

Spielregeln



EINLEITUNG

Das 5-Ball-Spiel ist ein Ansage- und Punktspiel mit 5 Bällen. Vor Spielbeginn wird die Anzahl der Frames, sowie die ungerade Punktzahl je Frame (z.B.: 51, 101, 151 Punkte) bestimmt. Wie beim Dart, wird abwechselnd gespielt. Die angesagte Punktzahl bleibt während des gesamten Games unverändert. Als Ergebnis eines Frames gilt die Punktdifferenz zwischen den angesagten und den tatsächlich erzielten Punkten. Der erste Spieler mit dem Ergebnis „0“ (nicht unter 0) gewinnt den Frame.

WERTUNG

Jeder Ball hat einen bestimmten Wert, dieser wird beim Treffen dem Punktstand des Spielers hinzuaddiert (grüner Ball = 1 Punkt, roter Ball = 2 Punkte, weißer Ball/ gelber Ball = 4 Punkte, blauer Ball = 6 Punkte). Um punkten zu können, muss der Spieler mindestens zwei Bälle treffen, auch der gegnerische Spielball kann angespielt werden. Der Punktwert der getroffenen Bälle wird dem Ergebnis hinzugefügt. Der Spielball hat keinen Wert.

SPIELBEGINN (siehe Zeichnung)

Die Bälle werden auf dem Tisch platziert wie oben abgebildet. Der rote Ball wird im oberen Drittel des Tisches angesetzt, der blaue Ball in der Mitte und der grüne Ball im unteren Drittel, zwischen dem weißen Ball zur Rechten und dem gelben Ball zur Linken.

Wer das Game beginnen darf wird durch das Los entschieden. Der beginnende Spieler spielt mit dem weißen Ball, der folgende Spieler mit dem gelben. Die Spielbälle werden während des gesamten Games beibehalten. Um das Game zu beginnen muss zuerst der rote Ball getroffen werden. Für den nächsten Stoß kann der Spieler jeden beliebigen Ball frei wählen. Falls der Spielbeginn missglückt, verbleiben die Bälle an seiner Position und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Ergebnis eines Frames ist die Summe der mit dem Spielball getroffenen Ballwerte. Trifft der Spielball den selben Ball mehrmals, so wird sein Wert nur ein mal in Betracht gezogen. Der eigene Spielball hat keinen Wert. Beispiel: Der weiße Ball wird gespielt. Während des Frames wurde der rote Ball getroffen (2 Punkte) und der gelbe Ball (4 Punkte), Ergebnis = 6 Punkte. Dies ist ein gültiges Ergebnis von 6 Punkten, welches dem Total abgezogen wird.

SPIELLENDE

Ein Frame gewonnen hat derjenige, der zuerst exakt 0 Punkte erreicht. Falls der Spieler mehr Punkte erzielt als um auf 0 zu kommen, gilt das Ergebnis als ungültig und der nächste Spieler ist wieder an der Reihe. Beispiel: Ein Spieler muss 5 Punkte erreichen um auf 0 zu kommen. Er trifft den blauen Ball (6 Punkte) und den roten Ball (2 Punkte), was 8 Punkte ergibt. Der Spieler hat noch immer 5 Punkte zu erspielen um auf 0 zu kommen und der Nächste ist an der Reihe.

ACHTUNG BEI DEM ERGEBNIS 1, 2 & 4 UND BEI "BALL VOM TISCH"

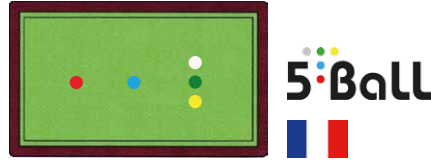
Es ist nicht möglich einen Frame mit einem Restergebnis von zu erspielenden 1, 2 oder 4 Punkten zu gewinnen, da er in der nächsten Runde mindestens 2 Bälle treffen muss. So behält der Spieler sein vorheriges Ergebnis und gibt die Runde ab. Beispiel: Ein Spieler muss 9 Punkte erspielen um auf 0 zu kommen. Er trifft den gelben Ball (4 Punkte) und den grünen Ball (1 Punkt), was 5 Punkte ergibt. Es bleibt ihm also ein Restergebnis von zu erspielenden 4 Punkten. In der nächsten Runde ist es ihm unmöglich diese zu erreichen, so behält er die verbleibenden 9 Punkte und gibt die Runde ab.

