



Nigg Ziegmüller
Rahmen & Spiele Werkstatt



Insstrasse 42 3234 Vinelz 079 654 68 48
nigg@ziegelmueeller.ch www.ziegelmueeller.ch

Carrom

Über das Spiel

Wenn es an den Ständen ihrer Eltern auf dem Markt nichts mehr zu tun gibt, kommen die Kinder in Jemen gern mit ihren Freunden auf eine Partie Carrom zusammen. Hat niemand ein Brett dabei kratzt man das Schema in den Boden. Carrom war während der letzten hundert Jahre ein lieblingsspiel in Indien, Burma und in Jemen; Es ist wahrscheinlich, dass diese einfache Art von Pool-Billard zuerst von den Äthiopiern gespielt wurde.

Spielanleitung

Jeder Spieler hat neun schwarze oder weisse Scheiben. Eine rote Königin und eine Spielscheibe vervollständigen den Satz.

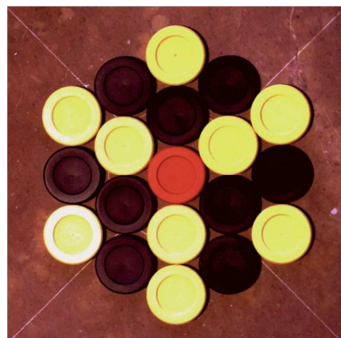
Die weissen Steine bilden ein Y, auf welches der Spieler mit dem ersten Schuss zielt.

Jener Spieler der anfängt hat die weissen Steine. Er legt die Spielscheibe irgendwo in das gekennzeichnete Spielfeld auf seiner Seite und schießt ihn gegen die Steingruppe in der Mitte. Dabei versucht er einen Stein seiner Farbe in eines der Löcher zu schießen. Dies tut man gewöhnlich mit dem Zeige- oder Mittelfinger einer Hand, indem man ihn auf der Spielfläche spannt und dann gegen die Spielscheibe schießt.

Ein Spieler darf sofort schießen wie er einen Stein seiner Farbe in ein Loch spielen kann. Sein Gegenspieler kommt dann zum Zug, wenn ihm dies nicht mehr gelingt, oder wenn er einen gegnerischen Stein in ein Loch spielt, (der auch für den Gegenspieler zählt), oder die Spielscheibe in ein Loch oder aus dem Spielfeld spielt, für beides muss er zusätzlich einen Stein seiner Farbe zurück in die Mitte des Spielfeldes legen, (sofern er einen solchen hat).

Fällt die Spielscheibe auf einen Stein wird sie weggenommen ohne den Stein zu verschieben, ebenso wenn ein Stein auf der Spielscheibe zu liegen kommt. Die rote Königin darf dann gespielt werden, wenn ein Spieler wenigstens einen seiner Steine versenkt hat. Sie zählt nur dann, wenn man im gleichen Zug, oder im darauffolgenden ein eigener Stein versenkt.

Grundaufstellung





Eine Partie ist beendet, wenn ein Spieler alle seine Steine versenkt hat. Nun zählt er wie viele gegnerische Steine noch auf dem Brett verblieben sind, und rechnet fünf Punkte dazu, wenn er die „Königin“ einspielen konnte (Sie zählt nur für den Sieger). Nun wird weitergespielt bis einer 29 Punkte erreicht hat. Bei Turnieren werden drei Partien ausgetragen.

2. Variante

Gleiche Grundaufstellung wie beim ersten Beispiel.
Beide Spieler dürfen alle Steine versenken, ob schwarz oder weiss.
Die „Königin“ der rote Stein, darf von Anfang an gespielt werden, und muss ebenfalls bestätigt werden, diesmal mit einem schwarzen oder einem weissen Stein.
Er wird am Schluss ebenfalls mit 5 Punkten gezählt, jedoch wird die „Königin“ nach jeder „Bestätigung“ wieder in die Mitte zurückgelegt und darf erneut gespielt werden. Damit man am Schluss noch weiss wievielmals die „Königin“ beziehungsweise wievielmals einfache Steine versenkt wurden, legt man die Steine getrennt voneinander auf den Tisch.
Beendet ist die Partie wenn alle Steine versenkt sind, wobei die letzten beiden Steine (die „Königin“ und ein schwarzer oder weisser Stein) 8 Punkte zählen.
Jetzt zählt jeder Spieler seine eigenen Steine; Derjenige mit der höheren Punktzahl hat gewonnen.

Beide Spielvarianten können auch zu viert, die zweite auch zu dritt, gespielt werden. Zu viert werden zwei Parteien gemacht (je zwei Spieler die sich gegenüber sitzen). Bei der zweiten Spielvariante kann auch jeder für sich spielen.

Grundsätzlich gilt

Es wird immer nach vorne gespielt. Ein Stein darf also nie direkt in eines der beiden Löcher auf der eigenen Seite versenkt werden. In diesem Fall spielt man den Stein indirekt an, mit der gegenüberliegenden Bande.
Der „Flick“ (Spielscheibe) muss die eigene Spiellinie immer anschneiden.
Wenn der „Flick“ hinter einen Stein gesetzt werden kann, dass er die Spiellinie noch anschneidet und der Stein eindeutig nach vorne bzw. diagonal wegspickt, gilt der Stoss als korrekt.

Das folgende Bild zeigt, welche Steine direkt und welche indirekt anzuspielen sind.

