

## Carrom Board Guide | راهنمای بازی کاروم بورد



تهیه کننده: محمد مصطفی مجدیار (مجدزی)

سال: ۱۴۰۲ ه.ش | ۱۴۴۵ ه.ق | ۲۰۲۴ م

## راهنمای بازی کارم‌بورد | Carrom Board Guide

### فهرست مطالب

2	..... Carrom Board Guide   راهنمای بازی کارم‌بورد
3	..... مقدمه
4	..... راهنمای عمومی بازی با تخته کارم (بیلیارد انگشتی)
6	..... راهنمای بازی با «تخته کارم» به «سبک سیاه و سفید»
13	..... راهنمای بازی با «تخته کارم» به «سبک آزاد»
20	..... فهرست منابع

## مقدمه

- **معرفه:** کارم (به انگلیسی Carrom) یک بازی بلیاردی بر روی تخته در جنوب آسیا است. این بازی در هند، بنگلادش، نپال، پاکستان، سریلانکا، **افغانستان** و مناطق اطراف آن بسیار محبوب است و با نامهای مختلف در زبانهای مختلف شناخته شده است. در جنوب آسیا، بسیاری از باشگاهها و قهوه‌خانه‌ها دارای مسابقات منظم هستند. کارم معمولاً توسط خانواده‌ها، از جمله کودکان، و در فعالیتهای اجتماعی بازی میشود. استانداردها و قوانین مختلف در مناطق مختلف وجود دارد<sup>1</sup>.

- **پیشینه‌ی کار:** با چندین مرتبه جستجوی که در فضای مجازی و جستجوگرهای از قبیل گوگل انجام دادم، در زبان دری / فارسی حتا به یک متن چند جمله‌پی در مورد راهنما و قواعد بازی کارم مورد نرسیدم و جایگاه یک نوشته را درین مورد به طور شدید، خالی یافتم.

- **ضرورت:** بنا بر گفته‌ی فوق، نبود یک متن پیرامون چگونگی بازی کارم مورد، آن هم در حال که در کشور افغانستان این بازی به طور وسیع شناخته شده و مورد استفاده قرار میگیرد؛ دیگر این که به عنوان یک ورزش ذهنی و فکری که تقویت کننده اعصاب میباشد، ضرورت تهیه این چنین یک متن را آشکار میکند. این در حال است که در سایر کشورها مانند بریتانیا و هند فدراسیون بازی کارم مورد وجود دارد و برعلاوه این که اشخاص خصوصی در مورد آن نوشته‌اند، دولت به طور کامل آن را به رسمیت شناخته و برای آن دارای تشکیلات اداری (فدراسیون) نیز هستند.

مردم عوام هم در افغانستان آن را به طور ساده و بدون دانستن در مورد قواعد آن، میپسندند و بازی میکنند.

- **در مورد این «راهنمای بازی کارم مورد»:** متن راهنما در اول با استفاده از تجربه‌ی که درین بازی داشتم و مطالعه که در نوشته‌های مختلف زبان انگلیسی انجام دادم؛ سپس با ترجمه‌ی که از قواعد بازی موجود در یک نسخه الکترونیکی این بازی در گوشی‌همراه خودم وجود داشت و لینک آن در بخش «فهرست منابع» موجود است، طور تهیه شده است که نوشته‌های اصیل خودم بدون ترجمه انگلیسی درج شده‌اند و آن عده قواعد که از بازی گوشی‌همراه گرفته شده‌اند، در نخست انگلیسی و در زیر آن ترجمه دری همان متن گنجانده شده است تا در صورت که اگر حصه‌ی از ترجمه‌هایم برای خواننده قابل درک نباشد، خود به متن انگلیسی آن به راحتی بنگرد.

- **کلام آخر:** از آن جای که هیچ کاری در نخست بدون خلا و نقیصه نمیباشد و بی‌گمان که این اثر نیز مشکلات فراوان دارد، از خوانندگان محترم با کمال ادب تقاضامندم تا در راستای رفع نواقص این اثر، برادر کوچک خود را از هرگونه انتقاد و پیشنهاد سازنده مستفید بسازند.

- **تقدیم:** به خانواده عزیزم که همواره مایه‌ی حمایت معنوی و مادی (مالی) من بوده‌اند تا من بتوانم بیشتر بخوانم و بهتر بنویسم.

محمدمصطفی مجدیار (مجدزی)

[yarmustafa@yahoo.com](mailto:yarmustafa@yahoo.com)

کابل، افغانستان.

