

OFFICIALLY ENDORSED BY  RILEY

# VIRTUAL POOL 3



*Janette Lee*



Endorsed by  
 RILEY



*Interplay*

# SOMMAIRE

- 2. Nouveautés de Virtual Pool 3
- 3. Configuration requise
- 3. Installation et démarrage
- 4. Menu principal
  - 4. Partie rapide
  - 8. Jeu Carrière
  - 9. Charger une partie
  - 9. Internet Play
  - 9. Partie en réseau local
  - 12. Définir un coup/coup artistique
  - 13. Tournoi
  - 14. Films
  - 15. Statistiques
  - 16. Paramètres :
  - 20. Démo
  - 20. Quitter
- 20. Le jeu
  - 20. L'écran de jeu
  - 21. Commandes
  - 25. Suivi et force
- 26. Mode Carrière
- 30. Partie en ligne avancée
  - 30. Problèmes avec les systèmes de partage de connexion à Internet ou les firewalls
  - 30. Comment se connecter
  - 30. Le site Web de VP3, un endroit idéal pour en apprendre davantage sur VP3 Online et le billard en général.
  - 30. Description de GameSpy Arcade
  - 31. Comment utiliser GameSpy Arcade pour créer ou entrer dans une salle de billards et retrouver vos amis
  - 33. Salles de défi
  - 33. Partie en équipe
  - 33. Tournois
- 33. Ligues
- 33. Compétitions
- 33. Règles et astuces
  - 33. Règles générales sur le billard
  - 36. Règles de jeu spécifiques
    - 36. Règles de la 9
    - 37. Règles de la 8
    - 42. Règles du billard à blouses (Straight Pool)
    - 44. Règles du jeu de Rotation
    - 44. Règles de la 6
    - 45. Règles de la 10
    - 46. Règles de la 3
    - 46. Règles du billard à bandes
    - 47. Règles du jeu à Une poche
    - 48. Règles du jeu de la 15
    - 49. Règles de base du Billard à blouses
    - 50. Règles du 101
    - 51. Règles du cribbage
    - 52. Honolulu
    - 53. Règles de Honolulu
    - 54. Règles du Bowliard
    - 56. Règles du billard à trois bandes
    - 57. Règles du billard à une bande
  - 57. Notions de base
  - 66. Techniques avancées
  - 70. Conseils de « Tall Steve »
- 71. Crédits
- 73. Appendice A - Glossaire
- 73. VI TOUJOURS A VOTRE DISPOSITION

## **Avertissement**

### **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.**

**I Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## **Nouveautés de Virtual Pool 3**

**Jeanette Lee** : des instructions vous seront données par la « Veuve noire », en personne, dans une séquence vidéo. Jeanette affronte avec succès les adversaires et les obstacles de la vie quotidienne. Elle a acquis la célébrité rapidement et est devenue la meilleure joueuse de billard féminin du monde en 1996. Toujours classée parmi les dix meilleures au rang mondial, elle continue de gagner des tournois aujourd'hui encore

**Mode Carrière** : Virtual Pool 3 comprend un NOUVEAU mode de jeu. Vous commencez le jeu dans un garage où vous pouvez vous faire un peu de monnaie. Dès que vous avez suffisamment d'argent et d'expérience, vous pouvez jouer contre le chef de chaque lieu, leur montrer qui est le plus fort et empocher leur argent. Lorsque vous avez vaincu un chef, rendez-vous dans un autre lieu non verrouillé à la rencontre de nouveaux adversaires. Choisissez la queue de votre choix (du moins celle que votre porte-monnaie vous permettra d'acheter) en attendant de posséder l'équipement de vos rêves. Si vous persévérez et apprenez à jouer comme un pro, vous pourrez affronter la « Veuve noire » et gagner plein d'argent dans sa villa au bord de la mer (Jeanette Lee de Virtual Pool 3... pas la vraie !)

**Graphiques** : vous avez le choix entre 8 nouveaux environnements, parmi lesquels un garage, un refuge de motards, deux élégantes salles de billards, un château, une salle privée du casino Monte Carlo et la villa au bord de la mer de Jeanette.

**Apprentissage** : si vous n'avez jamais touché une bille au billard, voici l'occasion d'apprendre sans vous couvrir de honte en public. Les leçons vous seront données par Jeanette Lee, l'une des meilleures joueuses de billard féminin.

**Nouvelles fonctions de jeu en temps réel** : aide à la visée fantôme. Modèles de queue de Viking™, Joss™, Schon™ et Creative Inventions™. Tables conçues sur le modèle des tables de Imperial International™. Nouveau look : grâce à sa nouvelle interface utilisateur et à son moteur graphique complètement mis à jour, Virtual Pool 3 est l'un des jeux de billards les plus conviviaux du marché.

## **Configuration requise :**

IBM ou 100% compatible Pentium™ 233 Mhz ou ultérieur, Windows® 95/98/2000 avec DirectX 7, 32 Mo de RAM, 200 Mo d'espace libre sur le disque dur, lecteur de CD-ROM à vitesse quadruple ou supérieur, carte son et carte vidéo supportant DirectX.

Configuration recommandée : P2 400 avec carte vidéo accélératrice de 16 Mo.

## **Installation et démarrage**

**Installation :** Pour installer Virtual Pool 3, insérez le CD-ROM de Virtual Pool 3 dans votre lecteur de CD-ROM. La fonction AutoRun (Exécution automatique) affiche le menu d'installation. Sélectionnez « Install » pour afficher les étapes nécessaires à l'installation du jeu sur votre système. Si votre fonction AutoRun n'est pas activée ou ne fonctionne pas, utilisez l'option Exécuter du menu Démarrer pour exécuter d:\Windows\Autorun.exe (« d : » est la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM). Le menu d'installation apparaît. Suivez ensuite les instructions ci-dessus.

Remarque : pour jouer à Virtual Pool 3, DirectX 7 DOIT être installé sur votre système. Si ce n'est pas le cas, le programme d'installation vous demandera si vous souhaitez l'installer. Sélectionnez Oui.

Veuillez prendre quelques minutes pour remplir le formulaire d'enregistrement électronique. Cela vous permettra d'avoir accès à des démos d'Interplay gratuites, des mises à jour de produits, des promotions sur des produits et bien plus encore...

**Démarrage du jeu :** Le disque de Virtual Pool 3 doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM même si le jeu a déjà été installé. Si Virtual Pool 3 est installé sur votre système, la fonction Autorun est exécutée automatiquement. Dans le cas contraire, le programme d'installation de Virtual Pool 3 apparaît. Vous pouvez également démarrer le jeu à l'aide du menu Démarrer, en sélectionnant Programmes puis le raccourci de Virtual Pool 3. Cliquez ensuite sur l'icône VP3 du menu déroulant de Virtual Pool 3. Si la palette de couleur de votre bureau est définie sur 65 536 couleurs (16 bits), vous pouvez jouer en mode plein écran ou dans une fenêtre dimensionnable. Si votre bureau est défini sur Couleurs vraies (24 ou 32 bits), Virtual Pool 3 peut uniquement être exécuté en mode plein écran (cela s'applique uniquement si vous êtes en mode logiciel et que vous ne possédez pas de carte accélératrice 3D).

**Démarrage rapide :** Après plusieurs écrans d'introduction, le menu principal de Virtual Pool 3 apparaît. Si vous souhaitez commencer une partie rapidement, sélectionnez l'option Partie rapide. Pour obtenir des explications sur le menu Partie rapide, reportez-vous à la section Partie rapide, page 4. L'écran du jeu est divisé en plusieurs zones : Zone de statut. Fenêtre du billard et Barre d'action (voir Ecran du jeu, page 20). «Ces différentes zones vous permettent de suivre l'évolution du jeu. Pour modifier la visée, déplacez la souris vers la droite ou vers la gauche. Pour incliner l'affichage de la table, déplacez la souris vers l'avant ou vers l'arrière. Pour faire un gros plan ou un plan général, déplacez la souris vers l'avant ou vers l'arrière tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur la touche S et maintenez-la enfoncée. La souris contrôle désormais le mouvement de la queue. Lorsque vous déplacez la souris vers l'arrière puis vers l'avant, la queue suit le mouvement de la souris. La vitesse à laquelle vous déplacez la souris détermine la force à laquelle la queue frappe la boule blanche. Déplacez légèrement la souris vers l'avant pour exécuter un léger coup et rapidement pour un coup plus puissant.

Pour repositionner le curseur de la souris sur l'écran et afficher les options du menu (si elles sont masquées), appuyez sur ECHAP. Vous trouverez une description complète des options du jeu dans ce manuel. (Reportez-vous à la section Commandes du clavier, page 21, pour obtenir une description des touches de raccourci et des touches du clavier et à la section Menu Jeu, page 4, pour une description des options de menu.)

## **Menu principal :**

Lorsque le jeu démarre, une liste d'options apparaît. Cette section décrit les options du menu, leur fonction et la manière d'utiliser les menus.

**Partie rapide :** si vous souhaitez commencer une partie rapidement, sélectionnez l'option Partie rapide. Lorsque vous avez défini tous les paramètres souhaités, cliquez sur le bouton OK situé en bas à droite de l'écran. Si vous souhaitez retourner au menu principal, cliquez sur le bouton Annuler.

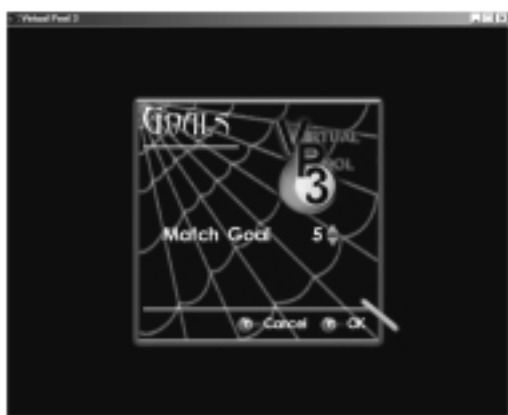


**Jeu :** cliquez à l'aide de la souris sur le type de jeu auquel vous voulez jouer, puis cliquez sur le bouton OK. Si vous changez d'avis, appuyez sur le bouton Annuler. Vous avez le choix entre les jeux suivants :



Reportez-vous à la section Règles et astuces, page 33, pour obtenir des informations supplémentaires sur les règles de chaque type de jeu.

**Longueur du match :** définissez le nombre de parties que vous voulez jouer en cliquant sur la flèche vers le haut ou vers le bas. Le nombre maximum de parties est 50 et le nombre minimum est 1.



**Configuration de la table :** les paramètres de configuration de la table vous permettent d'adapter la table selon vos capacités et le niveau de difficulté. Vous pouvez définir la Vitesse de la table et la Vitesse de la bande de toutes les tables.

Les paramètres prédéfinis sont les suivants : Amateur, Pro, ou Championnat.



Si vous sélectionnez un paramètre prédéfini, les curseurs de la table changent. Sélectionnez l'option Personnaliser pour personnaliser un paramètre prédéfini. Si vous appuyez sur les flèches vers le haut (nombres plus élevés), le niveau de jeu sera plus difficile. Si vous appuyez sur les flèches vers le bas (nombres plus bas), le niveau de jeu sera plus facile. Si vous souhaitez annuler les paramètres personnalisés, cliquez de nouveau sur les paramètres prédéfinis. Les paramètres personnalisables sont les suivants :

Vitesse de la table : permet de modifier la vitesse de ralentissement des boules.

Vitesse de la bande : permet de modifier le rebondissement à la bande.

Taille de la poche : permet de modifier la taille des poches.

Coupe de la poche : permet de modifier l'angle de coupe des poches.

Commencez par l'option Amateur et jouez jusqu'à ce que vous parveniez à exécuter des coups et que vous vous habituez à la vitesse de la table. Lorsque vous êtes prêt à relever un défi, passez à la Table pour pro et/ou définissez les paramètres de la table sur Championnat. Le paramètre Championnat est destiné aux « pros » de Virtual Pool 3. La majorité des salles de billards contiennent des tables pour des joueurs de niveau Amateur jusqu'au niveau Pro. Vous trouverez les tables de championnat principalement lors des finales de tournois.

**Lieu :** choisissez l'endroit où vous voulez jouer. Il existe 8 différents environnements avec des arrière-plans en 3D. Quatre d'entre eux doivent être déverrouillés dans le mode Carrière pour pouvoir jouer une Partie rapide. Si vous souhaitez uniquement afficher la table sans arrière-plan (lorsque vous jouez), appuyez sur Echap, puis cliquez sur Paramètres, Graphiques et désélectionnez Arrière-plan de la salle pour désactiver les arrière-plans. Si l'exécution du jeu et l'affichage des graphiques sont lents, cela permettra également d'augmenter les performances de votre ordinateur. Lorsque vous avez choisi le lieu, cliquez sur le bouton OK pour continuer ou cliquez deux fois sur le lieu à l'aide de la souris.

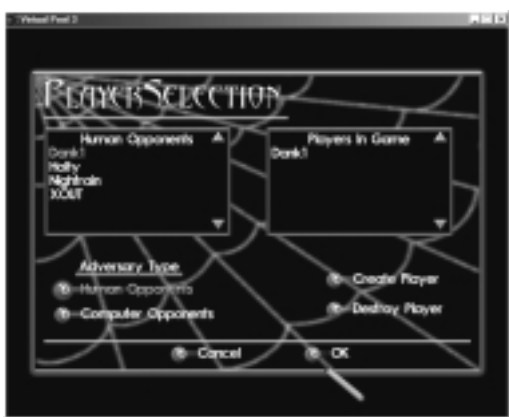


**Chronomètre :** ce menu vous permet de définir les paramètres du chronomètre afin de limiter le temps d'exécution d'un coup.



Pour utiliser le chronomètre, cliquez sur la zone bleue. Le Temps limite du coup varie de 5 à 99 secondes. Le Nombre de prolongations correspond au nombre d'avertissements que vous recevrez avant de perdre votre coup. Il varie de 0 à 9. Vous pouvez également définir la durée de chaque prolongation à l'aide de l'option Durée de la prolongation. La durée de chaque prolongation varie de 0 à 60 secondes.

**Joueurs :** pour créer votre personnage dès le début du jeu, cliquez sur « Joueurs » pour afficher le menu Sélection des joueurs. Cet écran comprend une option appelée Créer un personnage. Cliquez dessus et entrez le nom du personnage que vous voulez créer, puis cliquez sur OK.



Pour ajouter des joueurs dans le jeu, cliquez sur leur nom dans la fenêtre de gauche. Pour supprimer des joueurs de la zone Joueurs du jeu, cliquez sur leur nom dans la fenêtre de droite.

Si vous souhaitez jouer contre un ordinateur spécifique, sélectionnez l'option Jouer contre des ordinateurs et utilisez les flèches vers le haut et vers le bas pour faire défiler leur nom dans la liste située en haut et à gauche de l'écran.

Si vous souhaitez jouer contre des adversaires humains (partageant le même ordinateur), sélectionnez leur nom dans la liste Adversaires humains.

Si vous préférez jouer seul, ajoutez votre nom dans la zone Joueurs du jeu située à droite.

**Jeu Carrière :** pour utiliser le nouveau Mode Carrière, sélectionnez l'option correspondante dans le menu principal. Vous pourrez ainsi jouer dans toutes les salles de billard et vous mesurer à de nombreux ordinateurs. Persévérez jusqu'à ce que vous possédiez les capacités et l'argent pour oser affronter Jeanette Lee, la « Veuve noire ».



Si vous avez déjà une carrière en cours, elle apparaît dans la fenêtre Carrière. Chaque carrière comporte le nom du joueur, la partie qu'il joue et le niveau de difficulté de la carrière.

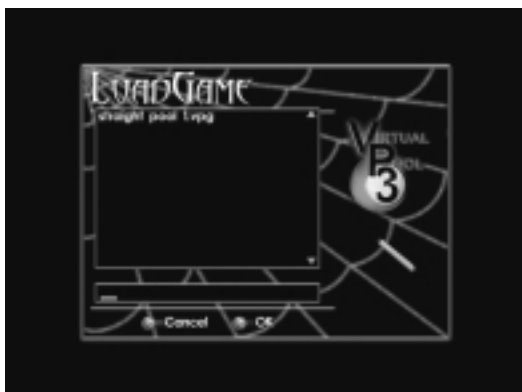
Pour commencer une nouvelle carrière, cliquez sur le bouton Commencer une nouvelle carrière. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez le joueur avec lequel vous voulez jouer, le jeu auquel vous souhaitez jouer ainsi que le niveau de difficulté (Facile, Moyen, ou Difficile). Vous pouvez créer un nouveau joueur et supprimer des joueurs existants.



Lorsque vous êtes satisfait de votre choix, cliquez sur le bouton OK et retournez au menu Partie de carrière. Cliquez sur OK pour commencer votre carrière.

Reportez-vous à la section Mode Carrière de ce manuel, page 26, pour obtenir des instructions sur la façon de jouer dans ce mode et utilisez le menu Mode Carrière (menu qui apparaît lorsque vous commencez une carrière ou que vous appuyez sur ECHAP au cours d'une partie).

**Charger une partie :** si vous souhaitez charger une partie en cours que vous avez enregistrée, sélectionnez le menu Charger une partie. Cliquez deux fois sur le nom de la partie, ou cliquez dessus une fois et cliquez sur OK.



**Partie Internet :** cette fonction nécessite l'installation de Gamespy Arcade™. Lorsque vous cliquez sur Partie Internet du menu principal, la fenêtre de Virtual Pool 3 se réduit et Gamespy Arcade™ est exécuté. Reportez-vous à la section Partie en ligne avancée de ce manuel, page 30, pour obtenir des instructions sur la manière de se connecter à Gamespy Arcade et sur la façon de jouer à Virtual Pool 3 en ligne. Pour connaître les règles du jeu dans les salles, les tournois, les ligues et les compétitions, reportez-vous à la page 33 de la même section.

**Partie en réseau local :** lorsque vous sélectionnez Partie en réseau local du menu principal, l'écran Sélection des joueurs apparaît.



A gauche se trouve la liste des Adversaires humains. Cliquez sur le nom du joueur que vous souhaitez ajouter. Si vous voulez créer un nouveau joueur, sélectionnez l'option Créer un joueur. Pour supprimer un joueur, sélectionnez son nom et choisissez l'option Supprimer un joueur. Dès que vous êtes prêt, cliquez sur OK ou sur Annuler pour retourner au menu principal.



Dans le menu Session, vous pouvez sélectionner l'option Accueillir une session ou Rejoindre une session. Pour créer une salle et accueillir une partie sur votre ordinateur, sélectionnez l'option Accueillir une session. Pour rejoindre la salle d'un autre joueur, sélectionnez Rejoindre une session. Si vous choisissez d'accueillir une session, vous pouvez indiquer le nom de votre salle dans l'espace réservé à cet effet. Cliquez sur cet espace à l'aide de votre souris et entrez le nom de la salle. Cliquez ensuite sur OK.



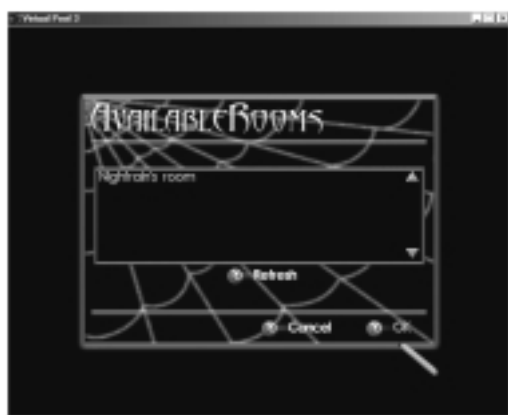
Que vous essayiez d'accueillir ou de rejoindre une partie, vous devez indiquer le type de connexion que vous voulez utiliser dans le menu Fournisseurs.

Vous avez le choix entre TCP/IP et IPX. Pour jouer une partie en réseau local, nous vous recommandons de choisir l'option IPX car elle ne requiert pas l'adresse IP de l'hôte pour rejoindre la partie.

Choisissez le protocole en cliquant deux fois dessus dans la liste ou cliquez sur OK. Pour retourner au menu Session, cliquez sur Annuler.



Pour rejoindre une partie, vous devez indiquer l'adresse IP de l'hôte de la partie (uniquement pour le protocole TCP/IP). Si vous souhaitez rechercher un réseau local pour la partie, n'entrez aucune adresse dans l'espace réservé (laissez-le vide).



Une liste des salles disponibles apparaît. Cliquez deux fois sur le nom de la partie que vous voulez rejoindre. Pour afficher les changements effectués au cours d'une partie (ajout ou suppression de joueurs, etc...), sélectionnez le bouton Rafraichir situé en bas du menu. Toutes les parties seront ainsi mises à jour.

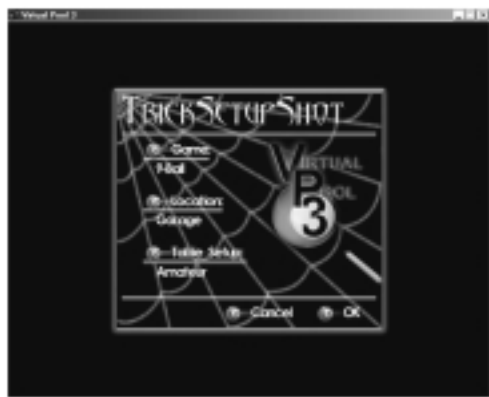


Si vous sélectionnez l'option Accueillir une partie, le menu Partie à distance apparaît.

Vous avez le choix entre toutes les options de jeu standard. Choisissez un jeu dans le menu Jeu (voir section Partie rapide, page 4), ainsi que le lieu (voir section Menu Partie rapide, page 6).

