PRAVIDLA HRY PRO KARAMBOL SE ČTYŘMI KOULEMI

Karambol se čtyřmi koulemi je česká specialita a zpravidla se hraje pouze na tzv. malém stole, tj. o rozměrech 210 cm × 105 cm, případně na stolech o ještě menším rozměru. Někdy bývá hra se čtyřmi koulemi nazývána též jako hospodský karambol. Hra se hraje se čtyřmi koulemi, z nichž hrací koule K1 je zpravidla červená a s touto koulí hrají vždy všichni hráči. Barva hrací koule závisí na dohodě zúčastněných (a protože hrací koule K1 je všem společná, mohou se hry účastnit i vícečlenné týmy).

Koule, na které hráč svou hrací koulí míří a jež se snaží trefit, jsou rozdílných barev a nazývají se „cizí koule“, přičemž pořadí trefení jednotlivých barev není pro hru podstatné. Podstatné je, kolik cizích koulí hráč zasáhl svou (zpravidla červenou) koulí a zda byl před zásahem první z koulí nejprve trefen mantinel (jinak také buzar), či nikoliv. Pokud je totiž trefen nejprve mantinel a teprve poté nějaké koule (nejméně 2), bodové hodnocení se násobí dvěma.

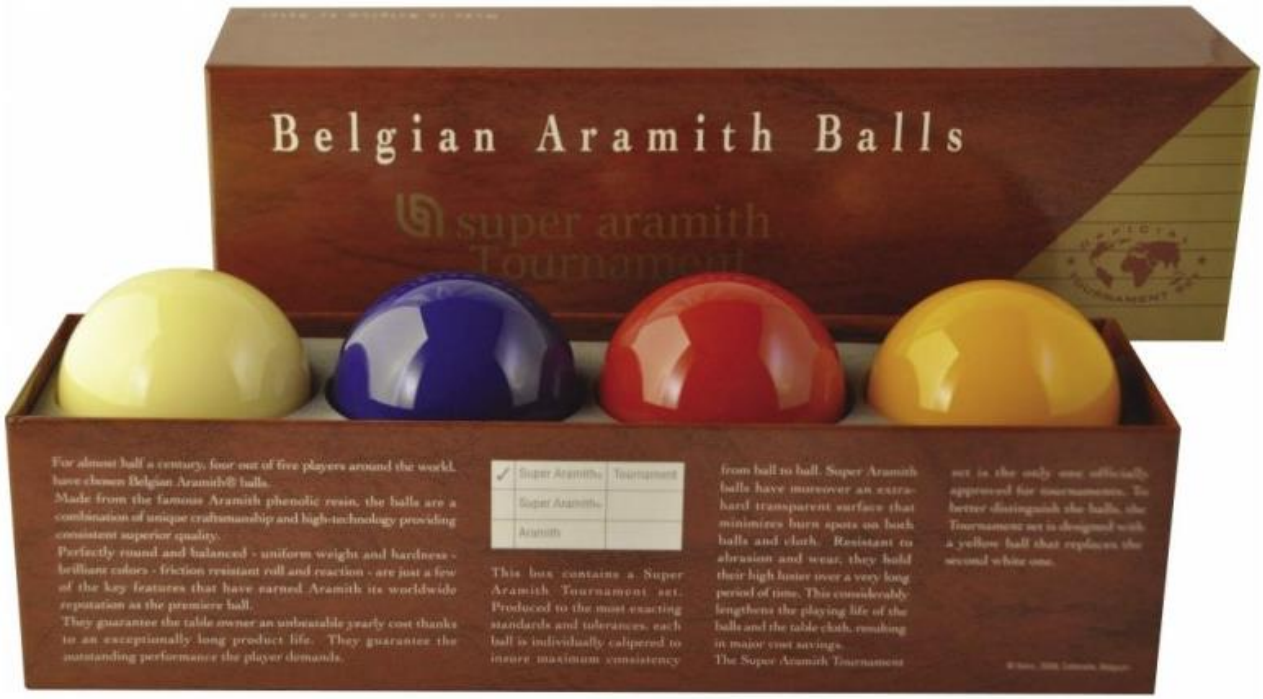
Hráči si před hrou určí limit karambolů a hráč, který bodového limitu dosáhne jako první, vyhrává hru. Pokud se hráči během hry nepodaří svou (zpravidla červenou) koulí trefit korektním způsobem alespoň dvě libovolné cizí koule, pokračuje soupeř ze vzniklé pozice. Takto se hráči střídají, dokud jeden z nich nedosáhne předem domluveného limitu karambolů.

V karambolové hře se čtyřmi koulemi je povoleno hrát na celé ploše stolu a nejsou zde žádné zakázané zóny.

Pokud se během hry dvě či více koulí „nalepí“ (neboli lpí) k sobě tak, že mezi nimi není viditelná mezera, existují dvě možnosti:

1. K1 lpí s jednou či více cizími koulemi – obecná pravidla nařizují hrát směrem „od koulí“ tak, aby se ani jedna z nich nepohnula a K1 se zároveň vrátila tak, aby byl dosažen karambol, tj. zásah alespoň dvou cizích koulí.
2. Lpí dvě či tři cizí koule – některé drsné varianty pravidel na takové seskupení pohlížejí jako na „jednu kouli“ a karambol připouštějí pouze v situacích, kdy se jedna či dvě zasažené koule oddělí od zbytku, aniž se zbytek pohne a hráčova koule K1 nárazem do nehybného zbytku dokončí karambol.

Výše naznačené záludnosti jsou běžné, liší se region od regionu a mají bezpočet variant. Hráči bývá např. upíráno právo započítat si tzv. „kopané“ karamboly, tedy body ze situace, kdy se hráčova koule K1 před dosažením karambolu nevyhne vícenásobnému dotyku s libovolnou „cizí“ koulí či koulemi. Jindy bývá na závěr partie vyžadován tzv. závěrečný strk „koule – mantinel – koule“ či přesné dosažení limitu; to znamená, že chybí-li hráči do konce např. 1 bod, nesmí závěrečným strkem zahrát bodů více (2, 10 či 20). Lze se setkat i se situacemi, kdy se hráči, který limit partie výše naznačeným způsobem „přehrál“, snižuje dosažené skóre o body zahrané navíc. Příklad: Hráč v partii na 200 bodů dosáhl skóre 199. Posledním strkem však zasáhne všechny 3 cizí koule a dosáhne tak zisku 10 bodů namísto požadovaného 1 bodu. Nad limit partie mu tedy přebývá 9 bodů; pak jeho skóre podle této logiky klesá na 191 bodů a ke stolu jde soupeř. Další z možných pravidel hovoří o tzv. „podepsání“ náběhu; jde o to, že hráč, který na závěr svého náběhu (návštěvy u stolu kdykoli během hry) netrefí ani jednu z cizích koulí (tj. se "nepodepíše"), ztrácí všechny body v tomto náběhu dosažené a nesmí si je připsat.

Bodové hodnocení karambolů

hráč zasáhne červenou koulí dvě libovolné koule – 1 bod
hráč zasáhne červenou koulí všechny tři koule – 10 bodů
hráč zasáhne nejprve mantinel a poté dvě libovolné koule – 2 body
hráč zasáhne nejprve mantinel a poté všechny tři koule – 20 bodů
hráč vyšťouchne kouli z hrací plochy - (-5) bodů