


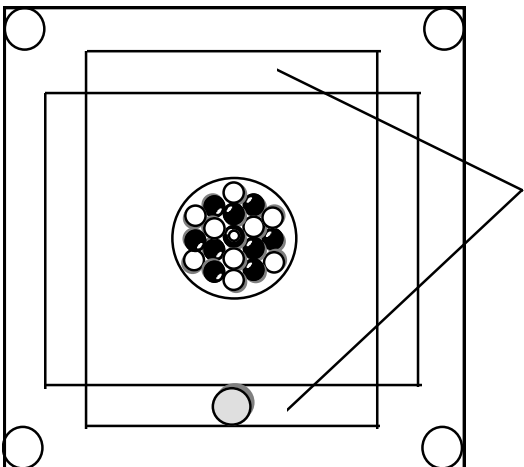
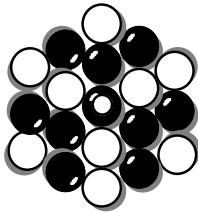

JOC DE TAULA:	CARROM	Codi	BDR_JH008
----------------------	---------------	-------------	-----------

Número de participants
Per 2 jugadors
Edat recomanada
A partir de 12 anys
Espai i requisits tècnics
<ul style="list-style-type: none"> Una taula on es pugui ficar el tauler
Material
<ul style="list-style-type: none"> Un tauler amb quatre forats, un a cada racó. 9 peces blanques en forma de disc 9 peces negres 1 peça vermella, també anomenada reina 1 disc llançador 1 full d'instruccions

Durada partida
20 minuts aproximadament
Fotografia / Esquema


Objectiu del joc
L'objectiu del joc és introduir tots els discs d'un mateix color en els forats del tauler desplaçant-los amb el disc llançador.

Procedència, història, contextualització...
El carrom és un joc molt practicat a l'Àsia, sobretot al Iemen, l'Índia, Birmània i Pakistan, mentre que a Europa no és massa conegut. Podríem considerar-lo com una variant de butxaca del billar americà.

Funcionament / Regles
La posició de les peces al començar el joc és la que es detalla en el dibuix.


col.locació de les peces

<p>reina</p> <p>disc llançador</p>
Comença el que juga amb les fitxes blanques. Col·loca el disc llançador en la zona de llançament delimitada al tauler i el pica amb els dits índex o cor, de manera que surti disparat i vagi a

impactar en la resta de peces que ocupen el cercle central.

El jugador anirà tirant mentre aconsegueixi introduir fitxes del seu color en qualsevol dels quatre forats. Després de cada llançament torna a col·locar el disc llançador en la zona de llançament. Cal tirar sempre el disc llançador endavant, i mai enrere. També està permès fer-lo rebotar en els costats.

Un jugador perd el seu torn de tirada quan:

- No aconsegueix introduir cap fitxa del seu color.
- Introdueix en un forat una fitxa del contrari.
- Introdueix una fitxa seva i una del contrari.
- Un dels discs surt del tauler del joc.
- El disc llançador cau en un forat.
- Introdueix la fitxa vermella en un forat (a excepció de la norma següent)

Un jugador només pot introduir la reina en un forat en la jugada següent a haver introduït una peça seva en el mateix forat. En aquest cas el jugador puntuarà 5 punts i es torna a col·locar la peça vermella en el centre del tauler.

El joc acaba quan un jugador aconsegueix introduir totes les seves fitxes en els forats. La puntuació que obté és la suma de les fitxes del contrari que encara queden en el tauler més cinc punts per cada vegada que ha introduït la reina en un forat. El jugador que ha perdut la partida no obté cap punt, malgrat hagi ficat varies vegades la reina en un forat. El joc consta de tres partides a vint-i-nou punts.

Informació dinamització

Valor pedagògic

--

Observacions i recomanacions per a la dinamització

--

Informació complementària

--