L'hôte peut ajouter un joueur dans un match dès qu'il a rejoint le jeu. Les joueurs non sélectionnés seront des spectateurs. Les ordinateurs peuvent participer à des jeux en réseau local.

Définir un coup/coup artistique : si vous souhaitez exécuter un coup particulier, ou tirer des coups artistiques, sélectionnez l'option Définir un coup/coup artistique du menu principal.



Vous pouvez spécifier le type de jeu auquel vous voulez jouer, la configuration de la table (voir Partie rapide, Configuration de la table à la page 5 pour plus d'informations sur ce menu) et le lieu où se déroule la partie.

Pour positionner la boule blanche, maintenez la touche M enfoncée puis déplacez la souris à l'endroit souhaité. En Mode Déplacement, un curseur vert en 3D apparaît au-dessus de la boule sélectionnée. Pour sélectionner une boule différente, maintenez la touche H enfoncée, déplacez le curseur (à l'aide de la souris) sur la boule que vous souhaitez déplacer et relâchez la touche H.

Le curseur se place sur la boule la plus proche. Vous pouvez ensuite la déplacer à l'aide de la souris tout en maintenant la touche M enfoncée.

Vous pouvez ajouter ou supprimer des boules de la table en appuyant sur la touche Insérer (INS). La fenêtre Remettre/Empocher les boules apparaît. Cliquez sur les boules que vous voulez replacer ou empocher.

Pour replacer les boules sur la table, appuyez sur ECHAP et sélectionnez Nouveau jeu.

**Tournoi :** lorsque vous sélectionnez l'option Tournoi du Menu principal, le menu Partie de tournoi apparaît. Pour jouer plusieurs parties d'un tournoi contre des ordinateurs, définissez les options appropriées de ce menu.



**Jeu :** choisissez l'un des jeux de billard proposés. Reportez-vous aux instructions de la section Jeu, Partie rapide à la page 4. Les jeux de billard à une poche, à trois bandes, à une bande et 101 ne sont pas disponibles dans les parties de tournoi.

**Lieu :** choisissez le lieu où vous souhaitez que votre tournoi se déroule. Reportez-vous aux instructions de la section Partie rapide, Lieu à la page 6.

**Joueurs :** sélectionnez votre joueur comme indiqué dans la section Partie rapide, Joueur. Reportez-vous aux instructions pour l'ajout, le retrait, la création ou la suppression de joueurs à la page 7.

**Longueur du match (jeux) :** vous pouvez jouer entre 1 et 50 parties contre chaque adversaire du tournoi. Plusieurs parties constituent un match entre les joueurs.

**Nombre de joueurs :** permet de définir le nombre de joueurs d'un tournoi. Vous pouvez sélectionner 4, 8, 16 ou 32 joueurs.



**Configuration de la table :** permet de modifier les paramètres de la table. Reportez-vous à la section Partie rapide, Définition de la table, page 5, pour obtenir des instructions sur la configuration de votre table.

**Force des joueurs :** correspond au niveau des joueurs lors du tournoi. Vous pouvez choisir des joueurs expérimentés (Expérimenté), moyens (Moyen) ou faibles (Faible).

**Chronomètre :** permet d'activer ou de désactiver le chronomètre. Le chronomètre permet de limiter le temps d'exécution d'un coup. Reportez-vous aux instructions dans la section Partie rapide, Chronomètre à la page 6.

**Handicap :** l'option Handicap permet d'attribuer des parties d'avance au joueur le plus faible d'un tournoi. Si vous êtes plus faible que votre adversaire, vous commencez le match avec une ou plusieurs parties d'avance. Si vous êtes plus fort, ce sera votre adversaire qui commencera avec les parties d'avance. Si vous êtes de même niveau, chaque joueur commence à zéro. Cette fonction vous permet de jouer contre des adversaires de niveau différent du vôtre.

## Films :

Permet d'accéder au didacticiel et aux séquences vidéo sur les coups artistiques présentées par Jeanette Lee, la « Veuve noire ».

### Contrôleur vidéo

Le panneau du contrôleur vidéo vous permet de visualiser des vidéos et d'exécuter des coups d'essai et des coups artistiques.

**Essayer le coup :** permet de définir le coup dans Virtual Pool 3. Vous pouvez vous entraîner à jouer des coups à l'aide des options Annuler, Suivi, Rejouer, etc. Lorsque vous avez terminé, vous pouvez retourner à la vidéo en tapant Ctrl+V ou au jeu en tapant Ctrl+G.

### Retourner à la vidéo (Ctrl+V)

Permet de retourner à la vidéo depuis l'écran de définition des coups d'essai et des coups artistiques. Cette option de menu est uniquement disponible pendant un coup artistique ou un coup d'essai effectué à l'aide du bouton Essayer le coup du contrôleur vidéo.

## Retourner au jeu (Ctrl+G)

Permet de retourner au jeu depuis l'écran de définition des coups d'essai et des coups artistiques. Ce menu est uniquement disponible pendant un coup artistique ou un coup d'essai effectué à l'aide du bouton Essayer le coup du contrôleur vidéo.

Statistiques : si vous souhaitez conserver toutes les statistiques des parties auxquelles vous avez joué, sélectionnez l'option Statistiques du menu principal.

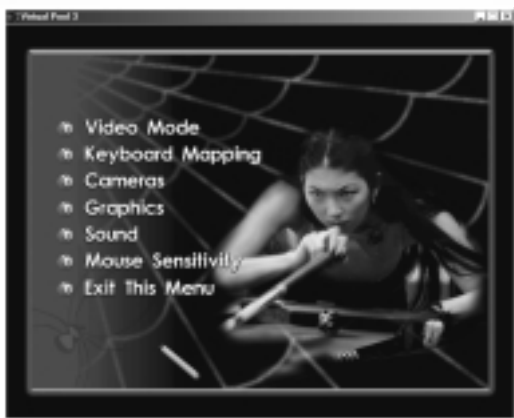


Vous pouvez jouer contre des humains ou contre des ordinateurs. Cliquez sur le nom du joueur dont vous voulez consulter les statistiques. Pour afficher les statistiques du joueur dans une autre partie, (le paramètre par défaut est le jeu de la 9), cliquez sur le nom du jeu (s'il s'agit du jeu de la 9, cliquez sur Jeu de la 9). Un menu semblable au menu Jeu d'une Partie rapide apparaît.

Pour connaître le profil d'un ordinateur, sélectionnez ce dernier et appuyez sur le bouton Profil de l'ordinateur en bas de l'écran. Sa description, la queue qu'il utilise, son niveau ainsi que ses points forts et ses points faibles s'affichent.



**Paramètres :** sélectionnez l'option Paramètres pour modifier les options du jeu.

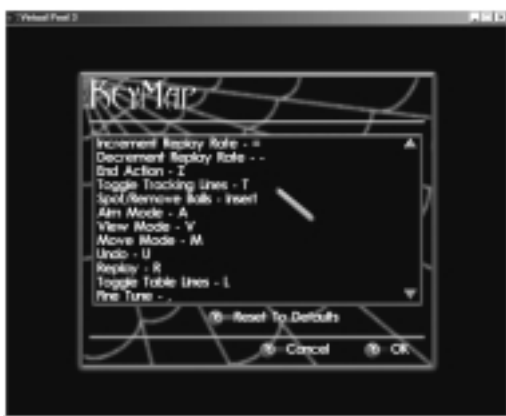


**Mode vidéo :** définissez la résolution et la taille de l'écran selon les performances de votre ordinateur et votre style personnel.

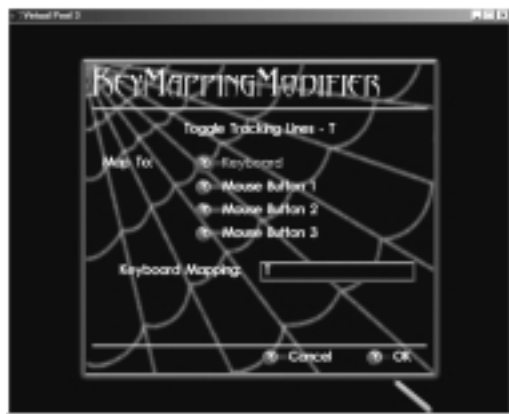


La plus grande résolution et palette de couleur est 1600X1200 avec couleurs vraies (32 bits).

**Configuration du clavier :** cette option affiche la boîte de dialogue Reconfiguration du clavier qui vous permet de modifier les combinaisons de touches qui permettent d'exécuter différentes options de Virtual Pool 3.



Le bouton Paramètres par défaut permet de restaurer la configuration du clavier standard de Virtual Pool 3. Lorsque vous cliquez sur une option de la liste, la boîte de dialogue Modification de la configuration du clavier apparaît et vous permet d'entrer un bouton de souris ou une touche. Pour quitter cette boîte de dialogue, cliquez sur OK. En cas de conflit de touches, un message d'avertissement apparaît. Résolvez les problèmes de conflit et quittez de nouveau la boîte de dialogue. Pour quitter la boîte de dialogue sans appliquer les changements, appuyez sur le bouton Annuler.



**Caméras** : ce paramètre vous permet de définir les options de la caméra.



**Champ de vision** : vous pouvez définir ce champ de vision de 10 à 60 degrés. Effet réel : permet de définir le champ de vision sur 40 (paramètre par défaut).

VP2/Hall : ce bouton permet de définir le champ de vision sur 24 (celui de Virtual Pool 2 et Virtual Pool Hall).

#### Caméra d'action

Inactif : lorsque vous frappez la boule blanche, la caméra ne bouge pas et reste à l'endroit où vous avez exécuté le coup.

Suivre la boule : lorsque vous avez frappé la blanche, la caméra suit la boule ciblée.

Zoom automatique (par défaut) : permet d'effectuer un plan général de la table à chaque fois que vous frappez la boule. Vous pouvez ainsi visualiser toute la table ainsi que les résultats de la frappe sur toutes les boules.

#### Options de visée

Alignement automatique : Virtual Pool 3 positionne la queue vers la prochaine boule à frapper. Cela ne correspondra pas exactement à ce que vous vous attendiez. C'est à vous de décider.

Même distance de visée : chaque coup est exécuté depuis l'endroit et où vous avez joué le coup précédent. Si cette option est désactivée, la distance par défaut est appliquée.

#### Caméra de l'adversaire

Inactif : lorsque votre adversaire joue, l'angle de la caméra ne se déplace pas pour vous montrer son coup.

Vue sur la table : si cette option est sélectionnée, la caméra se positionne automatiquement sur la table à l'endroit où votre adversaire va exécuter son coup.

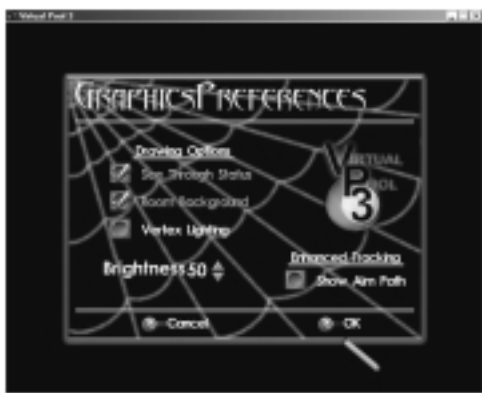
Défini par l'utilisateur : cette option permet de spécifier l'angle de la caméra lors des coups de vos adversaires. Pour définir l'affichage : appuyez sur V pour changer le mode d'affichage puis sur Ctrl+A

### Caméra de ralenti

Inactif : la caméra ne bouge pas pendant un ralenti.

Utiliser la caméra d'action : permet d'appliquer les paramètres que vous avez définis pour la caméra d'action.

Graphiques : ce paramètre vous permet d'améliorer les options d'affichage des graphiques.



### Très détaillé (Option Dessin)

Permet d'afficher et de masquer les détails des salles. Si vous rencontrez des problèmes de performances, minimisez les détails.

### Arrière-plan de la salle (Option Dessin)

Permet d'afficher et de masquer la salle en 3D de Virtual Pool 3. Si vous rencontrez des problèmes de performances ou si vous préférez vous concentrer sur la table, désactivez l'arrière-plan.

### Afficher la trajectoire visée (Option Suivi de la boule avancé)

Vous pouvez également activer et désactiver le suivi entre la blanche et la boule ciblée (la boule que vous visez).

Son : permet de définir le volume de la musique et des effets sonores de Virtual Pool 3.

Sensibilité de la souris : vous avez le choix entre deux paramètres. L'un d'entre eux s'applique à la frappe et l'autre à la rotation et au zoom.

Si vous définissez de faibles paramètres de sensibilité de la frappe, vous pouvez mieux contrôler la vitesse de la boule blanche. Sélectionnez un paramètre élevé uniquement pour exécuter un coup puissant. Pour effectuer des coups très puissants ou cassés, utilisez l'option Amplifier (>).

Réglez la sensibilité du zoom et de la rotation de manière à pouvoir pivoter et effectuer des zooms facilement. Ce paramètre influe sur la résolution de votre visée. Pour obtenir une plus grande résolution sur un coup très difficile; utilisez l'option Diminuer (<).

**Quitter ce menu :** permet de quitter le menu Paramètres et de retourner au menu principal.

**Démo :** cette option vous permet de charger automatiquement un jeu de démonstration entre deux ordinateurs sur votre écran.

**Quitter :** permet de quitter Virtual Pool 3 et de retourner sur votre bureau.

## **Le jeu :**

**L'écran de jeu :**

**L'écran de jeu est divisé en 3 principales zones :** la zone Statut du jeu se trouve en haut de l'écran, la Fenêtre de jeu au milieu et la Barre d'action en bas.



La zone Statut du jeu affiche le nom des joueurs et l'évolution du match en cours. L'affichage du score varie selon le type de jeu. En règle générale, le score et le nombre de parties gagnées sont affichés dans deux colonnes différentes. Pendant certaines parties, l'icône de la boule que vous êtes censé frapper apparaît près du nom du joueur. Par exemple, lorsque vous jouez le jeu de la 9, une icône représentant la boule numérotée la plus basse sur la table apparaît près du nom du joueur. Des messages sur le jeu apparaissent sur le côté droit de la zone Statut du jeu. Ils vous informent des événements importants, tels que les FAUTES or les coups MAL NOMMES.

La Fenêtre de jeu est destinée à la table de billard « virtuel ». L'environnement 3D unique de Virtual Pool 3 vous permet de jouer à partir d'un angle quelconque et d'aligner vos coups comme si vous étiez sur une vraie table de billard. Consultez la section Commandes du clavier pour obtenir des informations sur la façon de vous déplacer autour de la table, d'exécuter des coups et bien plus encore...

La Barre d'action située en bas de l'écran affiche les informations sur le coup en cours et le mode de coup. Le côté gauche de la barre affiche le mode dans lequel le joueur se trouve. Par exemple, si vous êtes prêt à frapper la boule, maintenez la touche S enfoncée pour afficher le « Mode Frapper ». Le texte à droite décrit les actions de la souris. Si vous êtes en mode Frapper, la mention « Frapper » apparaît, vous indiquant que si vous déplacez la souris à ce moment précis, vous allez frapper la boule blanche. L'angle de la queue et la vitesse du ralenti sont affichés à l'extrémité droite de ce menu.

## **Commandes :**

L'environnement de Virtual Pool 3 nécessite à la fois l'utilisation des commandes du clavier et de la souris. «Les touches du clavier sont utilisées avec la souris ou influent sur le fonctionnement de la souris. Les touches d'action permettent d'exécuter des commandes du jeu fréquemment utilisées. Les touches d'option permettent d'activer les options du jeu (également accessibles via le menu Options) et d'activer le mode Chat.

Voici la liste des touches par catégories :

Touches de commande

Touches d'action

Touches d'option

Ces paramètres par défaut peuvent être modifiés à l'aide de la boîte de dialogue Reconfiguration du clavier.

## **Touches de commande**

### **Q : Viser**

La touche Q active le mode Visée. Si vous êtes en mode Visée avant de jouer votre coup, Virtual Pool 3 retourne automatiquement au mode Visée après le coup. Cette touche vous permet de retourner au mode Visée à partir de différents modes tels que le mode Affichage. Déplacez la souris vers la gauche ou vers la droite pour viser la boule blanche. Pour modifier l'inclinaison de la table, déplacez la souris vers l'avant ou vers l'arrière. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez la souris vers l'arrière pour faire un plan général. Pour faire un gros plan, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez la souris vers l'avant. L'affichage est centré sur la boule. La zone Statut vous indique lorsque vous êtes en mode Visée.

### **S : Frapper**

Maintenez la touche S enfoncée et déplacez la souris vers l'arrière pour reculer la queue puis déplacez-la vers l'avant pour frapper. Plus vous déplacez la souris rapidement vers l'avant et plus la force de frappe sera puissante. Tout comme dans le jeu réel, une frappe sans à-coups est déterminante. La zone Statut vous indique lorsque vous êtes en mode Frappe.

### **V : Modifier l'affichage**

Appuyez sur V pour sélectionner le mode Affichage. Déplacez la souris vers la gauche ou vers la droite pour faire pivoter la table. Pour modifier l'inclinaison de la table, déplacez la souris vers l'avant ou vers l'arrière. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez la souris vers l'avant ou vers l'arrière pour faire un zoom. Maintenez la touche V enfoncée et déplacez la souris pour changer le centre d'affichage. Le centre d'affichage est le point autour duquel l'affichage pivote. Si vous basculez dans le mode Viser, l'affichage retourne sur la boule blanche.

### **« . » : Sélectionner et déplacer la boule**

Pour déplacer la boule sélectionnée, maintenez la touche « . » enfoncée. Pour changer de boule, maintenez la touche H enfoncée. La commande « Déplacer » ne fonctionne que sur la boule blanche lorsque vous avez la blanche en main, ou quand vous êtes en mode Définir un coup/coup artistique. La touche H ne fonctionne qu'en mode Définir un coup/coup artistique. Vous pouvez vous déplacer parmi les autres boules si vous activez l'option Amplifier (>).

**B : Soulever l'extrémité de la queue**

Pour effectuer certains coups avancés, tels que des coups massés, vous devez frapper la boule blanche du dessus. Pour soulever ou baisser l'extrémité de la queue, maintenez la touche B enfoncée et déplacez la souris vers l'avant ou vers l'arrière. L'angle de la queue est affiché dans la zone Statut et est redéfini après le coup.

**C : Déplacer le point du centre.**

Pour déplacer le point du centre vers un endroit différent de l'écran, maintenez la touche C enfoncée et déplacez la souris. Cela n'affecte pas la visée du coup

**E : Effet latéral : Déplacer la pointe de la queue.**

Pour appliquer l'effet latéral (placer le procédé sur la boule blanche), maintenez la touche E enfoncée et déplacez la souris. Le point bleu sur la boule blanche indique l'endroit de frappe du procédé. « L'effet latéral » permet de donner de l'effet à la boule blanche et d'effectuer des coups qui seraient impossibles à réaliser autrement. Si vous frappez la blanche à gauche ou à droite du centre, l'effet sera donné à droite ou à gauche de la boule. Si vous la frappez au-dessus ou au-dessous du centre, l'effet sera donné à l'arrière ou à l'avant de la boule blanche.

**F : Modifier la force de frappe.**

Cette option n'est disponible que si le suivi est activé. Une fois activé, maintenez la touche F enfoncée et déplacez la souris vers l'avant ou vers l'arrière pour modifier la force de frappe. Les lignes de suivi s'allongent lorsque vous déplacez la souris vers l'avant (Augmenter la force) et diminuent lorsque vous la déplacez vers l'arrière (Diminuer la force). Pour appliquer le paramètre de force choisi, appuyez sur la BARRE D'ESPACE.

**H : Sélectionner la boule à déplacer.**

Pour activer le déplacement, appuyez sur la touche « , » puis maintenez la touche H enfoncée et, à l'aide de la souris, déplacez le curseur vert en forme de croix sur la boule à sélectionner. Lorsque vous relâchez la touche H, le curseur se place sur la boule la plus proche. Lorsque la boule est sélectionnée, maintenez la touche « . » enfoncée pour déplacer la boule à l'endroit souhaité. Cette option n'est disponible qu'en mode Définir un coup/coup artistique.

**Bouton gauche de la souris : Zoom.**

Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez la souris vers l'arrière pour effectuer un gros plan. Pour effectuer un gros plan, déplacez la souris vers l'avant.

**« : » : Amplifier**

Appuyez sur la touche « : » pour activer l'option Amplifier. La mention « Amplifier » apparaît près du curseur de la souris sur la barre d'action. Lorsque l'option Amplifier est activée, les mouvements de la souris sont exagérés. Cette option est principalement utilisée pour le bris.

**« ; » : Réglage fin**

Appuyez sur la touche « ; » pour activer l'option Réglage fin. La mention « Réglage fin » apparaît près du curseur de la souris sur la barre d'action. Les mouvements de la souris sont alors plus précis. Vous pouvez utiliser cette option pour définir les boules sur lesquelles vous voulez effectuer des coups artistiques ou à chaque fois qu'un alignement précis est requis. Elle est également très utile pour frapper doucement la boule blanche afin d'effectuer des coups difficiles.

**Barre d'espace : Jouer un coup suivi**

Appuyez sur la barre d'espace pour appliquer le paramètre de force de frappe indiqué par le suivi. Le suivi doit être activé (T) pour pouvoir utiliser cette commande.



**G : Aide à la visée fantôme :**

Cette option permet d'activer et de désactiver une boule fantôme. Une fois activée, une boule fantôme apparaît et vous indique où frapper la boule afin de l'empocher. Vous devez viser la boule fantôme. Cela permet d'indiquer l'endroit où la blanche doit toucher la boule de manière à l'empocher. Cette option est disponible dans une « Partie rapide » et dans le mode « Définir un coup/coup artistique ».

**Touches d'action****L : Lignes de la table**

Appuyez sur la touche L pour activer et désactiver les lignes de la table.

