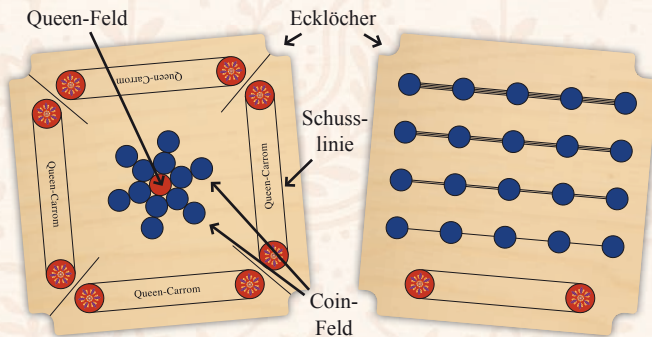




Queen Carrom TO GO

Ein klassisches Gesellschaftsspiel für alle Altersgruppen.

Spielmaterial



1 doppelseitiges Carrom-Board



6 Zählsteine (in den Farben blau, rot, grün, gelb, weiß, braun)



12 blaue Carrom-Coins



1 Zählleiste



2 Striker

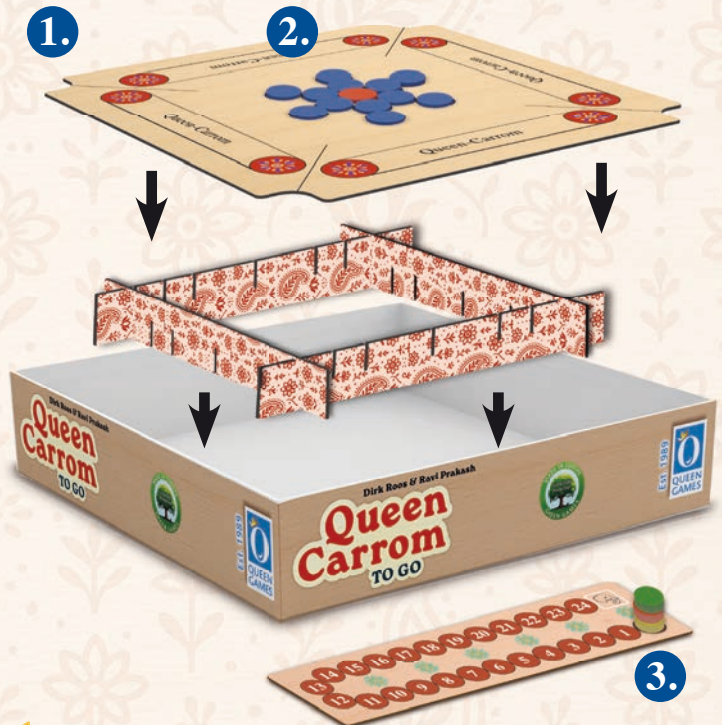
1 rote Queen



4 Trennstège für den Schachtelboden

Spielaufbau

1. Legt das Spielfeld mit der Hauptseite nach oben auf die Trennstège in die Schachtel.
2. Legt die rote Queen genau auf den roten Kreis in der Mitte des Spielfelds. Platziert die 12 blauen Carrom-Coins auf den blauen Kreisen um die Queen herum.
3. Jede Person wählt einen Zählstein und setzt ihn auf Feld 0 der Zählleiste.
4. Entscheidet, wer beginnt. Für die erste Runde kann dies die jüngste Person sein.
5. Legt die Schachtel mit dem Spielplan so zwischen euch, dass klar ist, wer von welcher Schusslinie aus spielen wird.



Spielablauf

Bist du an der Reihe, legst du den Striker auf deine Schusslinie.

Dabei gibt es folgende Regeln zu beachten:

Im gesamten Spiel spielst du immer von derselben Schusslinie aus. Der Striker kann auf zwei Arten platziert werden:

1. Einer der beiden Kreise deiner Startlinie ist vollständig bedeckt.
2. Der Striker liegt sowohl auf dem unteren als auch auf dem oberen Strich deiner Schusslinie. Dabei darf der Striker keinen der Kreise berühren.

Mit einem Schnippen deines Fingers versuchst du, den Striker so zu schießen, dass die Coins in eines der vier Ecklöcher befördert werden.

Punkte sammeln

Für jeden versenkten **blauen Coin** erhältst du sofort **1 Punkt**. Rücke deinen Zählstein auf der Zählleiste entsprechend vor.