Fällt ein Ball vom Tisch, wird die Runde abgegeben und der Ball wird zurück an seinen vorgesehenen Platz gesetzt (siehe Zeichnung). Ist dieser Platz durch einen andern Ball blockiert, wird der Ball an den nächsten verfügbaren vorgesehenen Platz gesetzt (einzuhaltenden Reihenfolge: Platz des weißen oder gelben Balls, Platz des grünen, des blauen, des roten Balls).

Viel Spaß!



Règles du jeu



PRESENTATION

Le jeu 5-Ball se compose de 5 billes et se joue par manches gagnantes. Avant de commencer, il faut déterminer le nombre de manches à jouer ainsi qu'un nombre impair de points par manche. Par exemple: 51, 101, 151 points. Comme pour le jeu des fléchettes, chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur joue, obtient un score et le soustrait à son capital-points. Le premier joueur qui arrive à 0 remporte la manche. Une nouvelle manche recommence, toujours avec le capital-points convenu au départ.

SCORE

Les billes sont numérotées et le numéro sur la bille représente la valeur de celle-ci (bille verte=1 point, bille rouge= 2 points, bille blanche/bille jaune=4 points, bille bleue= 6 points). Pour marquer des points, la bille de tir du joueur doit caramboler au moins deux billes distinctes (l'une de deux billes peut être la bille de tir de l'adversaire), et seules ces caramboles comptent. La valeur des billes carambolées est additionnée et déterminera le score par tour. Si une même bille est carambolée plus d'une fois par la bille de tir du joueur, la valeur de la bille ne compte qu'une fois. La valeur de la bille de tir du joueur qui joue ne compte pas.

LANCEMENT DU JEU (voir dessin)

L'emplacement des billes est représenté sur le dessin ci-dessus. La bille rouge est en haut de la table, la bille bleue au milieu et la bille verte en bas entre la bille blanche à droite et la bille jaune à gauche.

Les joueurs décident par tirage au sort qui commence la partie. Le premier joueur joue avec la bille blanche, le second avec la bille jaune. Chaque joueur garde sa bille de tir tout au long de la partie. Au départ, le joueur commence par caramboler en premier la bille rouge avant toute autre bille. Ensuite, le choix est libre. Si la bille rouge n'est pas carambolée en premier, il n'y a pas de points, les billes restent dans la position jouée et c'est à l'adversaire de jouer. Le score est validé si au moins deux billes différentes sont carambolées par la bille de tir du joueur. La somme des valeurs des billes carambolées et validées représente le score pour le tour. La valeur de la bille de tir personnelle ne compte pas. Exemple : le joueur joue avec la bille blanche. Les billes qui sont carambolées pendant son tour sont la bille rouge (2) et la bille jaune (4). SCORE = 6 points. C'est un score valide et ces 6 points peuvent être déduits du total.

FIN DE PARTIE

Pour gagner la manche, le joueur doit arriver exactement à 0. S'il marque plus de points que nécessaire, le score n'est pas validé, aucun point n'est déduit. Exemple : un joueur doit faire 5 points pour arriver à 0. Il a carambolé pendant son tour la bille bleue (6) et la bille rouge (2). SCORE = 8 points. C'est trop de points pour faire 0, la main passe. Le joueur doit toujours faire 5 points pour arriver à 0 au tour suivant.

ATTENTION AUX POINTS RESTANTS DE 1, 2 & 4 ET BILLE HORS DU BILLARD

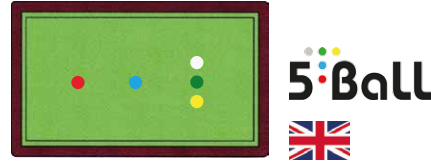
Il est impossible de gagner une manche si les points restants sont 1, 2 ou 4 points, car au prochain tour le joueur doit au moins caramboler 2 billes. Dans ce cas, le joueur va conserver son nombre de points acquis précédemment. Exemple : un joueur doit faire 9 points pour terminer à 0. Il carambole la bille jaune (4) et la bille verte (1). SCORE = 5 points. Il lui reste à faire un total de 4 points. Au prochain tour, il ne peut pas arriver à 0, car il est impossible de faire 4 points en carambolant 2 billes. Dans ce cas, le joueur conserve le nombre de points restants (9).

Si une bille tombe du billard, la main passe et la bille est remise à sa place initiale (voir dessin). Si cette place est bloquée par une autre bille, la bille est placée dans la première place initiale disponible (séquence à observer: blanc ou jaune, vert, bleu ou rouge).