**O : Vue aérienne**

La touche O permet de modifier le mode Affichage et d'afficher une vue aérienne directe.

**R : Rejouer le dernier coup**

Appuyez sur la touche R pour rejouer le coup précédent. Vous pouvez modifier la vitesse du ralenti (même pendant le ralenti) à l'aide des touches + et -. Lorsque vous jouez à distance, seul le joueur actif peut sélectionner l'option Rejouer. Si le chronomètre est activé, l'option Rejouer n'est pas disponible.

**T : Suivi**

La touche T permet d'activer et de désactiver les lignes de suivi. Le suivi vous indique la trajectoire de toutes les boules de la table, selon la visée et la force de frappe définies. La trajectoire de chaque boule est indiquée par une ligne de la même couleur que celle de la boule (par exemple, les boules rayées ont des trajectoires rayées et ainsi de suite...). Les lignes de suivi se terminent à l'endroit où la boule s'arrête. La trajectoire des boules dépend en partie de la force de frappe. Pour frapper la boule blanche en utilisant la force de frappe indiquée par le suivi, appuyez sur la barre d'espace au lieu de frapper la boule à l'aide de la souris. L'option de suivi n'est disponible que dans une Partie rapide et dans le mode Définir un coup/coup artistique avec un seul joueur humain.

**U : Annuler**

Appuyez sur la touche U pour annuler le dernier coup. L'affichage est alors réinitialisé sur la visée et sur la position de la table lors du coup précédent. Cette commande est très utile pour s'entraîner à tirer. L'option Annuler n'est disponible que dans une Partie rapide et dans le mode Définir un coup/coup artistique avec un seul joueur humain.

**X : Affichage de la table**

Lorsque vous maintenez la touche X enfoncée, la vue aérienne de la table est activée.

**Y : Votre affichage**

La touche Y réinitialise l'affichage préalablement défini à l'aide de Ctrl+Z.

**W : Afficher les résultats**

Après avoir tiré, appuyez sur la touche W pour passer directement à la fin du coup. La touche W affiche les résultats du coup et positionne les boules à l'endroit où elles seraient arrivées si leur mouvement n'avait pas été interrompu. Cette commande n'est pas disponible lors d'un jeu à distance.

**+/- : Augmenter la vitesse du ralenti**

La touche + (ou la touche =) permet de définir la vitesse du ralenti sur 1/8, \_ , \_ ou 1 (normal). Cette vitesse est indiquée en haut à droite de la zone de statut et peut être modifiée à tout moment, même pendant le ralenti.

**) : Diminuer la vitesse du ralenti**

La touche « ) » permet de définir la vitesse du ralenti sur 1/8, \_, \_, 1 (normal). Cette vitesse est indiquée en haut à droite de la zone de statut et peut être modifiée à tout moment. e.

**ECHAP ou ALT : Afficher le Menu principal**

Appuyez sur la touche ECHAP ou ALT pour afficher le Menu principal. Vous pouvez quitter le menu en appuyant sur la touche ECHAP.

**Touches d'options**

**! : Envoyer un message à un joueur distant**

Appuyez sur la touche « ! » pour saisir le texte de votre message. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur Entrée pour envoyer votre message. Pour annuler le message, appuyez sur ECHAP.

**Ctrl-Q : Définir l'affichage du tir de l'adversaire**

Vous pouvez régler la caméra lorsque le joueur distant ou l'ordinateur effectue un coup. Sélectionnez le mode Affichage, choisissez un affichage et appuyez sur Ctrl-Q. Pour activer cet affichage, vous devez sélectionner Affichage de l'adversaire spécifié par l'utilisateur de l'onglet Affichage de l'adversaire de la boîte de dialogue Préférences.

**Ctrl-B : Replacer la boule la plus basse**

Cette commande n'est disponible que pour le jeu de rotation, si toutes les boules se trouvent derrière la ligne du haut et si vous avez la blanche en main. Si vous êtes dans cette situation et que vous n'êtes pas satisfait de votre frappe, ce qui est généralement le cas, appuyez sur Ctrl-B pour replacer la boule la plus basse.

**Ctrl-C : Nommer un coup**

La commande Ctrl-C affiche la boîte de dialogue Nommer un coup dans laquelle le joueur sélectionne une boule et une poche. Cette commande n'est disponible que pour le jeu de la 8 (sauf pour les règles anglaises) et le billard à blouses (Straight Pool).

**Ctrl-D : Score nul**

Cette commande permet de terminer le jeu en match nul, de remettre en place les boules du jeu en cours et de commencer un nouveau jeu.

**Ctrl-G : Retourner au jeu**

Cette commande est uniquement disponible pendant un coup artistique qui a été chargé à partir d'une vidéo. Elle permet de retourner au jeu en cours.

**Ctrl-K : Appel à l'aide**

Si vous appuyez sur Ctrl-K, l'ordinateur vous recommande un coup à l'aide du suivi. Cette commande n'est disponible que dans une Partie rapide avec un seul joueur humain.

**Ctrl-L : Charger un jeu, un coup ou un tournoi enregistré.**

Ctrl-L permet de charger des jeux, coups et tournois préalablement enregistrés.

**Ctrl-, : Annoncer un coup précédent ou un coup mal nommé**

Virtual Pool 3 vous permet de nommer la plupart des coups. Si vous empêchez la mauvaise boule ou si vous mettez une boule dans la mauvaise poche, vous pouvez annoncer un coup mal nommé à l'aide de la commande Ctrl-, (voir Nommer un coup).

**Ctrl-P : Coup poussé**

La commande Ctrl-P n'est disponible que dans le jeu de la 9 et de rotation (10). Après le bris, le joueur peut nommer un coup poussé. Cela lui permet de « pousser » la blanche n'importe où sur la table sans devoir frapper une boule ou une bande.

Le joueur suivant a alors la possibilité de prendre son tour ou de remettre son tour au joueur qui a nommé le coup poussé (à l'aide de Ctrl-P).

**Ctrl-A : Quitter le match en cours**

Si vous appuyez sur cette commande par mégarde, un message de confirmation s'affiche. Le nombre total de fautes et de jeux est réinitialisé sur zéro pour les deux joueurs.

**Ctrl-R : Déclarer forfait**

La commande Ctrl-R permet de déclarer forfait et de céder la victoire à l'adversaire. Les boules sont remises en place pour le jeu suivant.

**Ctrl-S : Enregistrer un jeu, un coup ou un tournoi.**

La commande Ctrl-S permet d'enregistrer un jeu, un coup ou un tournoi en cours. Vous pouvez enregistrer un jeu que vous voulez continuer ultérieurement ou enregistrer des coups artistiques. Vous devez attribuer un nom au jeu, coup ou tournoi

**Ctrl-T : Changer le tour des joueurs**

Si vous souhaitez modifier le tour des joueurs, appuyez sur Ctrl-T. L'emplacement des boules restera intact et les fautes ne seront pas attribuées au joueur suivant.

**Ctrl-V : Retourner à la vidéo.**

Cette commande permet de retourner à la vidéo. Elle n'est disponible que lors d'un coup artistique chargé à partir d'une vidéo.

**Ctrl-Z : Définir un affichage utilisateur momentané**

Cette commande permet de définir la caméra pour un affichage momentané (touche Y). Sélectionnez le mode Affichage, choisissez un affichage et tapez Ctrl-Z. Utilisez ensuite la touche Y pour basculer dans cet affichage.

**Ctrl-^ : Sécurité nommée**

La commande Ctrl-^ vous permet d'annoncer une sécurité nommée. Les sécurités nommées ne s'appliquent qu'au billard à blouses (Straight Pool). Une sécurité nommée donne automatiquement le tour à votre adversaire même si vous empochez une boule. Vous n'avez pas besoin de nommer une sécurité à moins que vous n'essayiez d'empocher une balle sur un jeu de sécurité.

**INS : Replacer la boule la plus basse.**

La touche INS permet d'afficher le menu Replacer/Empocher les boules. L'option Replacer/Empocher n'est disponible que dans le mode Définir un coup/coup artistique.

**D : Désigner une boule « on »**

Lorsque vous appuyez sur la touche D, une boîte de dialogue permettant de sélectionner la boule « on » apparaît. Lors d'une partie de Snooker, cette commande vous permet de sélectionner la boule que le joueur essaie de frapper. Elle doit être spécifiée lors d'une frappe d'une boule de couleur après avoir empoché la boule rouge. Cette option n'est disponible que dans une partie de Snooker.

**N : Nommer une boule libre**

La touche N affiche la boîte de dialogue permettant de sélectionner une boule libre. Lors d'une partie de Snooker, cela vous permet de spécifier une « boule libre ». Une boule libre peut être sélectionnée lorsque votre adversaire commet une faute ou vous laisse dans une situation difficile. L'option Nommer une boule libre n'est disponible que lorsque vous jouez au Snooker.

### **Ctrl-J : Définir un coup artistique**

La commande Ctrl-J affiche une boîte de dialogue permettant d'entrer les coups artistiques. Cette commande n'est disponible que lorsque vous jouez au billard et que vous êtes en mode Définir un coup/coup artistique .

**Suivi et force :** Avez-vous déjà rêvé de pouvoir voir le résultat de vos ricochets avant même d'avoir frappé le coup et de pouvoir ainsi connaître vos chances de réussite ? C'est possible dans Virtual Pool 3. Le suivi vous permet d'afficher la trajectoire des boules selon votre frappe. Appuyez sur la touche T pour activer le suivi. Des lignes de couleur affichent le mouvement des boules. Les couleurs des lignes correspondent aux couleurs des boules. Les boules pleines sont représentées par des lignes pleines et les boules rayées par des lignes en pointillés. Lorsque vous déplacez la souris pour régler la visée, les lignes de suivi se déplacent dans la même direction. De la même façon que lorsque vous jouez pour de vrai, la destination des boules dépend de la force à laquelle vous frappez. Pour modifier la force, maintenez la touche F enfoncée et déplacez la souris vers l'avant pour l'augmenter ou vers l'arrière pour la diminuer.

Lorsque le suivi est activé, appuyez sur la barre d'espace pour frapper le coup en utilisant le paramètre de force indiqué. Si vous frappez le coup normalement, les boules risquent de ne pas suivre les mêmes trajectoires car la force sera différente. Le mouvement du procédé sur la boule blanche ou le changement de l'angle de la queue modifie les lignes de suivi. L'option de suivi n'est disponible que lors d'un jeu contre des ordinateurs ou contre des adversaires humains.

### **Mode Carrière :**

En mode Carrière, vous commencez à jouer dans le Garage. Pour vous rendre dans l'environnement suivant et affronter des joueurs plus expérimentés et ayant plus d'argent, vous devez battre « Big T », le Chef du garage. Chaque environnement possède un chef que vous devez vaincre. En règle générale, il est le meilleur joueur de la salle, possède la meilleure queue et a la plus grosse somme d'argent à miser. Votre objectif, et votre récompense finale, consiste à battre Jeannette Lee dans sa villa privée au bord de la mer. Vous pensez pouvoir la vaincre, mais vous n'êtes pas à la hauteur des sommes colossales qu'elle mise, au début en tout cas...

Lorsque vous sélectionnez pour la première fois l'option Carrière dans le Menu principal, le menu Carrière apparaît. Sélectionnez les carrières de votre choix situées sur la gauche. Si vous souhaitez commencer une nouvelle carrière, cliquez sur le bouton Commencer une nouvelle carrière. Le menu Définition de la carrière apparaît. Entrez le nom du joueur contre lequel vous voulez jouer et assurez-vous d'avoir sélectionné le jeu et le niveau de difficulté. Cliquez ensuite sur OK pour entrer la carrière et retourner au menu Carrière. Cliquez sur la carrière souhaitée, puis sur OK.

La carte des carrières apparaît. Elle ressemble au menu Lieu du jeu Partie rapide. Les lieux disponibles sont ceux dans lesquels avez droit d'entrer. Cliquez deux fois sur la salle dans laquelle vous souhaitez jouer. Lorsque vous commencez le jeu, seuls le garage et le Hawg Pen sont ouverts. Les joueurs du garage n'auront pas autant d'argent ou ne seront pas aussi expérimentés que ceux du Hawg Pen. Si vous êtes débutant, commencez dans le garage. Lorsque vous avez battu Nightrain Lane, le chef de Hawg Pen, vous aurez le droit de jouer dans la salle des « Poches profondes ». De plus, vous trouverez sur cet écran l'option

Magasin de billards vous permettant d'acheter ou de mettre à jour cinq de vos queues.

Cependant, ne dépensez pas tous vos gains dans les queues, vous aurez encore besoin d'argent pour miser. Vous pouvez également choisir d'Interrompre la carrière en attente.

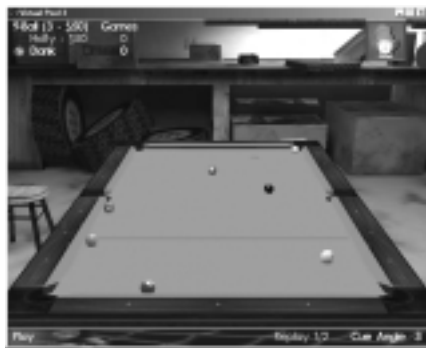
Lorsque vous avez sélectionné la salle, vous aurez la possibilité de choisir votre adversaire.

Lorsque vous avez choisi le lieu, vous pouvez sélectionner dans la liste les adversaires présents dans la salle selon la somme d'argent que vous possédez. Commencez avec 50 dollars de manière à ce que vos adversaires puissent uniquement miser de petites sommes. Lorsque vous avez amassé suffisamment d'argent, sélectionnez le chef du lieu et si vous le battez, vous pourrez sélectionner le lieu suivant.



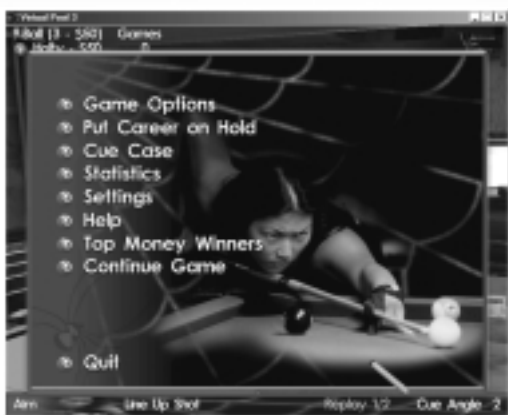
Les photos des ordinateurs participant au jeu, leur rang, leur mise éventuel et le handicap qu'ils veulent vous donner ou qu'ils sont prêts à prendre pour jouer contre vous sont affichés. « 1 jeu » signifie que vous menez un jeu contre votre adversaire. « 0 jeu » signifie que vous ne menez pas. Si la ligne de l'adversaire est grisée et indique « Refuse de jouer », cela signifie qu'il pense que vous êtes soit trop bon soit trop mauvais pour jouer avec lui/elle.

Si vous souhaitez connaître le profil d'un adversaire avant de jouer contre lui, cliquez sur son nom puis sur l'option Statistiques du joueur en haut de l'écran. Sur l'écran Statistiques du joueur, sélectionnez le jeu pour lequel vous souhaitez afficher les statistiques de l'ordinateur. Les statistiques apparaissent en haut à droite de l'écran. Pour visualiser le profil, cliquez sur le bouton Profil de l'ordinateur.



Lorsque vous êtes dans le jeu, l'écran de la partie Carrière est légèrement différent de celui des autres types de parties. En haut et à gauche de l'écran sont affichés le type de jeu en cours, le nombre de parties d'un match et la valeur du match. Les noms des joueurs sont indiqués au-dessous. Lorsque vous contrôlez le jeu (lorsque c'est votre tour), votre nom est mis en surbrillance. Lorsque c'est le tour de votre adversaire, son nom est mis en surbrillance et sa photo apparaît en haut et à droite de l'écran. La somme d'argent que vous possédez est indiquée près de votre nom.

Si vous appuyez sur la touche Echap lors d'un jeu, le menu Mode Carrière apparaît.



**Options du jeu :** ce menu vous permet de Quitter le match en cours et de passer au suivant, de Changer de tour, de Déclarer un match nul, d'Abandonner le jeu (et de perdre votre mise) et de Définir un affichage utilisateur momentané. Pour quitter ce menu, sélectionnez l'option Quitter ce menu.



**Interrompre la carrière en cours :** cette option permet d'arrêter momentanément votre carrière. Pour reprendre une carrière, sélectionnez l'option Mode Carrière du Menu principal et choisissez le nom de votre carrière dans le menu.

**Magasin de billards :** vous pouvez acheter des queues Viking™, Schon™, Creative Inventions™, et Joss™.



**Boîte de queue :** ce menu vous permet de choisir la queue que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez choisir une « queue de bris » (celle que vous utilisez pour casser), une queue avec laquelle vous voulez jouer (une fois les options définies, les queues seront automatiquement sélectionnées selon leur fonction, vous ne devrez pas utiliser ce menu à chaque fois que vous cassez).



**Statistiques :** pour obtenir de l'aide sur le menu Statistiques, reportez-vous à la page 15 de ce manuel.

**Paramètres :** reportez-vous à la description du menu Paramètres de la section Menu principal à la page 16 de ce manuel.

**Continuer le jeu :** cette option permet de continuer le jeu/la carrière en cours.

**Quitter :** permet de quitter votre carrière.

## **Partie en ligne avancée**

Description du jeu sur Internet de VP3.

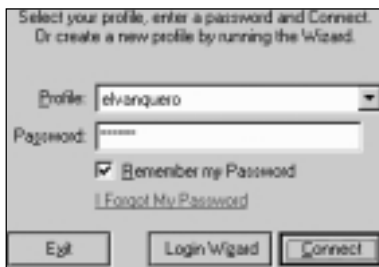
Pour jouer à Virtual Pool 3 sur Internet, cliquez sur l'option Partie Internet du Menu principal. Si Gamespy Arcade™ est installé sur votre ordinateur, il s'exécute automatiquement.

Lors de l'installation de Virtual Pool 3, vous pouvez installer Gamespy Arcade ainsi que toutes les mises à jour récentes de ce programme. Si vous avez oublié de l'installer ou ne pensiez pas en avoir besoin lors de l'installation, recherchez le répertoire Gamespy Arcade du CD.

## **Problèmes avec les systèmes de partage de connexion à Internet ou les firewalls**

Si vous utilisez un firewall ou un type de partage de connexion à Internet (tel qu'un serveur proxy, une passerelle, un routeur, etc...), vous risquez de rencontrer des problèmes si vous jouez à VP3 en ligne. Si vous utilisez un firewall, vous devez le désactiver lorsque vous jouez en ligne ou le configurer correctement. Si vous utilisez un système de partage de connexion à Internet, vous devez jouer en ligne sur un système ayant un accès direct à Internet ou configurer votre logiciel/matériel de partage pour permettre un jeu en ligne. Les informations sur la configuration de firewalls et de logiciels/matériels de partage de connexion à Internet se trouvent dans le fichier readme.txt ou sur le site Web VP3 à l'adresse suivante : [www.interplay.com/VP3](http://www.interplay.com/VP3).

## **Comment se connecter :**



Dès que Gamespy Arcade™ est exécuté, le menu Connexion apparaît.

Si vous avez déjà un profil, appuyez sur le bouton Connecter. Dans le cas contraire, appuyez sur le bouton Se connecter à l'assistant pour créer un nouveau profil.

## **Le site Web de VP3, un endroit idéal pour en apprendre davantage sur VP Online et le billard en général.**

Pour accéder au site Web VP3, référez-vous à la zone Réseau située à gauche de l'écran Gamespy Arcade™. Sélectionnez l'icône VP3 et cliquez deux fois pour accéder au site.

Description de GameSpy Arcade :

GameSpy Arcade est un environnement multijoueurs en ligne qui vous permet de trouver et de configurer des jeux avec des adversaires du monde entier. Vous pouvez l'utiliser pour configurer des jeux de Virtual Pool 3, discuter avec d'autres joueurs et en rencontrer de nouveaux.



Comment utiliser GameSpy Arcade pour créer ou entrer dans une salle de billards et retrouver vos amis :



### **Comment rejoindre un jeu**

Si vous êtes comme nous, vous détestez probablement consulter les fichiers d'aide. Vous n'avez qu'une envie, c'est de jouer ! Pas de problème ! Il n'y a rien de plus facile que de rejoindre un jeu.

#### **1. Choisissez votre jeu**

Cliquez sur l'icône du jeu souhaité située à gauche de l'écran du programme. Vous accéderez ainsi à un chat room sur ce jeu. Ce chat room apparaît dans la partie inférieure de la fenêtre centrale de l'application. Vous pouvez discuter avec joueurs ou passer directement à l'action. Dans la partie supérieure de la fenêtre, vous trouverez une liste de toutes les salles où se trouve le jeu auquel vous voulez jouer. Pour entamer une discussion dans la zone du chat room, entrez votre texte.

#### **2. Comment entrer dans une salle de jeu**

Pour entrer dans une salle de jeu, cliquez deux fois dessus dans la fenêtre supérieure. La colonne Joueurs vous indique le nombre de joueurs dans la salle et la colonne « Ping » indique la qualité de votre connexion au serveur (plus le ping est faible et mieux c'est !)

Lorsque vous avez cliqué deux fois sur la salle, vous devrez configurer la salle du jeu. Vous pourrez discuter avec les personnes contre lesquelles vous allez jouer. Vous pourrez échanger vos idées concernant les règles, les équipes ou les surnoms.