Am Zug bleiben

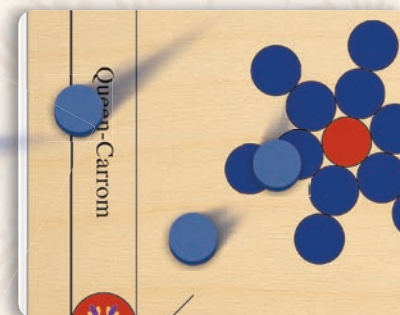
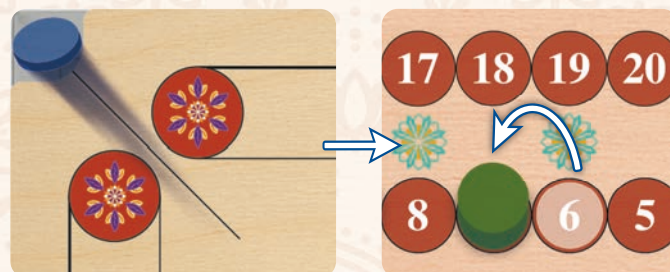
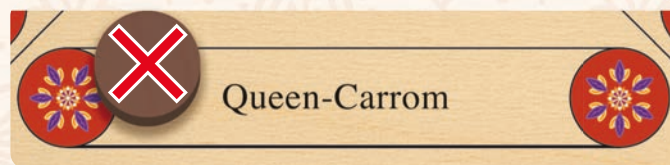
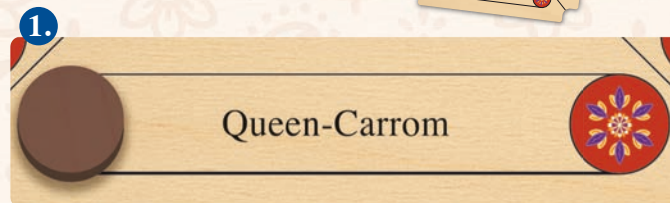
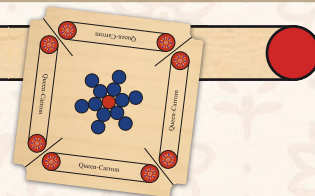
Das Beste daran: Solange du in einem Schuss mindestens einen Coin versenkst, bist du sofort wieder an der Reihe! Versuche, eine lange Serie hinzulegen und viele Punkte auf einmal zu sammeln. Setze für jeden neuen Schuss den Striker auf deine Schusslinie.

Zug beenden

Versenkst du bei einem Schuss keinen einzigen Coin, ist dein Zug sofort beendet. Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe und erhält den Striker.

Achtung: Sollten während deines Zuges Coins oder der Striker außerhalb der Schachtel landen, ist dein Zug ebenfalls beendet! Im Falle der Coins werden diese bis zum Rundenende in eins der Löcher gelegt.

Versenkst du in deinem Zug Coins **und** der Striker oder andere Coins landen außerhalb der Schachtel, bekommst du für die versenkten Coins Punkte nach den üblichen Regeln.



Die Sonderregel der Queen

Die rote Queen ist der wertvollste Stein im Spiel, erfordert aber besonderes Geschick!

Queen versenken: Wenn du die Queen versenkst, erhältst du zunächst keine Punkte. Du musst deinen Erfolg erst „bestätigen“.

Bestätigen: Direkt im Anschluss, in deinem nächsten Schuss, musst du mindestens einen beliebigen blauen Coin versenken.

Belohnung: Gelingt dir das, erhältst du für diese Aktion **insgesamt 3 Punkte** (2 für die Queen und 1 für den blauen Coin).

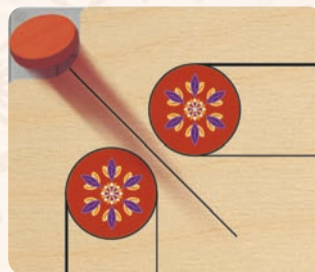
Hinweis: Es muss sich hierbei nicht um das selbe Loch handeln, in das die Queen versenkt wurde.

Dein Zug geht danach weiter. Für jeden weiteren versenkten blauen Coin erhältst du wie gehabt 1 Punkt.

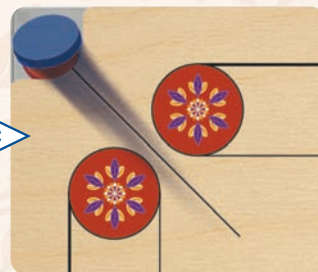
Fehlschlag: Gelingt es dir nicht, direkt im Anschluss blaue Coins zu versenken, ist das Pech! Du erhältst keine Punkte für die Queen und dein Zug ist beendet.

Die Queen bleibt bis zum Ende der Runde im Loch.

