

# BILLIARDS II

S I M U L A T O R



© INFOGRADES 1991

## CONTENTS

|   |               |    |
|---|---------------|----|
| E | nglish .....  | 3  |
| F | rançais ..... | 13 |
| D | eutsch .....  | 22 |
| I | taliano ..... | 31 |



# ENGLISH

## ❑ I - LOADING THE GAME

### ATARI ST

- Advice: Make a copy of your game, and keep the original in a safe place.
- Insert your game disk into the disk drive.
- Switch on the computer.
- When the title page appears, press the RETURN key and the game will load.

### AMIGA

- Advice: Make a copy of your game, and keep the original in a safe place.
- Switch on the computer.
- Insert the game disk into the disk drive.
- When the title page appears, press the RETURN key and the game will load.
- Have a new formatted disk at hand, if you want to save a game.

## ❑ II - THREE DIFFERENT KINDS OF BILLIARDS IN A SINGLE GAME ...

Imagine a billiard club on the borders of a vast wooded park; you go there for the pleasure of finding a game which will offer relaxation and strategic thinking at the same time.

You are welcomed by the hostess of the club, and are invited to choose your billiard room: French Billiards (standard and three cushions), American Billiards (15 and 8 ball games), and finally the craziest billiards you can imagine, which is a played on an eight-sided table...

## ❑ III - THE RULES OF THE GAME

Note: words marked with a \* refer to the glossary P. 11 and 12.

### A. FRENCH BILLIARDS

#### 1 - Standard play

##### *Principle*

The standard play doesn't have any restrictions as to the number of cushions that have to be played. For this reason, it is certainly the rule most suitable for amateur players.

The game uses three balls: one white, one yellow and one red.

### *Start of the game*

The first player strikes the white ball which has to hit the other two balls in order to score a point. The second player plays with the yellow ball.

### *Playing the game*

Players keep the same cue ball throughout the game. The red ball is never hit by the cue itself.

### *Points*

A point is scored when the cue ball hits the other two. A player goes on playing as long as he scores a point.

The game is played up to 20 points. The winner is the first player to reach this total.

## **2 - Three cushion carom**

### *Principle*

This rule applies to experienced players.

The principle of the cannon is the same as for the standard play, but a further difficulty has been added: the cue ball must touch at least three cushions before hitting the third ball.

## **B. AMERICAN BILLIARDS**

### **1 - 15 ball game**

#### *Principle*

It is the simplest of the "pool" games.

The game uses 15 balls of different colours, numbered from 1 to 15, and a white one which is the cue ball.

#### *Start of the game*

Using the white cue ball, the player has to send one of the numbered balls into a pocket \*. If he succeeds, he goes on playing. If he fails, he loses three points.

#### *Playing the game*

For the strokes to be valid, a player has to fulfil one of the following conditions:

- pocket a ball
- send a numbered ball against a cushion
- send the cue ball against a cushion after hitting a numbered ball.

#### *Points*

The winner is the player who succeeds in scoring 61 points by totalling the value of the balls which he has correctly pocketed.

#### *Penalties*

A player will lose three points if:

- The white ball has been pocketed.
- None of the above conditions has been fulfilled.

## **2 - The 8 ball pool**

### *Principle*

This great classic is the game played most in competitions. 16 balls are used: seven yellow, seven red, a black nr. 8, and the white cue ball. To win, a player has to pocket all balls of his colour and send nr. 8 in a pocket.

In Billiards II Simulator, a variant rule will be applied: when a stroke is not valid, the balls will be re-positioned on the table.

### *Start of the game*

The first player breaks the triangle (pyramid).

Several cases can then occur:

- One or several balls of the same colour are pocketed. In this case the player scores the points and this stroke will determine the colour of his balls.
- The black ball is pocketed: the game is lost.
- A red and a yellow ball are pocketed: The first ball to have been pocketed during this stroke will determine the player's colour, but he loses his turn.
- The cue ball is pocketed: the balls will be re-positioned and the player loses his turn.

### *Playing the game*

The player has to first hitting a ball of his colour.

The stroke is not valid if he touches one of his opponent's balls first. In this case, all the balls which have been pocketed are reset on the table, and the player loses his turn.

If a player pockets his own and his opponent's balls with the same stroke (the cue ball having touched a ball of his colour first), he goes on playing, but the opponent's balls are counted.

### *Playing ball nr. 8*

Once all balls of the same colour have been pocketed, a player has to pocket ball nr. 8.

## C. FUTURISTIC BILLIARDS

### 1 - Fantasy pool

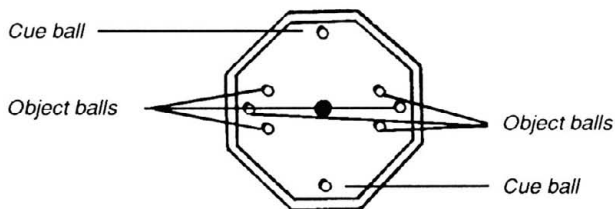
#### *Principle*

Each player uses four balls: one cue ball and three object balls.

The aim for each player is to pocket his own object balls.

Player nr. 1

Player nr. 2



### *Playing the game*

A winning stroke is achieved when a player manages to pocket one of his object balls.

If he pockets one of his opponent's balls, he goes on playing but the opponent scores a point.

If he pockets one of the cue balls, he loses the lead but the ball is reintroduced.

The winner is the player whose balls are all pocketed.

## 2 - Crazy Pool

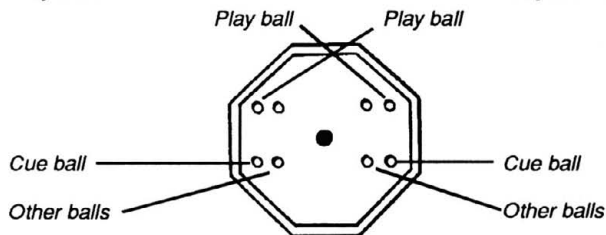
### Principle

Games are very fast, sometimes they are over after two or three strokes.

The object is for a player to pocket his opponent's play ball without pocketing the other balls.

Player nr. 1

Player nr. 2



### Playing the game

Each player plays one stroke at a time.

If a player pockets any other ball, he has lost the game.

Points are not counted.

## IV - MENUS AND GAME CONTROLS

### A. RECEPTION HALL

By moving the mouse on to the places shown below, you have access to the loading screen, the choice of the game mode, and to the various billiard rooms.

#### RECEPTION HALL

##### FUTURISTIC BILLIARDS

HOSTESS

Choice of the game mode

COMPUTER

Loading of a game

FRENCH BILLIARDS



AMERICAN BILLIARDS

**1 - Computer for loading a game:** To load a saved game, click onto the computer which appears close-up. Click onto the name of the game you require, confirm with OK, and that game will be loaded. To cancel, click with the right mouse button outside the frame.

**2 - Game mode:** Click onto the reception hostess. She will present you with an invitation card.



CHECK MARK

## 2 PLAYERS

### TRAINING FOR ONE PLAYER

### ONE PLAYER AGAINST A COMPUTER OPPONENT

Click onto the mode you have chosen.

To escape, click with the right button outside the frame.

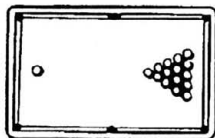
- 2 players: two people play with the computer acting as referee.
- Training for one player: you play alone and have access to special options such as parameter setting or visualization of the ball's path.
- One player against a computer opponent: With this mode you play against an individual opponent who will agree to play with you only after betting a minimum amount.

**3 - Selection of the billiard room:** click onto the door of the billiard room you have chosen.

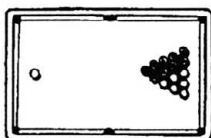
## B. BILLIARD ROOMS

As soon as you enter the billiard room, you choose the rules of your game by clicking on the table frames.

### RULES OF THE GAME



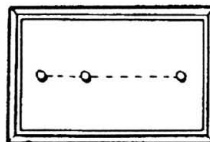
15 ball pool



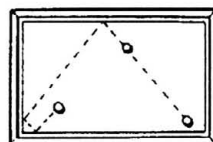
8 ball pool

US BILLIARDS

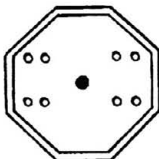
### FRENCH BILLIARDS



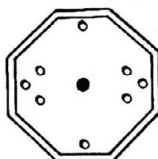
Standard



3 Cushions



Fantasy



Crazy

FUTURISTIC BILLIARDS

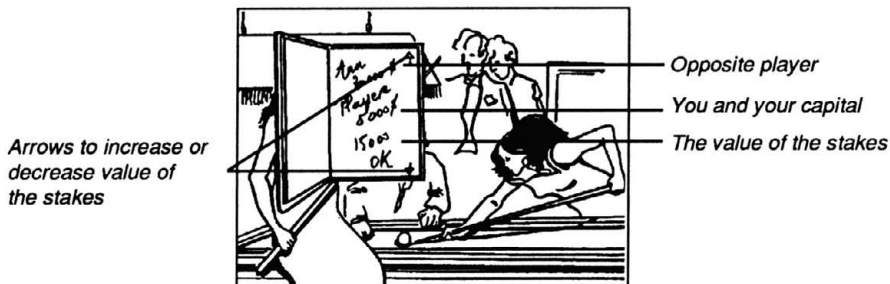
**1 - Mode with one player: training**

You have immediate access to the game.