#### **Création d'une salle**

Maintenant que vous savez comment rejoindre un jeu (voir Comment rejoindre un jeu), la création de votre propre jeu est un jeu d'enfant. Vous pouvez créer une salle standard dans laquelle tous les paramètres du jeu peuvent être définis et où les joueurs sont sélectionnés dans la salle. Vous pouvez également créer une salle de défi dans laquelle vous spécifiez uniquement le jeu, les paramètres de la table et le lieu. Les salles de défi sont destinées aux matchs à une partie entre deux joueurs dans lesquels le gagnant continue de jouer. Les autres joueurs de la salle sont sur une liste d'attente pour jouer contre le gagnant.



### 1. Comment choisir votre jeu

Cliquez sur l'icône du jeu souhaité située à gauche de l'écran du programme. Vous accéderez à un chat room sur ce jeu.

### 2. Cliquez sur le bouton « Créer un jeu »

Vous pouvez ainsi créer votre salle et permettre à d'autres joueurs de se joindre à vous. Pour cela, attribuez un nom à votre salle, définissez le nombre maximum de joueurs et sélectionnez le type de jeu.

**Astuce :** attribuez un nom explicite à votre salle de jeu. Par exemple, « Bretagne 2 sur Teampay 2 », pour indiquer le type de serveur que vous utilisez et où il se trouve. « Je suis le meilleur ! » est sans aucun doute très vrai mais pas très utile. Mais c'est à vous de voir !

### 3. Attendez un peu avant que les personnes ne rejoignent la salle

Cela ne devrait pas prendre trop longtemps. En attendant que la salle se remplisse, vous pouvez en profiter pour discuter avec des joueurs.

Assurez-vous que la connexion des joueurs est de bonne qualité. Pour cela, vérifiez les petites barres d'état de chaque joueur. Si l'un des joueurs possède une très mauvaise connexion, il risque de gâcher son jeu et dans le pire des cas, gâcher celui de tous les joueurs.

### 4. Vous êtes prêt à commencer le jeu !

Lorsque tous les joueurs ont cliqué sur le bouton Prêt (le voyant lumineux près du nom du joueur devient vert), appuyez sur Démarrer le jeu pour commencer. C'est simple comme bonjour !

### Comment retrouver vos amis

La nouvelle fonction PlayerSpy de GameSpy Arcade vous permet de voir si tous vos amis sont en ligne. Vous pouvez envoyer des messages et les inviter à rejoindre des jeux, quelle que soit la salle dans laquelle ils se trouvent.

### 1. Affichage de votre liste PlayerSpy

Cliquez sur l'icône en forme d'étoile pour afficher (ou masquer) votre liste d'amis PlayerSpy. S'ils sont en ligne à l'aide d'Arcade, ils apparaissent sous forme de « happy faces ».

Si vous venez de commencer à utiliser le programme, votre liste est probablement vide. Espérons que ce n'est pas parce que vous n'avez pas d'amis ! Ajoutez-donc quelques personnes !

## **2. Ajout de nouveaux amis**

Vous disposez de deux méthodes pour ajouter des amis dans votre menu PlayerSpy. La première consiste à cliquer sur le menu PlayerSpy situé en haut de l'application, puis à sélectionner Find Players dans la liste qui apparaît. Vous obtenez une boîte de dialogue vous permettant de rechercher des personnes par leur surnom, leur vrai nom, leur adresse électronique... Vous pouvez également accéder à cette fenêtre de recherche en cliquant deux fois sur l'icône PlayerSpy qui apparaît en haut de votre liste de contacts lorsque vous cliquez sur l'icône en forme d'étoile. Si vos amis n'entrent pas certaines informations lors de l'installation d'Arcade, vous ne pourrez pas utiliser ces informations pour les retrouver. La seconde méthode consiste à utiliser la fenêtre du chat. Lorsque vous discutez avec quelqu'un, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur son nom et sélectionnez Add to Player List. C'est un excellent moyen de rencontrer de nouveaux joueurs et de rester en contact.

## **3. Envoi de messages à des amis**

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le nom d'un joueur de la liste PlayerSpy et envoyez-lui un message. Voici un exemple d'utilisation de PlayerSpy pour serrer les liens avec votre partenaire :

Si l'un de vos amis est en ligne, le lieu où il se trouve est indiqué sous son nom dans la liste PlayerSpy de manière à pouvoir le rechercher et le supprimer facilement. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un nom de la liste PlayerSpy, vous accédez également à d'autres options, telles que la possibilité d'afficher ou de masquer le lieu où se trouvent les joueurs et les paramètres de tri de la liste.

Salles de défi : pour obtenir des informations supplémentaires sur le jeu en ligne dans les salles de défi, reportez-vous au fichier d'aide et au Readme du CD de VP3 ou consultez le site [www.interplay.com/VP3](http://www.interplay.com/VP3).

Partie en équipe : pour obtenir des informations supplémentaires pour jouer en équipe en ligne, reportez-vous au fichier d'aide et au Readme du CD de VP3 ou consultez le site [www.interplay.com/VP3](http://www.interplay.com/VP3).

Tournois : pour obtenir des informations supplémentaires sur les tournois en ligne, reportez-vous au fichier d'aide et au Readme du CD de VP3 ou consultez le site [www.interplay.com/VP3](http://www.interplay.com/VP3).

Ligues : pour obtenir des informations supplémentaires sur les ligues en ligne, reportez-vous au fichier d'aide et au Readme du CD de VP3 ou consultez le site [www.interplay.com/VP3](http://www.interplay.com/VP3).

Compétitions : pour obtenir des informations supplémentaires sur les compétitions en ligne, reportez-vous au fichier d'aide et au Readme du CD de VP3 ou consultez le site [www.interplay.com/VP3](http://www.interplay.com/VP3).

## **Règles et astuces :**

### **Règles générales sur le billard :**

Les règles générales s'appliquent à tous les jeux de billard et au Snooker. Les exceptions sont indiquées dans les règles de chaque jeu..

### **Partie par tour**

Les joueurs prennent leur tour autour de la table. Un tour continue jusqu'à ce que le joueur n'empêche pas la boule sur un coup légal conformément aux règles de chaque jeu. Celui qui tire est appelé le « joueur ».

### **Triangle**

Le triangle correspond au numéro et à la disposition des boules au début du jeu. Les triangles diffèrent selon le jeu mais en règle générale sont en forme de triangle ou de losange avec la boule avant positionnée sur la bande du bas.

### **Bris**

Le bris est le coup qui ouvre le jeu. Dans certains jeux, le premier coup de chaque triangle doit être un « bris ouvert », c'est-à-dire que quatre boules doivent toucher une bande. Dans les matchs, cela implique plusieurs triangles. Le gagnant de chaque triangle casse le triangle suivant à moins que les règles du jeu spécifique ne stipulent autrement.

### **Nommer un coup**

Un coup nommé correspond à la boule et à la poche spécifiées. Dans la plupart des jeux, le joueur doit annoncer la boule et la poche des coups qui ne sont pas évidents. Les coups directs ne sont par conséquent pas annoncés. L'annonce d'un coup n'implique pas les ricochets ou les combines mais uniquement la boule et la poche.

### **Boules supplémentaires empochées**

Dans la plupart des jeux, si des boules supplémentaires ont été empochées lors d'un coup, elles reviennent au joueur.

### **Balle basse en premier**

Dans certains jeux, tels que le jeu de la 9 et le jeu de rotation (10), la première boule touchée par la blanche doit être la boule numérotée la plus basse restant sur la table.

### **Blanche en main**

« Blanche en main » signifie que le joueur peut placer la boule blanche n'importe où sur la table. Le bris commence par la « blanche en main derrière la ligne du haut », ce qui signifie que le joueur peut la placer n'importe où dans le premier quart supérieur de la table. Le joueur a également la boule en main lorsque la blanche a été empochée, projetée hors de la table ou suite à d'autres fautes spécifiques à certains jeux. Selon le type de jeu, cela peut être derrière la ligne du haut ou n'importe où sur la table. La zone se trouvant derrière la ligne du haut est appelée la « Kitchen ».

Lorsque vous jouez derrière la ligne du haut, la première boule frappée doit se trouver de l'autre côté de la ligne du haut. Cependant, une boule se trouvant derrière cette ligne peut être frappée en premier si la blanche traverse la ligne avant le contact, par exemple si la blanche rebondit sur la bande du bas. Dans le cas où les boules cibles jugées légales se trouvent derrière la ligne du haut, la boule la plus proche de la ligne est replacée.

### **Remplacement des boules**

Dans la plupart des jeux de billards, les boules sont remplacées lorsqu'il y a violation des règles ou empochement de boule jugé illégal. Elles sont généralement placées sur la mouche du bas, ou aussi proche que possible de cette dernière sur une ligne entre la mouche et le centre de la bande du bas. Si plusieurs boules sont remplacées, elles le sont par ordre numérique.



### **Boules dues**

Dans certains jeux, les fautes sont pénalisées en remplaçant les boules empochées sur la table. Si le joueur commet des fautes alors qu'il n'a pas de points à son actif, il « doit » une boule à la table et elle est remplacée sur la table à la fin du prochain tour gagnant. Plusieurs boules peuvent être dues.

### **Boules retardées**

Dans certains jeux, d'autres boules empochées avec les boules légales sont remplacées après le tour des joueurs. Si le joueur empoche toutes les boules de la table, les boules retardées sont remplacées de manière à ce que le joueur puisse continuer.

### **Fautes**

Une faute met fin au tour du joueur et est pénalisée différemment selon les règles de chaque jeu. Liste des fautes :

**Scratch** : empocher la boule blanche.

**Boule projetée hors de la table** : projeter une boule hors de la table. Si une boule saute sur la bande et retourne sur la table, il n'y a pas de pénalité.

**Mauvais coup** : dans le jeu de la 8 et de la boule basse en premier, la blanche touche une boule non cible avant une boule légale. Dans tous les jeux, la boule blanche ne touche pas de boule.

**Pas de bande** : lorsqu'une boule est empochée et qu'au moins une boule ne touche pas un coussin après que la blanche ait touché une boule. Cela survient généralement lors d'un jeu défensif ou lorsqu'un coup est joué trop doucement.

### **Trois fautes**

Dans certains jeux, si un joueur commet trois fautes consécutives, une pénalité supplémentaire est appliquée et entraîne souvent la perte de la partie. Les jeux n'appliquant pas la règle des trois fautes ont généralement une règle de remplacement.

### **Les vrais billards et Virtual Pool**

Certaines règles des vrais billards ne sont pas appliquées à VP3. Par exemple, VP3 vous permet de frapper la boule blanche deux fois sur un coup ou de déplacer les boules avec votre manche. Cela est permis dans VP3 si vous détachez vos deux pieds du sol lorsque vous tirez, mais n'essayez pas cela dans votre salle de billard locale.

Dans Virtual Pool 3, vous n'êtes pas obligé de nommer tous les coups sauf dans les billards Honolulu et de coups par bande. En règle générale, les joueurs doivent nommer les coups qui ne sont pas directs (combines, coups par bande, carambolages, billards, etc...) et tout autre coup qui n'est pas évident. Ceci s'applique également à la plupart des situations lorsque vous jouez pour de vrai. Si un coup se termine dans une poche par accident et que la boîte de dialogue permettant de nommer un coup n'a pas été utilisée, le joueur doit utiliser l'option Mal nommer ou appuyez sur Ctrl-.,.

### **Pour obtenir des ouvrages sur les règles :**

APA : American Pool Players Association, Inc.  
1000 Lake Saint Louis Blvd., Suite 325  
Lake Saint Louis, MO 63367  
(314)625-8611  
www.poolplayers.com

BAPTO: The British Association of Pool Table Operators  
c/o Moy House  
176 High Street  
London Colney, Hertfordshire AL2 1JY  
[www.bapto.org.uk](http://www.bapto.org.uk)

## **Règles de jeu spécifiques :**

### ***Règles de la 9***

Le jeu de la 9 est un jeu où les joueurs doivent frapper les boules en suivant leur ordre numérique. Le but est d'empocher la 9 pour terminer le jeu ; les autres boules ne marquent pas de points. Il s'agit de l'un des jeux les plus populaires auprès des joueurs de pool.

#### **Emplacement des boules**

Neuf boules en diamant avec la boule Un en avant et la 9 au milieu.

#### **Bris**

Bris ouvert obligatoire. Le non respect de cette condition constitue une faute.

#### **Coups valables**

Pour continuer, le joueur doit empocher un boule de n'importe quel type dans n'importe quelle poche sans faire de faute.

#### **Boules replacées**

Seule la 9 est replacée. Les autres boules empochées lors d'une faute ou projetées hors de la table y restent.

#### **Pénalités**

Blanche en main n'importe où sur la table.

#### **Trois fautes consécutives**

Trois fautes consécutives provoquent la perte de la partie.

#### **Règle du coup poussé (« push out »)**

Le joueur jouant immédiatement après le bris peut jouer un coup poussé (Ctrl-P). Dans ce cas on ne prend pas en compte les règles « Pas de bande » et « Mauvais coup » et les boules empochées ne comptent pas. Suite à un coup poussé, l'adversaire peut jouer ou remettre son tour au joueur qui a poussé.

#### **Stratégie**

Dans la mesure du possible, essayez d'empocher toutes les boules dès l'ouverture. Si cette tactique ne semble pas possible, cherchez un coup défensif. Jouez pour rater et laisser la blanche dans une position ne permettant pas de toucher la boule requise facilement. Si votre adversaire ne parvient pas à toucher la boule en question, vous pourrez placer la blanche n'importe où sur la table.

Essayez d'empocher la 9 avant la fin de la partie, mais si vous jouez une combine sur la 9, veillez à la frapper suffisamment fort pour éviter que la 9 ne se retrouve juste devant une poche. Si vous poussez après le bris, essayez de laisser un coup difficile mais pas impossible, pour que votre adversaire hésite avant de décider de jouer ou de passer son tour.



## **Règles de la 8**

Il existe plusieurs variantes du jeu de la 8. Virtual Pool 3 retient quatre variantes de ce jeu : les règles APA (American PoolPlayers Association), les règles du Midwest, les règles de Grande-Bretagne et les règles des Bars américains. Les règles APA gouvernent les ligues et tournois sponsorisés par l'APA. Les règles de Grande-Bretagne, utilisées par l'Association Britannique des Opérateurs de tables de billard (BAPTO), gouvernent les ligues et les jeux dans les Pubs du Royaume-Uni. Les règles des Bars américains ont été retenues pour satisfaire les joueurs qui ne connaissent pas les règles officielles (APA) et qui veulent jouer au jeu auquel ils jouent dans leur bar local.

Le but du jeu de la 8 est d'empocher les sept boules rayées ou pleines (jaunes ou rouges au Royaume-Uni) avant d'empocher la 8. Au début du jeu, la table est dite ouverte et les boules ne sont attribuées à personne. Le premier joueur empochant une boule rayée ou pleine reçoit ces boules. Lorsqu'un joueur s'est vu attribuer un type de boule, il doit empocher la totalité de ses boules avant de jouer la 8.

## **Règles APA**

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, la 8 au milieu

### **Bris**

Bris ouvert obligatoire. En cas d'échec, le joueur doit recasser. Empocher la 8 lors du bris permet de gagner la partie. Empocher la blanche et la 8 lors du bris provoque la perte de la partie.

### **Attribution**

Lors du bris, si le joueur empoché un seul type de boule (rayée ou pleine), le joueur se voit attribuer ce type de boules. Sinon, la table est « ouverte » et le joueur peut jouer les deux types de boules. Les boules sont attribuées lorsqu'un seul type de boule est empoché

### **Coups valables**

Si la table est ouverte, le joueur peut empocher n'importe quelle boule à l'exception de la 8. Si les boules ont été attribuées, le joueur doit toucher une de ses boules en premier et en empocher une pour continuer. Les combines sont valables avec n'importe quel type de boules si la table est ouverte. Si les boules ont été attribuées, le joueur doit frapper l'une de ses boules en premier. Ceci est également valable pour la 8 à moins que toutes les boules aient été empochées. Lorsqu'un joueur joue la 8, il doit nommer la poche.

### **Boules projetées hors de la table**

Le fait de projeter des boules hors de la table ne constitue pas une faute. Le fait de projeter la 8 entraîne la défaite.

### **Boules replacées**

Les boules projetées hors de la table ne sont remises en jeu que lorsque le joueur a fini son tour ou lorsqu'il a empoché toutes ses boules, auquel cas les boules projetées lui appartenant sont replacées sur la table.

### **Pénalités**

Blanche en main n'importe où sur la table, sauf après le bris où le joueur doit placer la boule derrière la ligne du haut.



### **Trois fautes consécutives**

Pas de pénalité.

### **Défaite**

Le joueur perd le jeu si :

- il empoche la 8 avant d'avoir empoché toutes ses boules
- il projette la 8 hors de la table
- il empoche la 8 dans la mauvaise poche
- il empoche la 8 et la blanche lors du bris
- il empoche la blanche en jouant la 8

### **Victoire**

Le joueur gagne le jeu si :

- il empoche la 8 lors du bris sans empocher la blanche
- il empoche la 8 dans la poche nommée après avoir empoché toutes ses boules

### **Stratégie**

Déterminez si vous pouvez vider la table. Si ce n'est pas le cas, prévoyez un coup défensif à un moment ou un autre. Ne frappez jamais une boule sans avoir prévu le coup prochain ou le coup défensif. Si vous empochez la majorité des boules avant de laisser la main à vos adversaires, il y a de fortes chances pour qu'ils terminent le jeu. Empochez des boules pour préparer votre coup défensif et essayez de coincer votre adversaire pour le forcer à écarter des boules ou à faire une faute et vous donner une chance de victoire. Les meilleurs coups défensifs gênent votre adversaire et l'obligent à dégager des groupes de boules. Ceci améliore vos chances de victoire au tour prochain et rend la position de votre adversaire plus délicate.

Si vous brisez, vous pouvez gagner en empochant la 8 lors du bris. Essayez de briser près de la bande latérale et frappez la deuxième boule aussi pleine que possible. La 8 ira alors dans la direction posée.

## **Règles du Midwest**

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, la 8 au milieu, une rayée dans un coin, une solide dans l'autre.

### **Bris**

Bris ouvert obligatoire. En cas d'échec, l'adversaire peut accepter la table, remettre les boules et recasser ou demander au joueur de recasser.

S'il rente la 8 lors du bris le joueur peut replacer la 8 ou remettre les boules et recasser. S'il rente la blanche en même temps que la 8, l'adversaire décide de la marche à suivre.

### **Attribution**

La table est toujours ouverte (toute boule peut être rentrée, sauf la 8) après le bris. Les boules ne sont attribuées qu'après un coup nommé légal.

### **Coups valables**

Si la table est ouverte, le joueur peut empocher n'importe quelle boule à l'exception de la 8. Si les boules ont été attribuées, le joueur doit toucher une de ses boules en premier et en empocher une pour continuer. Les combines sont valables avec n'importe quel type de boules si la table est ouverte. Si les boules ont été attribuées, le joueur doit frapper l'une de ses boules en premier. Ceci est également valable pour la 8 à moins que toutes les boules aient été empochées. Lorsqu'un joueur joue la 8, il doit nommer la poche.



### **Boules replacées**

Toutes les billes projetées hors de la table sont remises en jeu.

### **Pénalités**

Blanche en main n'importe où sur la table, sauf après le bris où le joueur doit placer la boule derrière la ligne du haut.

### **Trois fautes consécutives**

Pas de pénalité.

### **Coup défensif explicite**

Les joueurs peuvent jouer un coup défensif explicite. Lors d'un tel coup, les boules empochées retournent sur la table et le tour change.

### **Défaite**

Le joueur perd le jeu si :

- il empoché la 8 avant d'avoir empoché toutes ses boules
- il projette la 8 hors de la table
- il empoché la 8 dans la mauvaise poche
- il empoché la blanche en jouant la 8

### **Victoire**

Le joueur gagne le jeu si :

- il empoché la 8 dans la poche nommée après avoir empoché toutes ses boules

### **Stratégie**

Déterminez si vous pouvez vider la table. Si ce n'est pas le cas, prévoyez un coup défensif à un moment ou un autre. Ne frappez jamais une boule sans avoir prévu le coup prochain ou le coup défensif. Si vous empochez la majorité des boules avant de laisser la main à vos adversaires, il y a de fortes chances pour qu'ils terminent le jeu. Empocher des boules pour préparer votre coup défensif et essayez de coincer votre adversaire pour le forcer à écarter des boules ou à faire une faute et vous donner une chance de victoire. Les meilleurs coups défensifs gênent votre adversaire et l'obligent à dégager des groupes de boules. Ceci améliore vos chances de victoire au tour prochain et rend la position de votre adversaire plus délicate.

## **Règles du Royaume-Uni**

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, la 8 au milieu et les boules jaunes et rouges en alternance.

### **Le D**

Tout comme en Snooker, l'une des extrémités de la table comporte un demi-cercle appelé le D, dont le côté plat se trouve sur la ligne du haut. C'est à l'intérieur de ce D que le joueur peut replacer la blanche lorsqu'il l'a en main. Il n'y a pas de restriction de direction lors d'un coup avec boule en main.

### **Coup libre**

Après une faute, le joueur suivant reçoit un coup libre et peut toucher n'importe quelle boule. Les boules empochées comptent, à l'exception de la 8 qui provoque la perte de la partie. Le joueur peut ensuite continuer à jouer qu'il ait empoché une boule ou non. Durant un coup libre, le joueur doit toucher une boule et ne peut empocher la blanche.

## **Bris**

Au moins deux boules doivent toucher une bande ou le joueur doit empocher une boule. Si ce n'est pas le cas, l'adversaire remet les boules en place et le bris est un coup libre, ce qui lui permet de rester à la table. S'il empoche la 8, le joueur doit recasser.

## **Attribution**

Lors du bris, si le joueur empoche un seul type de boule (jaune ou rouge), le joueur se voit attribuer ce type de boules. Sinon, la table est « ouverte » et le joueur peut jouer les deux types de boules. Les boules sont attribuées lorsqu'un seul type de boule est empoché.