Bon amusement!



Rules of the game



INTRODUCTION

The 5-Ball game is played with 5 balls and in rounds. In advance, make an agreement on the number of rounds to play and on an odd number of points per round (e.g. 51, 101, 151 points). As per the game of Darts, the players play by turns. The player scores and deducts the result from the number of points agreed, and subsequently from the last points obtained. The first player having 0 (not below) wins the round. The next round restarts with the same agreed number of points.

SCORING

The balls are numbered and the number on the ball represents its value (green ball= 1 point, red ball= 2 points, white ball/yellow ball= 4 points, blue ball= 6 points). The cue ball of the player must hit at least two different balls (could also be the opponent's cue ball) to score. The values of the hit balls are added, getting the score per shot. The cue ball of the player has no value.

STARTING THE GAME (see drawing)

The balls are put on the table as per above drawing to start the game. The red ball is on the top spot, the blue ball on the middle spot, the green ball on the bottom spot with the white ball on the right and the yellow ball on the left.

The players decide by toss who starts the game. The first player plays with the white ball, the opponent with the yellow one. Each player keeps his cue ball throughout the game.

To start the game the player must hit the red ball first. For the next shot the player may choose any ball to hit. In case the start failed, there are no winner points and the balls remain in the same position and the opponent plays. The score per shot is the sum of the value of the different balls hit by the player's cue ball. If the same ball is hit twice or more by the player's cue ball, the value of the hit ball is only taken once into account. The cue ball of the player has no value. EXAMPLE: the player plays with the WHITE ball. He hits the RED ball (2) and the YELLOW ball (4). SCORE = 6 points. This is a VALID score that can be deducted from the total of the player.

END OF THE GAME

To win the round the player must reach 0 (not below). If the player makes more points than necessary, the score is not validated and there are no points deducted. EXAMPLE: a player must make 5 points to reach 0. He hits the BLUE ball (6) and the RED ball (2). SCORE = 8 points. The score is not valid because he has made more points than necessary. The player keeps his 5 remaining points and the opponent plays.

BWARE OF REMAINING POINTS 1, 2 & 4 AND BALLS OFF TABLE

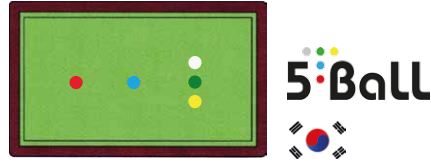
It is not possible to win a round if the player's remaining points are 1, 2 or 4 points, because in the next shot he must hit minimum 2 balls. So, the player keeps his number of points (he does not score) and the opponent plays. EXAMPLE: a player must make 9 points to reach 0. He hits the YELLOW ball (4) and the GREEN ball (1). SCORE = 5 points. The player still has to make 4 points. By the next shot he cannot reach 0 because it is not possible to make 4 points by hitting 2 balls. In this case the player keeps his number of points (9) and the opponent plays.

If a ball falls off the table, the shot is not valid and the ball is put back on its initial spot (see drawing). If that place is blocked by another ball, then the ball is placed on the first available initial spot (sequence to keep: white or yellow, green, blue or red)

Enjoy the game!



기본 원칙



소개

5구 게임은 볼 5개로 여러 라운드에 걸쳐 플레이합니다. 플레이할 라운드와 수와 라운드 당 출수 포인트(예: 51, 101, 및 151 포인트)에 대해 미리 약속을 정하십시오. 닥트 게임과 마찬가지로, 플레이어들은 교대로 플레이합니다. 플레이어가 득점하고 합의된 포인트 수에서, 그리고 이후 최종 획득 포인트에서 결과를 차감합니다. 0(미만이 아닌)을 갖는 첫 번째 플레이어가 해당 라운드에서 승리합니다. 다음 라운드는 합의된 동일 포인트 수로 다시 시작합니다.

득점

볼에 번호가 매겨져 있고 볼의 번호는 그 값(녹색 볼 = 1포인트, 빨간색 볼 = 2포인트, 흰색 볼/노란색 볼 = 4포인트, 파란색 볼 = 6포인트)을 나타냅니다. 플레이어의 큐 볼은 두 개 이상의 다른 볼들(상대방의 큐 볼일 수도 있습니다)을 맞춰야 합니다. 맞힌 볼들의 값을 더하여 상당 점수를 얻습니다. 플레이어의 큐 볼은 값이 없습니다.

