

D: Spielanleitung
GB: Rules
F: Règles du jeu
I: Istruzioni di gioco
NL: Spelhandleiding
E: Instrucciones del juego
P: Instruções de jogo
DK: Spillevejledning

S: Spelregler
FIN: Peliohjeet
N: Spilleforklaring
H: Játékszabályt
CZ: Herního návodu
PL: Zasady gry
GR: Οδηγία χρήσεως παιχνιδιού

RUS: Правила игры
TR: Oyunun kullanim kilavuzu
SI: Navodilo za igro
HRV: Upute za igru
SK: Návod na hru
BG: Ръководство за игра
RO: Instrucțiunile de joc
UA: Правила гри

E: Billar Pool – Colocación inicial de las bolas (A)
 Un jugador comienza con el tiro de apertura. La bola – coloreada completa o a medias – que primero se introduzca en uno de los orificios de la mesa es la que le corresponde a este jugador, y deberá jugar con este tipo de bolas hasta que la partida finalice. Los jugadores se turnan; cuando un jugador introduce una bola, puede seguir tirando. Cuando un jugador haya introducido todas sus bolas, debe tratar de introducir la bola negra. Gana quien introduzca la bola negra en el agujero correcto.

Snooker – Colocación inicial de las bolas (B)
 El jugador que inicia el juego tira con la bola blanca a las rojas. Si envía una roja a la tronera, obtiene un punto y el derecho de jugar una bola de otro color. Si al efectuar esta jugada, introduce la bola de color en uno de los orificios, gana los puntos que vale la bola correspondiente.

Valores de las bolas:

Roja	1
Amarilla	2
Verde	3
Marrón	4
Azul	5
Fucsia	6
Negro	7

Después de introducir la bola de color, hay que volver a jugar una roja. Cuando un jugador no mete ninguna bola, los jugadores se turnan. Con excepción de las bolas rojas, todas las bolas que salten fuera de la mesa o que caigan en uno de los agujeros deben situarse de nuevo en su posición inicial. Una vez que se hayan terminado las bolas rojas, se introducirán las bolas de color en orden de valor ascendente. Gana quien haya obtenido más puntos.

P: Pool Billard – Posição inicial (A)
 Um dos jogadores dá a primeira tacada. A primeira bola que cair num buraco, seja ela listrada ou de cor completa, pertencerá a esse jogador e este terá de terminar o jogo com este tipo de bola. Os jogadores vão jogando alternadamente. Sempre que um dos jogadores colocar uma bola num buraco, poderá jogar de novo. Quando um dos jogadores tiver introduzido todas as suas bolas nos buracos, ele deverá tentar colocar a bola preta num buraco. Quem colocar a bola preta num buraco, ganha o jogo.

Snooker – Posição inicial (B)
 O primeiro jogador joga com as bolas brancas para as vermelhas. Se introduzir uma vermelha num buraco, ele receberá um ponto e o direito de jogar uma vez para uma de cor. Se ele jogar a bola de cor para dentro de um buraco, ele receberá a seu valor a bola de cor.

Valores das bolas:

Vermelha	1
Amarilla	2
Verde	3
Castanha	4
Azul	5
Cor-de-rosa	6
Preta	7

Após a introdução de uma bola de cor terá de ser jogada novamente uma vermelha. Se um jogador não receber um ponto positivo, troca-se de jogador. A exceção das bolas vermelhas, todas as bolas que caiam da mesa ou num buraco, são colocadas na sua respectiva posição. Assim que todas as bolas vermelhas tiverem saído do jogo, as bolas de cor são introduzidas nos buracos pela ordem dos seus valores. Ganha o jogador com a pontuação mais elevada.

DK: Pool Billard – Startopstilling (A)
 En spiller begynder med et åbningsskud. Den kugle, hel- eller halvfarvet, der bliver forsænket først tilhører denne spiller og han skal spille denne kugletype færdig. Spillerne skiftes, forsænker en spiller en kugle er det hans tur igen. Har en spiller forsænket alle sine kugler, skal han forsøge at forsænke den sorte kugle. Den der så forsænker den sorte kugle først, er vinder.

Snooker – Startopstilling (B)
 Spillerne der begynder spiller med den hvide kugle på de røde. Forsænker han kuglen er rød kugle i et hul, får han derfor ét point og retten til én gang at spille på en farvet. Forsænker han nu den farvede kugle i et hul, får han værdien af denne farvede kugle.

