

CAROM



RUKOVANJE PLOČOM ZA IGRO

Kako bi daska bila super skliska, pospite malo praha za klizanje u središte daske, stavite kamenčiće i striker na to i gurajte ih bez pritiska po površini.

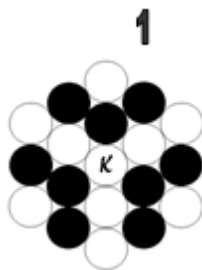
SADRŽAJ PAKIRANJA

1 ploča za igru, 1 disk za bacanje (striker - napadač), 9 svijetlih i 9 tamnih kamenčića za igru, 1 crveni kamen za igru (dama).

OSNOVNA IDEJA IGRE

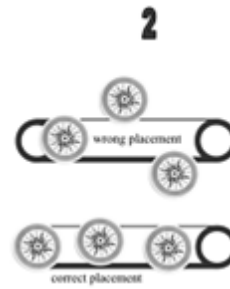
Cilj Carrom-igrača je ubaciti vlastito kamenje u četiri kutne rupe na ploči, i ako je moguće, crveni kamen, iz što manje pokušaja. Onaj tko prvi ubaci svoje kamenje u rupe, taj je pobjednik.

Postavljanje igračih kamenčića u središnjem krugu:



Fiksiranje i igranje napadača:

- Napadača treba postaviti tako da obje linije bacališta budu uvijek pokrivene.
- Krugovi područja bacanja sa strane su ili potpuno prekriveni ili se uopće ne dodiruju.



PRAVILA IGRE

Prije početka igre bacate kockice da vidite koji igrač počinje sa svijetlim ili tamnim kamenčićima. Onaj sa svijetlim kamenčićima započinje igru. On postavlja igraće kamenčiće u središte kruga i zatim baca napadača, fiksiranog u njegovom području bacanja, u postavljene kamenčiće. Ukoliko uspije ubaciti vlastiti kamenčić u rupu nastavlja igrati (bonus-bacanje) sve do promašaja. Zatim je red na protivnika. Možete koristiti protivnikove kamenčiće kako biste ciljali svoje ili crveni kamenčić. Ako je pogođen samo protivnikov kamenčić, on ga može staviti na ploču gdje god želi. Da biste osvojili crveni kamenčić (dama), trebate, nakon što ste ga bacili u rupu, pokušati baciti jedan od svojih kamenčića u jednu od četiri rupe (potvrdite). Ako to ne uspijete, dama se postavlja u središte igrališta. Ako već postoji kamenčić, stavite crveni na njega. Ako je dama potvrđena protivnikovim kamenčićem, protivnik će vam iskreno zahvaliti za oba ova kamena - ako je prijateljski raspoložen. Ako je ovo čak i posljednji njegov kamenčić na ploči, on je pobjednik seta. Set se ne može završiti prije nego što dama bude ubačena u rupu i potvrđena od strane jednog od igrača. Ako vaš kamenčić i kamenčić protivnika padnu u rupu u istom bacanju, nema dodatnog bacanja. Ako napadač padne u rupu, morate vratiti jedan od svojih kamenčića koji je već u rupi u središte polja za igru, a onda je red na protivnika. Ako se dama i napadač ubace u rupu u istom bacanju, dama i jedan od vaših kamenčića,

koji je već u rupi, vraćaju se u središte polja za igru. Zatim je red na protivnika. Ako je zadnjim bacanjem u setu dama potvrđena i napadač upadne u rupu, samo se vaš kamenčić vraća u središte polja za igru. Kamenčići koji se izbace izvan polja za igru biti će smješteni u središte polja za igru. Zatim je red na protivnika.

BODOVANJE

Igra se u nekoliko setova. Pobjednik igre je onaj igrač koji prvi uspije osvojiti 29 bodova ili drugi unaprijed dogovoreni iznos prije početka igre.

PODJELA BODOVA

Ako pobjednik seta uspije osvojiti damu, dobiva 3 boda. Nadalje, pobjednik seta dobiva dodatni bod za svaki protivnikov kamen koji nije ubačen u rupu.

Primjer 1: Igrač sa svijetlim kamenčićima ubacio je kraljicu i sve svoje kamenčiće u rupe. Onaj s tamnim kamenčićima nije mogao ubaciti 3 svoja kamena. Nagodba: Onaj sa svijetlim kamenčićima dobiva 3 boda za kraljicu, a za svaki tamni kamenčić koji nije ubačen u rupe, dodatni bod. Prema ovome, rezultat je sljedeći: 6:0 za igrača sa svijetlim kamenčićima.

Primjer 2: Igrač sa svijetlim kamenčićima ubacio je sve svoje kamenčiće u rupe. Onaj s tamnim kamenčićima ubacio je kraljicu u rupu, ali to nije mogao učiniti s 3 svoja kamenčića. Nagodba: Onaj sa svijetlim kamenčićima dobiva samo 1 bod za svaki tamni kamenčić koji nije ubačen u rupe. Prema ovome rezultat je sljedeći: 3:0 za igrača sa svijetlim kamenčićima. Gubitnik seta ne dobiva bodove, čak ni za damu, koju je možda ubacio u rupu.