

Dirk Roos & Ravi Prakash

1 à 4 joueurs, à partir de 6 ans
pour des parties de 15 minutes

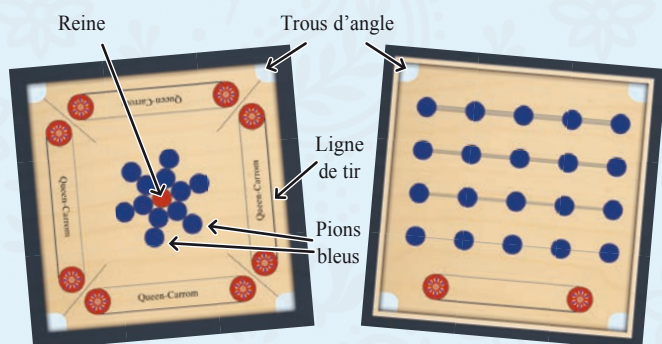


Queen Carrom TO GO

DELUXE

Un grand classique des jeux de société pour tous les âges.

Matériel



1 plateau de jeu recto-verso



1 piste de score



2 Palets

1 Reine rouge

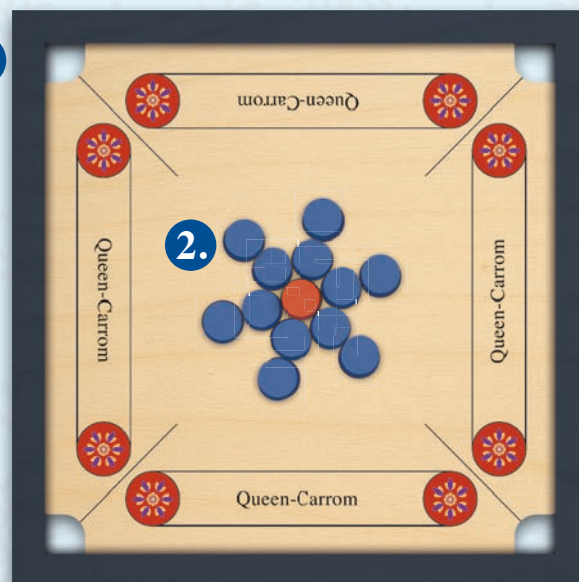


12 pions bleus



6 marqueurs de score,
1 pour chacune des couleurs
suivantes: bleu, rouge, vert,
jaune, blanc et marron

1.



2.



3.

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table de manière à ce qu'il soit clair qui jouera depuis quelle ligne de tir.
2. Placez la reine rouge exactement au centre du plateau de jeu, sur la case rouge prévue à cet effet. Posez ensuite les 12 pions bleus sur les cases de la même couleur situées autour de la reine.
3. Choisissez chacun un marqueur de score et placez-le sur la case 0 de la piste de score.
4. Déterminez un premier joueur. Lors du premier tour, cela peut par exemple être le joueur le plus jeune.

Déroulement de la partie

Lors de votre tour, placez un des palets sur votre ligne de tir.

Vous devez toujours appliquer les règles suivantes:

Vous utilisez toujours la même ligne de tir tout au long de la partie.

Vous ne pouvez y placer le palet que de deux façons différentes:

1. Il doit complètement recouvrir un des deux cercles de votre ligne de tir.
2. Ou il doit recouvrir à la fois la ligne inférieure et la ligne supérieure de votre ligne de tir sans toucher aucun des deux cercles.

Grâce à une pichenette, lancez votre palet afin d'essayer de faire tomber un maximum de pions bleus dans l'un des quatre trous d'angle du plateau de jeu.

Gagner des points

Pour chaque **pion bleu** que vous avez réussi à faire tomber, vous gagnez immédiatement **1 point**. Avancez votre marqueur de score en conséquence sur la piste de score.