Værdi af kugler:

Red	1
Gul	2
Grøn	3
Brun	4
Blå	5
Pink	6
Sort	7

Efter forsænkningen af en farvet kugle skal der igen spilles på en rød. Får en spiller ingen pluspoint, er der spillerskift. Med undtagelse af de røde bliver alle kugler, der falder fra bordet eller i et hul, lagt tilbage på deres tilhørende punkt. Så snart alle røde er ude af spillet, bliver alle farvede forsænket i rækkefølgen af deres værdi. Vinderen er spilleren med de fleste point.

S: Pool Billard – Startplacering (A)
 En spelare börjar med första stöten. Den hel- eller halvårgade kulan som först nullar ned i ett hål tillhör denne spelaren och han måste spela färdigt med denna sorts kuler. Spelarna turas sedan om att spela, om en spelare sänker en kula så får han spela en gång till. När en spelare här sänkt alla sina kuler måste han försöka få ned den svarta kulan också i ett av hålen. Den som sänker den svarta kulan har vunnit.

Snooker – Startplacering (B)
 Den förste spelaren spelar med den vita kulan på de röda. Om han sänker en av de röda kulorna i ett av hålen, så får han en poäng och rätt att spela en gång mot en färgad kula. Om han nu lyckas sänka den färgade kulan, så får han så många poäng som den färgade kulan är värd.

Kulornas värde:

Röd	1
Gul	2
Grön	3
Brun	4
Blå	5
Skär	6
Svart	7

Efter att ha sänkt en av de färgade kulorna, måste man spela mot en röd kula igen. Om en spelare inte får någon poäng, så är det den andra spelarens tur. Alla kuler, utom de röda, som faller av bordet eller i ett hål läggs tillbaka på sina respektive punkter. När det inte finns några röda kuler kvar längre, sänks de färgade kulorna i ordningsföljden av hur mycket de är värda. Spelaren med flest poäng har vunnit.

FIN: Pool-biljardi – Aloitusasetto (A)
 Pelaaja aloittaa lyönillä. Ensimmäiseksi taskuun putoavat pallot, yksiväriset tai raidalliset, kuuluvat tälle pelaajalle ja hänen tulee pelata näillä palloilta loppuun saakka. Pelaajat lyövät vuorotellen. Mikäli pelaaja pudottaa pallon taskuun, hän saa lyödä uudelleen. Kun pelaaja on upottanut kaikki omat pallonsa taskuihin, tulee hänen yrittää upottaa musta pallo. Se, joka saa sitten mustan pallon pudotettua taskuun, voittaa.

Snooker – Aloitusasetto (B)
 Aloittava pelaaja pelaa valkoisella pallolla punaisia. Mikäli hän upottaa punaisen taskuun, hän saa tästä pisteen ja oikeuden pelata väriillistä palloa yhden kerran. Mikäli hän nyt saa väriillisen taskuun, saa hän pistetililleen väriillisen pallon arvon.

Pallojen arvot:

Punainen	1
Keltainen	2
Vihreä	3
Ruskea	4
Sininen	5
Pinkki	6
Musta	7

Värikkään pallon upottamisen jälkeen tulee jälleen pelata punaista palloa. Mikäli pelaaja ei saa pluspisteitä, on toisen pelaajan vuoro. Punaisia palloja lukuunottamatta nostetaan kaikki pöydältä tai taskuun putoavat pallot jälleen niille kuuluville paikoille. Kun kaikki punaiset pallot ovat poissa pelistä, upotetaan väriilliset pallot arvonsa mukaisessa järjestyksessä. Pelin voittaa eniten pisteitä saanut pelaaja.

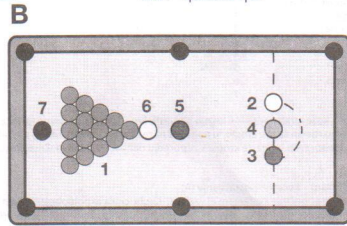
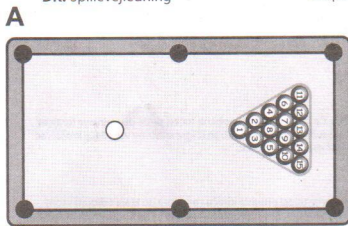
N: Pool Billard – startopstilling (A)
 En spiller tar åpningslaget. Kulen, hel eller halv farget, som først går i et av hullene, bestemmer hvem som skal ha hel eller halv farget. Spillerne bytter på å slå, hvis en spiller får ned en kule får han slå en gang til. Når en spiller har fått ned alle kulene sine, skal han prøve å få ned den svarte kulen. Den som får ned den svarte kulen først, vinner.