게임 시작(도면 참조)

게임 시작을 위해 볼들이 위 도면에 따라 테이블에 놓여집니다. 빨간 볼이 상단 자리에, 파란색 볼이 중간 자리에, 녹색 볼이 하단 자리에, 흰색 볼이 오른쪽에, 노란색 볼이 왼쪽에 놓여 있습니다.

플레이어들은 누가 게임을 시작할지를 던지기로 결정합니다. 첫 번째 플레이어는 흰색 볼로, 상대방은 노란색 볼로 플레이합니다. 각 플레이어는 게임 전체에 걸쳐 자신의 큐 볼을 유지합니다.

게임을 시작하려면 플레이어가 먼저 빨간색 볼을 맞춰야 합니다. 다음 샷에서 플레이어는 맞힌 볼을 선택할 수 있습니다. 시작이 실패했을 경우, 승자 포인트는 없으며 볼은 같은 위치에 그대로 있고 상대방이 플레이합니다. 샷당 점수는 플레이어의 큐 볼이 맞힌 서로 다른 볼들의 값의 합계입니다. 플레이어의 큐 볼이 같은 볼을 2회 이상 맞히면, 맞은 볼의 값은 한 번만 계산합니다. 플레이어의 큐 볼은 값이 없습니다. 예: 플레이어는 흰색 볼로 플레이합니다. 플레이어가 빨간색 볼(2)과 노란색 볼(4)을 맞힙니다. 점수 = 6포인트. 이는 플레이어의 총점에서 차감될 수 있는 유효 점수입니다.

게임 종료

라운드에서 승리하려면 플레이어는 0(미만이 아닌)에 도달해야 합니다. 플레이어가 필요할 것보다 더 많은 포인트를 획득하는 경우, 점수는 유효화되지 않고 차감되는 포인트는 없습니다. 예: 플레이어가 0에 도달하려면 5포인트를 획득해야 합니다. 플레이어가 파란색 볼(6)과 빨간색 볼(2)을 맞힙니다. 점수 = 8 포인트 필요하지만 포인트보다 더 많은 포인트를 획득했으므로 점수는 유효하지 않습니다. 플레이어는 남아 있는 자신의 5 포인트를 유지하고 상대방이 플레이합니다.

남아있는 포인트 1, 2, 4와 테이블에서 떨어져 있는 볼을 주의하세요.

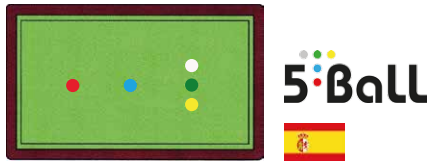
플레이어의 남아 포인트가 1, 2 또는 4 포인트이면, 다음 샷에서 볼을 2개 이상 맞춰야 하므로 해당 라운드에서 이길 수 없습니다. 따라서 플레이어는 자신의 포인트 수를 유지(득점하지 않음)하고 상대방이 플레이합니다. 예: 플레이어가 0에 도달하려면 9포인트를 획득해야 합니다. 플레이어가 노란색 볼(4)과 녹색 볼(1)을 맞힙니다. 점수 = 5 포인트. 플레이어가 여전히 4포인트를 획득해야 합니다. 플레이어가 다음 샷까지 0에 도달할 수 없습니다. 이 경우 맞혀서 4포인트를 획득할 수는 없기 때문입니다. 예: 경우 플레이어는 자신의 포인트 수(9)를 유지하고 상대방이 플레이합니다.

볼이 테이블에서 떨어지면, 샷은 유효하지 않고 볼은 초기 위치에 다시 놓여집니다(그림 참조). 해당 위치가 다른 볼로 차단된 경우에는, 해당 볼은 가능한 첫 번째 초기 지정(지켜야 할 순서: 흰색 또는 노란색, 녹색, 파란색 또는 빨간색)에 놓여집니다.

게임을 즐기세요!



Reglas de juego



INTRODUCCIÓN

El juego 5-Ball se compone de 5 bolas y se juega en mangas ganadoras. Antes de empezar se tiene que determinar el número de mangas ganadoras y un número impar de puntos por manga. Por ejemplo: 51, 101, 151 puntos. Al igual que el juego de Dardos, el 5-Ball se juega por turno. El jugador juega, obtiene un puntaje que se resta a su capital de puntos que lleva con el objetivo de llegar exactamente a cero (sin exceder). El primer jugador que llega a 0, gana la manga. Una nueva manga empieza con el número de puntos acordado.