## **Coups valables**

Si la table est ouverte, le joueur peut empocher n'importe quelle boule à l'exception de la 8. Si les boules ont été attribuées, le joueur doit toucher une de ses boules en premier et en empocher une pour continuer. Les combines sont valables avec n'importe quel type de boules si la table est ouverte. Si les boules ont été attribuées, le joueur doit frapper l'une de ses boules en premier. Le fait de frapper une boule attribuée à un adversaire constitue une faute. Ceci est également valable pour la 8 à moins que toutes les boules aient été empochées.

## **Boules replacées**

Toutes les billes projetées hors de la table sont remises en jeu.

## **Boule contre la bande**

La blanche ne doit pas toucher de bande après avoir frappé une boule

## **Pénalités**

Empocher la blanche ou la projeter hors de la table donne la blanche en main dans le D à l'adversaire. Lors des autres fautes, l'adversaire peut choisir entre garder la table telle qu'elle ou prendre la blanche en main dans le D. Le coup suivant une faute est automatiquement un coup libre.

## **Trois fautes consécutives**

Pas de pénalité.

## **Empocher la 8**

A la différence des autres variantes du jeu de la 8, il n'est pas nécessaire de nommer la poche lorsque l'on joue la 8.

## **Défaite**

Le joueur perd le jeu si :

- il empoche la 8 avant d'empocher toutes ses boules
- il empoche la 8 et la blanche
- il empoche une boule de l'adversaire en jouant la 8, à moins qu'il ne s'agisse d'un coup libre

## **Victoire**

Le joueur gagne le jeu si :

- il empoche la 8 après toutes ses boules

## **Stratégie**

Déterminez si vous pouvez vider la table. Si ce n'est pas le cas, prévoyez un coup défensif à un moment ou un autre. Ne frappez jamais une boule sans avoir prévu le coup prochain ou le coup défensif. Si vous empochez la majorité des boules avant de laisser la main à vos adversaires, il y a de fortes chances pour qu'ils terminent le jeu. Empochez des boules pour préparer votre coup défensif et essayez de coincer votre adversaire pour le forcer à écarter des boules ou à faire une faute et vous donner une chance de victoire. Les meilleurs coups défensifs gênent votre adversaire et

l'obligent à dégager des groupes de boules. Ceci améliore vos chances de victoire au tour prochain et rend la position de votre adversaire plus délicate.

Lorsque vous avez droit à un coup libre, essayez de l'utiliser pour dégager des groupes de boules ou des boules de l'adversaire gênant les vôtres. Il n'est pas toujours utile d'essayer d'empocher des boules lors d'un coup libre.

### **Règles des Bars américains**

Les règles des Bars américains sont les règles qu'une personne travaillant chez Celeris Inc. (développeur de Virtual Pool) dont nous ne citerons pas le nom utilise le plus souvent. Il est possible que les règles en vigueur dans votre bar soient légèrement différentes mais nous avons fait pour le mieux. Ces règles ont été retenues parce que beaucoup de joueurs ne connaissent pas les véritables règles. Si vous voulez jouer correctement, utilisez les règles APA.

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, la 8 au milieu.

### **Bris**

Pas de conditions. Empocher la 8 lors du bris permet de gagner la partie à moins que le joueur n'empoché également la blanche auquel cas il perd la partie.

### **Attribution**

Lors du bris, si le joueur empoché un seul type de boule (rayée ou pleine), le joueur se voit attribuer ce type de boules. Sinon, la table est « ouverte » et le joueur peut jouer les deux types de boules. Les boules sont attribuées lorsqu'un seul type de boule est empoché.

### **Coups valables**

Si la table est ouverte, le joueur peut empocher n'importe quelle boule à l'exception de la 8. Si les boules ont été attribuées, le joueur doit toucher une de ses boules en premier et en empocher une pour continuer. Les combines sont valables avec n'importe quel type de boules si la table est ouverte. Si les boules ont été attribuées, le joueur doit frapper l'une de ses boules en premier. Le fait de frapper une boule attribuée à un adversaire constitue une faute. Ceci est également valable pour la 8 à moins que toutes les boules aient été empochées. Lorsqu'un joueur joue la 8, il doit nommer la poche. Cette règle peut varier en fonction des bars. Virtual Pool 3 ne vous oblige à nommer la poche que pour la 8. Vous pouvez toutefois nommer la totalité des coups en utilisant la boîte de dialogue Nommer un coup (elle est active lors de ce type de partie) ou en utilisant la touche Ctrl-. Dans certains bars, vous devez nommer les ricochets, carambolages et autres. Nous trouvons cette règle inutile et très dure à respecter, ce qui explique que nous ne la suivions pas. L'opposant artificiel ne nomme pas ses coups dans cette variante du jeu de la 8.

### **Boules projetées hors de la table**

Projeter des boules hors de la table ne constitue pas une faute. Projeter la blanche hors de la table donne blanche en main derrière la ligne à l'adversaire.

### **Boules replacées**

Toutes les billes projetées hors de la table sont remises en jeu

### **Boule contre la bande**

La blanche ne doit pas toucher de bande après avoir frappé une boule.

### **Pénalités**

Blanche en main derrière la ligne du haut.

### **Trois fautes consécutives**

Pas de pénalité.

### **Défaite**

Le joueur perd le jeu si :

- il empoche la 8 avant d'avoir empoché toutes ses boules
- il projette la 8 hors de la table
- il empoche la 8 dans la mauvaise poche
- il empoche la 8 et la blanche lors du bris
- il empoche la blanche en jouant la 8

### **Victoire**

Le joueur gagne le jeu si :

- il empoche la 8 lors du bris sans empocher la blanche
- il empoche la 8 dans la poche nommée après avoir empoché toutes ses boules

### **Stratégie**

Déterminez si vous pouvez vider la table. Si ce n'est pas le cas, essayez de déplacer des boules pour améliorer la table. Jouer la sécurité n'est pas aussi important que pour les autres variantes car si votre adversaire fait une faute, vous ne recevez pas la blanche en main. La seule raison pour jouer la sécurité est d'empêcher votre adversaire de terminer la table. Jouer la sécurité est très mal considéré dans les bars américains alors essayez de camoufler votre jeu.

Si vous brisez, vous pouvez gagner en empochant la 8 lors du bris. Essayez de briser près de la bande latérale et frappez la deuxième boule aussi pleine que possible. La 8 ira alors dans la direction opposée.

### **Règles du billard à blouses (Straight Pool)**

Les joueurs marquent un point par boule empochée. Le premier joueur atteignant le score voulu remporte la partie. Lorsque la 14ème boule du triangle est empochée, les 14 boules sont remises en place, la 15 garde sa position sur la table.

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, pas d'ordre particulier. Quatorze boules en triangle, l'emplacement de base vide.

### **Bris**

Au moins deux boules et la blanche doivent toucher une bande ou le joueur doit réussir à empocher une boule nommée. Si ce n'est pas le cas, le joueur reçoit une pénalité de deux points. L'adversaire peut alors accepter la table dans l'état ou exiger que le joueur recommence le bris.

### **Coups valables**

Le joueur doit empocher la boule nommée pour pouvoir continuer.

### **Score**

Un point pour chaque boule empochée légalement

### **Boules supplémentaires**

Les boules empochées en plus de la boule nommée sont ajoutées au score du joueur.



### Boules replacées

Toutes les boules empochées sur une faute et les boules projetées hors de la table sont replacées.

### Pénalités

Toutes les boules empochées illégalement sont remises sur la table et le joueur perd un point. Si le joueur rentre la blanche ou la projette hors de la table, l'adversaire reçoit la blanche en main derrière la ligne du haut.

### Trois fautes consécutives

Trois fautes consécutives entraînent une pénalité de 15 points. Les boules sont remises en place et le joueur pénalisé doit recasser en respectant les mêmes règles qu'au début du jeu.

### Coup défensif explicite

Les joueurs peuvent jouer un coup défensif explicite. Lors d'un tel coup, les boules empochées retournent sur la table et le tour change.

### Position de la 15

Lors d'une remise en place des boules, la 15 et la blanche restent généralement à l'endroit où elles se trouvent sur la table sauf lorsqu'elles gênent la remise en place. Le tableau suivant décrit les différentes possibilités :

	Blanche dans le triangle	Blanche sur la mouche	Blanche ailleurs
<b>15 dans le triangle</b>	15 : bas de la table Blanche : derrière la ligne	15 : centre de la table Blanche : reste en place	15 : mouche Blanche : reste en place
<b>15 empochée</b>	15 : bas de la table Blanche : derrière la ligne	15 : bas de la table Blanche : reste en place	15 : bas de la table Blanche : reste en place
<b>15 derrière la ligne</b>	15 : reste en place Blanche : mouche	15 : reste en place Blanche : reste en place	15 : reste en place Blanche : reste en place
<b>15 sur la mouche</b>	15 : reste en place Blanche : centre	Impossible	15 : reste en place Blanche : reste en place
<b>15 ailleurs</b>	15 : reste en place Blanche : centre	15 : reste en place Blanche : reste en place	15 : reste en place Blanche : reste en place

### Stratégie

Le but est d'enchaîner les triangles. Terminez un triangle en laissant la 15 dans une position permettant de l'empocher tout en cassant le triangle suivant à l'aide de la blanche. Le meilleur endroit pour laisser la 15 est à côté ou en dessous du triangle.

Essayez de commencer par dégager les boules se trouvant devant les poches. Cherchez les coups permettant de dégager les ensembles de boules. Si vous prévoyez un coup alternatif, il vous permettra peut-être de continuer à jouer lorsque vous ne réussissez pas votre coup principal.

Si vous ne trouvez pas de coup valable, jouez la sécurité et donnez un coup difficile à votre adversaire. Ne laissez jamais un coup facile à votre adversaire car cela pourrait être le début d'une longue série.

Examinez le triangle et cherchez les coups valables. Un triangle partiellement brisé offre de nombreuses possibilités de combines, carambolages et billards.

### **Règles du jeu de Rotation**

Lors du jeu de Rotation, les joueurs doivent frapper les boules en respectant l'ordre numérique. Le but est de marquer 61 points (ce qui élimine l'adversaire). Il s'agit d'un jeu destiné aux joueurs intermédiaires et confirmés. Les débutants devraient plutôt commencer par le jeu de la 15.

#### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, la 1 sur le devant, la 2 et la 3 dans les coins et la 15 au milieu.

#### **Bris**

Bris ouvert obligatoire. En cas d'échec, l'adversaire peut accepter la table ou remettre les boules en triangle et casser.

#### **Coups valables**

Pour continuer, le joueur doit empocher un boule de n'importe quel type dans n'importe quelle poche sans faire de faute.

#### **Score**

Le joueur marque la valeur de la boule. Toutes les boules empochées sans commettre de faute comptent. Si les joueurs sont à égalité lorsque la dernière boule est empochée, le joueur à la table reçoit un point supplémentaire.

#### **Boules replacées**

Toutes les boules empochées illégalement et les boules projetées hors de la table sont remises en jeu.

#### **Pénalités**

L'adversaire peut accepter la table ou demander au joueur de rejouer.

#### **Trois fautes consécutives**

Trois fautes consécutives provoquent la perte de la partie.

#### **Stratégie**

Jouez les gros points. Essayez de trouver des combines ou des billards pour empocher les boules rapportant beaucoup de points au début du jeu.

Le meilleur moyen de gagner un jeu de Rotation est de forcer votre adversaire à faire trois fautes consécutives. Essayez de coincer votre adversaire dans le triangle.

### **Règles de la 6**

Le jeu de la 6 est une variante du jeu de la 9 n'utilisant que six boules. Le but est d'empocher la 9 pour terminer le jeu ; les autres boules ne marquent pas de points. Les joueurs avancés terminent rapidement un triangle du jeu de la 6. Les joueurs qui ne sont pas encore capables de terminer un jeu de la 9 trouveront que le jeu de la 6 est plus facile et leur permet de progresser.

#### **Emplacement des boules**

Six boules en triangle, la 1 à l'avant et la 6 au milieu de la dernière ligne.



### **Bris**

Bris ouvert obligatoire Le non respect de cette condition constitue une faute.

### **Coups valables**

Pour continuer, le joueur doit empocher un boule de n'importe quel type dans n'importe quelle poche sans faire de faute.

### **Boules replacées**

Seule la 6 est replacée. Les autres boules empochées lors d'une faute ou projetées hors de la table y restent.

### **Pénalités**

Blanche en main n'importe où sur la table.

### **Trois fautes consécutives**

Trois fautes consécutives provoquent la perte de la partie.

### **Stratégie**

Dans la mesure du possible, essayez d'empocher toutes les boules dès l'ouverture. Si cette tactique ne semble pas possible, cherchez un coup défensif. Jouez pour rater et laisser la blanche dans une position ne permettant pas de toucher la boule requise facilement. Si votre adversaire ne parvient pas à toucher la boule la plus basse, vous pourrez placer la blanche n'importe où sur la table, ce qui vous permettra souvent de gagner la partie. Essayez d'empocher la 6 avant la fin de la partie, mais si vous jouez une combine sur la 6, veillez à la frapper suffisamment fort pour éviter que la 6 ne se retrouve juste devant une poche.

## **Règles de la 10**

Le jeu de la 10 est une variante du jeu de la 9 utilisant une boule supplémentaire. Le but est d'empocher la 10 pour terminer le jeu ; les autres boules ne marquent pas de points. Bien qu'il n'y ait qu'une boule en plus, ce jeu est nettement plus dur que le jeu de la 9. La dixième boule augmente les chances de créer des groupes ou d'autres problèmes.

### **Emplacement des boules**

Dix boules en triangle, la Une à l'avant et la 10 au milieu.

### **Bris**

Bris ouvert obligatoire. Le non respect de cette condition constitue une faute.

### **Coups valables**

Pour continuer, le joueur doit empocher un boule de n'importe quel type dans n'importe quelle poche sans faire de faute.

### **Boules replacées**

Seule la 10 est replacée. Les autres boules empochées lors d'une faute ou projetées hors de la table y restent.

### **Règle du coup poussé (« push out »)**

Le joueur jouant immédiatement après le bris peut jouer un coup poussé (Ctrl-P). Dans ce cas on ne prend pas en compte les règles « Pas de bande » et « Mauvais coup » et les boules empochées ne comptent pas. Suite à un coup poussé, l'adversaire peut jouer ou remettre son tour au joueur qui a poussé.



### **Pénalités**

Blanche en main n'importe où sur la table.

### **Trois fautes consécutives**

Trois fautes consécutives provoquent la perte de la partie.

### **Stratégie**

Dans la mesure du possible, essayez d'empocher toutes les boules dès l'ouverture. Si cette tactique ne semble pas possible, cherchez un coup défensif. Jouez pour rater et laisser la blanche dans une position ne permettant pas de toucher la boule requise facilement. Si votre adversaire ne parvient pas à toucher la boule la plus basse, vous pourrez placer la blanche n'importe où sur la table, ce qui vous permettra souvent de gagner la partie. Essayez d'empocher la 10 avant la fin de la partie, mais si vous jouez une combine sur la 10, veillez à la frapper suffisamment fort pour éviter que la 10 ne se retrouve juste devant une poche.

Si vous poussez après le bris, essayez de laisser un coup difficile mais pas impossible, pour que votre adversaire hésite avant de décider de jouer ou de passer son tour.

## **Règles de la 3**

Le jeu de la 3 est un jeu de rotation au cours duquel vous devez empocher toutes les boules pour gagner. A la différence du jeu de la 9, il n'y a pas de boules gagnante. Ce jeu est rapide et agressif.

### **Emplacement des boules**

Trois boules en triangle avec la Un vers l'avant.

### **Bris**

Bris ouvert obligatoire. Le non respect de cette condition constitue une faute.

### **Coups valables**

La boule la plus basse doit être frappée en premier. Pour continuer, le joueur doit empocher un boule de n'importe quel type dans n'importe quelle poche sans faire de faute.

### **Boules replacées**

Les boules ne sont pas replacées sauf les fautes lors de coups gagnants, auquel cas toutes les boules empochées ou projetées hors de la table sont replacées.

### **Pénalités**

Blanche en main n'importe où sur la table.

### **Trois fautes consécutives**

Trois fautes consécutives provoquent la perte de la partie.

### **Stratégie**

Dans la mesure du possible, essayez d'empocher toutes les boules dès l'ouverture. Ne jouez la sécurité que lorsque vous êtes en mauvaise position.

## **Règles du billard à bandes**

Les joueurs doivent utiliser les bandes pour tous les coups. Le but du jeu est d'empocher huit boules. Ce jeu convient aux joueurs de tous niveaux. Les débutants préféreront y jouer sur la table de bar.



### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, pas d'ordre particulier.

### **Bris**

Bris ouvert obligatoire. En cas d'échec, l'adversaire peut accepter la table dans l'état ou exiger que le joueur recommence le bris.

### **Coups valables**

Pour continuer, le joueur doit empocher la boule nommée en passant par une bande. Le coup ne peut ricocher ou créer de carambolage contre d'autres boules et doit frapper une bande qui n'est pas adjacente à la poche visée.

### **Boules supplémentaires**

Les autres boules empochées sont remises en place à la fin du tour du joueur.

### **Boules replacées**

Toutes les boules empochées sur une faute et les boules projetées hors de la table sont replacées.

### **Pénalités**

Toutes les boules empochées illégalement sont remises sur la table et le joueur doit remettre l'une des boules qu'il a empochée auparavant. Si le joueur rentre la blanche ou la projette hors de la table, l'adversaire reçoit la blanche en main derrière la ligne du haut. Pour les autres fautes, l'adversaire prend la table telle quelle.

### **Trois fautes consécutives**

Trois fautes consécutives provoquent la perte de la partie

### **Table vide**

Si le joueur parvient à vider la table sans gagner, en raison des boules dues lors de pénalités précédentes, toutes les boules dues ou retardées sont remises sur la table et le joueur peut continuer.

### **Stratégie**

Essayez les coups par bande difficiles mais veillez à ne pas offrir de coups faciles à votre adversaire. Il est préférable de jouer la sécurité avant de laisser un coup facile à votre adversaire. Lors des coups faciles, essayez de positionner la blanche pour le coup suivant. Vous pouvez jouer des bandes offensives ou défensives lors des coups difficiles en essayant de laisser la blanche dans une position désavantageuse. Si vous réussissez, vous pouvez essayer un autre coup difficile ou jouer la sécurité et si vous ratez, vous n'avez pas offert de coups faciles à votre adversaire. Cette stratégie fonctionne bien sur les coups à plusieurs bandes. N'ayez pas peur d'essayer des coups utilisant deux bandes ou plus.

### **Règles du jeu à Une poche**

Chaque joueur se voit attribuer une poche du bas de la table (côté du triangle). Le but est d'être le premier à empocher huit boules dans sa poche. Ce type de jeu est considéré comme les échecs du billard où les connaissances sont plus importantes que la précision du tir.

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, pas d'ordre particulier.

### **Bris**

Un boule (blanche incluse) doit toucher une bande après le bris ou il y a faute.

### **Coups valables**

Pour continuer à jouer, le joueur doit empocher une boule dans sa poche.

### **Boules supplémentaires**

Les boules empochées dans la poche de votre adversaire comptent pour lui à moins que la blanche ne rentre ou ne soit projetée hors de la table. Les boules empochées dans les autres poches sont remises sur la table après la fin du tour.

### **Boules replacées**

Toutes les boules empochées sur une faute et les boules projetées hors de la table sont replacées.

### **Pénalités**

Toutes les boules empochées sur une faute sont replacées. En plus de quoi le joueur doit remettre l'une des boules empochées auparavant sur la table. Si le joueur rentre la blanche ou la projette hors de la table, l'adversaire reçoit la blanche en main derrière la ligne du haut. Pour les autres fautes, l'adversaire prend la table en l'état.

### **Trois fautes consécutives**

Trois fautes consécutives provoquent la perte de la partie.

### **Table vide**

Si le joueur parvient à vider la table sans gagner, en raison des boules dues lors de pénalités précédentes, toutes les boules dues ou retardées sont remises sur la table et le joueur peut continuer.

### **Stratégie**

Ne laissez jamais un coup direct à votre adversaire à moins qu'il ne soit très difficile et qu'un échec n'entraîne la perte de la partie. Par contre, laisser la blanche dans la mâchoire de la poche de votre adversaire est une excellente tactique. Veillez également à ne pas offrir de coup indirect facile car ce type de coup peut souvent démarrer une série victorieuse. Lors du bris, frappez le triangle depuis le côté de votre adversaire en visant entre la première et la seconde boule pour placer la blanche sur le deuxième diamant. Ceci laisse le triangle pratiquement intact entre la blanche et les autres boules.

Les meilleurs coups sont à la fois défensifs et offensifs.

## **Règles du jeu de la 15**

Le jeu de la 15 est similaire au jeu de rotation si ce n'est que les joueurs peuvent frapper toutes les boules. Le but est d'éliminer numériquement l'adversaire (61 points moins les pénalités). Le jeu de la 15 est un jeu particulièrement adapté aux débutants. Les joueurs intermédiaires et avancés le trouveront plus intéressant sur une table de Snooker.

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, la 15 à l'avant et les boules les plus hautes sur l'avant du triangle.

### **Bris**

Au moins deux boules doivent toucher une bande ou le joueur doit empocher



une boule. En cas d'échec, l'adversaire peut accepter la table, remettre les boules et recasser ou demander au joueur de recasser.

### **Coups valables**

Pour continuer, le joueur doit empocher un boule de n'importe quel type dans n'importe quelle poche sans faire de faute.

### **Score**

Les boules rapportent leur valeur en points. Toutes les boules empochées sans fautes comptent. Si lorsque la dernière boule est empochée, le joueur à la table reçoit un point supplémentaire.

