



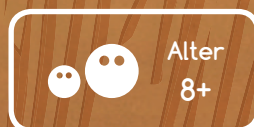
Woodestic™

CARROM

SPIELREGELN

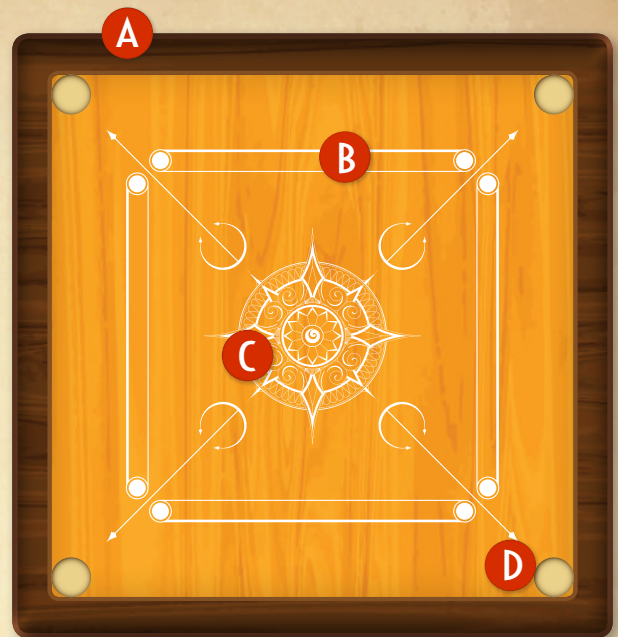
Carrom ist eine Art von Billard, die mit dem Finger gespielt wird, aber in diesem Spiel muss man Holzscheiben auf einer Hochglanzoberfläche schnippen. Versenke deine Scheiben in die Löcher die in den Ecken des Brettes sind, und sammle Plus-Punkte mit dem Abstoß der roten Scheibe (Königin)!

Wenn du dich in einem großartigen Geschicklichkeitsspiel testen möchtest, ist Carrom dein Spiel!









1. EINFÜHRUNG

Carrom ist ein aus Indien stammendes Brettspiel, des Typen „triff es und versenke es“. Es ist für 2 oder 4 Spieler empfohlen. Wesen und der Sinn des Spieles ist, dass man mit einem größerem Schußstein – den man auch Striker nennt– die kleineren Scheiben – auch Carrom-Figuren genannt, in die Löcher, die sich in den Ecken des Brettes befinden, zu stoßen. Das Spiel kann man auf unterschiedlichen Weisen spielen. Es gibt eine Variante, die mit ihrer leichteren Regeln der Familie größeres Erlebnis bietet, und es gibt eine andere Variante für Freundeskreise, außerdem gibt es auch die „professionale Spielart“, wo man mehr Geschick benötigt. Die zuvor erwähnte Spielvariationen und die offizielle Spielregel befindet sich in diesem Spielbuch.



- Ⓐ Rand
- Ⓑ Grundlinien
- Ⓒ Mittelkreis
- Ⓓ Loch

2. INHALT DER BOX

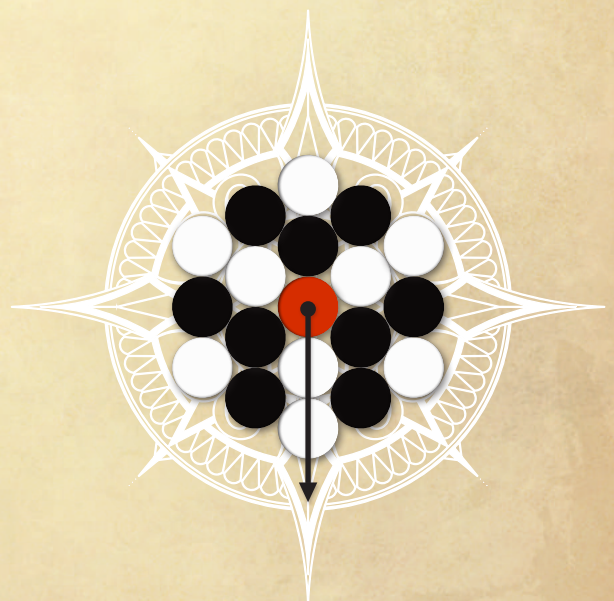
- Spielbrett
- 1 Schießscheibe (Striker) 
- 9 schwarze Spielsteine 
- 9 weiße Spielsteine 
- 1 Königin (rote Scheibe) 
- 1 Rutschpulver 
- 1 Rutschwachs 

3. DAS SPIEL

In diesem Teil stellen wir die Grundregeln von Carrom dar. Die anderen Spielvarianten werden in dem 4. Teil detailliert. Nach den grundlegendsten Regeln wird Carrom von 2 Spieler gespielt. Das Ziel des Spieles ist, dass deine eigenen Spielsteine eher als die des Gegners in die Löcher geschossen werden. Außerdem musst du auch die Königin abstoßen und mit einer deiner Spielsteine bedecken um Plus-Punkte zu bekommen.