Snooker – startopstilling (B)
 Spilleren som begynner, spiller med den hvite kulen på den røde. Slår han en rød i et hul, får han et poeng for det og sjansen til å spille en gang på de fargede kulene. Hvis en kule går ned, får spilleren godskrevet poengene som fargen gir.

Kulenes verdi:

Red	1
Gul	2
Grønn	3
Brun	4
Rosa	5
Skjort	6
Svart	7

Efter å ha senket en farget kule, må spilleren på nytt slå på en rød kule. Hvis spilleren ikke tar poeng er det spillertbytte. Med unntak av de røde skal alle kulene som går ut eller i et hul, settes tilbake på plass. Når alle de røde kulene er ute av spillet, skal de andre fargede senkes etter verdi (2 - 7). Spilleren med høyest poengsum vinner.



D: Pool Billard – Startaufstellung (A)
 Ein Spieler beginnt mit dem Anstoß. Die Kugel, voll- oder halbfarbig, die zuerst versenkt wird gehört dem Spieler und er muss diese Kugelart zu Ende spielen. Die Spieler wechseln sich ab, versenkt ein Spieler eine Kugel darf er noch mal. Hat ein Spieler all seine Kugeln versenkt, muss er versuchen die schwarze Kugel einzulochern. Wer dann die schwarze Kugel versenkt, gewinnt.

Snooker – Startaufstellung (B)
 Der beginnende Spieler spielt mit der weißen Kugel auf die Roten. Spielt er dabei eine Rote in ein Loch, bekommt er dafür einen Punkt und das Recht einmalig auf eine Farbige zu spielen. Spielt er die Farbige nun in ein Loch, bekommt er den Wert der Farbigen gutgeschrieben.

Werte der Kugeln:

Rot	1
Gelb	2
Grün	3
Braun	4
Blau	5
Pink	6
Schwarz	7

Nach dem Versenken der Farbigen muss wieder eine Rote gespielt werden. Bekommt ein Spieler keinen Pluspunkt, ist Spielerwechsel. Mit Ausnahme der Roten werden alle Kugeln, die vom Tisch oder in ein Loch fallen, wieder an ihrem zugehörigen Punkt aufgesetzt. Sobald alle Roten aus dem Spiel sind, werden die Farbigen in Folge ihrer Wertigkeit versenkt. Gewonnen hat der Spieler mit der höheren Punktzahl.

GB: Pool – Initial position (A)
 A player begins by breaking. The ball, either of solid colour or striped, that is potted first then becomes that player's and he must play with this type of ball until the end of the game. The players alternate turns, but if a player pots a ball he may play again. When a player has potted all his balls, he must attempt to pot the black ball. Whoever pots the black, wins the game.

Snooker – Initial position (B)
 The first player strikes the white cue-ball onto the reds. If he pots a red in the process, he gets one point and is entitled to play for a coloured ball. If he then pots a colour, he gets the number of points of the value of that colour.

Values of the balls:

Red	1
Yellow	2
Green	3
Brown	4
Blue	5
Pink	6
Black	7

After potting a colour, a red must be played again. If a player fails to score, his turn ends. With the exception of the reds, all balls that are forced off the table or potted are replaced on their respective spots. Once all the reds have been potted, the colours are then potted in ascending order of value. The player with the highest number of points wins.

F: Pool Billard – Disposition de départ (A)
 Un joueur donne le premier coup. La première bille – couleur ou demi-couleur – empochée est attribuée au joueur, qui doit jouer ce type de bille jusqu'à la dernière. Les joueurs se succèdent, celui qui empoché une bille a le droit de rejouer. Lorsqu'un joueur a empoché toutes ses billes, il doit essayer d'empocher la bille noire. Celui qui empoché la bille noire gagne la partie.

Snooker – Disposition de départ (B)
 Le joueur qui débute la partie joue les billes rouges en utilisant la bille blanche. S'il empoché une bille rouge, il gagne un point et a le droit de jouer une fois une bille de couleur. S'il parvient à empocher la bille de couleur, il gagne le nombre de points attribué aux billes de couleur.