### **Boules replacées**

Toutes les boules empochées illégalement et les boules projetées hors de la table sont remises en jeu.

### **Pénalités**

Trois points déduits du score du joueur. Si le joueur rentre la blanche ou la projecte hors de la table, l'adversaire reçoit la blanche en main derrière la ligne du haut. Pour les autres fautes, l'adversaire prend la table telle quelle.

### **Trois fautes consécutives**

Aucune pénalité.

### **Stratégie**

Essayez de terminer la table. Empochez les boules importantes à chaque opportunité.

## **Règles de base du Billard à blouses**

Le but du jeu est d'empocher huit boules. Ce jeu est particulièrement adapté aux débutants sur un table de billard ou aux joueurs intermédiaires sur une table de Snooker.

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle.

### **Bris**

Une boule doit toucher une bande ou le joueur doit empocher la boule nommée. En cas d'échec, l'adversaire peut accepter la table, remettre les boules et recasser ou demander au joueur de recasser.

### **Coups valables**

Le joueur doit empocher la boule nommée pour pouvoir continuer.

### **Boules replacées**

Les boules empochées lors de coups non valables et les boules projetées hors de la table sont remises en place.

### **Pénalités**

Toutes les boules empochées illégalement sont remises sur la table et le joueur doit remettre l'une des boules qu'il a empochée auparavant. Si le joueur rentre la blanche ou la projecte hors de la table, l'adversaire reçoit la blanche en main derrière la ligne du haut. Pour les autres fautes, l'adversaire prend la table telle quelle.

### **Trois fautes consécutives**

Aucune pénalité.



### **Table vide**

Si le joueur parvient à vider la table sans gagner, en raison des boules dues lors de pénalités précédentes, toutes les boules dues ou retardées sont remises sur la table et le joueur peut continuer.

### **Stratégie**

Essayez d'empocher les huit boules. Si vous ne disposez pas d'ouverture, jouez la sécurité et placez votre opposant dans une situation difficile. Ne laissez jamais de coups faciles car il n'y a aucune difficulté à rentrer huit boules.

### **Règles du 101**

Le jeu du 101 est un jeu inhabituel combinant carambolage et billard à blouses. Le but du joueur est de marquer 101 points. Les débutants et les joueurs intermédiaires y joueront sur une table de pool, les joueurs avancés y préférant une table de Snooker.

### **Emplacement des boules**

Les boules ne sont pas mises en triangle. Trois boules sont placées dans le bas de la table, cinq boules au centre et une boule dans le haut.

### **Bris**

Le joueur doit tout d'abord frapper les trois boules et la blanche ou l'une des boules doit toucher une bande. En cas d'échec, l'adversaire peut accepter la table dans l'état ou exiger que le joueur recommence le bris.

### **Coups valables**

Un coup valable permet au joueur de continuer. Tout coup marquant un point est un coup valable et ne requiert pas de bande. Par ex. : un carambolage au cours duquel aucune boule ne touche la bande est un coup valable. Les coups valables dépendent du score du joueur :

Les premiers 90 points :

- Empocher une boule ou réaliser un carambolage avec la blanche et deux ou trois boules. 90 doit être atteint exactement. Dépasser 90 constitue une faute.

Entre 91 et 100 points :

- Réaliser un carambolage avec la blanche et deux ou trois boules. Empocher une boule constitue une faute.

Pour atteindre 101 points :

- Réaliser un carambolage avec la blanche et la Une dans la poche nommée. Il y a faute si la blanche rentre dans une autre poche ou si elle touche une autre boule.

### **Score**

Les boules empochées rapportent leur valeur. Un carambolage à deux boules rapporte un point et un carambolage à trois boules deux. Toutes les combinaisons de score comptent et le joueur peut marquer jusqu'à onze points lors d'un coup (la 1, 3 et 5 empochées par un carambolage à trois boules). Lorsque le joueur a atteint 100 points, faire entrer la blanche par carambolage dans la poche nommée permet de marquer un point.

### **Spotting Balls**

Toutes les boules sont replacées à leur position initiale après chaque coup à moins que l'emplacement ne soit occupé, auquel cas elles ne sont remises en jeu que lorsque cet emplacement est libéré. Si cette situation se produit alors que le joueur a atteint les 100 points, toutes les boules sont remises dans leur position initiale et le joueur reçoit la blanche en main derrière la ligne du haut.

### **Pénalités**

Tous les points marqués lors du tour sont annulés. Empocher la blanche ou la projeter hors de la table donne la blanche en main derrière la ligne du haut à l'adversaire. Pour les autres fautes, l'adversaire prend la table telle quelle.

### **Trois fautes consécutives**

Trois fautes consécutives provoquent la perte de la partie.

### **Stratégie**

Pour atteindre les 90 premiers points, le plus facile est d'empocher des boules par carambolages ou de séparer des groupes de boules. Lorsque vous empocher des boules, n'essayez pas de réaliser des carambolages risqués pour obtenir quelques points supplémentaires. Un point en plus ne vaut pas une faute qui vous coûtera les points marqués lors du tour.

Entre 91 et 100, pensez à la position des boules après les carambolages et essayez de préparer le carambolage suivant. N'oubliez pas qu'empocher une boule constitue une faute. Pour le point 101, ne vous préoccupez pas de la direction de la Une et concentrez-vous pour empocher la blanche.

### **Règles du cribbage**

Ce jeu porte le même nom que le jeu de carte en raison de la similarité du type de score. Le cribbage est réussi lorsqu'un joueur empocher deux boules totalisant 15. Le but du jeu est de réussir cinq cribbages. Au total, il est possible de réaliser huit cribbages (1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8, 15). Ce jeu convient aux joueurs de tous niveaux.

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, la 15 au milieu. Deux boules placées dans les coins ne peuvent totaliser quinze.

### **Bris**

Bris ouvert obligatoire. En cas d'échec, l'adversaire peut recommencer le bris ou exiger que le joueur recommence le bris.

### **Cribbage**

Pour réaliser un cribbage le joueur doit empocher deux boules totalisant 15 au cours du même tour. La boule 15 ne constitue un cribbage par elle-même qu'après que les autres boules aient été empochées. Lorsqu'un joueur empocher la première boule d'un cribbage, il est dit « en cribbage » et vise alors la boule complémentaire pour arriver à 15. Si un joueur rentre plusieurs boules sans être « en cribbage », il le devient mais peut choisir la boule complémentaire voulue. Il doit ensuite empocher les autres boules complémentaires. S'il empocher d'autres boules en même temps que les boules complémentaires, elles sont ajoutées à la liste des cribbages à compléter. Ne pas parvenir à empocher la boule complémentaire constitue une faute. Lorsque la 15 est la seule boule restant en jeu, le joueur à la table est automatiquement considéré « en cribbage ». Si les joueurs sont à égalité 4 à 4, la 15 doit être nommée pour le jeu décisif.

### **Coups valables**

Hors cribbage :

— Pour continuer à la table, le joueur doit empocher une boule à l'exception de la 15.

En cribbage :

— Pour continuer à la table, le joueur doit empocher une boule complémentaire.



### **Boules replacées**

Toutes les boules empochées illégalement et les boules projetées hors de la table sont remises en jeu. Tout cribbage non complété entraîne la remise en jeu de la première boule.

### **Pénalités**

Pas de pénalités. Si le joueur rentre la blanche ou la projette hors de la table, l'adversaire reçoit la blanche en main derrière la ligne du haut. Pour les autres fautes, l'adversaire prend la blanche en main derrière la ligne ou accepte la table telle quelle.

### **Trois fautes consécutives**

Trois fautes consécutives provoquent la perte de la partie.

### **Stratégie**

Lorsque vous essayez d'empocher la première boule, assurez-vous de disposer d'un bon coup sur la boule complémentaire. Si ce n'est pas le cas, jouez la sécurité. Il est préférable de jouer la sécurité plutôt que de laisser boule en main à votre adversaire.

Lorsque vous empochez la boule complémentaire, recherchez le cribbage suivant et essayez de vous positionner pour attaquer une boule dont la complémentaire se présente bien.

### **Règles de Honolulu**

Les joueurs peuvent empocher n'importe quelle boule mais ne peuvent utiliser de coup direct. Les coups doivent être des combines, bandes, carambolages, billards, ricochets ou combinaisons de ces coups. Le vainqueur est le premier joueur à empocher huit boules. Honolulu convient aux joueurs de tous niveaux.

### **Emplacement des boules**

Quinze boules en triangle, pas d'ordre particulier.

### **Bris**

Deux boules et la blanche doivent toucher une bande ou une boule nommée doit être empochée. En cas d'échec, il y a faute et l'adversaire prend la table en position.

### **Coups valables**

Pour continuer à la table, le joueur doit empocher une boule nommée de manière indirecte. Les coups par bande ou par ricochet doivent toucher une bande non adjacente à la poche.

### **Boules supplémentaires**

Les autres boules empochées sont remises en place à la fin du tour du joueur.

### **Boules replacées**

Toutes les boules empochées illégalement et les boules projetées hors de la table sont remises en jeu.

### **Pénalités**

Toutes les boules empochées illégalement sont remises en jeu. Toutes les boules empochées illégalement sont remises sur la table et le joueur doit remettre l'une des boules qu'il a empochée auparavant. Si le joueur rentre la blanche ou la projette hors de la table, l'adversaire reçoit la blanche en main derrière la ligne du haut. Pour les autres fautes, l'adversaire prend la table telle quelle.

### **Trois fautes consécutives**

Aucune pénalité.



### **Table vide**

Si le joueur parvient à vider la table sans gagner, en raison des boules dues lors de pénalités précédentes, toutes les boules dues ou retardées sont remises sur la table et le joueur peut continuer.

### **Stratégie**

Recherchez les coups sur des boules proches des poches. Ces boules sont des candidates idéales pour des combines, billards et autres. Toute boule proche d'une poche est également idéale pour réaliser un carambolage avec une autre boule. Recherchez les carambolages entre boules proches les unes des autres. Comme dans tous les jeux de billard, n'en faites pas de trop. N'essayez jamais un coup difficile s'il risque d'offrir une opportunité de score à votre adversaire. Ne jouez pas la sécurité si la table est difficile, autant essayer de marquer des points. En cas d'échec, il y a très peu de chance que vous offriez un coup facile à votre adversaire.

### **Règles du Boulliard**

Le Boulliard est un jeu de pool utilisant le format de score du bowling. Ce format le rend très différent des autres jeux de billard car les joueurs ne partagent pas les boules. Chaque joueur utilise son propre triangle. Vous pouvez également jouer en solo et essayer de battre votre meilleur score. Lors d'un jeu en solo, le but est de battre votre meilleur score personnel ou d'arriver à un jeu à 300 points.

### **Emplacement des boules**

Dix boules en triangle sans ordre particulier.

### **Bris**

Pas de bris spécial requis. Après le bris, les boules empochées sont replacées sur la table et le joueur reçoit la blanche en main derrière la ligne du haut. Il n'y a pas de fautes lors du bris d'ouverture et les boules projetées hors de la table sont remises en place.

### **Coups valables**

Le joueur doit empocher la boule nommée pour continuer le jeu.

### **Score**

Les joueurs ont droit à deux essais pour empocher toutes les boules d'un triangle. Si le joueur y parvient dès le premier essai, il marque un strike. S'il empoche toutes les boules durant le deuxième essai, il marque un spare. Dans les autres cas le score est déterminé par le nombre de boules empochées. La méthode de comptage des points est la même qu'au bowling, le joueur devant obtenir deux manches d'avance après le dixième tour (pour un strike). Si les joueurs sont à égalité, les manches suivantes se jouent sous le régime de la mort subite.

### **Boules supplémentaires**

Les autres boules empochées sont remises en place à la fin du tour du joueur.

### **Boules replacées**

Toutes les boules empochées illégalement et les boules projetées hors de la table sont remises en jeu.

### **Pénalités**

Toutes les boules empochées illégalement sont remises en jeu. Au cours du premier essai, le joueur prend la blanche en main et commence le deuxième essai. S'il s'agit du deuxième essai, la manche est finie.

## **Stratégie**

Vous devez essayer d'empocher autant de triangles que possible, le strike constituant le score idéal. N'essayez pas d'empocher des boules lors du bris. Elles seront remises en place et généreront les coups suivants. Essayez de casser le triangle de l'avant et ne frappez pas le triangle trop fort. Vous essayez de dégager les boules sans les empocher ou laisser de groupes.

Essayez de commencer par dégager les boules se trouvant devant les poches. Cherchez les coups permettant de dégager les ensembles de boules. Si vous prévoyez un coup alternatif, il vous permettra peut-être de continuer à jouer lorsque vous ne réussissez pas votre coup principal.

## **Règles du Snooker**

Le Snooker est un jeu anglais se jouant sur une table d'environ deux mètres sur quatre avec vingt-deux boules. La forme courbée des poches et la taille de la table rendent les poches difficiles à atteindre. Le but du jeu est de marquer plus de points que votre adversaire. Bien que le Snooker ait sa propre terminologie, ces règles utilisent les termes du Pool afin de les rendre plus cohérentes avec le reste du manuel. Le Snooker est un jeu convenant aux joueurs de tous niveaux. Ne vous laissez pas décourager par la difficulté car ce jeu vous permet de découvrir de nombreuses subtilités.

## **Le D**

L'une des extrémités de la table comporte un demi-cercle appelé le D, dont le coté plat se trouve sur la ligne du haut. C'est à l'intérieur de ce D que le joueur peut replacer la blanche lorsqu'il l'a en main. Il n'y a pas de restriction de direction lors d'un coup avec boule en main.

Quinze boules rouges en triangle et six boules de couleur ; une noire en dessous du triangle, une rose juste au dessus de la mouche basse, une bleue sur la mouche du milieu, une brune au centre de la ligne du haut du D, une verte à gauche et une jaune à droite.

## **Bris**

Pas de bris special requis.

## **Phases du jeu de Snooker**

Deux phases de jeu, la phase rouge, tant qu'il y a des boules rouges sur la table et la phase couleur lorsque la dernière rouge a été empochée. Lors de la phase rouge, le joueur doit frapper une boule rouge en premier et rouge est considéré comme la boule « on ». Lorsqu'il a empoché une rouge, le joueur choisit une couleur qui devient alors la boule « on ». Le joueur doit frapper cette boule en premier. S'il l'empoché, la boule de couleur est replacée sur la table et la rouge redevient la boule « on ». Ceci continue jusqu'à ce que la dernière boule rouge soit empochée. La phase couleur commence alors et la boule « on » devient la boule de couleur dont la valeur est la plus petite, les boules de couleur devant être empochées en suivant leur ordre numérique.

## **Snooker**

Un joueur est dit snooker lorsque les boules qu'il se doit de frapper sont totalement ou partiellement bloquées par une ou plusieurs boules non « on ». Si un joueur se retrouve dans cette situation à la suite d'une faute, il peut nommer une boule libre. La boule libre peut être n'importe quelle boule et prend la valeur de la boule « on ». S'il ne touche pas la boule « on » en premier, le joueur fait une faute. S'il empoché la boule libre, le score est ajouté et la boule est remise en jeu. La boule libre peut être empochée légalement si elle a été frappée en premier. Si le joueur empoché la boule libre et la boule « on » en même temps, seule la boule « on » compte. Le fait de placer



l'adversaire en position de snooker derrière la boule libre constitue une faute à moins qu'il ne reste que la noire et la rose sur la table.

### **Coups valables**

Pour continuer à la table, le joueur doit empocher une boule « on » ou la boule libre.

### **Score**

Chaque boule rouge empochée vaut un point. Les boules de couleur ont les valeurs suivantes : jaune 2, verte 3, brune 4, bleue 5, rose 6 et noire 7. Lorsque le joueur empoche une boule libre, elle prend la valeur de la boule « on ».

### **Boules supplémentaires**

Les boules rouges empochées en plus comptent pour un point supplémentaire si la rouge était la boule « on ». Si la boule « on » est une boule de couleur, il s'agit d'une faute.

### **Boules replacées**

Les couleurs empochées lors de la phase rouge sont remises en place sur leur emplacement de départ. Si cet emplacement est occupé, elles sont replacées sur l'emplacement de la boule inférieure la plus élevée disponible. Si aucun emplacement n'est disponible, la couleur est placée près de son emplacement, vers le cousin du haut pour les boules jaune à bleue et vers le coussin du bas pour la rose et la noire.

### **Pénalités**

Si votre adversaire ne parvient pas à toucher une boule en essayant d'atteindre la boule « on », vous marquez la valeur de la boule qu'il devait atteindre, la valeur de la boule touchée en premier ou 4 points, en fonction de ce qui est le plus haut. Empocher la blanche ou la projeter hors de la table donne la blanche en main dans le D à l'adversaire. Lors de chaque faute, l'adversaire à le choix entre faire rejouer le joueur ou accepter la table.

### **Forfait**

Lorsqu'un joueur a beaucoup de points de retard et qu'il n'y a pas assez de points sur la table pour gagner, le joueur doit jouer des snookers en espérant provoquer des fautes chez l'adversaire. En règle générale, un jeu est considéré comme forfait lorsque le joueur a besoin d'au moins deux fautes pour gagner.

### **Stratégie**

Jouez la sécurité en attendant une bonne occasion de coup. Au cours de la phase rouge, veillez à préparer le coup sur une couleur lorsque vous empochez une rouge. Gagner un point ne vaut pas la peine d'offrir une occasion en or à votre adversaire. Les meilleurs coups défensifs placent l'adversaire en snooker, vous donnant la chance de marquer des points s'il ne touche pas la boule « on » ou forçant des coups frappés qui devraient vous donner de bonnes occasions. Si vous ne pouvez mettre votre adversaire en snooker, laissez-lui un coup long car ils sont très difficiles à empocher sur une table de Snooker. Essayez d'empocher la bleue, la rose et la noire car ce sont celles qui rapportent le plus de points. De bons coups défensifs et offensifs consistent à jouer vers la ligne du haut lorsque la majorité des boules se trouvent près du triangle. Frapper une rouge en envoyant la blanche vers le dessus de la table laisse un long coup à votre adversaire si vous ratez et vous permet d'essayer la jaune, la brune ou la verte si vous réussissez.

Lors de la phase couleur, essayez de vider la table. Si des boules sont en groupe ou contre une bande, jouez les boules dégagées et puis essayez une sécurité.

Gardez un oeil sur le score. Si vous êtes derrière et qu'il n'y a pas assez de points sur la table pour vaincre, vous devez essayer de provoquer un snooker pour

marquer les points nécessaires. Si vous êtes devant et qu'il y a juste assez de points sur la table pour que votre adversaire gagne, ne prenez pas de risques. Jouez de manière tranquille et ne frappez que les boules certaines. Si non, essayez de créer des snookers pour obtenir suffisamment de points.

## **Règles du billard à trois bandes**

Le billard à trois bandes se joue sur un table mesurant environ un mètre cinquante par trois sans poches. Il y a deux boules de choc, la jaune et la blanche et une boule rouge. Les joueurs marquent un point par billard. Le premier joueur atteignant le nombre de point requis gagne la partie. Il s'agit d'un jeu très difficile mais très amusant. Les joueurs débutant préféreront le billard à une bande.

### **Emplacement des boules**

La boule rouge sur la mouche du bas, une boule de choc sur la mouche du haut et la boule de choc du joueur sur la ligne du haut à moins de quinze centimètres de la mouche du haut.

### **Bris**

La boule de choc doit d'abord frapper la boule rouge.

### **Coups valables**

Le joueur doit faire un billard à trois bandes pour continuer à la table. Réaliser un billard à trois bandes :

- frapper la boule rouge ou la boule de choc de l'adversaire, frapper trois bandes puis frapper l'autre boule
- la boule de choc frappe trois bandes ou plus avant de frapper les deux autres boules
- la boule de choc frappe une bande, puis l'une des deux autres boules, puis deux bandes et enfin la seconde des deux autres boules
- la boule de choc frappe deux bandes ou plus, l'une des deux autres boules, puis une bande avant de frapper la seconde boule

### **Score**

Chaque billard à trois bandes vaut 1 point.

### **Boules replacées**

Toutes les billes projetées hors de la table sont remises en jeu.

### **Pénalités**

Aucune pénalité, fin du tour du joueur.

### **Stratégie**

Jouez la sécurité pour ne pas laisser de coups faciles à votre adversaire, essayez de laisser la boule de choc de votre adversaire à une extrémité de la table et les autres boules à l'autre extrémité. Généralement, il faut frapper la boule de choc de votre adversaire en premier, l'éloigner de la rouge, frapper les trois bandes pour approcher la rouge lentement. Si vous devez frapper la rouge en premier, utilisez un peu plus de force pour que votre boule s'éloigne de celle de votre adversaire. .

Pour les coups offensifs, concentrez-vous sur des coups demandant de frapper les boules à moitié pleines. Il s'agit du type de coup le plus simple à réaliser. Utilisez toujours des effets latéraux à moins d'avoir une bonne raison de ne pas le faire. Une seconde boule proche d'un coin, idéalement à environ une boule de chaque bande, constitue une cible de choix. Essayez de repérer des coups à deux directions, qui



ont une chance de réussir après cinq bandes s'ils ne le font pas après trois. Lorsque vous essayez de positionner une boule, laissez la si possible « au large » dans un coin. Laissez aussi la boule de choc près de l'autre boule pour faciliter le contrôle du premier coup. Ne laissez pas de boules au milieu de la largeur de la table car il s'agit de l'endroit le plus dur à atteindre après trois bandes. Apprenez les coups de « spécialistes » comme le « ticky » : bande, boule, même bande, bande, boule dans le même coin ; le « coin inversé » : boule, bande latérale, bande de la largeur, même bande latérale, boule ; le « swing » : boule, bande latérale, bande latérale, bande latérale, seconde boule et bien sûr les coups passant par toutes les bandes avant de toucher les deux boules regroupées.