<sup>1</sup> <https://fa.wikipedia.org/wiki/%DA%A9%D8%A7%D8%B1%D9%85?wprov=sfla1>

## راهنمای عمومی بازی با تخته کارم (بیلیارد انگشتی)

- در صورت که شما مبتدی (نوآید / نوآموز) این بازی باشید، از خطوط روی تخته برای یافتن مسیر حرکت مهره<sup>2</sup> پس از ضربت با مهاجم<sup>3</sup>، کمک بگیرید. ولی همین که کارکشته شدید، دیگر بدون تمرکز بر روی خطوط تخته، شما قادر میباشید تا در ذهن خود از محل‌های متفاوت به مکان‌های مختلف خطوط را تصور کرده و زوایای مطلوب را ببینید.
- مهاجم، مهره‌ی بزرگتر نسبت به بقیه تمام مهره‌ها و از نگاه تعداد، فقط یکتا است.
- پودر بورکس<sup>4</sup>: مواد کیمیای است که درین بازی برای تسهیل جریان حرکت مهره‌ها یا به اصطلاح علم فزیک، کاهش اصطکاک، روی تخته به نسبت نیاز ریخته میشود.
- مهره‌ها غالباً به سه رنگ (سرخ، سیاه و سفید) استند. هرچند سایر رنگ‌ها نیز به جای رنگ‌های سفید و سیاه دیده میشوند، مثلاً وجود رنگ زرد به جای رنگ سفید.
- مهره سرخ ملکه<sup>5</sup> نام دارد و در تعداد فقط یکتا است.
- مهره سرخ هر زمان برای به کیسه ریختن مورد هجوم قرار گرفته میتواند؛ ولی به عنوان اولین و آخرین مهره، مورد هدف و هجوم قرار گرفته نمیتواند.
- مهره‌های سیاه و سفید در تعداد باهم مساوی استند و هر رنگ به تعداد ۹ مهره دارد.
- بازیکن که باید بازی را شروع بکند، توسط قرعه به شیوه سکه انداختن<sup>6</sup> انتخاب میشود.
- مهره‌های سفید رنگ از بازیکن میباشد که بازی را آغاز میکند.
- مهره‌ها برای شروع بازی معمولاً به شکل نمایش داده شده در جلد این اثر چیده میشوند.
- تخته این بازی غالباً شکل مربع متساوی الاضلاع را دارد. هرچند برخی شکل‌های دیگر مانند شش ضلعی و هشت ضلعی نیز به ندرت دیده میشود.
- تخته این بازی در هر کنج خود دارای کیسه / جیب میباشد که هدف بازیکن را در خانه کردن مهره‌ها شکل میدهد.
- به دلیل شکل غالباً مربعی تخته، بازیکن میتواند در یکی از چهار ضلع آن قرار بگیرد و بازیکن دیگر نیز باید در جهت مقابل وی قرار بگیرد. یعنی بازیکنان نمیتوانند که در ۲ جهت مجاور قرار بگیرند.
- در صورت که تعداد بازیکنان ۴ نفر باشد، هر دو بازیکن که در مقابل همدیگر نشسته میباشند، هم‌گروه میباشند ولی با بازیکن که در مجاورت ایشان قرار میگیرد، رقیب میباشند.
- مهاجم دارای خط‌کرسی در مقابل بازیکن میباشد که برای هجوم بردن / حمله کردن روی آن قرار میگیرد.
- مهاجم به طرف راست و چپ فقط تا انتهای خط‌کرسی برای حمله بر مهره‌ها قرار گرفته میتواند.
- نخستین حمله‌ی مهاجم برای شروع کردن بازی، به منظور پراکندن مهره‌ها از همدیگر میباشد.
- زمان که مهاجم در دست یک بازیکن قرار میگیرد، معمولاً چند مهره هم برای هدف‌گیری موجود میباشد. بازیکن از میان مهره‌های متعدد، مهره‌ی را هدف بگیرد که خانه کردن آن آسان‌ترین باشد.

<sup>2</sup> Men / Puck / Coin.

<sup>3</sup> در اصطلاح گفتاری عوام افغانستان، «لشپ».

<sup>4</sup> به اصطلاح گفتاری افغانی بورکس، و در املا‌ی اصلی بوراکس است که در انگلیسی Borax نوشته میشود.

<sup>5</sup> Queen.

<sup>6</sup> به اصطلاح گفتاری افغانی «شیر و خط» انداخته میشود.

چون همان طور که استادان مکاتب هم میگویند، آسانترین سوال را باید در اول حل بکنیم. این امر مزیتی دارد. یکی این که: در صورت که بازی به شکل مسابقه باشد، از اتلاف وقت<sup>7</sup> و بلاثر آن از ازدست دادن مهاجم جلوگیری میشود. دیگر این که: مهره‌های که خانه کردن آنها دشوار است و در محل‌های نامطلوب قرار دارند، تا لحظات بعد و به اثر جابجایی مهره‌های مزاحم، مهره مورد نظر ما ممکن در موقعیت مطلوب قرار بگیرد.