Valeurs des billes:

Rouge	1
Jaune	2
Verte	3
Marron	4
Bleue	5
Rose	6
Noire	7

Lorsque les billes de couleur sont empochées, il faut jouer à nouveau une bille rouge. Si un joueur n'obtient pas de point supplémentaire, un autre joueur lui succède. A l'exception des billes rouges, toutes les billes qui sont tombées de la table ou dans une poche sont remplacées à leur point de départ. Lorsque toutes les rouges sont jouées, les billes de couleurs sont empochées dans l'ordre croissant de leurs valeurs. Le joueur qui gagne le plus de points remporte la partie.

I: Billiard pool – Impostazione iniziale (A)
 Un giocatore dà il primo colpo. La prima palla a colore pieno o bicoloro che va in buca appartiene al giocatore, il quale deve giocare fino alla fine con questo tipo di palla. I giocatori si alternano. Quando un giocatore manda in buca una palla, può effettuare un altro colpo. Se un giocatore ha mandato in buca tutte le palle, deve tentare di mandare in buca la palla nera. Se vi riesce, ha vinto.

Billard snooker – Impostazione iniziale (B)
 Il giocatore che inizia gioca colpendo le palle rosse con la palla bianca. Se manda una palla rossa in buca, ottiene un punto e può colpire una volta una palla colorata. Se riesce a mandare in buca una delle altre palle colorate, ottiene il valore della palla.

Valori delle palle:

Rosso	1
Giallo	2
Verde	3
Marrone	4
Blu	5
Fucsia	6
Nero	7

Se è stata mandata in buca una delle palle colorate, si gioca nuovamente colpendo le palle rosse. Se un giocatore non ottiene nessun punto, il turno passa all'altro giocatore. Ad eccezione delle palle rosse, tutte le palle che vengono mandate fuori dal tavolo o che cadono in buca vengono riposizionate nel punto in cui si trovavano. Quando le palle rosse sono finite, si gioca cercando di mandare in buca le palle colorate seguendo il valore corrispondente. Vince il giocatore che ottiene il punteggio più alto.

NL: Poolbillart – Startopstelling (A)
 Een van de spelers begint met de eerste stoot. De eenkleurige of tweekleurige bal die het eerst gescoord wordt (d.w.z. in een gat valt), is voor de speler en hij moet met deze soort ballen verder spelen tot ze op zijn. De spelers wisselen elkaar af als een speler een bal scoort, mag hij nog eens spelen. Heeft een speler al zijn ballen gescoord, dan moet hij proberen de zwarte bal te scoren. Wie de zwarte bal scoort, heeft gewonnen.

Snooker – Startopstelling (B)
 De speler die begint, speelt met de witte bal op de rode ballen. Als daardoor een rode bal in een gat terecht komt, krijgt hij daarvoor één punt en het recht eenmaal op een gekleurde bal te spelen. Valt de kleurige bal dan in een gat, dan scoort hij de waarde van de kleurige bal.

Waarde van de ballen:

Rood	1
Geel	2
Groen	3
Bruin	4
Blauw	5
Pink	6
Zwart	7

Na het scoren van de kleurige bal moet weer op een rode gespeeld worden. Krijgt een speler geen pluspunt, dan is een andere speler aan de beurt. Met uitzondering van de rode ballen worden alle ballen die van tafel of in een gat vallen weer teruggelegd op het punt waar zij thuishoren. Zodra alle rode ballen uit het spel zijn, worden de gekleurde in de volgorde van hun waarde gescoord. De speler met het hoogste aantal punten heeft gewonnen.

H:**Pool biliárd – Kezdőállás (A)**

Egy játékos kezd lökésel. Az a golyófajta - teli (egyszínű) vagy színes-fehér (csikos) - lesz a játékosé, amelyet először lyukba küld, és ezután végig ezzel a golyófajtaival kell játszania. A játékosok felváltva játszanak, ha egy játékos lyukba küld egy golyót, még egyszer lökhet. Ha egy játékos minden golyóját lyukba küldi, meg kell próbálnia a fekete golyót is lyukba küldeni. Ha a fekete golyót is lyukba küldi, megnyeri a játékot.