**2 - Mode with one player against a computer opponent**

You have to choose your partner and then bet with him the amount of your stake. He will only agree to bet if your capital is adequate. You start the game with a capital sum of \$ 5 000 which you can increase or lose entirely.

**BETTING BOARD**



Confirm with OK or cancel by clicking the right button outside the betting board.  
To leave the room, click onto the exit door at the back of the room.

**3 - Mode with two players**

Once you have selected the type of game, you have direct access to the billiard table.

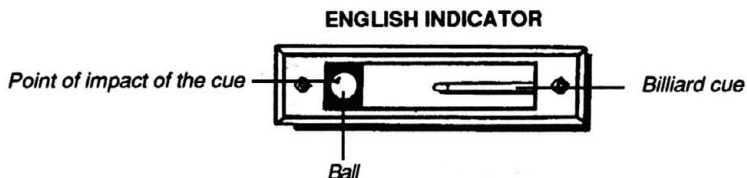
**□ V - GAME CONTROLS**

All the game controls operate with the mouse.

**A. TO PLAY A STROKE.**

- 1 - Click onto the cue ball, the billiard cue will appear in the form of a straight line. By moving the mouse while still pressing, you can choose the angle of your stroke. With the three dimensions mode you choose the angle by rotating the table (see 3D icons).
- 2 - Once you have chosen the angle of the stroke, release the mouse button, the English Indicator will appear at the bottom of the screen on the right. Click on the blue (or white) point of the ball and move it in order to put spin on the cue ball. Then click in the billiard cue area to confirm your stroke and release the shot. The movement of the cue in the English Indicator represents the preparation and power of the stroke.

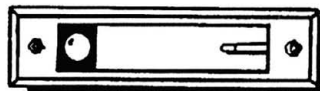
To cancel, click outside the English indicator.



**Power of the stroke**



*Soft stroke*



*Strong stroke*

You can move the English Indicator by clicking on the left side and maintaining the pressure. If you are playing against a computer opponent, you get him to play by clicking the left button of the mouse, which allows him to think for a few moments. When he has finished, click again to play the stroke.

## **B. OPTIONS AVAILABLE WHILE PLAYING**

You can have access to the icons by clicking the right button of the mouse. To confirm them click with the left button.

### **1 - ICONS**

| Option icons |                   | Training mode icons | Betting mode/<br>2 player mode - icons |
|--------------|-------------------|---------------------|----------------------------------------|
|              | Ball path         | +                   |                                        |
|              | Ball positioning  | +                   |                                        |
|              | Parameters        | +                   |                                        |
|              | New               | +                   |                                        |
|              | Score display     | +                   | +                                      |
|              | Access to 3D mode | +                   | +                                      |
|              | Save              | +                   | +                                      |
|              | UNDO              | +                   |                                        |

a. **UNDO:** Cancels the last stroke

b. **BALL PATH:** You can visualize the path followed by the cue ball on a dotted line. This option is useful mainly for understanding the effect (side or spin) given to the cue ball according to the point of impact.

As soon as you confirm this option, the beginning of the path followed by the ball will appear on the screen in the form of a full line.

You can visualize the path as you change the power of the stroke, then measure the extent of the follow effect as you move the point of impact.

c. **POSITION:** This allows you to position the balls in the way you want them in order to prepare a specific stroke.

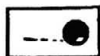
Reset: ..... Return to original position

OK: ..... Confirmation

Cancel: ..... Cancellation

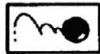
d. **PARAMETERS:** These parameters are physical data which have been set by default so as to conform with reality.

But here you can allow yourself the extravagance of changing them as much as you like in order to create some unusual effects!



**CUSHION FRICTION**

The greater this is, the more the ball will show the effect which has been given to it.



**REBOUND COEFFICIENT**

The higher this is, the less the ball will be cushioned when rebounding.



**SPINNING COEFFICIENT**

The higher this is, the stronger the effect of a cannon on the table.



**TABLE FRICTION COEFFICIENT**

The lower this is, the longer the duration of the movement.

e. **NEW:** Return to original position

f. **SCORE DISPLAY:** Allows you to display the scores during the game

g. **3D:** Provides visualization in 3D

h. **SAVE:** Will call the computer frame which allows you to save a game at any time. Type in the name of your file, then click OK to confirm.

### 3D ICONS



Moving around the table to the left



Moving around the table to the right



Table seen from above



Table seen from the side



Moving the table to the left



Moving the table to the right



Access to 2D mode



Save

## ☐ VI - QUITTING THE GAME

Leaving the game table: click onto the door drawn on the left side or at the bottom of the screen.

Leaving the billiard room: click onto the door drawn at the back of the room.

## ☐ VII - GLOSSARY

Cushion: ..... Edge of the table which marks the area of the game.

Pocket: ..... Each of the 6 openings in the American Billiards table

Cannon or carom: ..... Action of hitting the opponent's balls

Effect = side or spin: ..... Rotating movement given to the cue ball by not hitting it right in the centre.

## HOW TO GIVE THE CUE BALL AN EFFECT?

### ❶ PULL-BACK

The ball moves backwards

### ❷ RUN-THROUGH

The ball moves forwards

### ❸ LEFT SIDE

### ❹ RIGHT SIDE

### ❺ PULL-BACK STROKE WITH LEFT SIDE

The ball moves backwards towards the left

### ❻ PULL-BACK STROKE WITH RIGHT SIDE

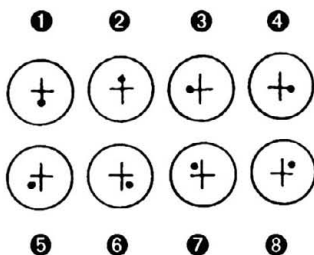
The ball moves backwards towards the right

### ❼ RUN-THROUGH STROKE WITH LEFT SIDE

The ball moves forwards towards the left

### ❽ RUN-THROUGH STROKE WITH RIGHT SIDE

The ball moves forwards towards the right



Triangle: An accessory in the shape of an equilateral triangle, the pyramid, used to place the balls in the appropriate position at the start of the game.

## FRANCAIS

## ❑ I - CHARGEMENT DU JEU

**ATARI ST**

- Conseils: faites une copie de votre jeu et gardez l'original en lieu sûr.
- Insérez la disquette de jeu dans le lecteur.
- Allumez l'ordinateur.
- Quand la page de titre apparaît, appuyez sur la touche RETURN et le jeu se charge.

**AMIGA**

- Conseil: faites une copie de votre jeu et gardez l'original en lieu sûr.
- Allumez l'ordinateur.
- Insérez la disquette de jeu dans le lecteur.
- Quand la page de titre apparaît appuyez sur la touche RETURN et le jeu se charge.
- Pour vos sauvegardes, prévoyez une disquette vierge formatée.

## ❑ II - TROIS BILLARDS DIFFERENTS EN UN SEUL JEU...

Imaginez un club de billard dissimulé aux confins d'un grand parc boisé, vous y venez pour le plaisir d'y retrouver un jeu qui allie à la fois la détente et la réflexion stratégique.

Accueilli par l'hôtesse du club, vous êtes invité à choisir votre salle de jeu: le billard français (classique et trois bandes), le billard américain (règles du 15 et règle du 8) et enfin le billard le plus fou qui puisse exister, à savoir un jeu sur une table octogonale...

## ❑ III - LES REGLES DE JEU

Note: les mots marqués d'un \* renvoient au lexique page 20 et 21.

**A. LE BILLARD FRANCAIS****1 - Règle classique***Principe*

La règle standard ne comporte aucune restriction quant au nombre de bandes à effectuer. De ce fait, c'est certainement la règle la mieux adaptée pour le joueur amateur.  
Le jeu comprend trois billes: une blanche, une jaune et une rouge.

### *Début de la partie*

Le premier joueur tire avec la bille blanche et doit toucher les deux autres billes pour marquer un point. Le second joueur joue avec la bille jaune.

### *Déroulement de la partie*

Les joueurs conservent la même bille de choc durant toute la durée de la partie. La bille rouge n'est jamais touchée directement avec la queue.