- مهره مورد نظر زمانی در مکان نامطلوب قرار دارد که به طور مثال: شما میخواهید مهره سفید را به کیسه واریز بکنید، اما مهره سیاه به دهانه کیسه نزدیک‌تر است و زمان که شما مهره سفید را مورد ضربت و هجوم قرار بدهید، مهره سفید با مهره سیاه تصادم کرده و هر دوی آنان به کیسه واریز میشوند و یا فقط مهره سیاه داخل کیسه میشود و مهره سفید خارج از کیسه متوقف میشود؛ و این هر دو صورت برخلاف خواست شما است.

- به یاد داشته باشید، عدم تمرکز، عدم دقت، خستگی، عجله، احساساتی شدن و هر ناآرامی ذهنی دیگر، باعث ناکامی بازیکن شرطی<sup>8</sup> و چیره‌دست نیز شده میتواند. بنا بر این، همیشه پیش از شروع بازی باید فکر و اعصاب تان را راحت بکنید.

- سرکشی از مقررات، خطا<sup>9</sup> محسوب شده و باعث مجازات از قبیل کاهش امتیاز و اعاده مهره‌های خانه شده قبلی به مرکز میدان شده میتواند.

- قرار دادن مهاجم روی خط کرسی و یکی از مهره‌های بازی به طور همزمان، «خطای تماس اشتباهی با مهره<sup>10</sup>» محسوب میشود.

---

<sup>7</sup> در بعضی رقابت‌ها دیده میشود که برای هر بازیکن فقط ۳۰ ثانیه زمان داده میشود تا در همین ۳۰ ثانیه، حمله‌ی مورد نظر خود را انجام بدهد. پس از ختم ۳۰ ثانیه، بازیکن که مهاجم را در اختیار داشته است، خواه حمله مطلوب خود را انجام داده باشد و یا انجام نداده باشد، باید مهاجم را در اختیار رقیب خود قرار بدهد.

<sup>8</sup> در اصطلاح گفتاری عوام افغانستان، «شخص یا بازیکن شرطی» به کس گفته میشود که از فرط لیاقت در کار خود، آماده شرط‌بندی با دیگران باشد.

<sup>9</sup> Foul.

<sup>10</sup> Foul Touch with Men.

### راهنمای بازی با «تخته کارم» به «سبک سیاه و سفید»<sup>11</sup>

- در شیوه سیاه و سفید نگرانی وجود ندارد که اگر مهره شما به لبه‌ی پرتگاه رسیده است، ولی به داخل آن نیفتاده است، ممکن رقیب بدون زحمت فراوان و با سهولت با ریختن همان مهره به جیب، امتیاز را از آن خود بکند.

چون درین شیوه هر بازیکن، مهره‌ی خاص خود را دارد و کاری به کار مهره رقیب خود ندارد.

- در شیوه سیاه و سفید، هر بازیکن مراقب است تا مهره رقیب خود را به جیب واریز نکند و در صورت که اشتباهاً هم مهره رقیب را به جیب واریز بکنید، امتیاز همان مهره به رقیب تان تعلق میگیرد.

- در سبک سیاه و سفید، گاهی اتفاق میافتد که مهره‌های سیاه و سفید به دهانه‌ی پرتگاه تجمع میکنند. ولی بازیکن دقت میکند تا مهاجم را بدون سنجش به طرف جمعیت پرتاب نکند. چون درین صورت خانه‌شدن مهره‌ی که مربوط او نمیشود، به زیان او تمام میشود؛ و این یکی از مواردی دشواری این سبک است.

- گاهی مهره‌ها طوری موقعیت میگیرند که بازیکن هیچ مهره را در موقعیت مناسب و مساعد برای خانه کردن نمیبیند، درین صورت بازیکن ناگزیر مهاجم را برای پراکندن و تغییر موقعیت همه مهره‌ها به طرف جمع از مهره‌ها پرتاب میکند؛ حتا بدون این که خانه کردن کدام مهره خاص را در نظر داشته باشد. ولی در صورت که رنگ بازیکن به طور اتفاقی خانه شود، باز هم امتیاز خود را کسب میکند و همین طور اگر رنگ رقیب خانه شود؛ امتیاز آن به رقیب تعلق میگیرد.