## **Règles du billard à une bande**

Le billard à une bande suit les règles du billard à trois bandes mais où les boules ne doivent toucher qu'une seule bande au lieu de trois. Ce jeu permet d'apprendre les bases du billard.

### **Emplacement des boules**

La boule rouge sur la mouche du bas, une boule de choc sur la mouche du haut et la boule de choc du joueur sur la ligne du haut à moins de quinze centimètres de la mouche du haut.

### **Bris**

La boule de choc doit d'abord frapper la boule rouge.

### **Coups valables**

Le joueur doit faire un billard à une bande pour continuer à la table. Réaliser un billard à une bande :

- frapper la boule rouge ou la boule de choc de l'adversaire, frapper une bande ou plus puis frapper l'autre boule
- la boule de choc frappe une bande ou plus avant de frapper les deux autres boules
- la boule de choc frappe une bande ou plus, puis l'une des deux autres boules, puis une bande ou plus et enfin la seconde des deux autres boules

### **Score**

Chaque billard à une bande vaut 1 point.

### **Boules replacées**

Toutes les billes projetées hors de la table sont remises en jeu.

### **Pénalités**

Aucune pénalité, fin du tour du joueur.

### **Stratégie**

Lorsque vous ne pouvez marquer de points et que vous voulez jouer la sécurité, essayez de laisser les boules bien dégagées. Ne laissez pas votre boule de choc et la rouge dans un coin ou proches d'une bande. Si la seconde boule est proche d'un coin, idéalement à environ une boule de chaque bande, elle constitue une cible de choix. Lorsque vous essayez de positionner une boule, laissez la si possible « au large » dans un coin. Laissez aussi la boule de choc près de l'autre boule pour faciliter le contrôle du premier coup.

### **Notions de base :**

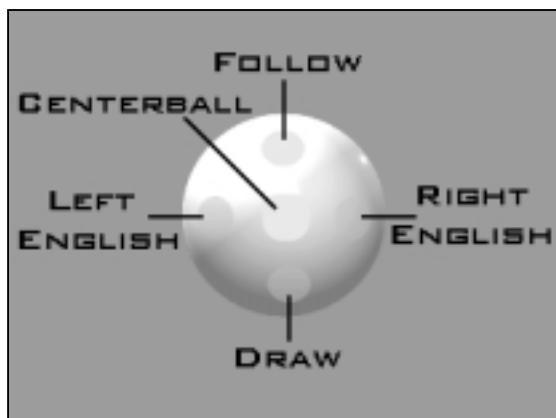
Cette section décrit des notions de bases applicables à Virtual Pool 3 et au billard en général. Cette section devrait vous permettre d'améliorer la manière dont vous jouez en réalité et à l'écran. L'un des avantages de Virtual Pool 3 est qu'il vous donne un coup de queue parfait. La queue frappe toujours droit et peut donner des effets

dignes de joueurs de niveau international à la boule. Pour améliorer votre jeu, essayez de contrôler la vitesse de votre jeu. Cette section vous donnera également de nombreux conseils pour Virtual Pool 3.

### **Position de la queue**

Virtual Pool 3 vous permet de modifier la position de la queue sur la boule et donc la direction de la boule, comme dans le véritable jeu. La touche E vous permet de modifier la position de la queue et la trajectoire de la boule.

Le diagramme ci-dessous indique la terminologie des différentes positions de la queue sur la boule de choc.

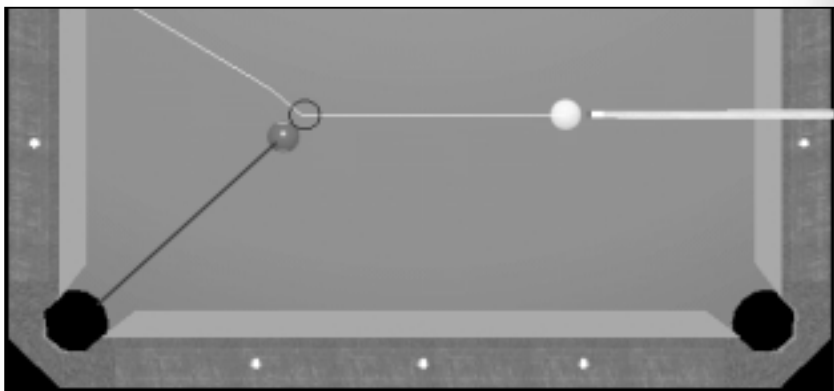


Les combinaisons sont généralement désignées effet latéral supérieur droit ou inférieur gauche. La distance depuis le centre de la boule est généralement exprimée en procédé (pointe de la queue), par exemple : « suivez avec un demi procédé à droite ». Virtual Pool 3 vous permet de placer le procédé avec grande précision.

Pour commencer, vous préférerez peut-être frapper le centre de la boule. Ensuite, à mesure de l'augmentation de votre confiance, essayez d'ajouter des effets pour modifier le parcours de la boule. Coulé et rétro sont les plus marqués sur les boules à angles plus fermés. L'effet latéral a le plus d'effet sur la boule lorsqu'elle ricoche contre une bande.

## **Viser**

Commencez par vous entraîner sur des coups au centre de la boule. Le diagramme ci-dessous vous montre l'endroit de la boule que la queue doit frapper pour envoyer la boule dans la poche de coin.



Une technique de visée consiste à imaginer la boule dans cette position et d'essayer de frapper la boule imaginaire en plein.

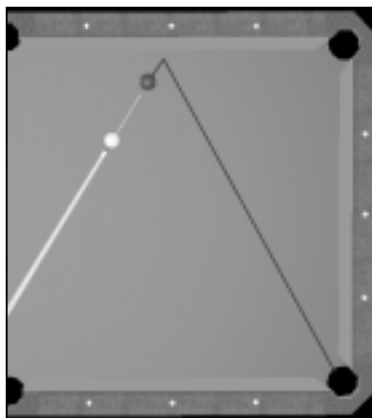
## **Coup par bande**

Si vous pouvez frapper la boule avec la blanche et l'envoyer sur une ou plusieurs bande(s) puis dans une poche, vous venez de réussir un coup par bande. La technique de base de visée pour ce type de coup consiste à considérer que la boule rebondira de la bande avec le même angle que celui qu'elle avait en frappant la bande. Ceci vous donne une idée de l'angle de la boule, mais les tables de pool provoquent en réalité un angle plus fermé. De nombreux coups par bandes semblent généralement faciles à réaliser en ajustant l'angle pour tenir compte de ce fait. Malheureusement, il arrive également que le chemin de la boule se courbe lorsqu'elle a heurté la bande.

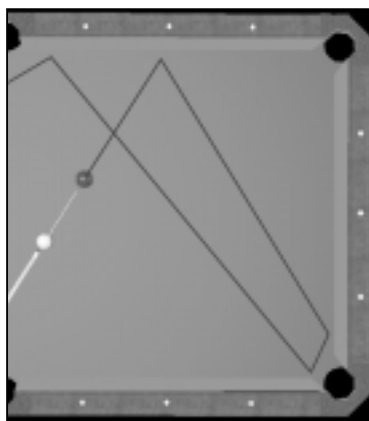
Tout effet sur l'axe vertical (avant ou arrière) fera courber la trajectoire de la boule après le rebond. La force de la courbe dépend du rapport entre la force de l'effet et la vitesse de la boule. Plus l'effet est important par rapport à la vitesse, plus la courbe est forte. Remarquez qu'effet avant signifie rotation avant, y compris le déplacement de la boule. L'effet arrière est généralement minime sur une boule objet et ne provient que de transfert d'effet. Pour démontrer le résultat de l'effet arrière, envoyez la boule blanche sur la bande en lui donnant de l'effet arrière. Ce coup permet également de réaliser des ricochets.

Les coups en bandes sont également affectés par l'effet latéral. Plus d'informations à ce sujet dans les Techniques avancées, sous la section Transfert d'effet.

L'illustration ci-dessous présente un coup ferme frappant la blanche en plein. Comme la boule se trouve près de la bande, elle ne prendra pas beaucoup d'effet avant de frapper la bande. La courbe sera donc réduite. Remarquez également que l'angle du coup est plus fermé que si la boule était répartie avec un angle égal à celui de contact.



Le même coup par bande avec la boule plus éloignée de la bande. La boule rate la poche et la friction de la table provoque une rotation de la boule qui augmente la courbe après contact avec la bande.

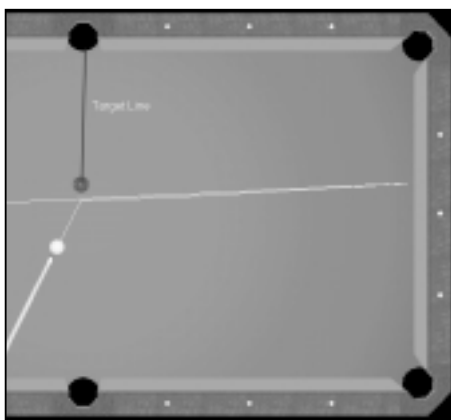


### **Trajectoire de la blanche**

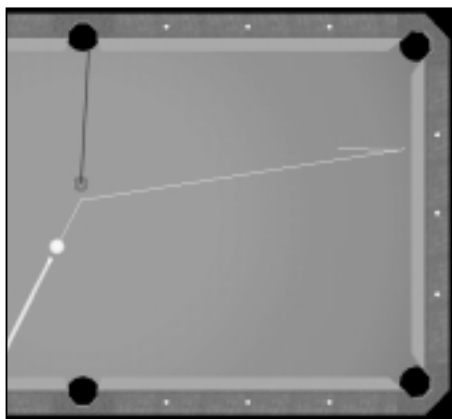
Après être entrée en contact avec une boule, la blanche suit une trajectoire perpendiculaire à celle de la boule. La blanche démarre ensuite une courbe avant ou arrière en fonction de l'effet vertical imprimé (coulé ou rétro).

L'image ci-dessous représente un coup lors duquel la boule de choc a été frappée en plein et au centre. Elle part perpendiculairement à la ligne de la boule et reste très proche de cette trajectoire car elle n'a que très peu d'effet avant. Bien que la

boule de choc ait été frappée au centre, la friction de la table lui donne un certain effet avant. La courbure survenant après contact dépend du rapport entre l'effet et la vitesse de la boule. Dans cet exemple la boule n'a qu'une faible vitesse car elle a été frappée fermement et elle était proche de la 3. Si elle avait été plus éloignée, le fait de la frapper de la même manière aurait provoqué une courbe plus importante car la distance parcourue avant le contact détermine la force de l'effet avant. L'effet provient de la friction entre la blanche et la table. Il est fort possible que ceci vous semble un peu compliqué. Ne vous préoccupez pas du pourquoi mais simplement de ce qui se passe et vous vous améliorerez.



Voici le même coup mais au cours duquel la blanche a été frappée plus doucement. Le rapport entre l'effet et la vitesse augmente et la courbure est donc plus importante

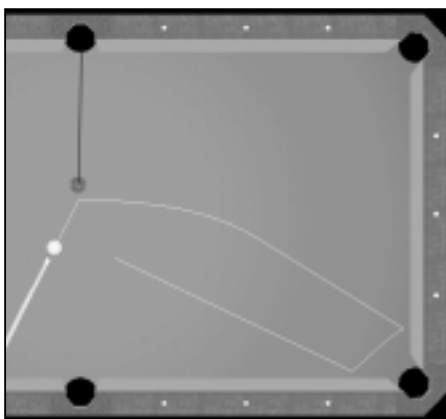


## **Rétro et Coulé**

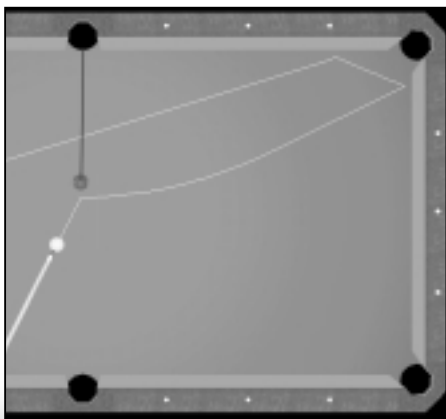
Lors de coups directs, faire un « rétro » sur la boule en la frappant en dessous du centre ramènera la blanche vers vous. Un « coulé », créé en frappant la boule au dessus du centre éloignera la boule. Pour deux coups de même force, plus vous appliquez ces effets loin du centre de la boule plus l'effet sera marqué. L'effet dépend de la distance par rapport au centre de la boule, de la vitesse du coup et de la distance entre la blanche et la boule. Vous devrez apprendre à contrôler la vitesse de vos coups pour obtenir des résultats égaux.

Lors de coups comportant un angle, appliquer un Rétro ou un Coulé affecte la manière dont la boule s'éloigne de la ligne perpendiculaire.

Ci-dessous, un Rétro qui ramène la boule en deçà de la ligne perpendiculaire :



Un Coulé poussera la boule au delà de la perpendiculaire :



Plus l'angle du coup augmente, moins les rétros et les coulés n'ont d'effet sur la trajectoire de la boule de choc.

(Perdus ? Ne vous inquiétez pas, tout deviendra clair lorsque vous essayerez vous-même. N'hésitez pas à jouer avec ces options et donnez-vous le temps de choisir la dose d'effet qui vous convient.)

Vous pouvez appliquer un Rétro ou un Coulé sur la blanche en appuyant sur la touche E et en déplaçant la souris pour modifier la position verticale du procédé sur la blanche. Le point bleu sur la boule de choc indique l'endroit où la queue frappera.

### **Effet latéral**

Vous pouvez donner un effet latéral à la blanche en la frappant sur le côté gauche (effet vers la gauche) ou le côté droit (effet vers la droite). Ce type de mouvement est nettement plus facile à réaliser à l'ordinateur que dans la réalité – voici donc votre chance de réussir des coups dignes des plus grands.

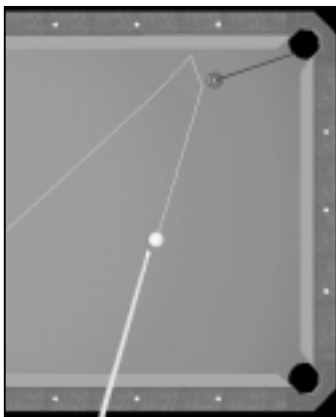
Les effets latéraux sont les plus marqués lorsque la blanche frappe une bande. Les Rétros et les Coulés ont le plus de force sur les boules dont la trajectoire est droite. Que faire pour les coups changeant de direction ? Ce type de coups frappent généralement des bandes, utilisez donc des effets latéraux pour modifier la trajectoire de ces coups.

Vous pouvez appliquer un effet latéral à la blanche en appuyant sur E et en déplaçant la souris. Le point bleu sur la blanche indique l'endroit où la queue frappera. Les effets latéraux sont les plus marqués lorsque la blanche frappe une bande, car ils changent l'angle du rebond. Ils modifient également la vitesse de la blanche.

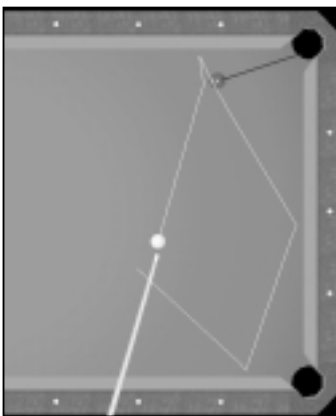
Voici un coup en bande en frappant la blanche en plein centre :



Le même coup avec un effet latéral gauche déplace la trajectoire vers la gauche de la bande :



Le même coup avec un effet latéral droit déplace la trajectoire vers la droite de la bande :



## **Combines**

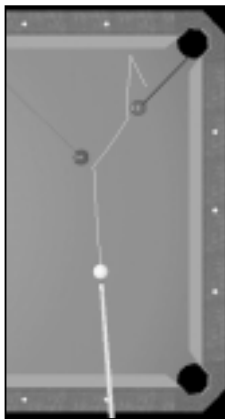
Une combine est un coup au cours duquel la blanche frappe une ou plusieurs boules en succession pour empocher une boule.



Pour aligner une combine à deux boules, commencez par déterminer le point de contact sur la seconde boule – l'endroit où vous devez la frapper pour l'envoyer dans une poche. Définissez ensuite le point de contact sur la première boule de manière à l'envoyer sur le point de contact de la seconde. Il ne vous reste plus qu'à envoyer la blanche sur le point de contact de la première boule.

## **Carambolage**

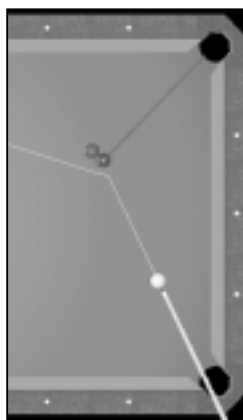
Un carambolage est un coup où la boule (blanche ou autre) ricoche contre une autre.



La section Trajectoire de la blanche contient de nombreux conseils vous permettant d'améliorer vos connaissances en carambolages.

## **Ricochet**

Au pool, un ricochet est un carambolage pour lequel les deux boules cibles sont l'une contre l'autre et une ligne perpendiculaire rentre dans une poche. Il suffit de frapper la boule cible sur le côté opposé à l'autre pour faire rentrer cette dernière dans la poche. Voici un ricochet typique.

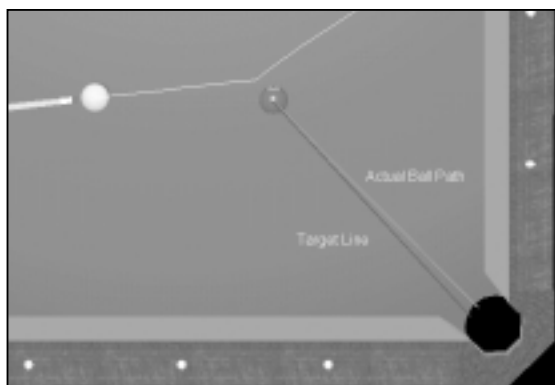


## **Techniques avancées :**

Virtual Pool 3 pousse le réalisme jusqu'à reproduire les propriétés physiques les plus obscures d'une table de billard. Cette section révèle des techniques détaillées qui ne sont généralement utilisées que par les joueurs professionnels.

## **Déviation**

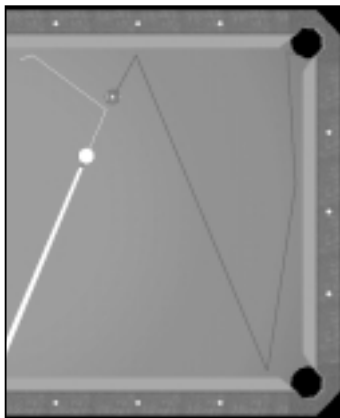
La friction entre deux boules peut les détourner. Si la blanche frappe une boule avec un certain angle, la friction entre les boules dévie la boule de la trajectoire (ligne déterminée par une ligne passant par le centre de la blanche et de la boule cible) :



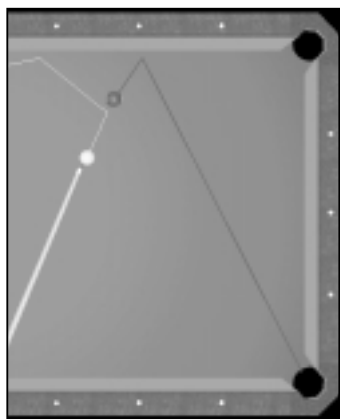
La force de cette déviation dépend de l'angle du coup, de l'effet latéral et de la vitesse de la blanche. Pour de plus amples informations sur la manière dont l'effet latéral affecte ce type de coup, veuillez consulter la section Transfert d'effet. Plus la vitesse est élevée, moins la déviation est sensible.

### **Transfert d'effet**

La friction qui dévie une boule peut également transmettre un effet d'une boule à l'autre. Il s'agit généralement d'effet minime mais pour devenir un pro, il faut faire attention à tous les petits détails. En clair lorsque vous ajoutez un effet vous devriez penser à prévoir le Transfert d'effet et à le compenser. Voici deux coups par bandes utilisant la même vitesse et la même trajectoire. Le premier coup frappe la boule en plein centre :

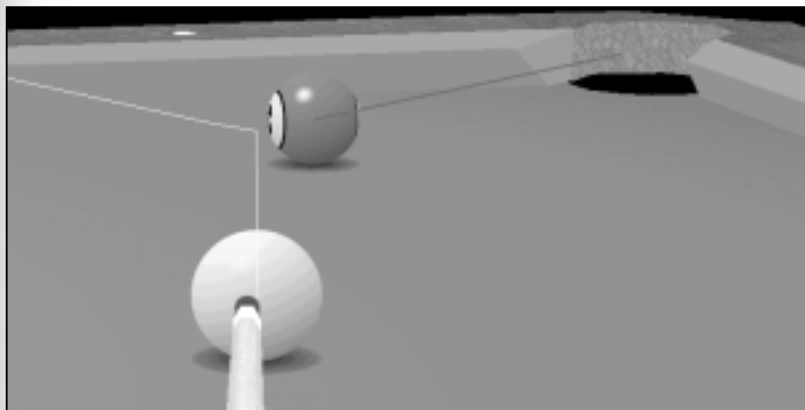


Le second coup utilise un effet latéral gauche :



Le transfert d'effet augmente l'angle de rebond du second coup. L'effet gauche de la blanche passe sur la boule comme effet droit, augmentant l'angle de rebond. L'effet latéral permet également de modifier les déviations (voir Déviation). L'image ci-dessous montre un léger effet gauche sur la blanche pour supprimer la

déviations. Pour ce faire, la vitesse angulaire au point de contact doit annuler la vitesse linéaire pour éliminer la friction causant ce type de déviation.