### *Les points*

Un point est marqué quand la bille de choc heurte les deux autres billes.

Un joueur continue tant qu'il marque un point.

La partie se joue en un nombre de points fixé à 20. Le gagnant est le premier parvenu à ce total.

## **2 - Règle des trois bandes \***

### *Principe*

Cette règle s'adresse aux joueurs confirmés. Le principe du carambolage\* est le même que pour la règle standard mais une contrainte supplémentaire est ajoutée : la bille de choc doit toucher au moins trois bandes avant de toucher la troisième bille.

## **B. BILLARD AMERICAIN**

### **1 - Jeu du 15**

#### *Principe*

C'est la règle du "pool" la plus accessible. Le jeu comporte 15 billes de différentes couleurs, numérotées de 1 à 15 et une bille blanche qui est la bille de choc.

#### *Début de la partie*

Avec la bille blanche de choc, le joueur doit envoyer une bille numérotée dans une blouse \*. S'il réussit, il continue. En cas d'échec, il perd trois points.

#### *Déroulement*

En cours de partie, pour que les coups soient valables, le joueur doit respecter l'un des cas suivant:

- blouser une bille
- envoyer une bille numérotée contre une bande
- envoyer la bille de choc contre une bande après avoir heurté une bille numérotée.

#### *Les points*

Le gagnant est celui qui réussit à totaliser 61 points en additionnant les valeurs des billes blousées correctement.

#### *Les pénalités*

Le joueur perd 3 points si:

- la bille blanche est blousée.
- aucun des cas énoncés ci-dessus n'est réalisé.

### **2 - Le jeu du 8**

#### *Principe*

Grand classique, c'est le jeu le plus pratiqué lors des compétitions. Le jeu comporte seize billes: sept billes jaunes, sept billes rouges, une bille noire n° 8 et la bille de choc blanche. Pour gagner, le joueur doit blouser toutes les billes de sa couleur puis la n° 8.

Dans le cas de Billiards II Simulator, une variante des règles est appliquée, à savoir que lorsque un coup n'est pas effectué convenablement, les billes sont repositionnées sur la table.

### *Début de la partie*

Le premier joueur effectue le bris du triangle \*.

Plusieurs cas peuvent se présenter:

- une ou plusieurs billes d'une même couleur sont blousées. Alors le joueur marque les points, ce coup détermine la couleur de ses billes et il garde la main.
- la bille noire est blousée: la partie est perdue.
- une bille rouge et une bille jaune sont blousées: la première bille blousée lors de ce coup détermine la couleur du joueur mais ce dernier perd la main.
- la bille blanche est blousée: les billes sont repositionnées et le joueur perd la main.

### *Déroulement*

Pour qu'un coup soit validé le joueur doit obligatoirement toucher en premier une bille de sa couleur. S'il touche une bille de l'adversaire en premier, toutes les billes blousées sont repositionnées sur la table et le joueur perd la main.

Si le joueur touche une de ses billes en premier puis blouse sur un même coup ses billes et les billes adverses, il continue de jouer mais les billes de l'adversaire sont comptabilisées.

### *Le jeu de la bille n° 8*

Une fois toutes les billes d'une couleur blousées, le joueur doit pour gagner, blouser la bille n° 8.

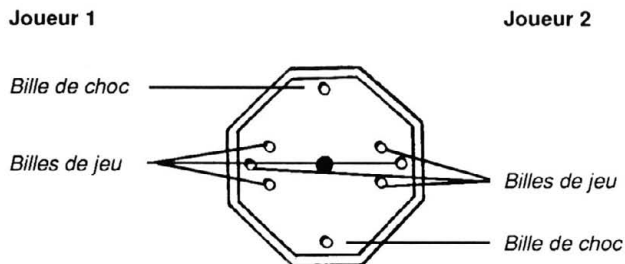
## C. BILLARD FUTURISTE

### 1- Fantasy pool

#### *Principe*

Chaque joueur dispose de quatre billes: une bille de choc et trois billes de jeu.

Le but est de blouser ses propres billes de jeu.



#### *Déroulement de la partie*

Le coup est gagnant si le joueur réussit à blouser une de ses billes de jeu.

S'il blouse une bille de l'adversaire, ce dernier marque un point mais il garde la main. S'il blouse une des billes de choc, il perd la main mais la bille est réintégrée.

Le gagnant est celui qui a blousé toutes ses billes.

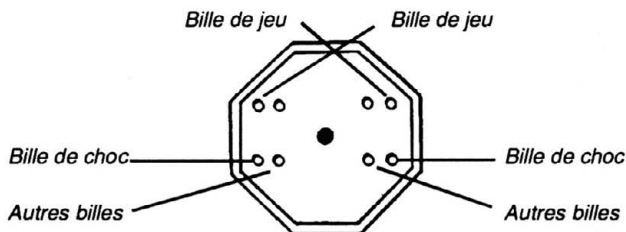
## 2- Crazy Pool

### Principe

Les parties sont très rapides, elles se jouent en deux ou trois coups parfois.  
Le but est de blouser la bille de jeu de l'adversaire sans blouser les autres billes.

Joueur 1

Joueur 2



### Déroulement de la partie

Chaque joueur joue un coup à la fois.

Si un joueur blouse n'importe quelle autre bille, la partie est perdue.

Aucun point n'est comptabilisé.

## IV- LES MENUS ET LES COMMANDES DE JEU

### A. HALL D'ACCUEIL

En passant la souris sur les endroits indiqués ci-dessous, vous accédez à l'écran de chargement, au choix du mode de jeu, ou, aux différentes salles de billard.

#### HALL D'ACCUEIL

##### BILLARD FUTURISTE

HOTESSE

Choix du mode de jeu

ORDINATEUR

Chargement d'1 partie

BILLARD FRANCAIS



BILLARD AMERICAIN

- 1 - **Ordinateur de chargement d'une partie:** pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur l'ordinateur qui apparaît en gros plan. Cliquez sur le nom de la partie désirée, validez par OK et votre partie se charge.  
Pour annuler, cliquez en dehors de la vignette avec le bouton droit de la souris.

- 2 - **Mode de jeu:** cliquez sur l'hôtesse d'accueil.  
Elle vous présente un carton d'invitation

2 JOUEURS  
ENTRAINEMENT 1 JOUEUR  
1 JOUEUR CONTRE UN ADVERSAIRE ORDINATEUR



SELECTION

Cliquez sur le mode de votre choix.

Pour sortir, cliquez avec le bouton droit en dehors de la vignette.

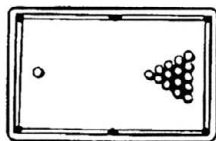
- 2 joueurs: vous jouez à deux et l'ordinateur sert d'arbitre.
- Entraînement 1 joueur: vous jouez seul et avez accès à des options particulières telle que les réglages de paramètres ou la visualisation de la trajectoire de la bille.
- 1 joueur contre adversaire ordinateur: dans ce mode, vous jouez contre un adversaire personnalisé qui n'acceptera de jouer avec vous qu'après avoir misé une somme minimum.

- 3 - **Choix de la salle de billard:** cliquez sur la porte du billard de votre choix.

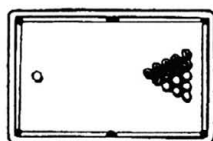
## B. SALLES DE BILLARD

Dès votre arrivée dans la salle de billard, vous choisissez votre règle de jeu en cliquant sur les vignettes des tables.

### REGLES DE JEU



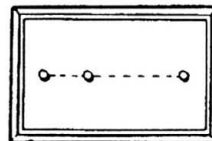
Règle du 15



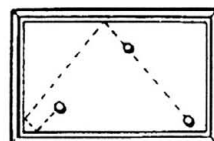
Règle du 8

BILLARD US

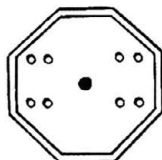
BILLARD FRANCAIS



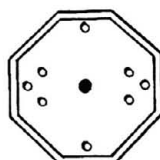
Classique



Trois bandes



Fantasy



Crazy

BILLARD FUTURISTE

### 1 - Mode 1 joueur : entraînement

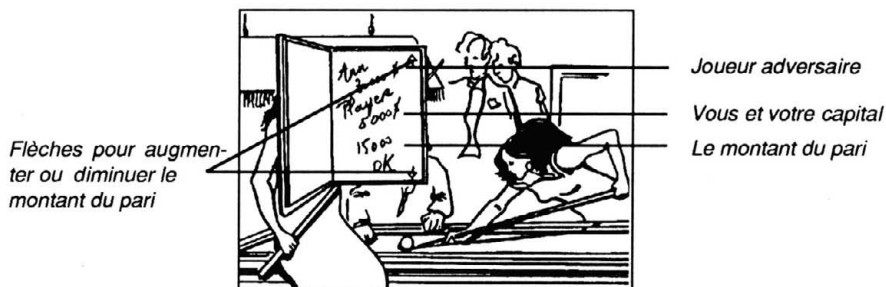
Vous accédez tout de suite au jeu.

