

# Carrom

Herkomst: India

Aantal spelers: 2-4

Duur: 20'

## Oorsprong

Al meer dan een eeuw is de huidige versie van Carrom het favoriete tijdverdrijf van de Indiërs en Pakistani. Het spel wordt beschouwd als een erg sociale activiteit. Van kleins af aan worden kinderen ermee vertrouwd gemaakt. De populariteit van het spel heeft een hoge vlucht genomen sinds de oprichting van de All India Carrom Federation (1956), gevolgd door de Internationale Carrom Federatie (1988). Zij zorgden voor een officieel reglement en organiseren internationale wedstrijden. Er is zelfs een jaarlijks Europese cup.

Het ontstaan van Carrom of Indisch biljart is echter niet duidelijk. Sommigen beweren dat het werd uitgevonden in Indië door de maharadja's, anderen zeggen dan weer dat het een variant is op het biljart, geïmporteerd door de Britten tijdens de kolonisatie.

De naam van het spel zou door de Portugezen via hun oude Indonesische kolonies overgebracht zijn naar Europa. Op het eiland Timor groeit namelijk een vrucht met de naam 'karom', door de Portugezen verbasterd tot 'carambole'. Dit woord werd opgenomen als term in het Engels biljart. Een etymologische link met carrom is dan niet meer ver te zoeken.



## India, een cultuur met wereldwijde invloeden

De Indiase cultuur is een smeltkroes als gevolg van verschillende immigratiegolven en kolonisatie-invloeden. Carrom is daar een mooi voorbeeld van: het is een spel die zijn oorsprong vindt in India, maar door Britse en Portugese invloeden is het geëvolueerd tot hoe wij carrom nu kennen. Het spel wordt vooral gespeeld door mannen in India.

## Spelregels

### Vorbereiding

De spelers zitten tegenover elkaar. Speel je in teams, dan zit je partner tegenover jou.

Plaats de koningin precies in het midden van de ster. Plaats afwisselend een witte en zwarte schijf in twee cirkels tegen de koningin aan. De ster is nu volledig bedekt.

### Break en spel

De witte pionnen beginnen. De startspeler breekt de ster in het midden. Dat doet hij door met de schietschijf een pion naar keuze te raken en zo de pion van zijn kleur in de pot te schuiven. De schietschijf wordt gepitst door duim en wijsvinger, of door wijsvinger en middenvinger. De schietschijf vertrekt altijd vanuit de schietzone voor de speler (= op of tussen de 2 lijnen voor zich of op de rode cirkels), en altijd weg van de speler.

Zolang de speler een pion van zijn kleur pot, mag hij verder spelen. Als hij niets pot, is het aan de tegenspeler. Als iemand de koningin pot, moet dit 'bevestigd' worden door onmiddellijk erna een pion van de eigen kleur te potten. Lukt dat niet, dan wordt de koningin terug in het midden gelegd.

Elke pion is 1 punt waard; de koningin is 3 punten waard.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler of team al zijn pionnen heeft gepot. Je kan nu stoppen, maar volgens de officiële Carrom regels wordt tot een score van 25 gespeeld. Het aantal resterende pionnen van de tegenspeler op het spelbord vormt dan de score van de winnende ploeg. Als de winnende ploeg de koningin heeft gepot telt dat voor 3 extra punten. De verliezer krijgt geen punten. Vanaf 22 punten telt de bonus van de koningin niet meer.

### Bijzondere situaties

Als je een pion van de tegenspeler pot, krijgt de tegenspeler de gepotte pion cadeau. De beurt gaat nu naar de tegenspeler.

Als je de schietschijf pot, neemt de tegenspeler een van je eerder gewonnen pionnen en legt die in de ster op een plaats naar keuze. De beurt gaat nu naar de tegenspeler.

Als je de pion en de schietschijf tegelijk pot, legt de tegenspeler die samen op een toren in de ster. De beurt is nu aan de tegenspeler.