MARCA

Las bolas están numeradas, el número es el valor de esta (bola verde= 1 punto, bola roja= 2 puntos, bolas blanca y amarilla= 4 puntos, bola azul= 6 puntos). Para ganar puntos, a lo menos dos bolas distintas (puede ser la bola de tiro adversa) deben ser caramboleadas por la bola de tiro. Se añade el valor de las bolas golpeadas y se marca el tiro. La bola de tiro del jugador no cuenta.

INICIO DEL JUEGO (ver dibujo)

Los puntos en el dibujo representan la ubicación inicial de las bolas. La bola roja está en lo alto de la mesa, la bola azul en el centro y la bola verde en el medio de abajo con la bola blanca a la derecha y la bola amarilla a la izquierda.

Los jugadores deciden por sorteo de quien comienza el juego. El primer jugador toma la bola blanca y el segundo tira la bola amarilla. El jugador mantiene su bola de tiro durante todo el partido. Inicialmente, el jugador hace su primera carambola sobre la bola roja antes de cualquier otra. Luego la elección es libre. En el caso que la bola roja no es golpeada en primero, no se marca puntos, las bolas quedan en su posición de juego y la mano pasa. El puntaje es válido si a lo menos dos bolas diferentes están caramboleadas por la bola de tiro del jugador. Si la bola de tiro golpea 2 veces o más la misma bola, aquella cuenta sólo una vez. El puntaje de un tiro válido es la suma de los valores de las distintas bolas tocadas. No cuenta la bola de tiro del propio jugador. Ejemplo: El jugador juega con la bola blanca. Las bolas que se golpean son la Roja (2) y la Amarilla (4). Puntaje = 6 puntos. Se trata de un puntaje de 6 puntos válidos y éste se deduce del total.

FIN DE JUEGO

Para ganar la manga, el jugador debe llegar a 0. El jugador conserva sus puntos si hace más puntos que se requiere, mismo así si el tiro es válido, el jugador pasa la mano sin marcar. Ejemplo: Un jugador debe hacer 5 puntos para hacer 0 puntos. Hace carambola con la bola Azul (6) y la Roja (2). Puntaje válido = 8 puntos. El jugador pasa la mano porque se hizo más puntos debidos. El jugador mantiene sus 5 puntos.

ATENCIÓN en el PUNTAJE 1, 2 y 4 y BOLA FUERA DEL BILLAR

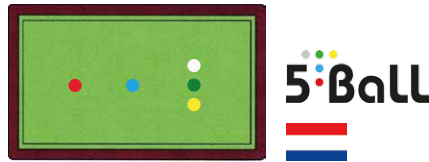
Es imposible ganar una manga (0 puntos) si el jugador llegaría a un puntaje intermedio de 1, 2 o 4 puntos porque en el tiro que sigue tiene que hacer carambola con a lo menos 2 bolas. De entonces el jugador conservará su previo puntaje adquirido y debe pasar la mano. Ejemplo: Un jugador lleva 9 puntos y hace carambolas con la bola Amarilla (4) y la bola verde (1). Puntaje = 5 puntos. El jugador hace un total intermedio de 4 puntos. Y en el siguiente tiro, no podrá terminar en 0, ya que es imposible hacer 4 puntos golpeando 2 bolas. El jugador guarda su puntaje anterior de 9 puntos y pasa la mano.

Si vuelve a la sala de la mesa de billar: se pasa la mano y la bola se devuelve a su lugar inicial. Si aquel espacio está bloqueado por otra bola, la bola caída se coloca en la primera posición inicial disponible (Secuencia a observar: blanco o amarillo, verde, azul o rojo).

! Le deseamos mucha diversión!



Spelregels



INLEIDING

Het 5-Balls spel wordt gespeeld in sets. Voor aanvang van het spel spreekt je met je tegenstander af hoeveel sets er gespeeld worden. Bijvoorbeeld: Best of 3, 5 of 7 enz. Ook het aantal punten per sets, wordt van tevoren afgesproken. Bijvoorbeeld: 51, 101, 151 punten. Bij het 5-ball spel tel je van het aantal afgesproken punten, terug naar 0 en je begint altijd met een oneven aantal punten. De spelers stoten om de beurt. De speler die het eerst op 0 uitkomt, heeft de set gewonnen.