- در سبک سیاه و سفید خانه کردن هر مهره که به شما ارتباط دارد، برای شما امتیاز میآورد. مشروط بر این که این خانه کردن، توأم با خطا نباشد؛ خطا مانند این که: مهره امتیازآور یکجا با مهاجم به کیسه بروند.

- Random turn to break: A random player gets the first turn to break.

- نوبت تصادفی برای شروع کردن: برای آغاز بازی یک بازیکن به طور تصادفی بازی را شروع میکند.



- Win condition: The play[ers] have to pocket<sup>12</sup> all their black/white pucks.

<sup>11</sup> Black & White style.

- شرط موفقیت: بازیکن باید تمام مهره‌های سیاه و سفید خود را به کیسه بریزد<sup>13</sup>.



- Striker: If a player pockets the striker alone they lose the turn and have to return one puck to the circle as a due.

- مهاجم: بازیکن که تنها مهاجم را خانه میکند، نوبت را از دست میدهد و باید یک مهره خانه شده را به حلقه مرکزی برگرداند.



- Queen cannot be pocketed before any puck: Player has to pocket at least one of his puck[s] before pocketing queen.

<sup>12</sup> برای ترجمه این اصطلاح از عبارتهای «به خانه فرستادن»، «خانه کردن»، «به جیب انداختن» و «به کیسه ریختن» در دری در داخل متن دست داشته‌ی تان استفاده شده است.  
<sup>13</sup> به کیسه بریزد: در اصطلاح گفتاری عوام افغانستان، «خانه بکند».

- ملکه پیش از حداقل یک مهره، خانه شده نمیتواند: بازیکن پیش ازین که ملکه را به خانه بفرستد، باید حداقل یک مهره را خانه بکند.



- Pocketing your puck & striker: if a player pockets the striker with their puck. The pocketed puck shall be returned to the board with a due puck & the player shall lose their turn.

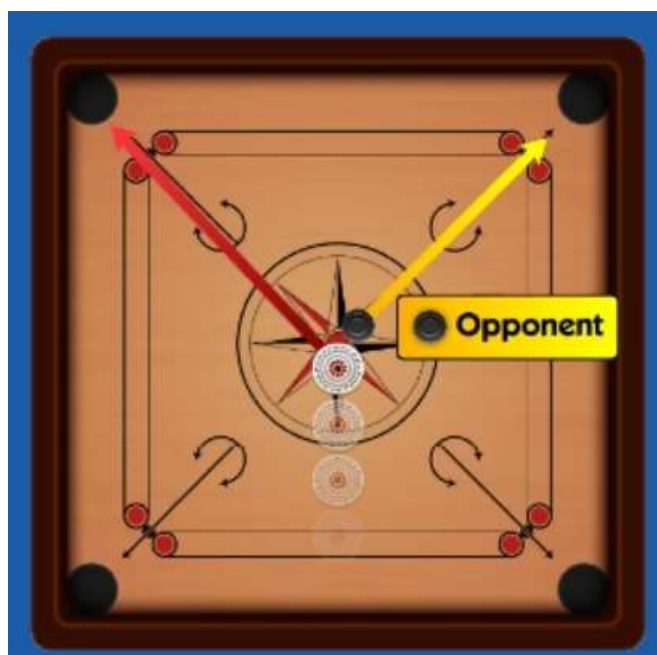
- خانه کردن مهره تان و مهاجم: در صورت که بازیکن مهاجم را به شمول مهره شان خانه بکند، باید مهره خانه شده و یک مهره از پیش خانه شده به روی تخته بازگستانده شده و بازیکن نوبت خود را از دست میدهد.



- Pocketing opponent puck & striker: If a player pockets the striker & opponent puck after the queen, the puck so pocketed shall be considered pocketed. The Queen shall be returned to the board with a due puck & the player shall lose their turn.



- خانه کردن مهره رقیب و مهاجم: در صورت که بازیکن مهاجم را با مهره رقیب پس از ملکه، خانه بکند، مهره رقیب خانه شده محسوب میشود<sup>14</sup>. ملکه همراه یک مهره خانه شده پیشین بازیکن [متخلف] به روی تخته بازگستارنده شده و نوبت خود را از دست میدهد.



- Pocketing you puck, opponent puck & striker: If a player pockets their puck, an opponent puck & the striker together then the opponent puck shall be returned to the board with a due puck & the player shall lose their turn.

