

# BLACKBALL

## RÈGLES SIMPLIFIÉES

### BUT DU JEU

Chaque joueur possède un groupe de couleur (rouge ou jaune). A l'aide de la bille blanche, il rentre les billes de son groupe dans les poches.

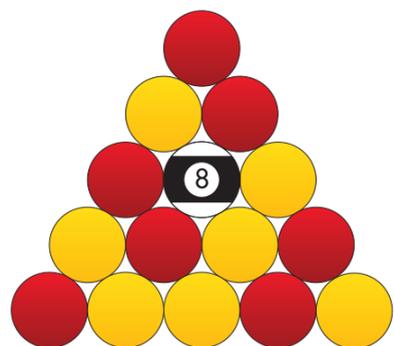
Lorsque toutes les billes de son groupe sont empochées, le joueur doit rentrer la bille noire (la 8) pour gagner la partie.

### DÉPART DU JEU

Disposer les billes en triangle comme indiqué sur le schéma, la bille noire étant positionnée sur son point de départ. Le joueur qui commence la partie place la bille blanche derrière le trait tracé sur le billard. En frappant la bille blanche, il ouvre le jeu en « cassant » le triangle.

- Si au moins une bille de couleur est empochée, le joueur continue.
- Si aucune bille n'est empochée, la main passe.
- Si la noire est empochée, on reforme le triangle et le joueur recommence.
- Si la blanche est empochée, cela correspond à une faute (cf. fautes).

Lors du premier tir après la casse, la table est « libre » : le joueur peut alors choisir d'empocher la bille du groupe de son choix. S'il réussit, il conserve ce groupe de couleur tout au long de la partie. S'il échoue, la main passe et la table reste « libre ».



### FAUTES

- Ne toucher aucune bille.
- Empocher la bille blanche.
- Toucher les billes avec la main ou toute autre partie du corps.
- Ne pas toucher en premier une bille de son groupe (sauf « tir libre »).
- Empocher une bille du groupe adverse (sauf « tir libre »).

Lorsqu'un joueur commet une faute, son adversaire bénéficie de plusieurs avantages :

- Il peut jouer la blanche à partir de l'emplacement où elle se situe, ou la replacer dans la zone, derrière le trait tracé.
- Il bénéficie d'un « tir libre » avant de continuer à jouer.

### TIR LIBRE

Après une faute, ce tir « bonus » permet de jouer, voire de rentrer n'importe quelle bille de couleur. Il permet aussi de jouer la noire (sans la rentrer).

### PERTE DE LA PARTIE

Le joueur qui empoché la bille noire avant d'avoir empoché toutes ses billes (sauf à la casse) perd la partie.

Celui qui commet une faute en rentrant la noire perd aussi la partie.

[ffbillard.com](http://ffbillard.com)

CARAMBOLE - BLACKBALL - SNOOKER - AMÉRICAIN