### 2 - Mode un joueur contre un adversaire ordinateur

Vous devez choisir votre partenaire de jeu, puis miser avec lui la somme du pari. Il acceptera de parier seulement si votre capital est suffisant.

Vous commencez le jeu avec un capital de 5000 \$ que vous pouvez faire fructifier ou perdre complètement.

#### TABLEAU DE PARI



Validez par OK ou annulez en cliquant avec le bouton droit en dehors du tableau de pari. Pour sortir de la salle, cliquez sur la porte de sortie au fond de la salle.

### 3 - Mode deux joueurs

Après avoir sélectionné la règle de jeu, vous accédez directement à la table de billard.

## ❑ V - LES COMMANDES DE JEU

Toutes les commandes de jeu sont gérées à la souris.

### A. POUR JOUER UN COUP

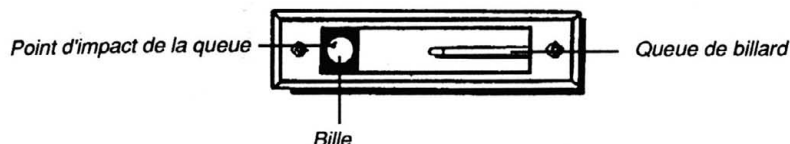
1 - Cliquez sur la bille de choc, la queue de billard apparaît sous forme de droite. En déplaçant la souris et en maintenant l'appui, vous choisissez l'angle de tir. En mode trois dimensions vous choisissez l'angle en faisant tourner la table (voir icônes 3D).

2 - Une fois l'angle de tir choisi, lâchez le bouton de la souris, l'English Indicator apparaît en bas à droite de l'écran. Cliquez sur le point bleu (ou blanc) de la bille et déplacez-le pour donner de l'effet\* à la bille de choc.

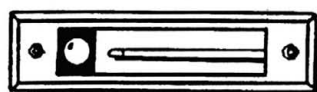
Puis, cliquez dans la zone de la queue pour valider votre coup et déclencher le tir. Le déplacement de la queue dans l'English Indicator représente le va-et-vient et la puissance du tir.

Pour annuler, cliquez en dehors de l'English Indicator.

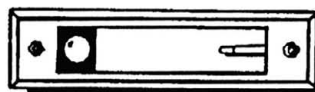
# ENGLISH INDICATOR



## La puissance du tir



Tir faible



Tir fort

Vous pouvez déplacer l'English Indicator en cliquant sur le côté gauche et en maintenant l'appui. Si vous jouez contre un adversaire ordinateur, vous le faites jouer en cliquant sur le bouton gauche de la souris, il se permet alors de réfléchir quelques instants. Quand il a fini, cliquez de nouveau pour déclencher le tir.

## B. LES OPTIONS ACCESSIBLES DURANT LE JEU

Les icônes sont accessibles en cliquant sur le bouton droit de la souris.

Pour les valider, cliquez sur le bouton gauche.

### 1- ICONES

| icônes<br>d'options       | icônes<br>Mode entraînement | icônes<br>Mode pari/2 joueurs |
|---------------------------|-----------------------------|-------------------------------|
| Trajectoire               | +                           |                               |
| Positionnement des billes | +                           |                               |
| Paramètres                | +                           |                               |
| New                       | +                           |                               |
| Affichages des scores     | +                           | +                             |
| Accès mode 3D             | +                           | +                             |
| Sauvegarde                | +                           | +                             |
| UNDO                      | +                           |                               |

- a. **UNDO:** annule le coup précédemment joué
- b. **TRAJECTOIRE:** permet de visualiser la trajectoire en pointillés de la bille de choc. Cette option est surtout intéressante pour comprendre l'effet donné à la bille de choc en fonction du point d'impact. Dès que cette option est validée, vous voyez apparaître le début de la trajectoire de la bille en trait plein. Vous pouvez visualiser la trajectoire en modifiant la puissance de tir, puis mesurer l'importance de l'effet en déplaçant le point d'impact.
- c. **POSITION:** permet de positionner les billes comme vous le souhaitez pour étudier un coup donné :  
 Reset: ..... retour à la position initiale  
 OK: ..... validation  
 Cancel: ..... annulation
- d. **PARAMETRES**  
 Ces paramètres sont des données physiques, réglée par défaut pour être fidèles à la réalité. Mais, vous pouvez vous offrir ici la fantasia de les modifier comme bon vous semble et créer ainsi des effets hors du commun!



#### FROTTEMENT DES BANDES

Plus il est important et plus la bille "prend" l'effet qui lui a été donné.



#### COEFFICIENT DE REBOND

Plus il est grand et moins la bille est amortie lors d'un rebond.



#### COEFFICIENT DE GLISSEMENT

Plus il est grand, plus les effets sur le tapis lors du carambolage sont accentués.



#### COEFFICIENT DE ROULEMENT

Plus il est petit et plus le mouvement dure longtemps.

- e. **NEW:** retour à la position initiale
- f. **AFFICHAGE DES SCORES:** permet d'afficher les scores en cours de partie.
- g. **3D:** passage à une visualisation en perspective 3D
- h. **SAUVEGARDE:** appelle la vignette de l'ordinateur pour vous permettre de sauvegarder à tout moment du jeu. Insérez votre nom de fichier puis cliquez sur OK pour valider.

#### ICONES 3D



Déplacement autour de la table vers la gauche



Déplacement autour de la table vers la droite



Table vue de haut



Table vue latérale



Déplacement de la table vers la gauche



Déplacement de la table vers la droite



Accès mode 2D



Sauvegarde

## ❑ VI - QUITTER LE JEU

Quitter la table de jeu: cliquez sur la porte dessinée sur le côté gauche ou en bas de la salle de billard.  
Quitter la salle de billard: cliquez sur la porte dessinée au fond de la salle.

## ❑ VII - LEXIQUE

Bande: ..... rebord de la table délimitant la surface du jeu.  
Blouse: ..... chacune des 6 ouvertures de la table du billard américain.  
Carambolage: ..... action de toucher les billes adverses.  
Effet: ..... mouvement de rotation donné à la bille de choc en ne la frappant pas en plein centre.

### COMMENT DONNER DE L'EFFET A LA BILLE DE CHOC?

#### ❶ RETRO

La bille recule

#### ❷ COULE

La bille avance

#### ❸ EFFET A GAUCHE

#### ❹ EFFET A DROITE

#### ❺ RETRO GAUCHE

La bille recule avec effet à gauche

#### ❻ RETRO DROITE

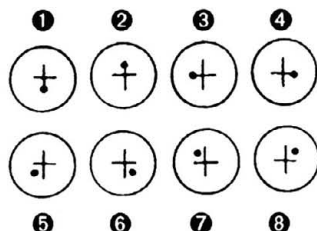
La bille recule avec effet à droite

#### ❼ COULE GAUCHE

La bille avance avec effet à gauche

#### ❽ COULE DROITE

La bille avance avec effet à droite



Limage: ..... préparation (va et vient) du tir.

Triangle: ..... accessoire en forme de triangle équilatéral utilisé pour placer correctement les billes au début de la partie. Nom donné également au groupe de billes ainsi constitué une fois ôté le cadre.

# DEUTSCH

## ☐ I - LADEANWEISUNGEN

### ATARI ST

- Ratschlag: Legen Sie eine Sicherungskopie des Spiels an, und heben Sie das Original gut auf.
- Spieldiskette ins Laufwerk einlegen.
- Computer einschalten.

### AMIGA

- Ratschlag: Legen Sie eine Sicherungskopie des Spiels an, und heben Sie das Original gut auf.
- Computer einschalten.
- Spieldiskette ins Laufwerk einlegen.
- Computer einschalten. Wenn das Titelbild erscheint, auf RETURN drücken, um das Spiel zu laden.
- Zum Sichern von Partien halten Sie eine formatierte Leerdiskette bereit.

## ☐ II - DREI VERSCHIEDENE BILLARDTISCHE IN EINEM EINZIGEN SPIEL

Stellen Sie sich einen Billardklub in einem stillen Park vor, den Sie mit Vergnügen besuchen, um dort Entspannung beim Spiel zu finden.

Bei Ihrer Ankunft bittet Sie die Empfangsdame um die Wahl des Billardsaals: Französisches Billard (klassisch und Drei-Banden), amerikanisches Billard (14/1 und Achter-Ball) und das verrückteste Billard aller Zeiten, ein Spiel auf einem achteckigen Tisch...