Snooker – Kezdőállás (B)

A kezdő játékos a fehér golyóval játszik a pirosakra. Ha ezután belől egy pirosat a lyukba, ezért egy pontot kap és jogot arra, hogy megjasszon egy színeset. Ha most a színeset bejuttatja a lyukba, akkor a színes golyó értékét jóváírják számára.

Golyók értékei:

Vörös	1
Sárga	2
Zöld	3
Barna	4
Kék	5
Pink	6
Fekete	7

CZ:**Pool Billard – startovní postavení (A)**

Jeden z hráčů začíná střelou koule. Koule, plně nebo z poloviny, která byla spadla do díry jako první, patří hráči a on musí s tímto druhem koule hrát do konce. Hráči se vystřídají, spustí-li některý kouli do díry, pak smí hrát ještě jednou. Když některý z hráčů spustí všechny své koule, pak musí zkusit dostat do díry ještě černou kouli. Ten, kdo pak spustí černou kouli do díry, vyhrává.

Snooker – startovní postavení (B)

Začínající hráč hraje s bílou kouli na červené koule. Podává-li se mu přitom dostat červenou kouli do některé díry, dostane za to bod a právo, jednou hrát na červenou kouli. Dostane-li nyní červenou kouli do některé díry, pak mu je připsána hodnota této barevné koule.

Hodnoty koulí:

Červená	1
Žlutá	2
Zelená	3
Hnědá	4
Modrá	5
Fialová	6
Černá	7

Po spuštění barevných koulí musí být opět hráno s červenou kouli. Nedostane-li hráč žádný plusbod, pak je vystřídán dalším hráčem. S výjimkou červených koulí se všechny koule, které spadnou se stolu nebo do některé díry, posadí znovu na jejich příslušný bod. Jakmile se dostaly mimo hrů všechny červené koule, tak se spouštějí do dír barevné koule v pořadí podle jejich hodnoty. Vyhrává hráč, který má vyšší počet bodů.

PL:**Pool billard – Ustawienie przed rozpoczęciem gry (A)**

Jeden z graczy rozpoczyna strzałem otwierającym. Pierwsza wrzucona przez niego do luzu bila należy do niego i decyduje o tym, jakim rodzajem bil (jednolite bądź niejednolite) będzie grał. Gracze się zmieniają, ale gdy jeden z nich trafi bilą do luzu, to ma jeszcze jeden ruch. Gracz, który umieści wszystkie swoje bile w luzach, musi spróbować umieścić tam również czarną bilę. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy umieści czarną bilę w luzie.

Snooker – Ustawienie przed rozpoczęciem gry (B)

Otwierający grę strzela białą bilą do czerwonych. Umieści przy tym jedną z czerwonych w luzie do luzu, otrzymuje jeden punkt i prawo do jednokrotnego strzału do bili innego koloru. Jeżeli i tę umieści w luzie, to może sobie doliczyć odpowiednią ilość punktów.

Punkty za bile:

Czerwona	1
Żółta	2
Zielona	3
Brazowa	4
Niebieska	5
Różowa	6
Czarna	7

Po zgraniu wszystkich kolorowych bil, trzeba strzelać do czerwonej. Jeżeli gracz nie uzyska żadnego punktu, następuje zmiana graczy. Z wyjątkiem czerwonych należy wszystkie inne bile, które wpadną do luzu lub spadną ze stolu ustawić z powrotem na swoje miejsce. Po tym jak czerwone zostaną zgrane, należy próbować trafić do luzu kolorowymi bilami w kolejności punktowej od najmniejszej do największej. Wygrywa gracz, który zdobył największą ilość punktów.

GR:**Pool Billard – Τοποθέτηση για την έναρξη παιχνιδιού (A)**

Ένας παίκτης αρχίζει με το κτύπημα. Με το χρώμα μπαλάς, μονόχρωμο ή ημιχρωμο, που θα ρίξει πρώτος σε μια οπή, μ' αυτό το χρώμα μπαλάς πρέπει να παίζει ο παίκτης μέχρι το τέλος. Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ, ρίχνει ένας παίκτης μία μπαλά σε μια οπή, σπέρτρεται να παίζει ακόμη μια φορά. Εφόσον ένας παίκτης όλες τις μπαλάς του σε μια οπή, πρέπει να δοκιμάσει να ρίξει και τη μαύρη μπαλά. Εκείνος που θα ρίξει πρώτος τη μαύρη μπαλά σε μια οπή κερδίζει.

