

Le carrom

1. Description

Les origines du Carrom, sont obscures et nul ne les connaît. La légende prétend qu'il a été inventé il y a fort longtemps par un maharadjah, alors que certains disent qu'il fut importé par les colons anglais. Quoiqu'il en soit, le Carrom (ou Karum) est devenu depuis le siècle dernier le passe-temps favori des habitants de l'Inde du sud. Il fait partie intégrante de la culture et du quotidien des indiens. Il est pratiqué partout ; à la maison en famille, avec des collègues sur le lieu de travail (pendant les pauses), entre amis et voisins dans la rue à même le sol ... Ce n'est qu'à partir des années 60 que le Carrom est apparu en Europe (Allemagne, Suisse, Angleterre, Pays-Bas, Italie et France) et aux Etats-Unis.



2. C'est joli, c'est tout en bois ; mais c'est quoi ?

Le matériel se compose essentiellement d'un plateau de bois finement poli de forme carrée, ceinturé d'une épaisse bande en bois dense. La distance qui sépare deux bandes opposées est d'environ 74 cm. Chaque angle du plateau est percé d'un trou circulaire, sous lequel est fixée une poche en filet. Différents motifs ornent la surface de jeu : au centre une rosace doublement cerclée entoure le point rouge central, et à une dizaine de centimètres de chaque bord une double ligne terminée par un cercle rouge à chaque extrémité longe la bande, c'est la ligne de tir.

Pour jouer, on utilise 19 pions de bois (9 blancs, 9 noirs, 1 rouge) polis semblables à des pions d'un jeu de Dames et un "striker", le palet de tir, en matériau composite (à l'origine en ivoire). Pour améliorer la glisse, on saupoudre le plateau d'une fine poudre blanche spéciale (sel d'acide borique en principe ou équivalent de synthèse).

3. Le "billard" indien, un jeu d'adresse.

Le plateau doit être posé en position parfaitement horizontale sur un support à 65-70 cm du sol. Les joueurs prennent place autour sur des chaises qu'ils ne pourront quitter ou déplacer pendant le jeu. On joue à 2 ou à 4 joueurs (répartis en 2 équipes de 2). Le but, pour chaque joueur ou équipe, est de rentrer le plus rapidement possible tous les pions de sa propre couleur dans les trous. Pour cela le joueur pose le striker sur la ligne de tir qui est devant lui et le propulse d'une pichenette avec un seul doigt (en gardant le bras immobile) contre les pions afin de les faire glisser jusque dans une poche d'angle. Chaque tir réussi lui permet de rejouer immédiatement. En cas d'échec, le striker passe dans la main du joueur suivant.

4. Seul le gagnant marque des points

Dès qu'une couleur n'est plus présente sur le plateau le "board" s'arrête et on comptabilise les pions adverses non rentrés ; le vainqueur marque alors le nombre de points correspondants (de 0 à 9), et le perdant ne marque rien ! La reine rapporte 3 points supplémentaires à celui qui l'a rentré mais uniquement s'il remporte le board. Elle doit obligatoirement avoir été rentrée et confirmée, avant de pouvoir rentrer son dernier pion (cf. règles complètes). Une partie complète se joue en 25 points ou au meilleur des scores après 8 boards consécutifs.