Queen versenken:



Bestätigen:



0

3

Rundenende

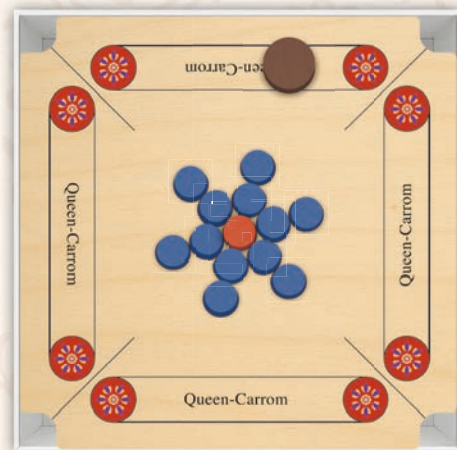
Eine Runde ist beendet, sobald alle blauen Coins versenkt wurden. Alle Punkte bleiben auf der Zählleiste erhalten.

Baut das Spielfeld für die nächste Runde wieder wie am Anfang auf.

Die Person mit den wenigsten Punkten beginnt die neue Runde. Gibt es hier einen Gleichstand, beginnt die Person, die im Uhrzeigersinn hinter der Person mit den meisten Punkten sitzt.



Beispiel: Grün hat letzte Runde nur 3 Coins versenken können und ist aktuell auf dem letzten Platz. Grün beginnt die neue Runde.



Spielende

Das Spiel endet, wenn eine Person am Ende einer Runde **25 oder mehr Punkte** erreicht hat. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel! Sollte es hierbei einen Gleichstand geben, spielt eine weitere Runde, bis ein klares Ergebnis feststeht.



Spielvariante

Die **Rückseite** des Spielfelds zeigt einen alternativen Spielplan, auf dem sogar mit bis zu 6 Personen gespielt werden kann.

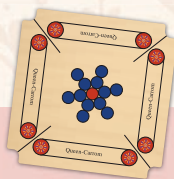
Die Regeln für die Rückseite sind wie folgt:

1. Wählt alle einen Zählstein und platziert diese auf Feld 0 der Zählleiste.
2. Bist du an der Reihe, legst du 5 blaue Coins auf die Felder der Reihe, die mit einer einzelnen Linie gekennzeichnet ist.
3. Versenke nun nach den üblichen Regeln diese 5 Coins, allerdings endet dein Zug nicht, wenn du mit einem Schuss keinen Treffer erzielt hast. Stattdessen gehst du bei jedem Schuss ohne Treffer einen Schritt mit deinem Zählstein auf der Zählleiste nach vorne.
4. Sind alle 5 Steine versenkt, werden wieder 5 Coins auf die Felder der ersten Reihe gelegt. Alle anderen Personen sind nun im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug.
5. Nachdem alle die erste Reihe abgeschlossen haben, geht es mit der zweiten Reihe weiter (mit 2 Linien gekennzeichnet), danach mit der dritten und zum Abschluss die vierte.

Wer am Ende insgesamt weniger Leerschüsse hatte - auf der Zählleiste also auf der **kleinsten Zahl** liegt - gewinnt!

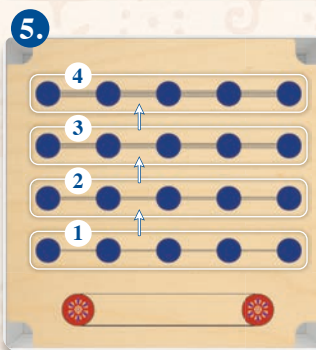
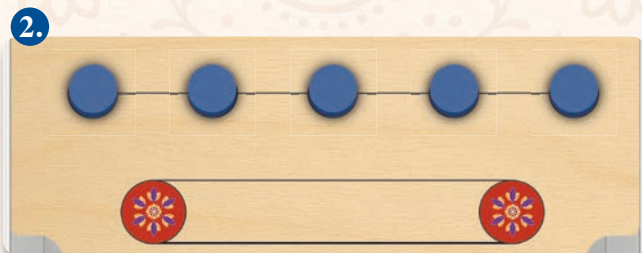
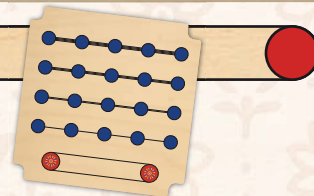
Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle daran beteiligten Personen.

Hinweis: Diese Variante kann auch alleine gespielt werden, um die Schusstechnik zu üben und ein besseres Gefühl für das Spiel zu bekommen. Schaffst du es, das Solospiel mit 0 Leerschüssen zu beenden?



Varianten für die Vorderseite:

1. Turmvariante: Stapelt bei jedem Rundenbeginn alle Coins in einem großen Stapel auf der Queen in der Spielplanmitte.
2. Schussvariante: Der Striker muss zu Beginn deines Zuges nur eine der beiden Linien der Schusslinie berühren und darf dabei auch die roten Kreise rechts und links teilweise überdecken.



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

est. 1989