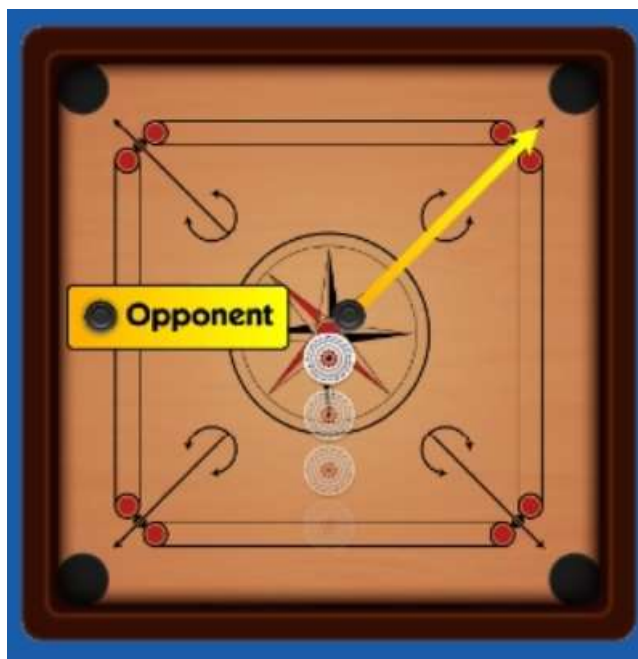
- خانه کردن مهره خود، مهره رقیب و مهاجم: در صورت که بازیکن مهره خود، یک مهره رقیب و مهاجم را باهم به خانه بفرستد، مهره رقیب با یک مهره بازیکن متخلف باید به روی تخته بازگستارنده شده و بازیکن نوبت خود را از دست میدهد.



<sup>14</sup> یعنی امتیاز این مهره به حساب رقیب جمع میشود.

- Pocketing opponent puck: If a player pockets their puck of their opponent, the puck so pocketed shall be considered as pocketed. The player shall lose their turn.

- خانه کردن مهره رقیب: در صورت که بازیکن مهره رقیب را به خانه بفرستد، چنین مهره‌ی خانه شده، [به نفع رقیب] خانه شده محسوب میشود. بازیکن نوبت خود را از دست میدهد.



- Pocketing your puck & Opponent: If a player pockets opponent puck along with their puck both pucks are pocketed. The Player shall continue with their turn.

- خانه کردن مهره خودتان و از رقیب: در صورت که بازیکن مهره رقیب را با مهره خود توأم به خانه بفرستد، بازیکن باید نوبت خود را از دست بدهد.



- Pocketing your puck with queen & striker: If the queen, puck & striker are pocketed together then the queen and the puck so pocketed with a due puck shall be returned to the board & the player shall lose their turn.

- خانه کردن مهره خودتان با ملکه و مهاجم: در صورت که ملکه، مهره و مهاجم باهم خانه شوند؛ ملکه، مهره که این گونه به خانه فرستاده شده است و یک مهره که قبلاً خانه شده باشد، به روی میدان بازی، بازگستارنده میشوند و بازیکن باید نوبت خود را از دست بدهد.



- Pocketing the last puck: If a player pockets the own last puck and their last puck on board is queen. The player's puck shall be returned to the board with due puck & the player shall lose their turn.

- خانه کردن مهره آخری تان: هرگاه بازیکن آخرین مهره خود را خانه بکند، در حالی که آخرین مهره شان در روی تخته، ملکه باشد، مهره بازیکن با یک مهره خانه شده پیشین به روی تخته بازگستارنده شده و بازیکن نوبت خود را از دست میدهد.



- Pocketing opponent last puck: If a player pockets the opponent's last puck when their one puck is remaining on the board. The player's puck shall be returned to the board with a due puck and the player shall lose their turn.

- خانه کردن مهره آخری رقیب: بازیکن در حالی آخرین مهره رقیب را خانه میکند که آخرین مهره شان در روی تخته باقی است، مهره بازیکن با یک مهره خانه شده قبلی به روی تخته برگشته و بازیکن نوبت خود را از دست میدهد.



- End Game: Pocketing your puck: If a player pockets their last puck and queen puck is not remaining on board the player win.

- پایان بازی: خانه کردن مهره خودت: بازیکن زمان برنده میشود که آخرین مهره خود را در حالت به کیسه واریز میکند که ملکه نیز بر روی تخته باقی نمیشود.



### راهنمای بازی با «تخته کارم» به «سبک آزاد»<sup>15</sup>

- در سبک آزاد گاهی اتفاق میافتد که چندین مهره اعم از هم‌رنگ و یا متفاوت، در لبه پرتگاه تجمع میکنند. بازیکن درین لحظه بدون در نظر داشت یک مهره خاص، مهاجم را به سوی تجمع پرتاب میکند. چون دیگر میداند، هر رنگ از مهره‌ها که خانه شوند، حتما امتیاز خود را میگیرد.

