

# Zasady gry w carrom

Carrom to gra bilardowa rozgrywana na kwadratowym stole. Polega na wbijaniu drewnianych krążków do luz, za pomocą strikera. Zawodnicy grają w pozycji siedzącej.

## 1. CEL GRY

Celem gry jest wbicie przez zawodnika wszystkich krążków swojego koloru zanim przeciwnik wbije swoje.

## 2. ROZPOCZĘCIE PARTII



Przed rozpoczęciem partii krążki ustawiane są na środku planszy. Wszystkie krążki powinny znajdować się w obrębie okręgu zewnętrznego. Zawodnik rozbijający wbija krążki koloru białego. Zawodnicy w kolejnych partiach rozbijają na zmianę.

## 3. WBIJANIE KRĄŻKÓW

Przed każdym zagranieniem zawodnik ustawia striker na swojej linii bazy i pstryka go w kierunku krążka/krążków znajdujących się na planszy. Jeżeli w wyniku zagrania przynajmniej jeden krążek danego zawodnika wpadnie do luzu, może on kontynuować wbijanie ponownie ustawiając striker na swojej linii bazy. W przeciwnym razie do głosu dochodzi przeciwnik.

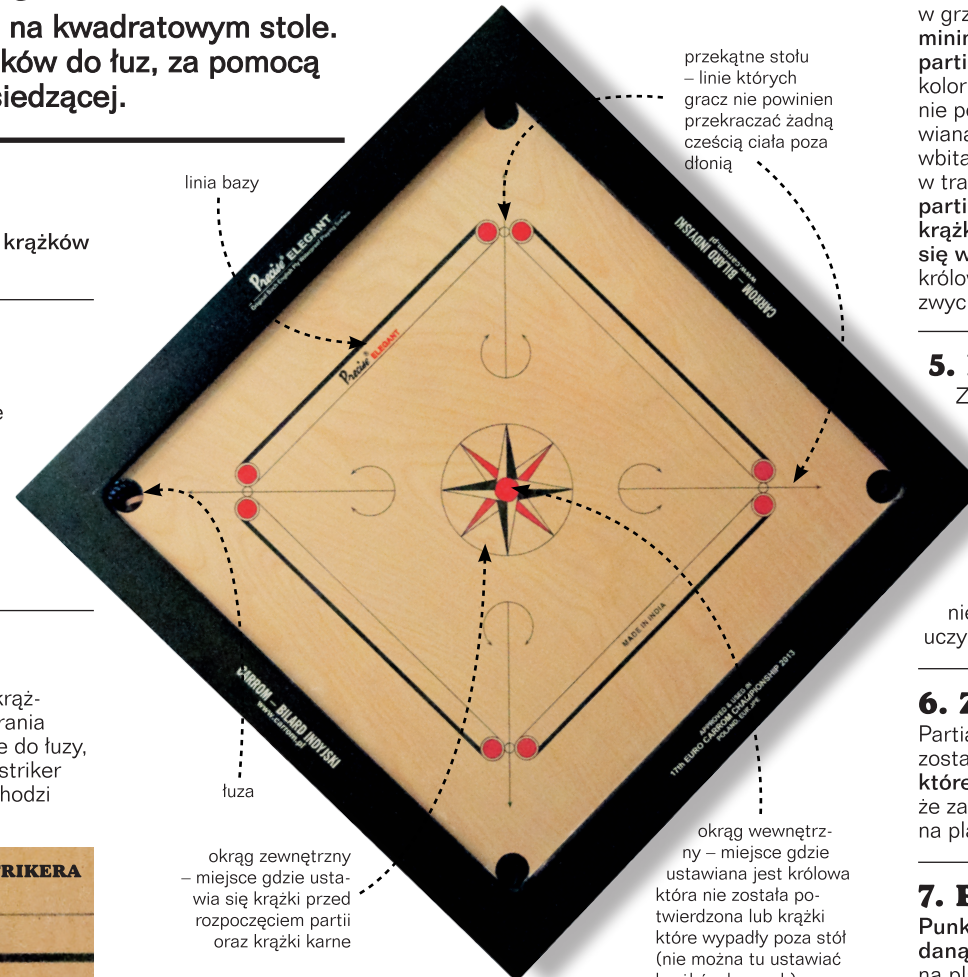


PRAWIDŁOWE USTAWIENIE STRIKERA



NIEPRAWIDŁOWE USTAWIENIE STRIKERA

Krążki które w wyniku zagrania wypadły poza stół, przywracane są do gry możliwie najbliżej środka planszy.