Snooker – Τοποθέτηση για την έναρξη παιχνιδιού (B)

Ο παίκτης που αρχίζει με το παιχνίδι παίζει με τις άσπρες μπαλάς κατά των κόκκινων. Βάζει κατά το παίξιμο μία κόκκινη σε μια οπή. Ο παίκτης με αυτό έναν πόντο και το δικαίωμα να παίζει για μία μόνο φορά κατά μιας εγχρώμου μπαλάς. Σε περίπτωση που θα βάλει την εγχρώμη μπαλά σε μια οπή, κερδίζει το πόντους της εγχρώμου.

Πόντοι μπαλών:

Κόκκινο	1
Κίτρινο	2
Πράσινο	3
Κοφί	4
Μπλε	5
Ροζ	6
Μαύρο	7

Μετά το ρίξιμο των εγχρωμών πρέπει να παυθεί πάλι κόκκινο. Σε περίπτωση που ένας παίκτης δεν κερδίζει καθόλου πόντους, μπαίνει ο επόμενος παίκτης στο παιχνίδι. Με εξαίρεση τις κόκκινες μπαλάς, μπαίνουν όλες οι άλλες μπαλάς που πέφτουν από το τραπέζι ή σε μια οπή, έχοντας στην θέση που τους ανήκει. Αμέσως μόλις δεν υπάρχουν πια κόκκινες για παίξιμο, θα ριχθούν οι εγχρώμες με τις οπές των πόντους που τις αναλογεί. Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους.

RUS:**Пуль Бильярд – стартовая позиция (A)**

Один из игроков начинает игру, разбивая шары. Шар, одноцветный или двухцветный, который попадет в лузу первым, определяет, какими шарами игрок играет эту игру. Игрок по очереди, если один из играющих зажал шар в лузу – он может ходить еще раз. Если играющий забил все свои шары, то он должен попытаться зажать и черный шар. Тот, кто выбивает черный шар, тот выигрывает.

Snooker – стартовая позиция (B)

Начинающий игру делает первый удар белым шаром против красных. Если при этом красный шар попадает в лузу, то он получает одно очко и возможность сыграть один раз против цветных. Если ему удаётся забить цветной шар в лузу, то он получает за него определенное количество очков.

Коли чество очков за цветные шары:

Красные	1
Желтые	2
Зеленые	3
Коричневые	4
Синие	5
Розовые	6
Черные	7

После того, как забил цветной шар, снова играют против красных. Если один из игроков не получает ни одного очка, то игрок пропускает. Все шары, за исключением красных, которые падают со стола или попадают в лузу, нужно помещать на их прежние места. Как только все красные шары выбивают из игры, приходит очередь цветных, которые загоняют в лузы в зависимости от их «стоимости». Выигрывает участник с наибольшим количеством очков.

TR:**Pool Billard – Başlangıç durumu (A)**

Bir oyuncu başlama vuruşu ile başlar. İlk olarak diğer parçaları yada tamamen renkli olan topları oyuncuya atılır ve oyuncu bu top türünün tamamını deliklere sokarak kazanır. Oyuncular sırayla oynarlar, bir oyuncu bir top soktuğunda tekrar oynayabilir. Bir oyuncu kendi toplarını tümünü sokarsa sıyah topu deliğe sokmaya hak kazanır. Sıyah topu sokan oyuncu kazanır.

Snooker – Başlangıç durumu (B)

Başlayan oyuncu kırmızı üzerine beyaz toplarla oynar. Bu şekilde deliğe bir kırmızı top soktuğunda bir puan kazanır ve bir defalık renkli bir top ile oynamaya hak kazanır. Bu kez de renkli topu deliğe sokarsa, bu renkli topun değeri hanesine puan olarak yazılır.

Topların değerleri:

Kırmızı	1
Sarı	2
Yeşil	3
Kahverengi	4
Mavi	5
Pembe	6
Siyah	7

Renkli top sokulduktan sonra tekrar bir kırmızı top oynamalıdır. Bir oyuncu artı puan kazanmazsa oyuncu değiştirilir. Kırmızı topları hariç, masadan veya deliklere düşürülmesi olan tüm topları tekrar kendi ait oldukları puanlarına ilave edilir. Tüm kırmızı topları bittiğinde kendi değeri sıralarına göre renkli topları deliklere sokulur. En fazla puan sayışı alan oyuncu kazanır.