Rester en jeu

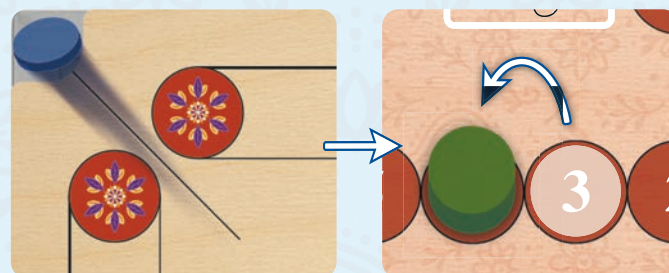
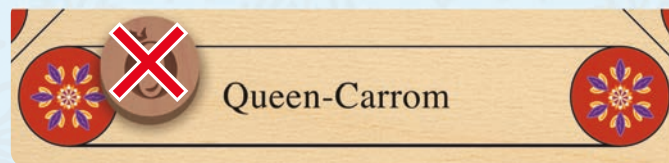
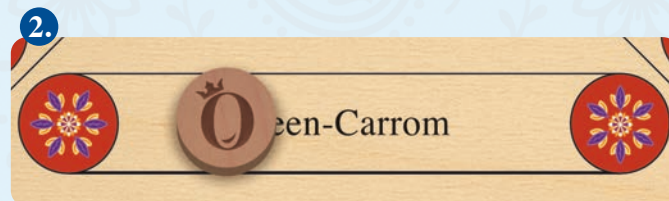
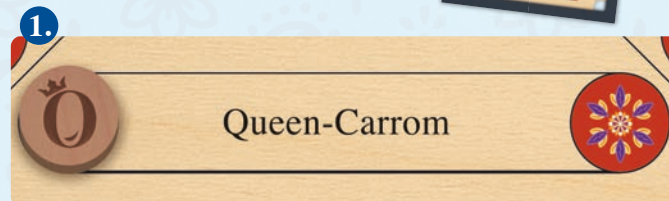
Voici la meilleure partie du jeu: Tant que vous réussissez à faire tomber au moins un des pions bleus lors de votre lancer, vous pouvez continuer à jouer! Essayez de réaliser la plus longue série de lancers possible afin d'obtenir un maximum de points. Lors de chaque lancer, remplacez le palet sur votre ligne de tir.

Fin de votre tour

Si lors d'un de vos lancers, vous ne faites tomber aucun pion bleu dans un des trous d'angle, votre tour se termine immédiatement. C'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'effectuer un lancer avec le palet.

Attention: Si des pièces bleues ou le palet sortent de la boîte de jeu pendant votre lancer, votre tour s'arrête aussi immédiatement. Placez les pions bleus ainsi éjectés dans l'un des trous d'angle jusqu'à la fin du tour.

Si vous réussissez à faire tomber des pions bleus **et** que vous éjectez le palet ou d'autres pièces en dehors de la boîte de jeu, vous gagnez tout de même les points pour les pions que vous avez fait tomber normalement.



Règle spéciale de la reine

La reine rouge est la pièce la plus importante du jeu mais elle nécessite des capacités particulières!

Faire tomber la reine: Lorsque vous réussissez à faire tomber la reine dans l'un des trous, vous ne recevez pas de point immédiatement, vous devez d'abord «confirmer» votre succès.

Confirmer: Immédiatement après cela, lors de votre lancer suivant, vous devez obligatoirement faire tomber un pion bleu dans l'un des trous.

Récompense: Si vous réussissez, vous gagnez un **total de 3 points** pour cet exploit (2 points pour la reine et un point pour le pion bleu).

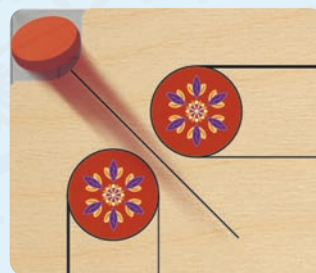
Note: Vous n'avez pas besoin de faire tomber ce pion bleu dans le même trou que la reine précédemment.

Votre tour continue ensuite normalement et vous gagnez 1 point supplémentaire pour chaque pion bleu que vous continuez à faire tomber dans un trou, comme d'ordinaire.

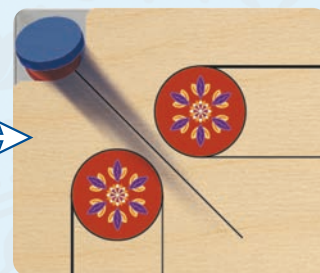
Echec: Si vous ne réussissez pas à faire tomber un pion bleu immédiatement après avoir fait tomber la reine, pas de chance! Vous ne recevez aucun point et votre tour se termine directement.

La reine reste dans le trou où elle est tombée jusqu'à la fin du tour.

Faire tomber la reine:



Confirmer:



0



3

Fin de tour

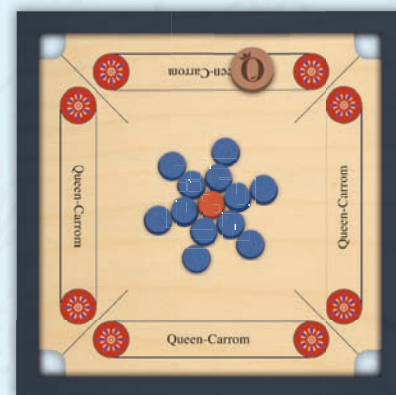
Le tour se termine une fois que vous avez réussi à faire tomber tous les pions bleus dans un des trous d'angle. Vous gardez tous les points que vous avez obtenus jusqu'à là.

Remettez les pions et la reine en place comme au début de la partie.

Le joueur avec le moins de points commence le tour suivant. En cas d'égalité, le joueur assis le plus près de la personne avec le plus de points dans le sens des aiguilles d'une montre commence.



Exemple: Le joueur vert n'a gagné que 3 points lors du tour précédent et se retrouve en dernière place sur la piste de score. C'est donc lui qui commence le prochain tour.