linia bazy

przekątne stołu – linie których gracz nie powinien przekraczać żadną częścią ciała poza dłoń

luz

okrąg zewnętrzny – miejsce gdzie ustawiana jest królowa oraz krążki karne

okrąg wewnętrzny – miejsce gdzie ustawiana jest królowa która nie została potwierdzona lub krążki które wypadły poza stół (nie można tu ustawiać krążków karnych)

## GRA DLA 4 GRACZY (gra w parach/debel)

Zawodnicy grający w jednej drużynie siadają naprzeciwko siebie. Rozgrywka toczy się tak jak w przypadku gry pojedynczej. Gdy jeden z zawodników traci ruch (nie wbił żadnego krążka swojej drużyny) do głosu dochodzi gracz z jego prawej strony.

## 4. KRÓLOWA

Królowa to specjalny krążek, stanowiący element strategiczny w grze Carrom. Zawodnik ma prawo wbić królową, jeśli minimum jeden z jego krążków został już wbity w danej partii. Gracz potwierdza królową przez wbięcie krążka swojego koloru w tym samym, bądź kolejnym zagranieniu. Jeśli zawodnik nie potwierdzi królowej, ta przywracana jest do gry i ustawiana możliwie najbliżej środka planszy. Królowa musi zostać wbita przez jednego z zawodników w trakcie gry. **Nie można skończyć partii (wbić swojego ostatniego krążka) gdy królowa znajduje się wciąż na planszy.** Wbicie królowej nie daje automatycznego zwycięstwa w partii.



## 5. FAULE

Zawodnik, który wbije do luzu striker, otrzymuje karę polegającą na wyjęciu na planszę jednego spośród wcześniej wbitych krążków swojego koloru. Jeśli striker został wbity jednocześnie z krążkami (krążkami) danego zawodnika na planszę wraca wbity krążek (krążki danego zawodnika) oraz krążek karny (zawodnik ma prawo kontynuować podejście). **Karne krążki ustawia na planszy przeciwnik w obrębie okręgu zewnętrznego.** Jeżeli w danym momencie nie ma możliwości wyjęcia karnego/ych krążków, należy to uczynić wtedy kiedy to będzie możliwe.

## 6. ZAKOŃCZENIE PARTII

Partia kończy się gdy ostatni krążek jednego z zawodników zostanie wbity do luzu. **Rozbicie wygrywa ten zawodnik, którego wszystkie krążki zostały wbite do luzu chyba, że zawodnik wbił swój ostatni krążek pozostawiając królową na planszy.**

## 7. PUNKTACJA

Punkty zdobywa wyłącznie zawodnik, który wygrał daną partię. Za każdy krążek przeciwnika który pozostał na planszy zwycięzca otrzymuje po jednym punkcie. Królowa jest warta 3 punkty (jeśli królową wbił zawodnik, który ostatecznie przegrał rozbicie nikt nie zdobywa punktów za królową).

W sytuacji, w której zawodnik wbija swój ostatni krążek, a królowa nie została wcześniej wbita i potwierdzona, rozbicie wygrywa przeciwnik i zdobywa punkty za królową. **W wyjątkowej sytuacji, w której zawodnik wbija ostatni krążek przeciwnika, rozbicie wygrywa przeciwnik i zdobywa punkty zarówno za pozostałe na planszy krążki jak i za królową jeśli pozostała na planszy.**