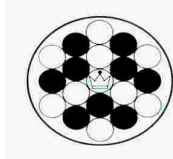


CARROM Spielregeln

Spielregeln

Carrrom kommt aus Indien, wie die meisten einfachen, aber umso spannenderen Gesellschaftsspiele. Die folgenden Spielregeln erklären zwar den Spielverlauf, doch die Faszination des Carrrom erleben Sie erst nach einigen Partien.

Wir wünschen viel Spaß und spannende Unterhaltung.

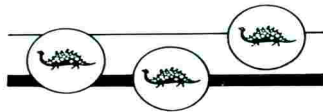


Mitspieler: Carrrom kann zu zweit oder zu viert (Doppel) gespielt werden

Die Spielsteine: Auf die Windrose inmitten des Spielfeldes werden rund um die Königin (im roten Feld) die anderen Steine (siehe Abbildung) gesetzt. (9+9+1).

Die Sitzposition: Im Einzel sitzen sich die Gegner gegenüber, im Doppel die Partner. Die Stühle sollten nicht zu nahe am Carrrombrett stehen. Zu nahes Sitzen blockiert die Bewegungsfreiheit.

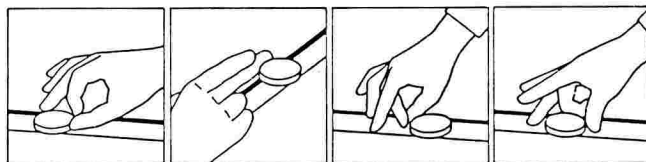
Der Schußstein: Schießen darf man nur mit dem Schußstein (Striker) und zwar nur von der eigenen Grundlinie aus. (Der Striker muß beide Grundlinien bedecken). Die roten Eckpunkte dürfen dabei entweder überhaupt nicht berührt oder müssen durch den Schußstein vollständig bedeckt werden.



richtig falsch falsch

Die Auslosung des Spielbeginnes: Durch Los wird bestimmt, wer mit welchen Steinen spielt. Wer die hellen Steine "gewinnt" darf anfangen. Nach jedem Spiel wird die Farbe gewechselt. Die Königin ist neutral.

Spielverlauf: Der Striker darf nur mit einem Finger "geschnippt" (nicht geschoben!) werden. Ziel ist es, die 9 Steine der eigenen Farbe in möglichst wenigen Versuchen in die Ecklöcher zu schießen. Solange ein Spieler einen eigenen Stein "versenkt" (auch wenn gleichzeitig ein Spielstein des Gegners in ein Loch rutscht), bleibt er an der Reihe. Erst wenn ihm dies nicht mehr gelingt, oder er nur einen gegnerischen Stein einloch, ist der Gegner dran.



Schuld- oder Strafsteine: Wer den Striker in eines der Ecklöcher schnippt, muß zur Strafe einen bereits eingelochten Stein wieder in die Mitte legen. Wenn er noch keinen eingelocht hat, muß er dies später nachholen (Schuldstein). In jedem Fall ist nun wieder der Gegner an der Reihe.

Die Königin: Darf nicht als erster Stein versenkt werden und muß nach dem Einlochen erst noch durch das Einschließen eines eigenen Steines "bestätigt" werden. Wenn das nicht gelingt, muß die Königin wieder in die Mitte des Spielfeldes gelegt werden und der Gegner darf weiterspielen.

Spielende: Ein Spiel (board) ist zu Ende, wenn ein Spieler-(paar) alle seine Steine eingelocht hat und die Königin von einer der beiden Parteien erspielt wurde.

Gewinnpunkte: Der Sieger erhält für jeden auf dem Spielfeld verbliebenen Stein, 1 Punkt. Hat er selbst die Königin regelrecht versenkt, gibt es drei Zusatzpunkte.

Gewinner: Sieger einer Partie (game) ist, wer zuerst 21 Punkte erreicht oder nach 8 boards die meisten Punkte gesammelt hat.

Tipps: Die Steine gleiten leichter und kontrollierter, wenn man vor dem Spiel das gereinigte Brett mit Mespri-Carron-Gleitpulve leicht bestreut und den neuen Striker mit Sandpapier (Korn 400—600) kreisförmig schleift. Der Spiel-spaß beginnt erst richtig nach einigen Partien, weil dann erst das Brett richtig eingespielt ist und weil man dann erst ein Gefühl für den kontrollierten Schuß, für das gekonnte Bandenspiel und die taktischen Varianten erhält.

Ersatz-Zubehör: (Bei A.u.S. Spielgeräte erhältlich) Spielsteine (9+9+2) Schußsteine, Carron-Beutel für die Spielsteine, MESPI-Carron-Gleitpulver.

A.u.S. Spielgeräte GmbH unterstützt den Österreichischen Carron Verband

- [Startseite](#) • [Produkte](#) • [Service](#) • [Firmeninfo](#) • [Online-Shop](#)
- [Vorteilskarte](#) • [Post für uns?](#) •