SCOREN

De cijfers op de ballen, vertegenwoordigt de waarde van de bal. Om punten te kunnen scoren, moeten er minimaal 2 ballen geraakt worden. De waarde van de geraakte ballen wordt bij elkaar opgeteld en dit is de score per beurt. De waarde van de eigen speelbal telt NIET mee.

AANVANG VAN HET SPEL (zie tekening)

Op het biljart staan stippen voor de plaats van de ballen. De rode bal ligt op de boven stip, de blauwe op de middelste stip de groene op de midden-onder-stip, de witte bal op de rechts-onder-stip, de gele bal op de links-onder-stip.

De spelers bepalen door middel van tossen wie het spel mag beginnen. De speler die begint, speelt met de witte bal (rechts-sonder). De tegenstander speelt met de gele bal. De spelers behouden tijdens de gehele partij de eigen kleur speelbal.

De speler die begint, moet bij de aanvangsstoot eerst de rode bal raken, alvorens een andere bal geraakt mag worden. Bij de volgende beurt mag je zelf kiezen welke bal je als eerste wilt raken. Wordt door speler 1 bij de aanvangsstoot de rode bal gemist, dan blijven de ballen in deze positie liggen en is de tegenstander aan de beurt. Er is een geldige score indien tenminste 2 andere ballen worden geraakt.

Tel de waarde van de geraakte ballen bij elkaar op en dit is de score per beurt. De waarde van de eigen speelbal telt NIET mee. VOORBEELD: De speler speelt met de WITTE speelbal. De ballen die tijdens de speelbeurt geraakt worden zijn ROOD(2) en GEEL(4). SCORE= 6 punten. Dit is een GELDIGE score en mag van het aantal nog te maken punten worden afgetrokken.

Een beurt waarin meer punten worden gescoord dan de speler nog had moeten maken, is ONGELDIG. De speler behoudt het aantal nog te maken punten en de tegenstander is aan de beurt. VOORBEELD: Een speler moet nog 5 punten maken om op 0 te eindigen. Hij raakt tijdens zijn speelbeurt de BLAUWE(6) en RODE(2) bal. SCORE= 8 punten. De score is ONGELDIG. Men heeft namelijk meer punten gemaakt dan nodig was.

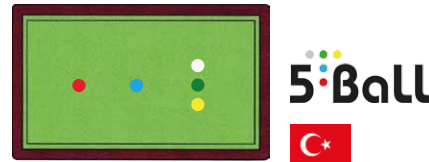
De speler die na het stoten tijdens zijn speelbeurt op een puntenaantal uitkomt waarbij hij/zij in een volgende speelbeurt niet op 0 kan eindigen, heeft geen score. De beurt is ongeldig. De speler behoudt het aantal nog te maken punten en de tegenstander is aan de beurt. Een spel is beëindigd als 1 van beide spelers op 0 is uitgekomen. VOORBEELD: Een speler moet nog 9 punten maken om op 0 te eindigen. Hij raakt tijdens zijn speelbeurt de GELE(4) en GROENE(1) bal. SCORE= 5 punten. De speler komt hiermee op 4 restant punten. Bij een volgende speelbeurt kan men niet op 0 eindigen, omdat er met minimaal 2 ballen te raken geen 4 punten gescoord kan worden. De score is ONGELDIG. De speler behoudt het aantal nog te maken punten (9) en de tegenstander is aan de beurt.

Mocht een bal uit het biljart gestoten worden (de beurt is dan direct ongeldig). De bal wordt teruggeplaatst op zijn eigen stip. Is die plaats geblokkeerd door een andere bal, dan wordt de uitgestoten bal op het eerste vrije stip geplaatst. (volgorde: wit of geel, groen, blauw of rood)

We wensen u heel veel biljartplezier!!!

www.5-ball-game.com

Oyunun kuralları



GİRİŞ

5-Ball oyunu 5 toptan oluşur ve setler halinde oynanır. Başlangıçta temsil eder (yeşil top=1 puan, kırmızı top=2 puan, beyaz top/sarı top=4 puan, mavi top=6 puan). Puan almak için, en az iki top çarşımalıdır. (Rakibin topu da olabılır) Çarpışan topların değeri topların ve istaka skorunu belirler. Bir vuruşta aynı renkteki topa birden fazla kez çarpmada bulunmuş puan sadece bir kez çarpmış gibi hesaplanır. Oyuncunun vuruş topu toplamaya dahil edilmez .