- گاهی مهره‌ها طوری موقعیت میگیرند که بازیکن هیچ مهره را در موقعیت مناسب و مساعد برای خانه کردن نمیبیند، درین صورت بازیکن ناگزیر مهاجم را برای پراکندن و تغییر موقعیت همه مهره‌ها به طرف جمع از مهره‌ها پرتاب میکند؛ حتا بدون این که خانه کردن کدام مهره خاص را در نظر داشته باشد. اما در صورت که بازی از نوع سبک آزاد باشد، با این که هیچ رنگ خاص، متعلق به فرد خاص نیست و به هر دو بازیکن مرتبط است، لذا در صورت که مهره/های خانه شوند، بازیکن امتیاز کسب میکند.

- در سبک آزاد، هر مهره را که احتمال میدهید که رقیب تان میخواهد به خانه بفرستد، همان مهره را در اول خانه بکنید؛ و به این وسیله امتیاز خود را بالا ببرید، البته در نخست همه مهره‌های دیگر را نیز از زیر نظر بگذرانید، چون نشود که مهره‌ی با امتیاز برتر موجود باشد و شما از آن غافل بمانید.

- Random turn to break: A random player gets the first turn to break.

- نوبت تصادفی برای شروع کردن: برای آغاز بازی یک بازیکن به طور تصادفی بازی را شروع میکند.



- Win condition:

- شرط موفقیت:

6 pucks: The player score 100+ points first win the game.

- ۶ مهره: بازیکنی که در نخست امتیاز ۱۰۰+ را از آن خود بکند، برنده بازی است.

9 pucks: The player score 170+ points first win the game.

- ۹ مهره: بازیکنی که در نخست امتیاز ۱۷۰+ را از آن خود بکند، برنده بازی است.

<sup>15</sup> Free style.



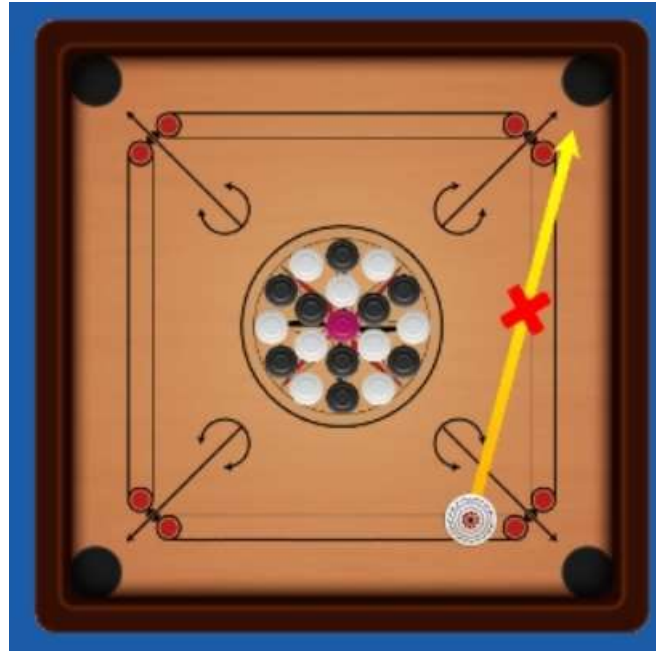
- Points: The players score points based on the color of the pucks. Black = +10; White = +20; Red = +50.

امتیازها: حساب امتیاز بازیکن بر مبنای رنگ مهره‌ها: سیاه = ۱۰+؛ سفید = ۲۰+؛ سرخ = ۵۰+.



- Queen cannot be pocketed before any puck: Player has to pocket at least one of his puck[s] before pocketing queen.

- ملکه پیش از حداقل یک مهره، خانه شده نمیتواند: بازیکن پیش ازین که ملکه را به خانه بفرستد، باید حداقل یک مهره را خانه بکند.



- Pocketing striker: If the player pockets the striker alone they lose the turn and have to return one puck to the circle as a due.

- خانه کردن مهاجم: در صورت که بازیکن تنها مهاجم را به خانه بفرستد، نوبت را از دست داده و باید یک مهره از پیش خانه شده را به دایره برگرداند.