Fin de partie

La partie s'achève quand l'un des joueurs a **atteint ou dépassé 25 points** à la fin d'un des tours. Le joueur avec le plus de points à la fin de ce tour remporte la partie. En cas d'égalité, jouez un tour supplémentaire jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.



Variante

Le verso du plateau comporte un autre plateau de jeu que vous pouvez utiliser pour jouer jusqu'à 6 joueurs.

Appliquez les règles suivantes pour jouer avec ce côté du plateau:

1. Choisissez chacun un marqueur de score et placez-le sur la case 0 de la piste de score.
2. Lors de votre tour, placez 5 pions bleus sur la première rangée en partant du bas (celle qui ne comporte qu'une seule ligne).
3. Faites maintenant tomber ces 5 pions grâce au palet en respectant les règles de base. Cependant votre tour ne se termine pas si vous ne faites tomber aucun pion. A la place, pour chaque lancer où vous ne faites rien tomber, avancez votre marqueur d'une case sur la piste de score.
4. Une fois que vous avez fait tomber les 5 pions, remplacez-les sur la même rangée et c'est au tour des autres joueurs de les faire tomber, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Une fois que vous avez tous terminé la première rangée, continuez avec la deuxième rangée (celle avec deux lignes) puis la troisième et enfin la quatrième (celle tout en haut).

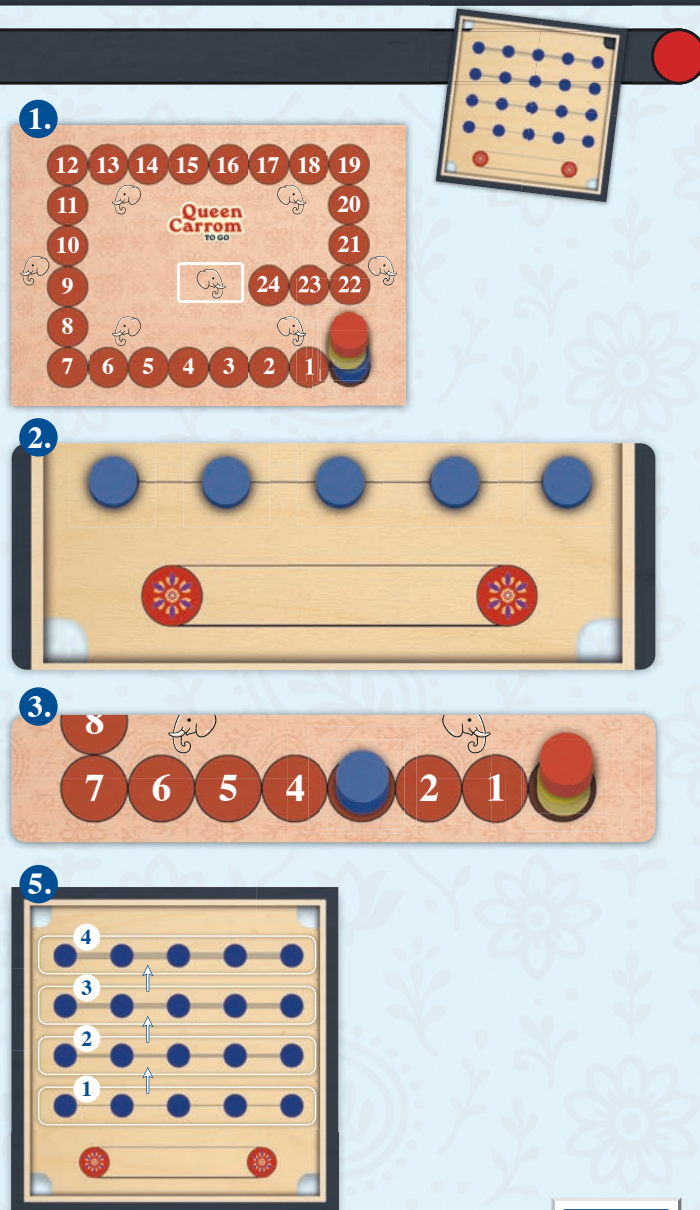
La joueur qui a raté son coup le moins de fois, c'est à dire celui qui a le **moins de points** sur la piste de score à la fin de la partie est déclaré vainqueur! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Astuce: Vous pouvez également utiliser cette variante pour vous entraîner seul à lancer et avoir une meilleure sensation de jeu. Réussirez-vous à finir une partie solo sans faire aucune faute?

Variantes pour le plateau principal:



1. Variante de la tour: Au début de chaque tour, formez une pile avec tous les pions bleus que vous placez sur la reine au centre du plateau de jeu.
2. Variation de tir: Au début de votre tour, vous pouvez placer le palet de façon à ce qu'il ne touche qu'une des deux lignes de votre ligne de tir et il peut également recouvrir un des deux cercles rouges de cette dernière.



© Copyright 2025
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989

