

A la Guerre (Kärri)

Säännöt

Peliä pelataan kahdella pallolla, yleensä punaisella ja valkoisella, ja peliin voi osallistua niin monta pelaajaa kuin haluaa.

Ensimmäinen pelaaja asettaa punaisen pallon (yleensä päätypilkulle) vähintään pallonmitan vallista ja toinen pelaaja lyö valkoisella käsipallolla aloituslinjan takaa, jonka jälkeen kolmas pelaaja lyö punaisella pallolla ja sen jälkeen seuraavat vuorollaan aina vaihtuvalla lyöntipallolla kunnes pallo pussitetaan tai tapahtuu virhe. Tämän jälkeen seuraavana vuorossa oleva pelaaja asettaa pallon ja sitä seuraava lyö aloituslinjan takaa jne...

Kun pallo pussitetaan saa edellinen pelaaja ristin (X), mutta jos lyöntipallo menee pussiin saa pelaaja itse ristin (X), riippumatta siitä menikö kohdepallo pussiin vai ei, ja edellinen lyöjä on vapaa.

Ohilyönti antaa viivan (/) ja kaksi viivaa on risti (X).

Non passé eli lyöntipallo jää lyhyeksi eikä pöydän suunnassa katsoen ylitä kohdepallon linjaa, antaa ristin ja peli jatkuu asetuksella.

Jos lyöntipallo menee pussiin ohilyönillä antaa se sekä ristin että viivan, kun taas lyöntipallon non passé ja pussitus antaa kaksi ristiä.

Mikäli lyöntipallo hyppää pöydältä, on se sama kuin oman pussitus. Mutta jos kohdepallo pöydältä, se ei anna virhettä. Kummassakin tapauksessa peli jatkuu asetuksella.

Kun pelaaja on saanut ennalta määrätyn määrän ristejä (Kaisapöydällä pelattaessa yleensä yksi tai kaksi), on hän ”kuollut”, eikä pelissä enää mukana.

Kuitenkin, mikäli niin on ennalta sovittu, voi pelissä olla määrätty määrä vapaita paikkoja auki, joita poispudonneet pelaajat voivat sovitulla pelipanoksella ostaa ja siten päästä takaisin peliin mukaan. Tällöin pelaajan ei tarvitse lyödä uudestaan samalla kierroksella, mutta hänelle annetaan yhtä monta viivaa ja ristiä kuin mitä ”huonoimmalla” mukana olevalla pelaajalla on.

Kun pelaaja kuolee ohilyönillä, jatkuu peli asetuksella.

Jokaisella pelaajalla on oikeus tehdä ”ahvääri” eli lyödä toisen lyönti. Mutta mikäli hän tällöin epäonnistuu pussituksessa, saa hän itse ristin riippumatta mahdollisesta virheestä. Ja se, jonka alunperin piti lyödä, on vapaa ja peli jatkuu asetuksella.

Lyöntivuorossa oleva pelaaja voi kieltäytyä ahvääristä ja lyödä itse (”kontra-ahvääri”), mutta joutuu silloin tekemään sen ahväärin ehdoilla.

Se pelaaja, joka on yksin jäljellä kun kaikki muut ovat kuolleet, on voittanut pelin. Hän saa kaikki pelipanokset itselleen, mutta suorittaa pöytämaksun.