## ☐ III - DIE SPIELREGELN

Hinweis: Die mit einem \* versehenen Wörter verweisen auf das Verzeichnis Seite 30.

### A. DAS FRANZÖSISCHE BILLARD = KARAMBOLAGE

#### 1 - Klassische Regel

##### Prinzip

Die Standardregel enthält keine Beschränkung bezüglich der Banden. Daher eignet sich diese Fassung am besten für den Amateur.

Gespielt wird mit drei Kugeln: einer weißen, einer gelben und einer roten.

### *Spielbeginn*

Der erste Spieler macht den Anstoß mit der weißen Kugel, die die beiden anderen treffen muß, um einen Punkt zu machen. Der Spielball des zweiten Spielers ist die gelbe Kugel.

### *Ablauf der Partie*

Während des Spieles behalten die Spieler ihren Spielball bei. Die rote Kugel wird nie mit dem Queue \* berührt.

### *Punkten*

Ein Punkt wird erzielt, wenn der Spielball die beiden anderen Kugeln trifft (= 1 Karambolage). Solange ein Spieler punktet, kann er weiterspielen. Sieger ist, wer als erster 20 Punkte erreicht.

## **2 - Spiel über drei Banden \***

### *Prinzip*

Dieses Spiel richtet sich an fortgeschrittene Spieler. Das Prinzip der Karambolage \* ist dasselbe wie für die Standardregel. Es gilt aber zusätzlich: der Spielball muß zumindest an drei Banden stoßen, bevor er die dritte Kugel berührt.

## **B. AMERIKANISCHES BILLARD = POOL**

### **1 - 14/1**

#### *Prinzip*

Die einfachste Version des Pool-Billiards. Gespielt wird mit 15 verschiedenfarbigen Bällen, die von 1 bis 15 durchnummeriert sind, und einer weißen Kugel, dem Spielball.

#### *Spielbeginn*

Der Spieler macht den Anstoß mit der weißen Kugel und muß dabei eine nummerierte Kugel in eine Tasche \* spielen. Gelingt es ihm, darf er weiterspielen, ansonsten verliert er drei Punkte.

#### *Ablauf*

Damit während der Partie die Stöße gültig sind, muß der Spieler folgende Bedingungen einhalten:

- einen Zielball in eine Tasche spielen;
- einen nummerierten Ball gegen die Bande spielen;
- den Spielball nach Anstoßen einer nummerierten Kugel gegen die Bande spielen.

#### *Punkten*

Wenn eine Kugel vorschriftsgemäß "eingelocht" wird, wird ihr Wert zum Punktestand des Spielers hinzuaddiert. Sieger ist derjenige, der als erster 61 Punkte erreicht.

#### *Strafpunkte*

Dem Spieler werden je 3 Punkte abgezogen, wenn

- die weiße Kugel in eine Tasche fällt.
- wenn keine der obigen Bedingungen erfüllt wurde.

## **2 - 8er Ball**

### *Prinzip*

Großer Klassiker; die geläufigste Billardvariante bei Wettkämpfen. Gespielt wird mit 16 Bällen: 7 gelben, 7 roten, einem schwarzen (dem Achter-Ball) und dem weißen Spielball. Um zu gewinnen, muß ein Spieler alle Kugeln seiner Farbe "einlochen" und am Schluß Nr. 8 in eine Tasche spielen.

### *Spielbeginn*

Der erste Spieler schießt den Triangel auseinander.

Es ergeben sich mehrere Möglichkeiten:

- eine oder mehrere Bälle derselben Farben wurden eingelocht. Diese Farbe wird dem Spieler zugeordnet, der sodann weiterspielen kann;
- der schwarze Ball geht in eine Tasche: der Spieler verliert;
- ein roter und ein gelber Ball "gehen": der erste Ball, der in eine Tasche geht, bestimmt die Farbe des Spielers. Aber es kommt der andere Spieler an die Reihe.
- der Spielball wird eingelocht: die Bälle werden zurückgestellt, und der Gegner kommt dran.

### *Ablauf*

Der Spieler muß mit dem Spielball als erstes einen Ball seiner Farbe treffen.

Trifft er einen gegnerischen Ball, ist der Stoß ungültig. Die eingelochten Bälle kommen wieder auf den Tisch zurück. Der andere Spieler kommt an die Reihe.

Wenn bei einem Stoß gleichzeitig rote und gelbe Bälle "gehen", fährt derselbe Spieler fort; die Kugeln des Gegners werden jedoch einberechnet.

Nach einem regelwidrigen Stoß werden die Bälle zurückgestellt.

### *Spielende*

Hat ein Spieler alle seine Kugeln "eingelocht", muß er den 8er Ball in eine Tasche spielen.

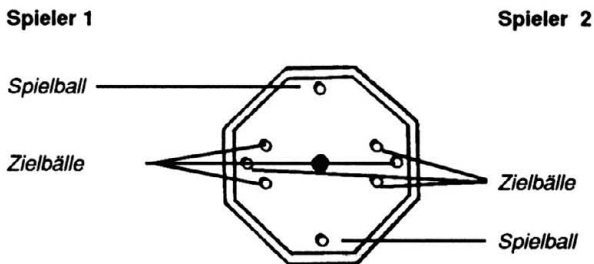
## C. FUTURISTISCHES BILLARD

### 1 - Fantasy Pool

#### *Prinzip*

Die Spieler verfügen über je vier Kugeln: einen Spielball und drei Zielbälle.

Ziel ist es, seine eigenen Zielbälle in die Tasche zu spielen.



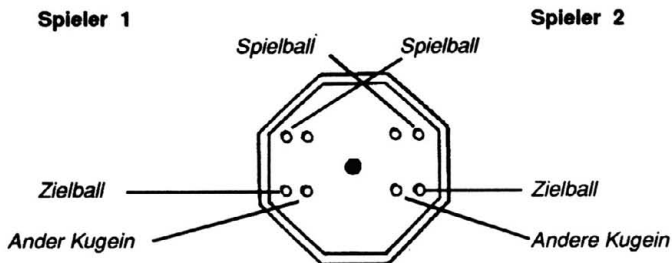
#### *Ablauf der Partie*

Ein Stoß ist gut, wenn es dem Spieler gelingt, einen seiner Spielbälle in die Tasche zu spielen. Locht er eine Kugel des Gegners ein, spielt er weiter, letzterer bekommt aber einen Punkt. Wenn einer der Spielbälle geht, kommt der andere Spieler an die Reihe; der Spielball kommt auf den Tisch zurück. Sieger ist derjenige, der als erster alle seine Bälle eingelocht hat.

## 2 - Crazy Pool

### Prinzip

Die Partien können sehr kurz sein, da sie manchmal nur in zwei oder drei Stößen ausgetragen werden. Ziel ist es, den Zielball seines Gegners einzulochen.



### Ablauf

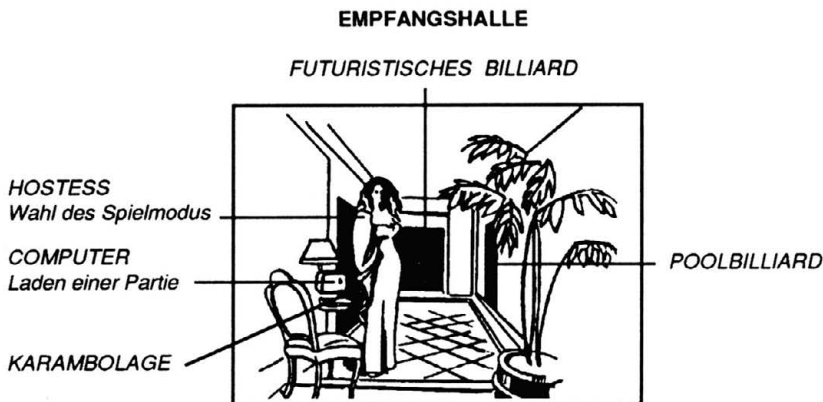
Die Spieler kommen abwechselnd je einmal an die Reihe. Wenn ein Spieler einen anderen Ball einlocht, so hat er die Partie verloren. Punkte werden nicht gezählt.

## IV - DIE MENÜS UND DIE SPIELKOMMANDOS

### A. EMPFANGSHALLE

Wenn Sie die Maus auf die unten angezeigten Stellen führen, gelangen Sie zum Ladedisplay, Wahl des Spielmodus oder in die diversen Billardsäle.

Um eine Wahl zu annullieren, klicken Sie mit dem rechten Mausknopf außerhalb des Fensters.



