



A.u.S. Spielgeräte GesmbH.  
1210 Wien Scheydgasse 48 Tel. 0043/1/ 271 66 00 Fax. DW 75  
http://www.aus.at E-mail: verkauf@aus.at

# Spielregeln

Carrom kommt aus Indien, wie die meisten einfachen, aber umso spannenderen Gesellschaftsspiele. Die folgenden Spielregeln erklären zwar den Spiel-verlauf, doch die Faszination des Carrom erleben Sie erst nach einigen Partien. Wir wünschen viel Spaß und spannende Unterhaltung.



**Mitspieler:** Carrom 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 Carrombrett stehen. Zu nahes Sitzen blockiert die Bewegungsfreiheit.

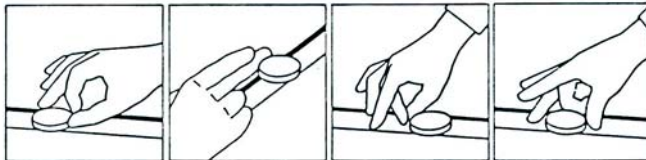
**Der Schußstein:** Schießen darf man nur mit dem Schußstein (Striker) und zwar nur von der eigenen Grundlinie aus. (Der Striker muß beide Grundlinien bedecken). Die roten Eckpunkte dürfen dabei entweder überhaupt nicht berührt oder müssen durch den Schußstein vollständig bedeckt werden.



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 einlocht, 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 Einschießen 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 Mespi-Carrom-Gleitpulver 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.

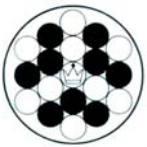
**Ersatz-Zubehör:** (Bei A.u.S. Spielgeräte erhältlich) Spielsteine (9+9+2) Schußsteine, Carrom-Beutel für die Spielsteine, MESPI-Carrom-Gleitpulver.



A.u.S. Spielgeräte GesmbH.  
1210 Wien Scheydgasse 48 Tel. 0043/1/ 271 66 00 Fax. DW 75  
http://www.aus.at E-mail: verkauf@aus.at

# RULES

Carrom, or finger billiards, like so many other simple yet exciting games originated in India. The following points will help players understand the game and also explain something of the game's fascination. We wish you all hours of enjoyable play!

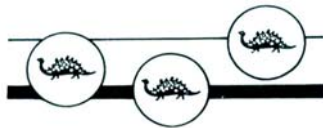


Number of players : Carrom is a game for two (single) (double) players.

The pieces: Each player is given 9 light-coloured dark pieces and the game also consists of a red and a „striker“ which the players flick to move the pieces on the board. At the start of the game, pieces are arranged in the

Sitting position: In singles, the players shall sit opposite to each other; in doubles, four persons comprising two teams, the partners shall sit opposite each other, occupying all four sides. Players should sit far enough away from the board to have complete freedom of movement.

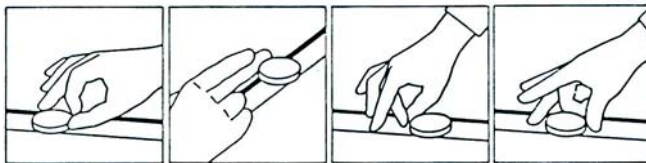
The striker: Players can only move their pieces by flicking the striker from their own base line with the striker standing on the base lines. 1 red mark at the end of the base lines must either be left completely touched or be covered by the striker.



proper improper improper

Starting the game: Players should toss-up to decide who opens the game; the player who begins gets the light-coloured pieces. Players must alternate colours after every game. The Queen is neutral.

The **game** itself : The striker shall be struck and not pushed. The stroke made with the tip of the finger with or without the support of another finger. The aim of the game is to get all one's own pieces into one of the four corners of the board in as few shots as possible.



Queens or penalties: If a player holes one of his opponent's pieces, it stays in the hole but the point is given to the opponent. If the Queen is holed in a stroke, a player pockets his striker, his turn shall be lost and a man shall be taken out for placing it within the inner circle.

The Queen: A player has the right to pocket the Queen and to cover it provided the carromman whose own has already been pocketed. If the Queen is holed by a stroke but not being covered, the Queen shall be taken out and placed in the center circle.

The winner: The player who completes pocketing all his carrommen first (pocketing of the Queen duly covered by any player) gets the points. He gets as many points as the number of pieces his opponent still has on the board. If the player has scored the Queen also, he shall get an additional point provided his score is 14 or less. When a player reaches the set points the advantage is having an additional 3 points for scoring the Queen. The game goes on until one player or team has scored a total points. The player/s leading at the end of the eighth board shall be the winner.

Tips: The board should be dusted over with MESPI-Carrom-anti-friction powder to ensure that the pieces slide easily over the surface. New striker be sand-papered (grade n<sup>o</sup> 400—600). It takes a few games and a little to “warm-up“ the board and to get the feel of things.

Available spare-parts: Carrommen (9+9+2), striker, carrying bag for the MESPI-Carrom anti-friction powder.