SKOR

Topların numaralandırılmıştır ve top üzerindeki numara bu topun değerini temsil eder (yeşil top=1 puan, kırmızı top=2 puan, beyaz top/sarı top=4 puan, mavi top=6 puan). Puan almak için, en az iki top çarşımalıdır. (Rakibin topu da olabılır) Çarpışan topların değeri topların ve istaka skorunu belirler. Bir vuruşta aynı renkteki topa birden fazla kez çarpmada bulunmuş puan sadece bir kez çarpmış gibi hesaplanır. Oyuncunun vuruş topu toplamaya dahil edilmez .

OYUNUN BAŞLATILMASI (şekle bakın)

Topların yerleştirilmesi yukarıdaki şekilde gösterilmiştir. Kırmızı top masanın üst kısmında, mavi top ortada ve alttaki yeşil top sağdaki beyaz top ve soldaki sarı top arasındadır.

Oyuncular kura çekerek oyuncu kimin başlayacağına karar verirler. Birincisi oyuncu beyaz topa oynar, ikincisi sarı topa oynar. Her oyuncu oyun sırasında vuruş topunu muhafaza eder. Başlangıçta, oyuncu diğer tüm toplardan önce ilk olarak kırmızı topu çarşıtırarak başlar. Ardından, seçim serbesttir.

Kırmızı top ilk başta çarşılmıyorsa, toplar aynı konumda kalır ve oyun sırası karşı tarafa geçer. En az iki top çarşırsa skor onaylanır. Çarpışan ve onaylanan topların değerlerinin toplamı turun skorunu temsil eder. Kişisel vuruş topunun değeri sayılmaz. Örnek: oyuncu beyaz topa oynar. Tur boyunca çarpışan toplar kırmızı top (2) ve sarı toptur (4). SKOR = 6 puan. Bu onaylanmış bir skordur ve bu 6 puan toplamdan çıkarılabilir.

TUR SONU

Seti kazanmak için, oyuncu tam olarak 0'a ulaşmalıdır. Gerekenden daha fazla puan alırsa, skor onaylanmaz ve oyuncu pas geçer. Örnek: oyuncu 0'a ulaşmak için 5 puan almıştır. Sırası boyunca mavi top (6) ve kırmızı topu (2) çarşırdı. SKOR = 8 puan. El rakibe geçer çünkü gerekenden daha fazla puan alınmıştır. Bu yüzden de oyuncu 0'a ulaşmak için 5 puan almıştır.

SKORLAR 1, 2 VE 4'E VE BİLARDO MASASININ DIŞINDAKİ TOPA DİKKAT

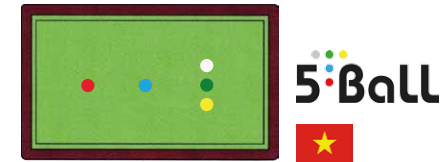
Oyuncunun ara skoru 1, 2 veya 4 ise bir raund kazanmak imkansızdır, nitekim bir sonraki turda en az 2 topu çarşıtırmalıdır. Bu yüzden, oyuncu önceden elde edilen puan sayısını korur ve el rakibe geçer. Örnek: bir oyuncu 0'a bitirmek için 9 puan almıştır. Sarı top (4) ve yeşil topu (1) çarşıtırır. SKOR = 5 puan. Sadece toplam 4 puan yapması gerekir. Bir sonraki turda, 0'a ulaşamaz, çünkü 2 topu çarşıtırarak 4 puan yapmaktır imkansızdır. Bu durumda, oyuncu kalan puan sayısını (9) muhafaza eder ve el rakibe geçer.

Topun bilardo masasından çıkması durumunda, el rakibe geçer ve top başlangıç yerine konur (bkz. resim). Bu alan başla bir toplu bloke edilmiş ise, top müsait olan en yakın başlangıç noktasına yerleştirilir (izlenecek sıra: beyaz veya sarı, mavi veya kırmızı).

İyi eğlenceler!



Quy tắc của trò chơi



GIỚI THIỆU

Trong bida 5 bóng, các cơ thủ chơi với 5 bi mỗi ván. Trước tiên, các cơ thủ thỏa thuận số ván sẽ chơi và số điểm là tối đa của mỗi ván (ví dụ 51, 101, 151 điểm). Tương tự trò chơi phi tiêu, các cơ thủ chơi theo lượt. Các cơ thủ ghi điểm và trừ điểm dựa trên số điểm tối đa đã thỏa thuận trước đó cho đến điểm cuối cùng đạt được. Cơ thủ nào trừ đến 0 (không quá) trước sẽ thắng ván đấu. Ván sau cũng có cùng số điểm tối đa như ván trước.

