

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BILLARD AMÉRICAIN

- JEU DE LA HUIT -

RÈGLES SIMPLIFIÉES

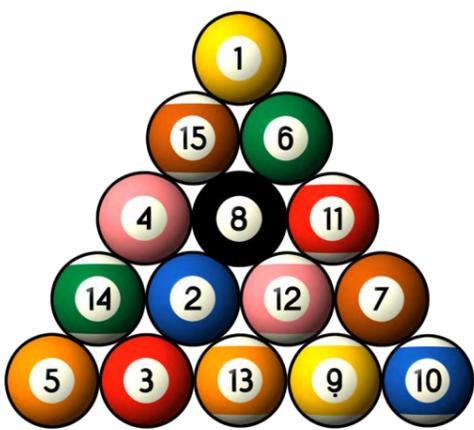
BUT DU JEU

Chaque joueur possède un groupe de billes (pleines ou rayées). 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 de telle sorte que la bille noire soit située comme sur le schéma en exemple.

L'ordre des autres billes importe peu, 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 est empochée, le joueur continue.
- Si aucune bille n'est empochée, la main passe.
- Si la noire est empochée, la main passe et le joueur suivant peut repositionner la bille 8 sur son point de départ ou reformer le triangle et recommencer.
- Si la blanche est empochée, cela correspond à une faute (cf. fautes).

Lors du premier tir après la casse, le joueur choisit d'empocher la bille du groupe de son choix. S'il réussit, il conserve ce groupe tout au long de la partie.

S'il échoue, la main passe et la table reste « libre ».

Le joueur doit toujours toucher en premier une bille de son groupe.

S'il empoché correctement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en empochant régulièrement la bille noire numéro 8.

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.
- Empocher une bille du groupe adverse.

Lorsqu'un joueur commet une faute, son adversaire peut jouer la blanche à partir de l'emplacement où elle se situe, ou la replacer où il le souhaite sur la surface de jeu.

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

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD
Américain - Blackball - Carambole - Snooker

BILLARD AMÉRICAIN

- JEU DE LA NEUF -

RÈGLES SIMPLIFIÉES

BUT DU JEU

Le jeu de la neuf se joue avec la bille blanche et les billes numérotées de 1 à 9. Le joueur qui empoche régulièrement la bille 9 gagne la partie.

DÉPART DU JEU

Disposer les billes en losange de telle sorte que les billes 1 et 9 soient situées comme sur le schéma en exemple. L'ordre des autres billes importe peu, la bille 1 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 losange.

- Si au moins une bille est empochée, le joueur continue.
- Si aucune bille n'est empochée, la main passe.
- Si la blanche est empochée, cela correspond à une faute (cf. fautes).
- Si la bille 9 est empochée, le joueur gagne la partie.

Le joueur doit toujours toucher en premier la bille la plus petite encore présente sur la table, mais il n'est pas obligé de les empocher par ordre numérique.

S'il empoche régulièrement une bille, il continue à jouer jusqu'à ce qu'il manque, commette une faute ou qu'il gagne en empochant régulièrement la bille 9.

Dans le cas contraire, la main passe.

FAUTES

- Ne toucher aucune bille.
- Empocher la bille blanche.
- Toucher les billes avec la main ou toute autre partie du corps (sauf remplacement de la bille blanche après une faute).
- Ne pas toucher en premier la plus petite bille encore présente sur la table.

Lorsqu'un joueur commet une faute, son adversaire peut jouer la blanche à partir de l'emplacement où elle se situe, ou la replacer où il le souhaite sur la surface de jeu.

Si la bille 9 est empochée lors d'un tir non régulier, elle est replacée sur le point de départ, ou au plus près dans l'axe de remplacement. Si c'est une autre bille, elle n'est pas replacée.

VARIANTE SIMPLIFIÉE DU JEU

Ne pas tenir compte de l'ordre numérique des billes excepté pour la bille 9.



FFBILLARD.COM

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BILLARD
Américain - Blackball - Carambole - Snooker