- 1 - Computer zum Laden einer Partie:** um eine gesicherte Partie wieder aufzunehmen, klicken Sie auf den Computer. Klicken Sie auf die Bezeichnung der gewünschten Partie, und bestätigen Sie mit OK, um die Partie zu laden.  
Zum Annullieren klicken Sie mit dem rechten Mausknopf außerhalb des Fensters.

- 2 - Spielmodus:** klicken Sie auf die Empfangsdame. Sie überreicht Ihnen eine Einladung.

2 SPIELER  
TRAINING 1 SPIELER  
1 SPIELER GEGEN COMPUTER



MARKIERUNG

Klicken Sie auf den gewünschten Modus.

Um das Fenster zu verlassen, klicken Sie außerhalb mit dem rechten Mausknopf.

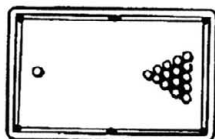
- 2 Spieler: Sie spielen zu zweit; der Computer dient als Schiedsrichter.
- Training 1 Spieler: Sie spielen allein. Es stehen Ihnen Sonderoptionen zur Verfügung wie etwa Einstellung von Parametern oder Visualisierung des Weges, den die Kugel zurücklegt.
- 1 Spieler gegen den Computer: in diesem Modus spielen Sie gegen einen gewählten, vom Computer übernommenen Gegner, mit dem Sie zuerst eine Wette abschließen werden.

- 3 - Wahl des Billardsaals:** klicken Sie auf die gewünschte Tür.

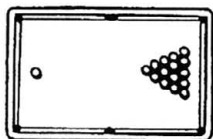
## B. BILLARDSÄLE

Sobald Sie in einem Billardsaal ankommen, wählen Sie die Spielvariante, indem Sie auf einen der zwei kleinen Tische klicken.

### SPIELVARIANTEN



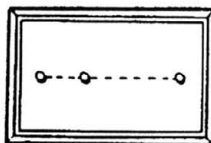
14/1



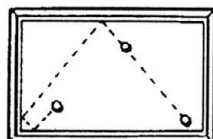
8er Ball

POOL

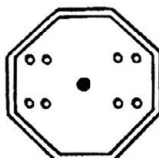
KARAMBOLAGE



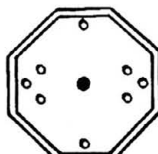
Standard



Drei Banden



Fantasy



Crazy

FUTUROBILLARD

### 1 - 1 Spieler / Training

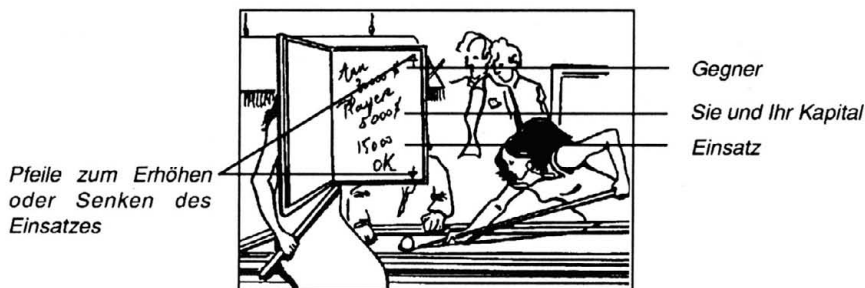
Sie gelangen direkt zum Spiel.

### 2 - 1 Spieler gegen 1 Computergegner

Sie wählen zuerst den Spielgegner, dann bestimmen Sie den Einsatz. Der Gegner nimmt die Wette jedoch nur an, wenn Sie über genügend Kapital verfügen.

Sie beginnen das Spiel mit einem Kapital von 5000 \$, das Sie vermehren oder ganz verlieren können.

#### WETTEN



Bestätigen Sie mit OK oder annullieren Sie, indem Sie mit dem rechten Mausknopf außerhalb der Tafel klicken. Um den Saal zu verlassen, klicken Sie auf den Ausgang im Hintergrund des Saales.

### 3 - Zwei Spieler

Nach Wahl der Spielvariante erscheint der Billardtisch.

## □ V - DIE SPIELKOMMANDOS

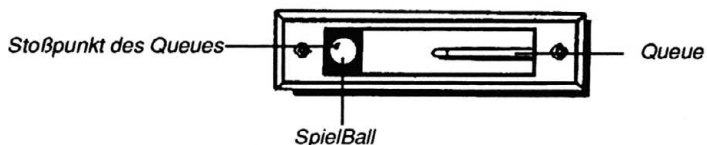
Zum Spielen wird allein die Maus verwendet.

#### A. STOSS

- 1 - Klicken Sie auf den Spielball; das Queue \* erscheint in Form einer Geraden. Indem Sie die Maus mit gedrücktem Knopf verschieben, bestimmen Sie den Winkel des Queues. Im dreidimensionalen Modus bestimmen Sie den Winkel, indem Sie den Tisch drehen (Sie 3D-Icons).
- 2 - Wenn der Winkel stimmt, lassen Sie den Mausknopf los. Es erscheint der sogenannte English Indicator rechts unten am Bildschirm. Klicken Sie auf den blauen (bzw. weißen) Punkt auf der Kugel, und verschieben Sie ihn, um dem Spielball Effet \* zu geben. Klicken Sie in die Zone mit dem Queue, um den Stoß mit der gegebenen Einstellung auszuführen. Die Bewegung des Queues simuliert das Einschwingen und ermöglicht außerdem, die Stoßkraft zu bestimmen.

Um die Einstellung zu annullieren, klicken Sie außerhalb des English Indicators.

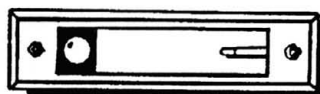
### ENGLISH INDICATOR



#### Stoßkraft



Schwacher Stoß



Starker Stoß

Um den English Indicator zu verlagern, klicken Sie auf die linke Seite und verschieben die Maus mit gedrücktem linken Knopf. Spiel gegen einen Computergegner: wenn Ihr Gegner an die Reihe kommt, klicken Sie mit dem linken Mausknopf: er wird eine Weile überlegen. Wenn er damit fertig ist, klicken Sie erneut, damit er den Stoß ausführt.

## B. SPIELOPTIONEN

Die Icons werden mit einem Druck auf den rechten Mausknopf aufgerufen. Wählen Sie mit dem linken Mausknopf.

### 1 - ICONS

| Optionen              | Icons<br>Training | Icons<br>Wettkampf |
|-----------------------|-------------------|--------------------|
| Weg                   | +                 |                    |
| Aufstellen der Kugeln | +                 |                    |
| Paramete              | +                 |                    |
| New                   | +                 |                    |
| Punktestand           | +                 | +                  |
| Zugang zu 3D          | +                 | +                  |
| Abspeichern           | +                 | +                  |
| UNDO                  | +                 |                    |

- a. **UNDO:** Aufheben des letzten Stoßes
- b. **WEG:** veranschaulicht den voraussichtlichen Weg des Spielballs durch Punktlinien. Diese Option ist besonders interessant: es wird dadurch die Auswirkung eines Effets je nach Stoßpunkt und -kraft verständlich gemacht. Sobald diese Option bestätigt ist, erscheint der Anfang der Kurve als volle Linie. Der Aspekt der Kurve ändert sich, wenn Sie Stoßkraft und Stoßpunkt ändern.
- c. **AUFSTELLEN:** ermöglicht die Bälle beliebig aufzustellen, um einen bestimmten Stoß einzustudieren.  
 Reset: ..... zurück zur Grundaufstellung  
 OK: ..... Bestätigung  
 Cancel: ..... Annullieren
- d. **PARAMETER :** Bei diesen Parametern handelt es sich um physikalische Faktoren, die Sie beliebig ändern können, um alle möglichen und unmöglichen Bedingungen zu schaffen!



**BANDENREIBUNG**

Je höher der Wert, desto mehr Effekt bekommt die Kugel beim Abprallen von der Bande.



**ABPRALLFAKTOR**

Je höher der Wert, desto größer der Abprall des Balles nach dem Anstoßen.



**RUTSCHFAKTOR**

Je höher der Wert, desto größer die Effets auf dem Tuch bei Karambolagen.



**ROLLFAKTOR**

Je kleiner der Wert desto länger dauert das Ausrollen.

- e. **NEW:** zurück zur Grundstellung
- f. **Punktestand:** Anzeige des laufenden Punktestands.
- g. **3D:** Wechsel zur 3D-Perspektive
- h. **ABSPEICHERN:** Aufruf eines Spezialfensters, zum Sichern von Partien. Geben Sie den Dateinamen ein, und klicken Sie zur Bestätigung auf OK.

