

LE CASIN

Le CASIN se joue avec 3 billes : 1 bille blanche – 1 rouge et 1 blanche pointée ou jaune.

Le Casin dans son principe rappelle certains jeux de cartes ou de dés ne se déroulant pas selon une règle unique.

Ici ce sont les points qu'il faut tenter d'obtenir successivement de façons différentes.

Un tableau ou ardoise comportant 9 colonnes permet de noter les points obtenus au fur et à mesure.

Les noms des joueurs, 2 à 4 voire d'avantage, sont inscrits sur chaque ligne du tableau.

On convient du nombre de points à faire qui sera le même pour chaque mode de jeu. Si l'on joue en 3 points par exemple, chacun devra tenter de marquer ces trois points selon les conditions imposées dans chacune des colonnes.

L'ordre dans lequel joueront les participants est tiré au sort.

Le même point ne peut être joué deux fois de suite.

Le joueur doit obligatoirement indiquer avant de jouer le point qu'il entend jouer et il ne peut modifier ce choix.

Le joueur continue à jouer tant qu'il marque des points. S'il parvient à marquer les trois points convenus, il faut donc une nouvelle annonce indiquant l'autre colonne à laquelle il entend s'attaquer. Au premier échec, le joueur suivant prend sa place.

LES POINTS VALABLES

Les conditions à observer pour marquer dans chacune des colonnes sont les suivantes :

- 1) LE DIRECT - Carambolage réalisé sans intervention des bandes.
- 2) LA ROUGE - La bille 1 doit toucher d'abord la bille rouge et aller toucher ensuite la bille 3.
- 3) LA LIBRE - Le point est valable quelle que soit la manière de l'obtenir.
- 4) UNE BANDE - Le point n'est valable que si la bille 1 a touché une bande.
- 5) DEUX BANDES - Comme le précédent, mais la bille 1 doit toucher deux bandes.
- 6) TROIS BANDES - La bille 1 doit avoir touché trois bandes, mais c'est un minimum. Le point est valable si elle en touche davantage.
- 7) MAIN GAUCHE - Le point doit être exécuté de la main gauche. Si le joueur est gaucher, ce sera de la main droite.
- 8) LA BANDE AVANT ou BRICOLE - La bille 1 doit toucher la ou les bandes avant et ensuite seulement la 2 et la 3.
- 9) LE CASIN - C'est le coup le plus difficile. La bille 1 doit heurter la rouge pour que celle-ci touche un ou plusieurs bandes avant de toucher la bille 3.