SI:**Billard – začatna postavitev (A)**

Eden igralec začne z začetnim udarcem. Polno ali polovično barvarna krogla, ki prva izgine v luknjico, pripada igralcu, ki mora igrati s to vrsto krogel do konca igre. Igralci igrajo izmenično. Kdor spravi kroglo v luknjico, sme udariti še enkrat. Ko je igralec spravil v luknjico vse krogle, mora poizkusiti enako še črno kroglo. Ko tedaj spravi v luknjico črno kroglo, zmagaja.

Snooker – začatna postavitev (B)

Igralec, ki začne igrati, cilja z belo kroglo v rdečo. Ko pri tem spravi v luknjico rdečo kroglo, dobi eno točko in pravico do poizkusa za barvno kroglo. Izvan igri spravi v luknjico barvasto kroglo, se mu pripiše vrednost te krogle.

Vrednosti krogel:

Rdeča	1
Rumena	2
Zelena	3
Rjava	4
Modra	5
Rožnata	6
Črna	7

Potem, ko je igralec spravil v luknjico barvasto kroglo, mora ponovno igrati z rdečo. Če igralec ne dobi nobene točke, pride do menjave igralcev. Z izjemo rdečih se vse krogle, ki padejo z mize ali v eno izmed lukenj, postavijo na svoje mesto. Tako, ko so iz igre izločene vse rdeče krogle, se v luknjico spravijo barvaste krogle v zaporedju njihovih vrednosti. Zmagaja igralec, ki zbere največ točk.

HRV:**Pool billard – Početno postavljanje (A)**

Jedan igrač počinje s udarcem otvaranja. Kugla, cijela ili poluobojana, koja se najprije ubaci pripada igraču i on mora do kraja odigrati s tom vrstom kugle. Igrači se izmjenjuju, ako jedan od igrača ubaci kuglu, smije igrati još jednom. Ako neki igrač ubaci sve svoje kugle, mora pokušati ubaciti i crnu kuglu. Tko prvi ubaci crnu kuglu, pobjeđuje.

Snooker – Početno postavljanje (B)

Igrač koji započinje igra s bijelom kuglom na crvene. Ako on pritom ubaci crvenu kuglu u rupu, dobiva za to jedan bod i pravo na jednokratno igranje na neku obojenu kuglu. Ako on ubaci neku obojenu kuglu u rupu, može si pripisati vrijednost obojene kugle.

Vrijednost kugli:

Crvena	1
Žuta	2
Zelena	3
Smeđa	4
Plava	5
Ružičasta	6
Crna	7

Nakon ubacivanja obojenih kugli, opet se mora igrati s crvenom. Ako igrač ne dobije pozitivan bod, igrači se zamjenjuju. S izuzetkom crvene kugle, sve ostale kugle koje su pale sa stola ili upale u neku rupu postavljaju se ponovno na svoj pripadajući položaj. Čim su sve crvene kugle izvan igre, obojene kugle ubacuju se po redoslijedu svoje vrijednosti. Pobjeđuje igrač s većim brojem bodova.

SK:**Pool billard – postavenie na štarte (A)**

Hráč začína nástrelom. Guľa, plnofarebná alebo farebná napolo, ktorá sa ponorí ako prvá, patrí hráčovi, ktorý musí dohrať toľko guľu do konca. Hráči sa striedajú, keď hráč ponorí guľu, smie hrať ešte raz. Keď hráč ponorí všetky svoje guľe, musí sa pokúsiť nasadiť čiernu guľu. Vyhráva ten, kto ponorí čiernu guľu.

Snooker – postavenie na štarte (B)

Keď začínajú hráči s bielou guľou na červené. Keď pritom zahraje červenú do jamky, dostane bod a právo jednorazovo hrať na farebnú guľu. Keď zahraje farebnú do jamky, dostane hodnotu farebnej pripísanou k bodu.

Hodnoty guľ:

Červená	1
Žltá	2
Zelená	3
Hnedá	4
Modrá	5
Ružová	6
Čierna	7

Po ponorení farebných sa musí hrať opäť červená. Keď hráč nezíska bod k dobru, menia sa hráči. S výnimkou červených sa môžu nasadiť všetky guľe, ktoré spadli zo stolu alebo do jamky, opäť na jejich príslušné miesto. Len čo sú všetky červené zo hry von, ponorí sa farebné guľe podľa ich hodnoty. Vyhráva hráč s vyšším počtom bodov.