**2 - 3D-ICONS**



Um den Tisch herum nach links gehen



Um den Tisch herum nach rechts gehen



Blickwinkel höher stellen



Blickwinkel senken



Nach links gehen



Nach rechts gehen



Zur fixen Vogelperspektive überwechseln



Abspeichern

## ❑ VI - SPIEL BEENDEN

Spieltisch verlassen: auf die Tür links oder unten am Bildschirm klicken.

Spielsaal verlassen: auf die Tür im Hintergrund klicken.

## ❑ VII - VERZEICHNIS

|                          |                                                                                                                    |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bande: .....             | federnder Rand auf der Innenseite des Tisches.                                                                     |
| Effet: .....             | Drall der Kugel, wenn Sie nicht voll in der Mitte gestoßen wird.                                                   |
| Einlochen: .....         | in eine Tasche spielen.                                                                                            |
| Gehen: .....             | in eine Tasche fallen.                                                                                             |
| Karambolage: .....       | Anstoßen des Spielballs an die beiden anderen Kugeln                                                               |
| Queue (sprich kö): ..... | Billardstock                                                                                                       |
| Tasche: .....            | eines der sechs Löcher am amerikanischen Billardtisch.                                                             |
| Triangel: .....          | Dreieckiges Accessoire mit dem die Bälle beim Poolbillard richtig aufgestellt werden. Auch die Aufstellung selbst. |

### VERSCHIEDENE EFFETS

#### ❶ RÜCKZIEHER

Die Kugel läuft zurück

#### ❷ NACHLÄUFER

Die Kugel läuft nach

#### ❸ LINKSEFFET

#### ❹ RECHTSEFFET

#### ❺ RÜCKZIEHER MIT LINKSEFFET

Die Kugel läuft mit Linksdrall zurück

#### ❻ RÜCKZIEHER MIT RECHTSEFFET

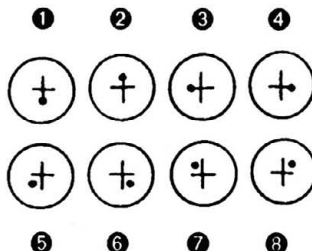
Die Kugel läuft mit Rechtsdrall zurück

#### ❼ NACHLÄUFER MIT LINKSEFFET

Die Kugel läuft mit Linksdrall nach

#### ❽ NACHLÄUFER MIT RECHTSEFFET

Die Kugel läuft mit Rechtsdrall nach



## ITALIANO

## ❑ I - CARICAMENTO DEL GIOCO

**ATARI ST**

- Consiglio: fate una copia del vostro gioco e mettete l'originale al sicuro.
- Inserite il dischetto di gioco nell'unità a dischetti.
- Accendete il computer.
- Quando la pagina titolo appare, premete il tasto RETURN e il gioco si caricherà.

**AMIGA**

- Consiglio: fate una copia del vostro gioco e mettete l'originale al sicuro.
- Accendete il computer.
- Inserite il dischetto di gioco nell'unità a dischetti.
- Quando la pagina titolo appare, premete la barra spaziatrice e il gioco si caricherà.
- Per i vostri salvataggi, prevedete un dischetto vergine formattato.

## ❑ II - TRE BILIARDI DIVERSI IN UN GIOCO UNICO...

Immaginate un club di biliardo nascosto ai confini di un gran parco boscoso; ci venite per il piacere di ritrovarvi un gioco che unisce il rilassamento alla riflessione strategica.

Accolti dalla hostess del club, siete invitati a scegliere la vostra sala di gioco: il biliardo francese (classico e tre sponde), il biliardo americano (regola del 15 e regola dell'8) e per finire, il biliardo più pazzesco che possa esistere, cioè, un gioco su una tavola ottagonale.

## ❑ III - LE REGOLE DEL GIOCO

N.B.: Le parole segnate con \* rinviano al lessico pagina 39.

**A. IL BILIARDO FRANCESE****1 - Regola classica***Principio*

La regola standard è senza restrizioni in quanto riguarda il numero di sponde da effettuare. Per questo, questa è senz'altro la regola più adatta per il giocatore dilettante.

Il gioco comprende tre bilie: una bianca, una gialla ed una rossa.

*Inizio della partita*

Il primo giocatore tira con la bilia bianca e deve toccare le altre due bilie per segnare un punto.

Il secondo giocatore gioca con la bilia gialla.

*Svolgimento della partita*

I giocatori giocano con la stessa bilia da battere durante tutta la partita. La bilia rossa non è mai toccata direttamente con la stecca.

#### *I punti*

Un punto viene segnato quando la bilia da battere tocca le altre due bilie.

Un giocatore continua finché segni un punto.

Il numero di punti stabilito per una partita è di 20. Il vincitore è quello che raggiunge per primo questo totale.

### **2 - Regola delle tre sponde \***

#### *Principio*

Questa regola è destinata ai giocatori confermati.

Il principio della carambola \* è lo stesso che per la regola standard però c'è una costrizione aggiuntiva: la palla da battere deve toccare almeno tre sponde prima di toccare la terza bilia.

## **B. BILIARDO AMERICANO**

### **1- Gloco del 15**

#### *Principio*

E' la regola del "pool" la più accessibile. Il gioco comporta 15 bilie di diversi colori, numerate da 1 a 15 e una bilia bianca che è la palla da battere.

#### *Inizio della partita*

Con la bilia bianca da battere, il giocatore deve mandare una bilia numerata in una buca \*. Se ci riesce, continua. Se fallisce, perde tre punti.

#### *Svolgimento*

Durante la partita, perché i colpi siano validi, il giocatore deve rispettare uno dei casi seguenti:

- mandare una bilia in una buca
- mandare una bilia numerata contro una sponda
- mandare la palla da battere contro una sponda dopo avere urtato una bilia numerata.

#### *I punti*

Il vincitore è quello che riesce a totalizzare 61 punti addizionando i valori delle bilie mandate nelle buche correttamente.

#### *Le penalità*

Il giocatore perde 3 punti se:

- la bilia bianca viene mandata in una buca.
- nessuno dei casi sopra citati è realizzato.

### **2 - Il gloco dell'8**

#### *Principio*

Grande classico, è il gioco più praticato nelle competizioni.

Il gioco comporta sedici bilie: sette bilie gialle, sette bilie rosse, una bilia nera n°8 e la palla da battere bianca. Per vincere, il giocatore deve mandare nelle buche tutte le bilie del suo colore e mandare la n°8 in una buca.

#### *Inizio della partita*

Il primo giocatore effettua la rottura del triangolo.

Allora, tre casi speciali si possono presentare:

- una bilia o parecchie dello stesso colore sono mandate in una buca. Allora, il giocatore segna i punti e quel colpo determinerà il colore delle sue bilie.
- la bilia nera viene mandata in una buca: la partita è persa.
- una bilia rossa ed una bilia gialla sono mandate ognuna in una buca: la prima bilia mandata in una buca determina il colore del giocatore ma questo passa la mano.
- la bilia bianca viene mandata in una buca: le bilie vengono riposizionate e il giocatore passa la mano.

### *Svolgimento*

Il giocatore deve per forza toccare in primo luogo una delle bilie del suo colore.

Se tocca una bilia del suo avversario, il colpo non è valido. Tutte le bilie, vengono riposizionate sulla tavola, e il giocatore passa la mano.

Se il giocatore manda nelle buche con un solo colpo le proprie bilie e quelle avverse, continua a giocare, ma le bilie dell'avversario vengono contate.

### *Il gioco della bilia n°8*

Quando tutte le bilie di uno stesso colore sono mandate nelle buche, il giocatore deve per vincere, mandare in una buca, la bilia n°8.

## **C. BILIARDO FUTURISTA**

### **1- Fantasy pool**

#### *Principio*

Ogni giocatore dispone di quattro bilie: una palla da battere e tre bilie bersagli.

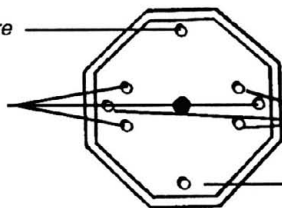
Lo scopo del gioco consiste nel mandare le proprie bilie bersagli in buche.

**Giocatore 1**

**Giocatore 2**

*Palla da battere*

*Bilie bersagli*



*Bilie bersagli*

*Palla da battere*

### *Svolgimento della partita*

Il giocatore segna un punto, quando riesce a mandare una delle proprie bilie bersagli in una buca. Se manda in una buca una bilia dell'avversario, continua a giocare, ma quest'ultimo segna un punto. Se manda in una buca una delle palle da battere, passa la mano ma la bilia è rimessa sul gioco.