GHI ĐIỂM

Các viên bi được đánh số và số trên viên bi là giá trị của viên bi đó (bi xanh lá = 1 điểm, bi đỏ = 2 điểm, bi trắng/vàng = 4 điểm, bi xanh da trời = 6 điểm). Bi cái của cơ thủ phải chạm ít nhất 2 bi khác nhau (kể cả bi cái của đối thủ) mới được ghi điểm. Điểm mỗi cơ (cứ đánh) là tổng điểm của các viên bi do bi cái chạm vào. Bi cái của cơ thủ không có điểm.

KHAI CUỘC (xem sơ đồ)

Các viên bi được xếp trên bàn theo hình trước khi khai cuộc. Bi đỏ được xếp ở đỉnh tam giác, bi xanh da trời ở giữa tam giác, bi xanh lá ở giữa cạnh đáy tam giác, bi trắng ở góc phải và bi vàng ở góc trái. Các cơ thủ tung đồng xu để quyết định ai là người thực hiện cơ khai cuộc. Cơ thủ khai cuộc bằng bi cái trắng, cơ thủ còn lại dùng bi cái vàng. Cơ thủ dùng bi cái như vậy trong suốt ván đấu. Cơ khai cuộc phải chạm bi đỏ trước. Cơ tiếp theo có thể chạm bất kỳ bi nào.

Trong trường hợp cơ khai cuộc không chạm bi đỏ, không có điểm số nào được ghi, trật tự các bi vẫn giữ nguyên và lượt chơi thuộc về cơ thủ còn lại. Điểm cơ là tổng giá trị các bi mà bi cái của cơ thủ chạm vào. Nếu 1 viên bi bị bi cái chạm 2 lần hoặc nhiều hơn, điểm số cũng chỉ được tính 1 lần. Bi cái của cơ thủ không có điểm. Ví dụ: cơ thủ chơi bi TRẮNG, cơ thủ đó chạm bi ĐỎ (2) và bi VÀNG (4). ĐIỂM = 6 điểm. Đây là điểm số ĐƯỢC trừ vào tổng số điểm của cơ thủ này.

KẾT THÚC

Cơ thủ nào trừ hết số điểm (đến 0) trước sẽ thắng ván đấu. Nếu điểm cơ lớn hơn số điểm còn lại (đến 0) thì không được trừ. Ví dụ: cơ thủ còn 5 điểm để đến 0. Anh ta chạm bi XANH DA TRỜI (6) và bi ĐỎ (2). ĐIỂM = 8 điểm. Điểm số này không được tính vì nó lớn hơn 5. Cơ thủ vẫn còn 5 điểm và lượt chơi thuộc về cơ thủ còn lại.

HÃY LƯU Ý SỐ ĐIỂM CÒN LẠI LÀ 1, 2 & 4 VÀ BI RƠI XUỐNG LŒ

Không thể thắng ván đấu NẾU số điểm còn lại của cơ thủ là 1, 2 hoặc 4 điểm, bởi vì cơ tiếp theo cơ thủ này phải chạm 2 bi. Do đó, điểm của cơ thủ không được trừ (không ghi thêm điểm) và lượt chơi thuộc về cơ thủ còn lại.

Ví dụ: một cơ thủ còn 9 điểm nữa thì tiến đến 0 trước. Cơ thủ này chạm bi VÀNG (4) và bi XANH LÁ (1). ĐIỂM = 5 điểm. Cơ thủ vẫn cần ghi 4 điểm. Trong cú đánh tiếp theo, cơ thủ này không thể ghi 4 điểm bằng 2 cú chạm. Trong trường hợp này, cơ thủ vẫn giữ 9 điểm và lượt chơi thuộc về cơ thủ còn lại.

Nếu bi bị rơi xuống lỗ, cơ thủ không được tính và bi được lấy lên bàn và đặt ở vị trí ban đầu (xem sơ đồ). Nếu vị trí đó đã có bi khác đồng, bi sẽ được đặt ở vị trí ban đầu của các bi còn lại (thứ tự: trắng hoặc vàng, xanh lá, xanh da trời hoặc đỏ).

Chúc các bạn chơi vui vẻ!

www.5-ball-game.com