VORBEREITUNGEN

Platziere alle 19 Carrom-Scheiben (9 Schwarze, 9 Weiße, 1 Rote) in dem Mittelkreis! Zuerst muss die Königin – die rote Scheibe – genau in die Mitte des Spielbrettes gestellt werden. Zweitens kommen 6 Scheiben in einen Ring herum, diese berühren einander und die Königin. Als letztes folgen die restlichen 12 Scheiben die einen erneuten Ring bilden. Die Scheiben im äußeren Ring müssen einander und den inneren Ring berühren. In die beiden Ringe folgen die weißen und die schwarzen Scheiben immer wechselweise. Beachtet bei den Farben, dass



die Königin und jeweils eine-eine weiße Scheibe aus den beiden Außenringen eine Linie erzeugen müssen, die genau in die Richtung des Startspielers zeigt.

BESTIMMUNG DES STARTSPIELERS

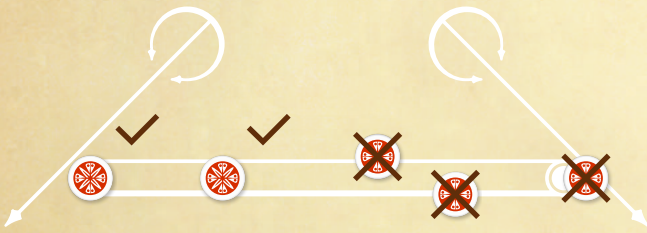
Die Spieler müssen jetzt entscheiden wer der Startspieler sein soll, beziehungsweise, wer mit den weißen Spielsteinen sein wird. Die Offizielle Methode für dies ist der sogenannte „Aufwurf“: eine neutrale Person versteckt einen Spielstein in einer seiner Hände, und einer der Spieler tippt, in welchem der Stein ist. Wenn er erfolgreich ist kann er entscheiden, ob er anfangen will oder mit den schwarzen Scheiben spielen wird. Wenn er es falsch geraten hat, kann der Gegner dieselbe Entscheidung treffen.

SPIELVERLAUF

❖ Schuss:

Während des Spiels müssen die Spieler mit Hilfe des Strikers, dem Schußstein – die größere Scheibe–die eigenen Spielsteine -kleinere Scheiben- in die Löcher stoßen.

Wenn ein Spieler den Striker zum Schuss vor sich legt, muss der Striker beide Grundlinien berühren. Wenn der Spieler vom Ende der Grundlinien schießen will, muss der Striker den dort befindenden Kreis genau abdecken. Der Schuss ist ungültig, wenn er den Kreis nur zum Teil abdeckt, oder die diagonale Linie berührt.



Die Spieler können zu dem Schuss ihre Finger benutzen, einschließlich ihren Daumen. Kein Körperteil – auch die Hand – des Spielers darf die diagonale Linien, oder dessen imaginäre Verlängerung überschreiten.

❖ Versenkung:

Wenn du es schaffst einen deiner Spielsteine in eines der Löcher zu stoßen bist du nochmal dran!

Die Königin (rote Scheibe) kannst du jeder Zeit in ein Loch stoßen, nachdem du den ersten Spielstein versenkt hast, oder bevor der letzte Spielstein versenkt wurde.

Nachdem du die Königin versenkt hast, musst du sie sofort „abdecken“. Das kannst du erreichen indem du auch einen deiner Spielsteine direkt nach der Königin abstößt. Das kann in ein beliebiges Loch geschehen.

Wenn es nicht gelingt muss die Königin in die Mitte des Spielfeldes gelegt werden und der nächste Spieler ist dran. Wenn die Königin abgedeckt wird gewinnt derjenige dessen Spielsteine zuerst vom Brett schwinden.

Wenn du Spielsteine des Gegners versenkst, verlierst du deinen Zug. Wenn du den letzten Spielstein des Gegners abgestoßen hast, hast du das Spiel verloren und es werden dir 3 Punkte abgezogen.

Wenn du deinen eigenen letzten Spielstein abstößt verlierst du das Spiel und 3 Punkte, außerdem werden dir nach den restlichen gegnerischen Scheiben ein-ein Punkt abgezogen.

Wenn du den Striker in ein Loch schießt, musst du einen deiner Spielsteine auflegen und verlierst deinen Zug. Wenn mit dem Striker auch ein Spielstein ins Loch fällt, muss er auf das Brett zurückgelegt werden und außerdem muss ein weiterer Spielstein auf das Brett gelegt werden, aber in diesem Fall darfst du wieder schießen.

Nachdem Abstoß des Strikers wird die Strafscheibe/Strafscheiben vom Gegner im mittleren Bereich aufgesetzt. Wenn du keine Scheibe hast die du auflegen kannst musst du es später nachholen. (Schuldstein)

❖ Punkterechnung:

Der Sieger bekommt einen Punkt nach jeder gegnerischen Scheibe die auf dem Feld geblieben ist.

Wenn der Sieger die Königin ins Loch gestoßen hat bekommt er 3 Extra Punkte. Wenn der Verlierer die Königin abgestoßen hat, bekommt niemand weitere Extra-Punkte.