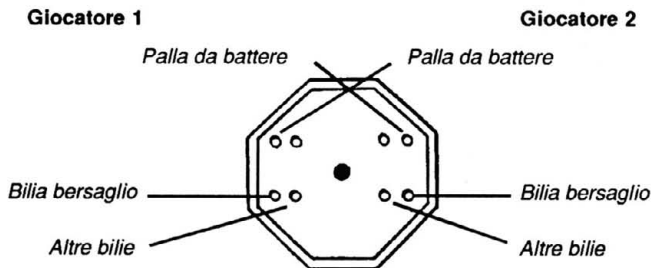
Quello che vince è quello che ha mandato tutte le proprie bilie in buche.

## 2- Crazy pool

### Principio

Le partite sono rapidissime, qualche volta, vengono giocate in due colpi o tre.

Lo scopo consiste nel mandare in una buca la bilia bersaglio dell'avversario senza mandare nelle buche le altre bilie.



### Svolgimento della partita

Ogni giocatore gioca un colpo alla volta.

Se un giocatore manda in una buca qualsiasi altra bilia, la partita è perduta.

Nessun punto viene contabilizzato.

## IV - I MENU' E I COMANDI DI GIOCO

### A. HALL DI ACCOGLIENZA

Muovendo il mouse sui posti sottoindicati, accedete allo schermo di caricamento, alla scelta del modo di gioco o alle diverse sale da biliardo.

#### HALL DI ACCOGLIENZA

##### BILIARDO FUTURISTA

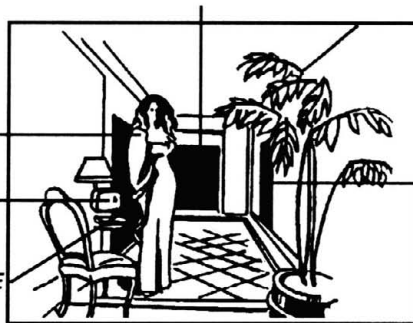
#### HOSTESS

Scelta del modo di gioco

#### COMPUTER

Caricamento di una partita

#### BILIARDO FRANCESE



#### BILIARDO AMERICANO

**1 - Computer di caricamento di una partita:** per caricare una partita salvata, cliccate sul computer che appare in primo piano. Cliccate sul nome della partita desiderata, convalidate con OK e la vostra partita si carica allora. Per annullare la scelta, cliccate fuori della vignetta di selezione con il pulsante destro del mouse.

**2 - Modo di gioco:** cliccate sulla hostess.

Vi presenta un biglietto d'invito.

2 GIOCATORI

ALLENAMENTO 1 GIOCATORE

1 GIOCATORE CONTRO UN AVVERSAIO  
COMPUTER



SELEZIONE

Cliccate sul modo scelto. Per uscire, cliccate con il pulsante destro fuori della vignetta.

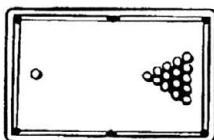
- 2 giocatori: giocate in due ed il computer fa da arbitro.
- Allenamento 1 giocatore: giocate da solo e avete accesso ad opzioni particolari quali le regolazioni di parametri o la visualizzazione della traiettoria della bilia.
- 1 giocatore contro avversario computer: in questo modo, giocate contro un avversario personalizzato che accetterà di giocare con voi solo dopo avere scommesso una somma minima.

**3 - Scelta della sala da biliardo:** cliccate sulla porta del biliardo che avete scelto.

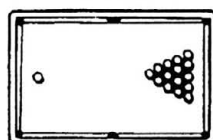
## B. SALE DA BILIARDO

Fin dal vostro arrivo nella sala da biliardo, scegliete le vostre regole di gioco cliccando sulle vignette dei tavoli.

### REGOLE DI GIOCO



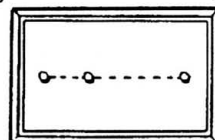
Regola del 15



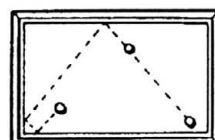
Regola dell'8

BILIARDO US

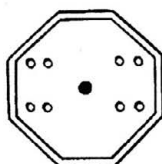
BILIARDO FRANCESE



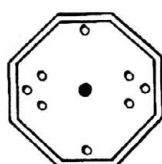
Classico



Tre sponde



Fantasy



Crazy

BILIARDO FUTURISTA

**1 - Modo 1 giocatore: allenamento**

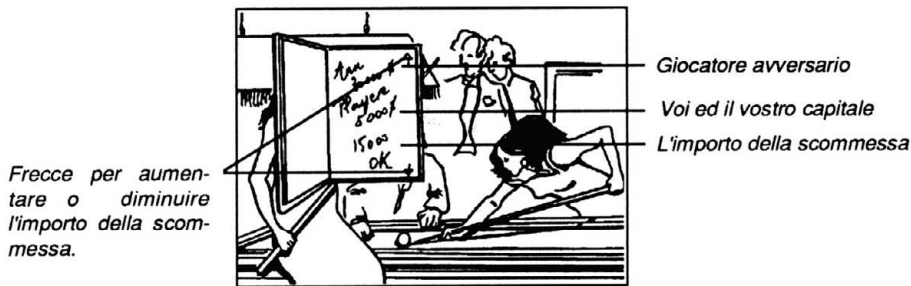
Accedete subito al gioco.

**2 - Modo un giocatore contro un avversario computer.**

Dovete scegliere il vostro partner di gioco, poi scommettere con lui la somma della scommessa. Accetterà di scommettere soltanto se il vostro capitale è sufficiente.

Cominciate il gioco con un capitale di \$ 5 000 che potete fare fruttare o perdere completamente.

**TABELLA DI SCOMMESSA**



Convalidate con OK o annullate cliccando con il pulsante destro fuori della tabella di scommessa. Per uscire dalla sala, cliccate sulla porta di uscita in fondo alla sala.

**3 - Modo due giocatori**

Dopo avere selezionato le regole di gioco, accedete direttamente al tavolo da biliardo.

## ☐ V - I COMANDI DI GIOCO

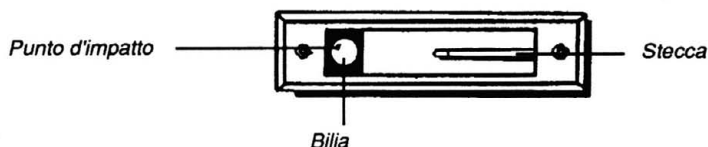
Tutti i comandi di gioco vengono gestiti con il mouse.

**A. PER GIOCARE UN COLPO.**

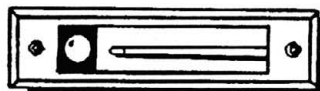
- 1 - Cliccate la palla da battere e appare la stecca in forma di una retta. Spostando il mouse e spostatelo per dare effetto\* alla palla da battere. Poi, cliccate nella zona della stecca per convalidare il vostro colpo e provocare il tiro. Lo spostamento della stecca nell'English Indicator rappresenta il va e vieni e la potenza del tiro.
- 2 - Quando l'angolo di tiro è scelto, liberate il pulsante del mouse, appare allora l'English Indicator nella parte inferiore destra dello schermo. Cliccate sul punto blu (o bianco) della bilia e spostatelo per dare effetto\* alla palla da battere. Poi, cliccate nella zona della stecca per convalidare il vostro colpo e provocare il tiro. Lo spostamento della stecca nell'English Indicator rappresenta il va e vieni e la potenza del tiro.

Per annullare, cliccate fuori dell'English Indicator.

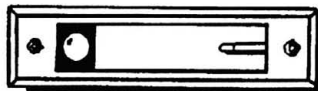
### ENGLISH INDICATOR



### La potenza del tiro



Tiro debole



Tiro forte

Potete spostare l'English Indicator cliccando sul lato sinistro e continuando a premere. Se giocate contro un avversario computer, lo fate giocare cliccando sul pulsante sinistro del mouse, allora si permette di riflettere un attimo. Quando ha finito, cliccate di nuovo per provocare il tiro.

## B. LE OPZIONI ACCESSIBILI DURANTE IL GIOCO

Le icone sono accessibili cliccando sul pulsante destro del mouse. Per convalidarle, cliccate sul pulsante sinistro.

### 1 - ICONE

| Icône di opzioni |                              | Icône<br>Modo di allenamento | Icône<br>modo competizione |
|------------------|------------------------------|------------------------------|----------------------------|
|                  | Traiettorie                  | +                            |                            |
|                  | Posizionamento delle bilie   | +                            |                            |
|                  | Parametri                    | +                            |                            |
|                  | New                          | +                            |                            |
|                  | Visualizzazione dei punteggi | +                            | +                          |
|                  | Accesso modo 3 D             | +                            | +                          |
|                  | Salvataggio                  | +                            | +                          |
|                  | UNDO                         | +                            |                            |



**Credits**

Program: Mourad Meghachi

Graphics: Dominique Girou

Music and sounds: Philippe Vachey

Technical advice: Cédric de Vigie

© Infogrames 1991