

J'ai gagné !

FIN DE PARTIE

La partie se termine **lorsque la ligne de fond d'un des 4 joueurs est remplie** par les billes adverses ou lorsque plus aucun déplacement n'est possible.

DÉCOMPTE DES POINTS

Les billes positionnées sur la ligne de fond de la partie adverse **prennent la valeur de l'emplacement**, soit 1 point, 5 points ou 10 points.
Les billes prises valent 2 points.

ON ADDITIONNE LES POINTS ACQUIS. LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS TOTALISÉS GAGNE. LES BILLES DANS LES RAMPES NON POSITIONNÉES SUR LA LIGNE DE FOND NE COMPTENT PAS DE POINTS.

GLOSSAIRE

- **Le Plateau** : support du jeu permettant le positionnement des billes
- **Les Billes** : pions qui permettent de jouer tout simplement
- **Les Lignes de fond** : première ligne des camps adverses, seule ces lignes permettent de marquer des points
- **Les Bandes** : bandes centrales du plateau, remplir celle de votre adversaire frontale avec 3 de vos billes permet d'accéder aux rampes de gauche et de droite de ce dernier.
- **Murets (trottoirs)** : ligne de démarcation des zones de déplacement. il est impossible de les franchir par un simple déplacement, seulement au niveau de la bande.
- **Rampes d'accès** : elles permettent d'accéder directement aux emplacements marqués 10 et 5 de la ligne de fond adverse. Elles ne sont accessibles que si la bande de votre adversaire du plateau à été remplie par 3 billes identiques.
- **Fosses** : emplacements creux permettant le rangement des billes et la dépose de celle-ci lors des prises.

CRÉDITS

- **Auteur du jeu** : Jean-François Caramigeas
- **Produit et réalisé par** : JEA AND JO
- **Crédit Photos, illustration et mise en page** : Mobiloweb - Canva

©2022 JEA AND JO - Les règles du jeu, les marques, les dessins et modèles et le logo CARAMI, sont des marques déposées auprès de l'INPI et sont la propriété de la SARL JEA AND JO

caramijeu.fr

Carami

4 Les règles à 4 joueurs

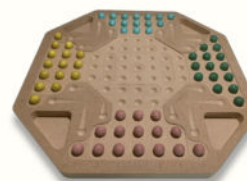
4 joueurs

45m à 1h30

à partir de 7 ans

BUT DU JEU

Totaliser **le plus grand nombre de points en accédant à la ligne de fond** de votre adversaire en face de vous et en **capturant ses billes**. Accéder à des **zones spécifiques pour accélérer vos déplacements et maximiser vos points**, mais attention aux autres joueurs qui déjoueront toutes vos stratégies !



DÉROULEMENT

- 2 joueurs contre 2 joueurs, chacun 15 billes.
- **Jouer**, chacun son tour.
- Ne jouer, qu'**1 seul coup à chaque tour** de jeu.
- Rejouer 1x quand un joueur positionne une bille sur la ligne de fond de son adversaire.
- **Rejouer 1x lorsqu'une bille tombe sur le centre.**

DISPOSITION DES BILLES

Placer le **plateau verticalement devant chaque adversaire**, de façon à ce que chacun des joueurs puisse lire correctement les points de sa ligne de fond. **Remplir tous les emplacements vides des 3 premières rangées** de billes avec la totalité des 15 billes d'une même couleur.

La partie peut commencer !



Les déplacements

LES DÉPLACEMENTS SIMPLES

- Les déplacements se font **vers l'avant**, d'un emplacement libre à un autre emplacement libre.
- On ne se déplace **jamais vers l'arrière**.
- On se déplace **latéralement uniquement si on saute une bille** de son adversaire

LES SAUTS ET LES PRISES



La règle en vidéo
Accéder à la
ligne de fond et
rejouer

Il est possible de sauter une ou plusieurs billes, toujours en avançant ou latéralement, dans la mesure où votre bille atterrit dans un emplacement libre.

- **On ne prend les billes de son adversaire frontal que si on les a sautées minimum 2 fois.**
- Sauter plusieurs billes permettent de les retirer du plateau, elles seront comptabilisées en fin de partie. Elles peuvent être stockées dans la fosse.
- **Chaque bille prise vaut 2 points.**

LA BANDE ET LES RAMPES



La règle en vidéo
Finir la bande et
accéder aux
rampes

Remplir la bande adverse avec 3 de ses billes permet d'accéder aux rampes de votre adversaire direct. Seules les billes positionnées dans les rampes en face des emplacements 10 de la ligne de fond adverse peuvent accéder à cet emplacement quand celui-ci est libre.

Les billes en attente sur les rampes d'accès à la ligne de fond, doivent être avancées lorsque la case est dégagée par son adversaire. Un oubli ne permet pas de comptabiliser ces points en fin de partie.

Remplir une **première fois la bande**

Permet d'accéder aux rampes de gauche et de droite les plus extérieur, **en face des emplacements 10 de votre adversaire direct.**



IL FAUT SAVOIR PERDRE QUELQUES
BILLES POUR GAGNER LA PARTIE.

Résultats :

- La bille de droite de la bande est alors placée à droite en face de l'emplacement 10 de la ligne de fond adverse.
- La bille de gauche de la bande est alors placée à gauche en face de l'emplacement 10 de la ligne de fond adverse.
- La bille centrale de la bande reste en place.

Les cases 10 points ne sont accessibles que par la rampe.

Remplir une **seconde fois la bande**

Permet d'accéder aux rampes de gauche et de droite les plus proches de la bande centrale **en face des emplacements 5.**

Les cases 5 points sont accessibles par la bande, ou par simple déplacement dans le camp adverse.

ACCÈS À LA LIGNE DE FOND



La règle en vidéo
Accéder à la
ligne de fond et
rejouer

- Accéder à la ligne de fond adverse permet de **marquer des points.**
- On accède directement à la ligne de fond adverse à partir des rampes.
- **En attaque, on ne peut plus déplacer une bille qui a atteint la ligne de fond.**
- **En défense, il est possible de se déplacer latéralement sur la ligne de fond**, il est également possible de sauter et de prendre.



Ne pas faire...

- Ne jamais se déplacer vers l'arrière.
- Ne pas retirer du plateau une seule bille sautée.
- Sauter une bille ne permet pas de la prendre.
- Un joueur n'a jamais le droit de sauter ses propres billes.