

## Règle du jeu 5 billes



Le nouveau jeu de 5 billes permet de rendre plus accessible aux jeunes débutants, tout en restant un challenge pour les joueurs expérimentés.

### 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. La première équipe qui arrive à 0 remporte la manche. Une nouvelle manche recommence, toujours avec le capital-points convenu au départ contre une autre équipe.

### 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 carambola au moins deux billes distinctes (l'une des 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 :

L'emplacement des billes : 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. La première équipe joue avec la bille blanche, la seconde avec la bille jaune.

Chaque équipe garde sa bille de tir tout au long de la partie.

Au départ, le joueur commence par carambola 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.

### **FIN DE PARTIE :**

Pour gagner la manche, l'équipe 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.