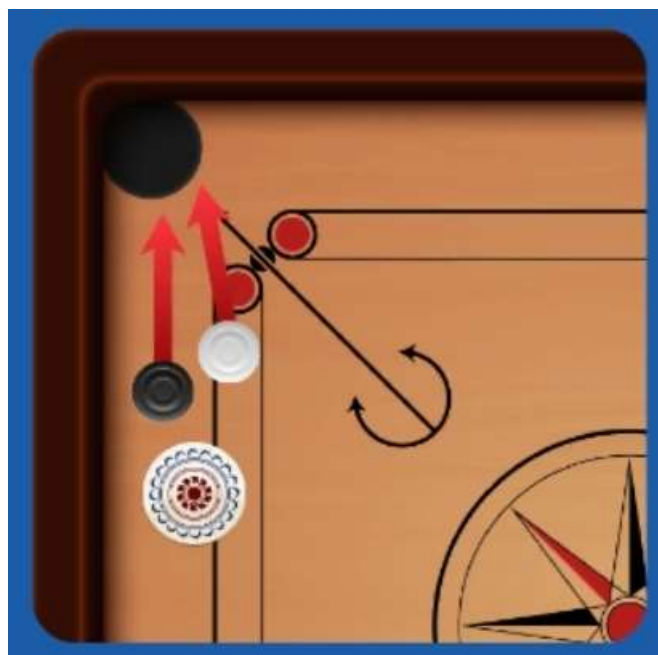
- Pocketing puck & queen: If a player pockets a puck with the queen then queen is covered and the player shall continue with their turn.

- خانه کردن مهره و ملکه: در صورت که بازیکن مهره را به شمول ملکه به خانه بفرستد، ملکه خانه شده محسوب میشود و بازیکن نوبت خود را ادامه میدهد.



- Pocketing black & white pucks at same time: If a player pockets both a black & a white puck in a store, they score points for both pucks.

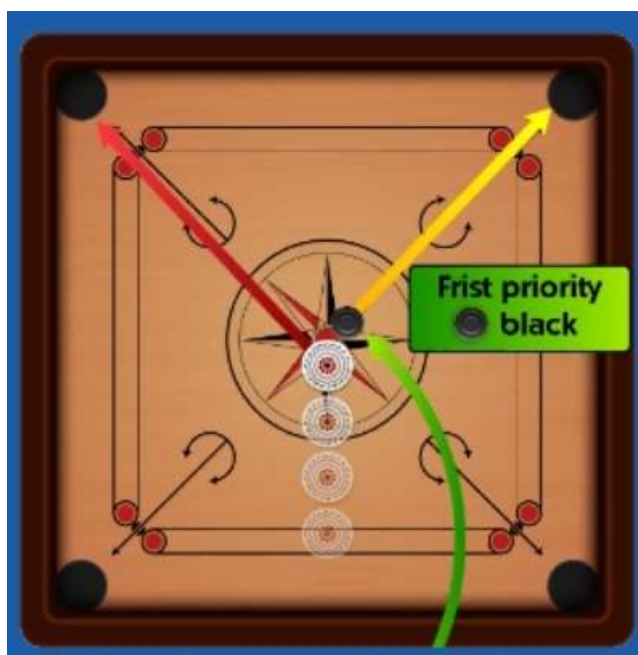
- خانه کردن مهره‌های سیاه و سفید در زمان واحد: در صورت که یک بازیکن مهره سیاه و سفید هر دو را در یک خانه بفرستد، امتیاز هر دو مهره را کسب میکند.



- Foul: Which due puck to be taken out first: In the case of foul, black pucks are given the first priority for the due and then the white ones. If the player does not have black then white pucks are returned as due.



- خطا - کدام مهره خانه شده قبلی، در اول بیرون آورده شود: در صورت خطا مهره‌های سیاه خانه شده با اولویت و سپس سفید بیرون آورده میشود. در صورت که بازیکن مهره سیاه نداشته باشد، مهره‌های سفید به عنوان مهره قابل برگشت، بیرون آورده میشود.



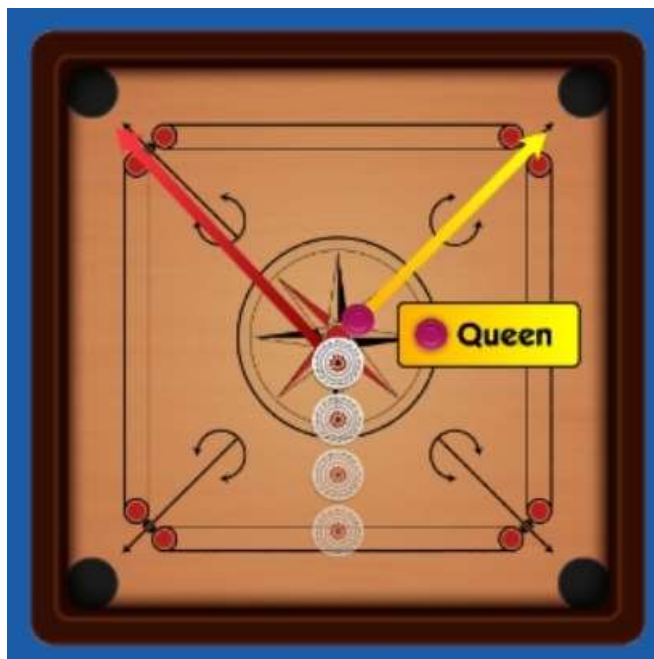
- Pocketing striker & puck: If a player pockets the striker with a puck, the pucks so pocketed shall be returned to the board along with a due puck. The player shall lose their turn.

