cercle central, comme indiqué sur le dessin (Fig.1).		

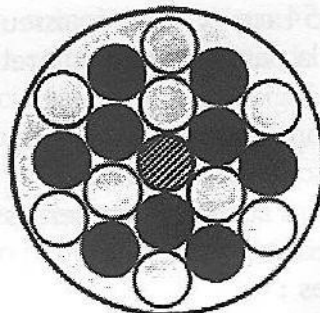


Fig. 1
Placement initial des pions

Le but du jeu est de faire rentrer, avant l'adversaire, tous les pions de sa couleur puis le rouge. Le premier pion — détermine la couleur de chaque joueur. À son tour de jeu, le joueur récupère le percuteur (groupe allait), et le place où il veut sur la bande de tirs (la bande de tirs est constituée par entre les deux bandes situées devant chaque joueur cf. Fig. 2).

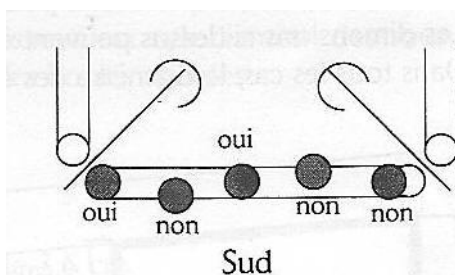


Fig. 2 : bande de tir du joueur Sud
et positions du percuteur autorisées ou non

Au moyen d'une pichenette (fig. 3), il propulse le percuteur pour rentrer les pions de sa couleur vers le trou de son choix. À chaque fois qu'un joueur fait rentrer un de ses pions, il rejoue.

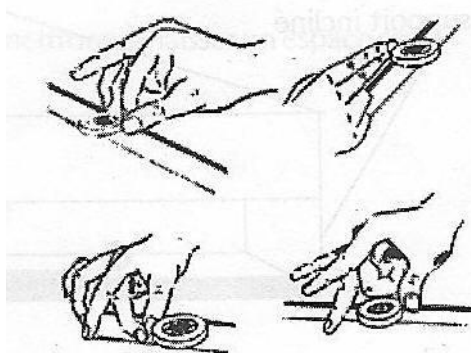


Fig. 3 : Techniques de tir

Attention :

✚ On peut rentrer ses pions dans les 4 trous du plateau, en respectant les règles ci-dessous,

✚ On peut percuter directement les pions de l'adversaire, on ne peut pas tirer directement en arrière de sa bande de tir, on ne peut donc pas percuter directement un pion qui se trouve derrière sa bande de tir,

✚ On ne peut pas percuter directement un pion qui touche sa bande de tir.

Dans ces deux cas, on est alors obligé de "faire une bande" avant de toucher le pion, c'est-à-dire rebondir sur au moins un bord du plateau avant de toucher ce ou ces pions.

✚ Si on rentre le rouge avant d'avoir rentré tous ses pions, il est remplacé au centre et on ne rejoue pas,

✚ Si on rentre un pion de l'adversaire, non seulement on ne rejoue pas mais en plus il est acquis pour lui,

✚ Si on rentre en même temps un pion de sa couleur et un pion de l'adversaire ou le rouge, on ne rejoue pas, tous les pions (sauf le rouge) sont acquis,

✚ Si on rentre le percuteur, l'adversaire a le choix entre enlever un de ses propres pions (ou le rouge s'il a déjà rentré tous ses pions) ou faire remplacer le pion fautif au centre du jeu. Le joueur fautif ne rejoue pas.

Règles pour quatre joueurs par équipe de deux : les coéquipiers se placent face à face. Chaque joueur possède la bande de tirs situés devant lui. Chaque équipe joue pour une même couleur. Les 4 joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les autres règles sont inchangées.

Règles "aux points" pour 2, 3, 4 joueurs : même règles de base, sauf qu'il ne s'agit plus de faire rentrer des pions de sa couleur mais de réaliser le maximum de points en rentrant des pions. La valeur des pions et la suivante : le pion rouge = 5 points; le pion noir = 2 points; un pion blanc = 1 point.

Autorisation de tenter de rentrer le rouge à chaque fois qu'on vient de rentrer l'un de ses propres pions. S'il est rentré, le rouge est remplacé au centre. Au cours de la partie, on peut ainsi marquer plusieurs fois 5 points.

Fabrication :

Dimensions : les dimensions indiquées sur la figure ci-dessous sont celles d'un petit CAROM. lorsqu'on sait bien jouer, on peut en faire un beaucoup plus grand (90 cm de côté par exemple). Dans ce cas, on conserve la même largeur pour les bandes de tir et la



même distance entre les rebords et les bandes de tir (environ 7 à 8 cm). Seule changera la longueur des bandes de tir (qui sera délimitée par les diagonales).

matériel : colle, clous, serre-joints, scie sauteuse, marteau, marqueurs, crayon, gomme, mètre souple...

Le plateau : on peut utiliser du contreplaqué de 5 mm ou plus.

Les rebords : il doit être dans un bois très dur, dense et le plus épais possible. plus les montants sont larges, plus le rebord sera important et inversement. On choisira si possible du Hêtre et du Chêne mais du Pin de bonne qualité fera tout de même l'affaire pour un jeu moins coûteux.

Compter au minimum 5 cm de large sur 2 cm d'épaisseur.

Le choix des pions est important. On trouvera des pions de dames en buis, ou des pions de *CAROM* dans tous les magasins spécialisés. (Diamètre d'un pion = 3 cm et diamètres du percuteur 3,5 à 4 cm).

Réalisation : avant de tracer les lignes sur le plateau, il faut d'abord poncer le plateau, passé une première couche de vernis qu'on poncera ensuite très légèrement. On évitera ainsi que le marqueur ne se répande dans les fibres du bois.

Repérer les deux diagonales et marquer le centre du jeu. Quand toutes les lignes sont tracées (au crayon), dessiner au marqueur ou à la pointe acrylique. Vernir une seconde fois le plateau, poncer légèrement quand c'est sec. Vernir une troisième fois et poncer de nouveau.

Pour les courageux et les patients, vous pouvez obtenir une glisse parfaite en répétant les opérations de vernissages et de ponçage.

On pourra aussi, par la suite, utiliser du talc, (ou autre poudre spéciale) pour augmenter la glisse. Pour les trous, 2 solutions sont possibles : des trous ronds, à la scie-cloche, ou des quarts de trous à la scie sauteuse (cf. croquis ci-dessous).

Plus facile pour rentrer les palets



Correspond à la présentation classique des Caroms



Pour les rebords : on les colle sur le plateau, une fois qu'il est totalement terminé. On est quelque clou pour maintenir l'assemblage.

Un assemblage avec des angles de rebords coupés à 45° donnera un rendu plus professionnel mais plus difficile à réaliser parfaitement.