❖ Weitere Regeln:

Wenn eine Scheibe das Spielfeld verlässt muss die Scheibe auf die Mitte des Brettes zurückgelegt werden.

Wenn man die Königin oder die Scheibe eines Spielers in den Mittelpunkt zurücksetzen muss, dieser aber besetzt ist, muss die Scheibe so nah zum Mittelpunkt wie es möglich ist gesetzt werden. Diese Scheibe muss am weitesten entfernt von dem Spieler liegen der als nächstes an der Reihe ist und muss hinter den Mittelpunkt gelegt werden.

Wenn der Striker die Grundlinien nicht verlassen hat, kannst du nochmal schießen, das kannst du dreimal nacheinander machen bevor du deinen Zug verlierst.

DAS SPIEL KANN BEGINNEN!

4. ANDERE SPIELVARIATIONEN

CARROM IN TEAMS (4 SPIELER)

Die Regeln sind dieselben wie im normalen Spiel nur hier bilden die vier Spieler zwei Teams. Die Partner nehmen gegenüber voneinander Platz außerdem werden hier die Spieler im Uhrzeigersinn nach einander schießen.

PUNKTEZÄHLUNG FÜR FAMILIEN IN CARROM (2-3-4 SPIELER)

Diese Variante ist sehr beliebt, sowohl bei Jung und Alt, und kann auch mit ungerader Spieleranzahl gespielt werden. In dieser Variante können die Spieler die Carrom-Figuren unabhängig von der Farbe vom Brett stoßen.

Die Regeln sind die folgenden:

- Die Spieler können die Carrom-Figuren in beliebigen Farben in die Löcher schießen.
- Die Regeln die sich auf die Schüsse beziehen bleiben unverändert.
- Der Abstoß einer schwarzen Scheibe erbringt 5 Punkte, eine weiße Scheibe ist 10 Punkte Wert, und der Abstoß der Königin erbringt 25 Punkte.

- Die Königin muss beim selben Schuss auch abgedeckt werden.
- Wenn das Brett leer ist, siegt der Spieler/ das Team, das mehr Punkte hat.

CARROM UM PUNKTE (2-3-4 SPIELER)

Das ist eine Art des Carrom für die Familie, das heißt dass der Spielverlauf sich dem vorherigen sehr ähnelt, außer einigen Ausnahmen:

- Die schwarzen und weißen Carrom-Figuren bringen jeweils einen Punkt.
- Die Königin ist 3 Punkte wert.
- Die Königin muss in den Selben oder dem darauffolgenden Zug abgedeckt werden.
- Der erste Spieler der 21 Punkte erreicht hat, ist der Sieger.
- Wenn keiner die 21 Punkte erreicht, gewinnt derjenige der die meisten Punkte gesammelt hat. Bei einem Unentschieden muss man eine Revanche spielen, in dem die Spieler eigene Farben wählen können.

DAS SPIEL KANN BEGINNEN!



Übersetzung: Bence Sólya, Móni Lukáts und Andreas Simmes
Grafik: laracka | www.larakkadesign.com

SEH DIR UNSERE ANDEREN FAMILIENSPIELE HIER AN:

www.woodestic.com



Woodestic™
PETRUSH
Der Schnippwahnsinn!



Woodestic™
CRKINOLE
Die intensive Erholung.



Aufbewahrung und Instandhaltung des Spielbretts!

Bei Nichtgebrauch ist das Spielbrett an einem trockenen Ort bei Zimmertemperatur aufzubewahren! Ein zu hohe Luftfeuchtigkeit kann das Spielbrett verformen oder verkrümmen. • Falls das Spielbrett mit Wasser in Berührung kommt, sollte man es schleunigst mit einem trockenen, weichen Tuch trocknen, um zu vermeiden, dass sich das Holz von eindringendem Wasser verformt oder verkrümmt! • Setzen Sie es nicht der prallen Sonne aus, da hohe Temperaturen Risse in der Lackbeschichtung verursachen können. • Verwenden Sie keine offene Flamme in der Nähe des Spielbretts! • Platzieren Sie – abgesehen von den dazugehörigen Holzscheiben – keine fremden, scharfen Gegenstände auf dem Spielbrett! • Auf der Spielfläche ist nur das dazugehörige Rutschpulver zu verwenden, da andere Pulver die Oberfläche zerkratzen können! • Wenn das Spielbrett verstaubt oder verreckt ist, sollte man es mit einem feuchten (nicht nassen) Tuch abwischen! Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel! • Der Hersteller haftet für keine Schäden, die durch unsachgemäßen Gebrauch des Spielbretts oder des Zubehörs entstehen! • Das Produkt beinhaltet keine gesundheitsschädlichen Stoffe! Bitte bewahren Sie dieses Dokument zur Kundeninformation sorgfältig auf!



Achtung! Das Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet! Es besteht Erstickungsgefahr, da kleine Einzelteile verschluckt werden können!



Hergestellt von: Cogitate Games Gmbh
Ménés Strasse 6, H-5008 Szolnok
E-mail: hello@cogitategames.com
Telefonnummer: +36-30-2-444-111
Handgemacht in Ungarn



Woodestic™
www.woodestic.com