### **Bond induit par la queue**

Les déviations ne sont pas les seules complications affectant la visée lors de l'utilisation d'effet latéral. Lorsque vous frappez la blanche avec un effet latéral, elle bondit hors trajectoire. Si vous frappez la boule à droite, elle bondit à gauche. La force de ce coup dépend de la position horizontale de la queue et de la rapidité du coup. L'image ci-dessous montre un coup frappant la blanche le long de la ligne du haut avec un léger effet gauche. Remarquez comme la trajectoire bondit sur la droite.

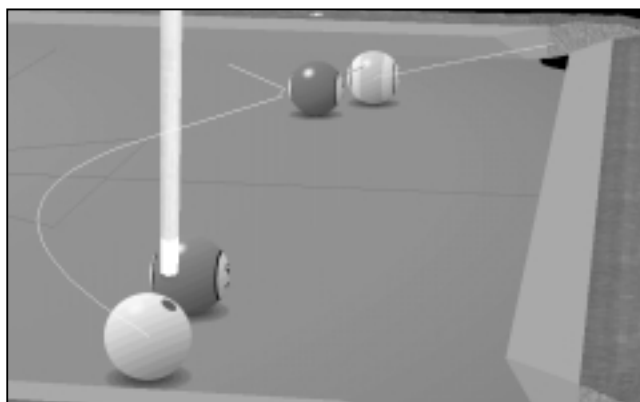


Il faut de nombreuses heures d'entraînement pour parvenir à maîtriser les coups à effet latéral.

## **Massé**

Un coup massé est un coup frappant la boule vers le bas (l'arrière de la queue est relevé) pour faire tourner la blanche. Ce type de coup est souvent interdit dans les salles de billard car les débutants risquent de rater la boule et de déchirer le revêtement de la table ! La blanche tourne dans le sens de l'effet appliqué sur la boule, il en va de même pour les coups massés. La force, l'angle et la longueur de cette courbe dépendent des paramètres suivants :

- l'angle de la queue
- la position du procédé
- la vitesse du coup



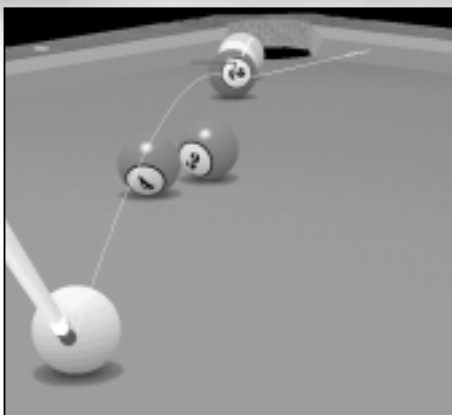
Les coups massés sont difficiles à maîtriser mais très efficaces.

## **Coup sauté**

Un coup sauté consiste à frapper la blanche vers le bas et à la faire rebondir sur la table. Ce coup est légal si la boule rebondit sur la table. Si le joueur fait passer la queue en dessous, le coup est illégal. Les coups sautés sont très similaires aux coups massés car dans les deux cas, le joueur doit lever l'arrière de la queue.

La différence principale se trouve dans la manière et la force avec laquelle la blanche est coincée entre le procédé et la table. Si elle est coincée trop fort, la boule ne peut sauter et il s'agira d'un coup massé. Si elle n'est pas coincée trop fort, la boule pourra sauter. Il est possible, et relativement commun, d'obtenir un petit saut lors d'un coup massé. L'angle de queue détermine le succès du coup sauté. Cet angle, avec la position du procédé et la vitesse du coup permettent de modifier l'angle et la distance du saut. Activez le suivi pour expérimenter les coups sautés avant de les utiliser dans une partie.

Entraînez-vous jusqu'à ce que vous vous sentiez capable de viser tout seul. Essayez les différents suivis.



### **Conseils de « Tall Steve » :**

Utilisez la fonction Amplifier lors du bris (premier coup de la partie).

Entraînez-vous jusqu'à ce que vous vous sentiez capable de viser tout seul. Essayez les différents suivis.

Alignez des coups difficiles sans suivi puis activez le suivi pour corriger vos erreurs. N'oubliez pas que ce que vous apprenez ici peut-être utilisé dans une salle de billard.

Utilisez la fonction Rejouer pour voir comment corriger les coups manqués.

La force utilisée pour frapper la boule a un effet sur la trajectoire de la blanche, particulièrement lorsque vous ajoutez un Rétro, Coulé ou un effet latéral. Utilisez le Suivi pour essayer différentes forces et positions de procédé.

Utilisez la position du procédé et la force de coup de manière raisonnable. Pour être le meilleur joueur, il faut avoir le plus de contrôle sur la blanche.

Entraînez vous aux coups massés et sautés avant de les utiliser dans une partie. Ils sont très difficiles et l'entraînement vous permet de mieux les comprendre.

Essayez les coups par bandes en utilisant des vitesses différentes pour comprendre les effets de courbure.



## Crédits :

### **Jeanette Lee**

Nadine Mazzola

### **Crédits Celeris**

Steve Chaplin  
Matt Soares  
Nathan Hunt  
Gary Lindquist  
Brian Vance  
John Garber  
Ben Varoczki  
John Franco

### **Développement Interplay :**

Jim Molitor  
Scot Lane  
Brandon Lang  
Stony Christopher  
Michael Sherak  
David Finley  
Scott Holty  
Brad Vancata  
Troy Paradise

### **Poor AI :**

Alan Barasch

### **Interplay UK :**

Matt Findley

Scott Burfitt

Harvey Lee

### **Assurance qualité Interplay :**

Michael Motoda  
Monica Vallejo  
Greg Baumeister  
Erik Guenther  
Doug Finch  
Rodney Smith  
GJ Ramirez  
Sean Johnson  
Thomas Edmonds  
Lisa Hawker  
Savina Greene

### **Compatibilité :**

Derek Gibbs  
Jack Parker  
Josh Walters  
Dave Parkyn  
Tony Piccoli

### **Marketing Interplay :**

Craig Relyea  
Bob Picunko  
Mike Scharnikow  
Krista Robinson  
Michael 'Paco' Greene

### **Relations Interplay :**

Lisa Bucek  
Heather McLaughlin  
Jeff Jaeke

### **Services créatifs Interplay :**

Kathy Helgason  
Jeff Blanco  
Larry Fukuoka

### **Vidéo Interplay :**

Dan Williams  
Dave Cravens  
Ashley Fisher  
Bill Stoudt

Pool Pro Extraordinaire

Photographe WPBA

Directeur, conception jeu, programmation  
Programmation, Conception jeu  
Programmation  
Programmation  
Musique et effets sonores  
Tables de billard et queues  
Décoration salle  
Décoration salle

Chef de division  
Producteur  
Producteur associé  
Support  
Chef graphismes 3D / Création salle  
Chef graphismes interface / Création salle  
Création de la queue / Création salle  
Artiste 2D  
Artiste 3D

Profil et documentation joueurs

Chef développement UK Interplay et  
Esclavagiste sur Scot Lane's Virtual Pool 3  
Liaisons internationales  
Marketing UK

Directeur du QA  
Chef d'opérations QA  
Chef QA  
Superviseurs projet QA  
Superviseurs projet QA  
Testeur principal  
Testeur principal  
Testeur  
Testeur  
Testeur  
Testeur

Superviseur compatibilité  
Technicien compatibilité  
Technicien compatibilité  
Technicien compatibilité  
Technicien compatibilité

VP marketing  
Directeur du marketing  
Chef marketing  
Coordinateur marketing  
Coordinateur marketing

Directeur RP  
Chef RP  
Coordinateur RP

Chef service créatif  
Chef trafic  
Conception du guide

Directeur  
Editeur  
Editeur  
Guru compression

**Audio Interplay**  
**En cours de jeu**

John Fasal  
Charles Deenen  
JP Walton  
Gloria Soto

Enregistrement effets  
Conception son supplémentaire  
Assistant de production  
Chef opérations

**Cinématiques**

Stephen Miller  
Mark Fishman  
Lance Brown

Edition effets  
Mixage post enregistrement  
Mixage post enregistrement

Mixé chez 4MC, Burbank

**Segments vidéo Jeanette Lee**

Dan Williams  
Dave Cravens  
E. Ashley Fisher  
Steve Chaplin  
Scott Lane

Directeur  
Editeur  
Editeur  
Script  
Script/Producteur

**Equipe Web Interplay**

Sean Patton  
Sandi McCleary  
Suzanne Swinson  
Bill Stouidt  
Joe Norris  
Steve Jobes  
Terry Spier  
Ed Arandia

Dir. Des technologies Internet  
Gestionnaire Web Creative  
Gestionnaire Web  
Dir. de Rich Media  
Développeur Web  
Développeur Web  
Gestionnaire Web  
Gestionnaire Web

**Commerce Interplay**

Gary Dawson  
Beth Ryan  
Dorothy Ferguson  
Kelly Talty

VP commerce  
Commerce  
Commerce  
Commerce

**Octagon :**

Tom George  
Debby Zealley  
David Schwab

Agent de Jeanette  
Chef des services clientèles  
Directeur RP

**Remerciements particuliers...**

Brian Fargo  
Phil Adam  
Tina Aughinbaugh  
David Sullivan  
Rusty Buchert  
Tom George  
Debby Zealley  
Mike DiMotta  
Dan Janes  
Evan Clarke  
Joel Shapiro  
Joe Porper  
Nadine Mazzola  
Lisa Stancati  
Melanie White  
Jerry Edelson  
Rick Raymo  
Matt Winberry  
David Wright  
Art Santos  
Darren Monahan  
PJ Vidéo  
Matt notre masseuse  
George Breedlove  
Tina Soares  
Brenda Chaplin

PDG  
Développement Business  
Juriste  
Directeur technologique Interplay  
Assistance conception  
Octagon  
Octagon  
Imperial Billiards  
Queues Joss  
Queues Schon  
Queues Viking  
Queues Creative Inventions / Porper  
Photographe  
Directeur exécutif WPBA  
Relations publiques WPBA  
Assistant opérations WPBA  
GameSpy  
GameSpy  
GameSpy  
GameSpy  
Serialize

La moitié de Matt  
La moitié de Steve

Toutes les personnes ayant accepté de figurer comme joueurs dans ce jeu.

## Appendice A – Glossaire :

<b>Amplifier</b>	Ce paramètre permet d'exagérer les mouvements de la souris, leur permettant d'augmenter l'amplitude des mouvements à l'écran.
<b>Back, Screw</b>	voir Rétro.
<b>Bande</b>	Jouer une boule sur une ou plusieurs bande(s) avant de l'empocher.
<b>Bande de la largeur</b>	Les bandes se trouvant aux extrémités de la table.
<b>Bandes</b>	Limites élevées de la table contre lesquelles les boules ricochent.
<b>Bandes latérales</b>	Bandes situées sur les côtés de la table.
<b>Barking</b>	Voir « Dog It ».
<b>Billard (coup de)</b>	Coup au cours duquel la blanche percute une boule qui en pousse une autre dans une poche.
<b>Billard à bande</b>	Jeu de billard dont le but est de marquer huit boules en les empochant par bandes.
<b>Billard à blouses</b>	Jeu au cours duquel chaque boule vaut un point et les boules peuvent être empochées dans n'importe quel ordre. Le but du jeu est d'obtenir un certain nombre de points.
<b>Blanche</b>	La boule frappée à l'aide de la queue et frappant les autres boules.
<b>Blanche en main</b>	Le joueur qui reçoit la blanche en main peut la placer n'importe où sur la table ou (selon le jeu ou les conditions) derrière la ligne du haut.
<b>Blast</b>	Coup à grande vitesse.
<b>Boule « On »</b>	La/les boule(s) pouvant être jouée(s) au Snooker. S'il s'agit d'une couleur après avoir empoché une rouge, le joueur choisit la boule.
<b>Boule accolée</b>	Boule touchant une autre ou une bande.
<b>Boule libre</b>	En Snooker, le joueur peut choisir une boule libre lorsque l'adversaire vient de faire une faute et à laissé la blanche en snooker. Les boules libres sont toujours des couleurs.
<b>Boule objet</b>	Boules frappées par la blanche.
<b>Bris</b>	Premier coup, brisant le triangle.
<b>Bris ouvert</b>	Bris au cours duquel le joueur doit envoyer au moins quatre boules contre une bande ou empocher une boule.
<b>Brunswick</b>	Lorsqu'une boule ricoche à l'entrée d'une poche avant d'en ressortir. Réaction commune des tables Brunswick.
<b>Bust 'em</b>	Casser le triangle.
<b>Carambolage</b>	Coup lors duquel une boule percute une autre avant de rentrer dans une poche.
<b>Centre</b>	Emplacement au centre de la table.
<b>Cheese</b>	La 9.
<b>Choke</b>	Rater un coup facile et rapportant gros.
<b>Classement</b>	Rang d'un joueur selon un système de points gagnés ou perdus après chaque jeu. Le nombre de points gagnés ou perdus dépend de la différence de classement entre les adversaires.
<b>Combine</b>	Coup frappant plusieurs boules et empochant la dernière boule touchée.
<b>Coulé</b>	Frapper la blanche au dessus du centre, provoquant une rotation supérieure de la boule.
<b>Couleur</b>	Les boules Jaune, Verte, Brune, Bleue, Rose et Noire au Snooker.

<b>Coup libre</b>	Jeu de la 8, variante anglaise, le joueur reçoit un coup libre lorsque l'adversaire commet une faute. Le joueur peut frapper la boule une fois et continuer même s'il n'a pas empoché de boule.
<b>Coup massé</b>	Coup avec un effet latéral très marqué, donné en levant l'arrière de la queue fortement.
<b>Coup sauté</b>	Faire bondir la blanche au dessus d'une autre boule en frappant vers le bas et en faisant rebondir la queue sur la table. Il est interdit de passer sous la blanche.
<b>Course</b>	Jouer un match dont le but est d'être le premier à remporter un certain nombre de parties.
<b>Diamants</b>	Marques sur la table aidant les ricochets et autres coup passant par une bande. Les marques et les poches divisent le long côté de la table en huit parties égales. Les marques divisent le petit côté de la table en quatre parties égales.
<b>Dog</b>	voir Dog It.
<b>Dog It</b>	Voir Choke.
<b>Effet latéral</b>	Frapper la blanche sur le côté pour donner un effet gauche ou droit à la boule.
<b>Empocher</b>	Faire rentrer une boule dans une poche de manière légale.
<b>Faute</b>	Infraction aux règles du jeu (générales ou spécifiques). La pénalité encourue dépend du jeu.
<b>Handicap</b>	Avantage donné au joueur le moins expérimenté pour égaliser les chances.
<b>In Out</b>	Terme britannique signifiant que la blanche a été empochée.
<b>Jack It Up</b>	Augmenter les mises.
<b>Jack Up</b>	Lever l'arrière de la queue.
<b>Jeu de la 10</b>	Jeu de billard comportant 10 boules, dont le but est d'empocher la 10.
<b>Jeu de la 3</b>	Jeu de billard joué avec trois boules dont le but est d'empocher la dernière boule.
<b>Jeu de la 6</b>	Jeu de billard joué avec 6 boules dont le but est d'empocher la 6.
<b>Jeu de la 8</b>	Jeu de billard dont le but est d'empocher toutes les boules pleines ou rayées avant d'empocher la 8.
<b>Jeu de la 9</b>	Jeu de billard comportant 9 boules, dont le but est d'empocher la 9.
<b>Jeu de Rotation</b>	Jeu de billard dont le but est d'empocher les boules en suivant l'ordre numérique. Chaque boule vaut un certain nombre de points, le premier joueur obtenant 61 remporte le jeu.
<b>Kitchen</b>	Zone derrière la ligne du haut.
<b>Lay Down</b>	Jouer en dessous de votre niveau pour obtenir un meilleur match.
<b>Ligne du haut</b>	Ligne imaginaire courant entre les deux diamants au centre du sommet de la table. Lors du bris, la blanche doit se trouver derrière cette ligne.
<b>Malnommé</b>	Réaliser un coup différent du coup nommé.
<b>Mouche</b>	Point situé au milieu de la ligne du haut.
<b>Mud</b>	Au Snooker, désigne la boule noire.
<b>Nommer un coup</b>	Préciser la boule et la poche où elle entrera (peut-être).
<b>Pied de la table</b>	Endroit où les boules sont mises en triangle et remises en jeu.

<b>Plays Jam Up</b>	Joueur de haut niveau, surtout lorsque les mises sont importantes.
<b>Positionner</b>	Empocher une boule tout en plaçant la blanche pour le coup suivant.
<b>Pot</b>	Terme britannique pour empocher.
<b>Procédé</b>	Extrémité de la queue touchant la blanche.
<b>Queue</b>	Canne utilisée pour frapper la blanche.
<b>Réglage fin</b>	Cette option rend les mouvements de souris plus précis, demandant des mouvements de souris plus grands.
<b>Règles maison</b>	De nombreuses salles de billards utilisent leurs propres règles. Par exemple, de nombreuses salles n'autorisent pas les coups massés par peur de dommages au revêtement de la table.
<b>Rétro</b>	Frapper la blanche en dessous du centre, provoquant une rotation arrière de la boule.
<b>Ricochet</b>	Frapper deux boules accolées avec un angle permettant d'empocher une boule selon une ligne perpendiculaire aux boules accolées.
<b>Run Out</b>	Empocher toutes les billes de la table sans laisser de chance à votre adversaire.
<b>Scratch</b>	Empocher la blanche.
<b>Sécurité</b>	Coup défensif destiné à laisser votre adversaire dans une position délicate.
<b>Série</b>	Empocher plusieurs billes consécutives.
<b>Side</b>	voir Effet latéral.
<b>Slop</b>	Boule empochée par chance.
<b>Smash the Cash</b>	Frapper la 9 (boule rapportant de l'argent) très fort en espérant obtenir un slop.
<b>Snooker</b>	Lorsque la blanche ne peut atteindre aucune boule « on ».
<b>Spot</b>	Place la boule au bas de la table après avoir empoché la blanche ou une autre faute.
<b>Suivi</b>	Fonction de Virtual Pool 3 qui affiche le chemin exact de chaque boule de la table, en fonction du niveau de Visée et de Force.
<b>Table en position</b>	Accepter la table laissée par votre opposant et les boules telles quelles.
<b>The Nuts</b>	Un jeu que vous ne pouvez pas perdre.
<b>Top, High</b>	voir Coulé.
<b>Tour</b>	Durée de jeu d'un joueur à la table. Se termine par la fin du jeu, une faute ou un coup manqué.
<b>Triangle</b>	Configuration des boules au début du jeu, également le groupe de boules du début du jeu.
<b>Une poche</b>	Jeu de billard dont le but est de faire rentrer huit boules dans la poche attribuée.
<b>Vie saine</b>	Un bon moyen d'obtenir de la chance.

**VI TOUJOURS A VOTRE DISPOSITION**



### Devenez le maître du jeu:

En téléphonant au 08 36 68 94 95 (2,21 F TTC / min):

- Consultez 24 h sur 24 et 7 jours sur 7, toutes les astuces et les solutions les plus utiles sur notre service vocal.
- Dialoguez en direct avec un opérateur (de 17 h à 19 h les lundis, mardis, jeudis, vendredis, et de 14 h à 19 h les mercredis) ou en laissant un message sur notre boîte vocale (réponse sous 24 h).
- Soyez au courant des dernières sorties et nouveautés grâce à notre service vocal d'information.

Par minitel sur 36 15 Virgin Games (2,23 F TTC / min):

- Déposez simplement vos questions sur notre boîte aux lettres (réponse sous 24 h).

### Problème technique?

Rendez-vous au 0 803 09 41 64 (1,09 F TTC / min).

Retrouvez en direct tous les conseils techniques d'un spécialiste sur notre serveur, ouvert du lundi au samedi de 10 h à 20 h.

ou par mail sur: [hotline@virgininteractive.fr](mailto:hotline@virgininteractive.fr)



### Virgin Interactive on "the Web"

Toutes les nouveautés et les dernières actualités Virgin Interactive sur [www.virgininteractive.fr](http://www.virgininteractive.fr)

### Le courrier des "players"

S'il vous reste des questions sans réponse ou si vous souhaitez simplement vous exprimer, écrivez nous à l'adresse suivante:

Virgin Interactive  
BP 145  
75 723 Paris Cedex 15

fax: 01 41 11 64 24

76

VIRTUAL POOL™ 3

## **GARANTIE LIMITEE**

### CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagnés de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NCC,

BP 319 000,

13853 Aix en Provence cedex 3

France

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier. Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

## **CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE**

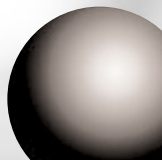
A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le logiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente).

## **CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE**

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

## **CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE**

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs. Le droit applicable est celui du droit français.



## **REMARQUE**

Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

## **COPIE INTERDITE**

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.

## **SITE WEB INTERPLAY**

"Bienvenue sur le site Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des ludiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'innovations.

Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberspace nous ravit. Pas de pub, pas de marketing ; rien que des jeux fantastiques. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement, Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Alors utilisez les options de commentaires sur ces pages et dites-nous tout. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site Web. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront toujours disponibles.

Encore une fois, bienvenue !"

Brian Fargo

P.D.G.

Comment y accéder

A partir de votre compte Internet, rendez-vous à l'adresse : [www.interplay.com](http://www.interplay.com)



 *Jeanette Lee*



[www.interplay.com](http://www.interplay.com)



© 2000 Celeris, Inc. Digital Mayhem, the Digital Mayhem logo, Interplay, the Interplay logo, Virtual Pool 3 and the Virtual Pool 3 logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Licensed by Interplay Entertainment Corp. Microsoft, Windows, and the Windows logo are registered trademarks of the Microsoft Corporation. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.