BG:**Пул бильярд – Начало позиционирание на топките (A)**

Един от играчите започва с началния удар. Топката, едноцветна или полу-цветна, която се вкара първо в джоба, принадлежи на играча и той трябва да играе този вид топка, докато те се свършат. Играчите се редуват. Когато единият от играчите вкара топка, има право да удари още веднъж. Ако играчът е вкарал всичките свои топки в джобовете, то той трябва да се опита да вкара черната. Покъдева този, който първи вкара черната топка.

Snooker – Начало позиционирание на топките (B)

Играчът, който започва, удра с бялата топка червените. Ако при този удар той вкара една червена топка в някоя от джобовете, той получава една точка и правото еднократно да удари една цветна. Ако пък вкара и цветната топка, като точка му се записва нейната стойност.

Стойност на топките:

Червена	1
Жълта	2
Зелена	3
Кафява	4
Синя	5
Розова	6
Черна	7

След вкарването на цветната топка трябва да се играе с червена. Ако един от играчите не получи точка, на ред идва другият. С изключение на червените, всички топки, които са вкарани или са паднали от масата, се поставят отново на съответната им позиция. В момента, в който всички червени топки са извън играта, всички цветни се вкарват в джобовете по ред, съответстващ на тяхната стойност. Победител е този играч, който има най-голям брой точки.

RO:**Pool Billard – poziția de start (A)**

Unul din jucătorii începe cu o lovitură. Bila de culoare integrală sau semicolorată care coboară prima aparține jucătorului respectiv și el trebuie să joace până la capăt acest tip de bilă. Jucătorii joacă alternativ. În cazul în care unul din jucătorii reușește să introducă o bilă în gaură, îl mai este permis să mai joace o dată. În cazul în care unul din jucătorii și-a coborât toate bilele, trebuie să încerce să coboare și bila neagră în gaură. Acesta care coboară bila neagră, câștigă.

Snooker – poziția de start (B)

Jucătorul care începe joacă cu bila albă contra celor roșii. În cazul în care una din cele bile intră în gaură, el primește un punct pentru aceasta și dreptul de a juca o bilă colorată. În cazul în care o introduce și pe cea colorată în gaură, primește punctulajul corespunzător celei colorate.

Valorile bilelor:

Roșu	1
Galben	2
Verde	3
Maro	4
Albastru	5
Roz	6
Negru	7

Dupa coborârea celei colorate, trebuie jucat din nou una colorată. În cazul în care un jucător nu primește nici un punct, are loc schimbul de jucători. Cu excepția celor roșii, toate bilele care cad de pe masă sau cad într-o gaură, sunt repuse la punctul care le aparține. Delindată ce toate cele roșii au fost coborâte, cele colorate se coboară în ordinea valorii lor. Câștigă jucătorul cu punctajul cel mai mare.

UA:**Пул-бильярд – початкове положення (A)**

Гравець починає з розбиття піраміди. Куля, що пофарбована повністю або наполовину, яку гравець заб'є до лузи першою, належить цьому гравцю, та він повинен грати кулями цього виду до кінця гри. Гравці змінюють один одного по черзі, якщо гравець заб'є кулю, він отримує право ще на один удар. Коли гравець заб'є до лузи усі свої кулі, він повинен спробувати забити до лузи чорну кулю. Той, хто влучить до лузи чорною кулею, виграв.

Snooker – початкове положення (B)

Гравець, який починає, б'є білою кулею по червоній. Якщо він заб'є до лузи червону кулю, то отримає за це одне очко та право один раз пробити по чорній кулі. Якщо він заб'є до лузи кольорову кулю, то отримає за це на свій рахунок вартість кольорової кулі.

Вартість куль:

Червона	1
Жовта	2
Зелена	3
Коричнева	4
Блакитна	5
Рожева	6
Чорна	7

Після забиття до лузи кольорової кулі він повинен знов пробити по червоній кулі. Якщо гравець не отримає жодного пункту до свого активу, відбувається зміна гравців. Усі кулі, за винятком червоних, які впали зі столу або потрапили до лузи, знов встановлюються на закріплені за ними місця. Коли у гри більш не залишиться червоних куль, слід забити кольорові, у порядку їх вартості. Перемагає у грі той гравець, який отримав найбільшу кількість очок.