- خانه کردن مهاجم و مهره: در صورت که یک بازیکن مهاجم را به شمول یک مهره به خانه بفرستد، مهره‌های که این گونه به خانه فرستاده شده‌اند، همراه یک مهره که از قبل به خانه فرستاده شده‌اند، به روی تخته بازگستارنده میشوند. بازیکن نوبت خود را از دست میدهد.



- Pocketing queen with striker: If the player pockets the striker with the queen, the queen is returned to the board along with a due puck. The player shall lose their turn.

- خانه کردن ملکه همراه با مهاجم: در صورت که بازیکن مهاجم را به شمول ملکه به خانه بفرستد، ملکه همراه با یک مهره که از قبل به خانه فرستاده شده باشد، به روی تخته بازگستارنده میشود. بازیکن نوبت خود را از دست میدهد.



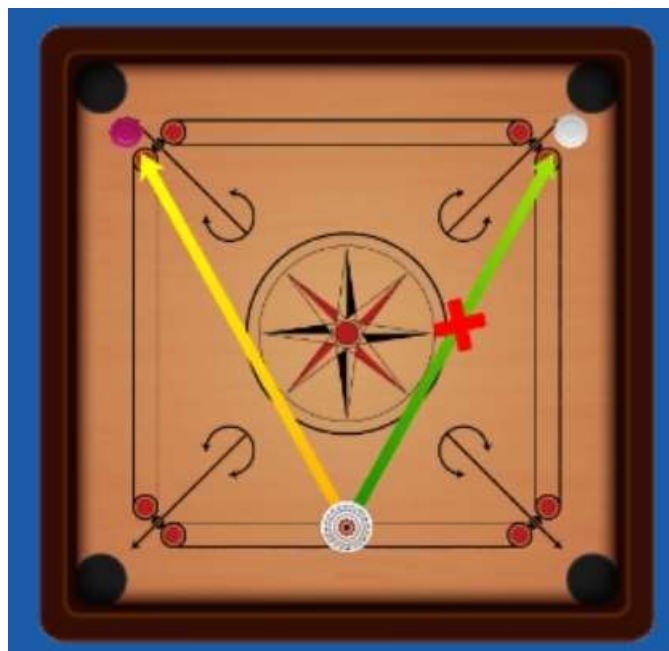
- Pocketing black/white & queen with striker: If the player pockets a black or white puck with the queen & the striker together, the puck so pocketed shall be returned to the board with a due puck. The player shall lose their turn.

- خانه کردن مهره سیاه / سفید و ملکه همراه با مهاجم: در صورت که بازیکن مهره سیاه یا سفید را به شمول ملکه و مهاجم جمعاً به خانه بفرستد، مهره‌ی که این گونه به خانه فرستاده شده است، همراه یک مهره که از قبل به خانه فرستاده شده است، به روی تخته بازگستارنده میشود. بازیکن نوبت خود را از دست میدهد.



- End game: Pocketing black/white puck: If the player pockets their black/white last puck when the queen is on the board so pocketed shall be returned to the board with a due puck. The player shall lose their turn.

- پایان بازی: خانه کردن مهره سیاه / سفید: در صورت که بازیکن آخرین مهره سیاه / سفید خود را به خانه بفرستد، در حال که ملکه به روی تخته باقی باشد، مهره که این گونه به فرستاده شده است، به شمول یک مهره که از قبل به خانه فرستاده شده است، به روی تخته بازگشتمانده میشوند. بازیکن نوبت خود را از دست میدهد.



## فهرست منابع

- لینک بازی موبایلی کارم بُورد، ۹ مارچ ۲۰۲۴ | ۱۹ حوت ۱۴۰۲،

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.carronboard.game>

- وبسایت ویکیپدیا، ۲۰ مارچ ۲۰۲۴ | ۱ حمل ۱۴۰۳،

<https://fa.wikipedia.org/wiki/%DA%A9%D8%A7%D8%B1%D9%85?wprov=sfla1>

تمت بالخیر.

**Get more e-books from [www.ketabton.com](http://www.ketabton.com)  
Ketabton.com: The Digital Library**