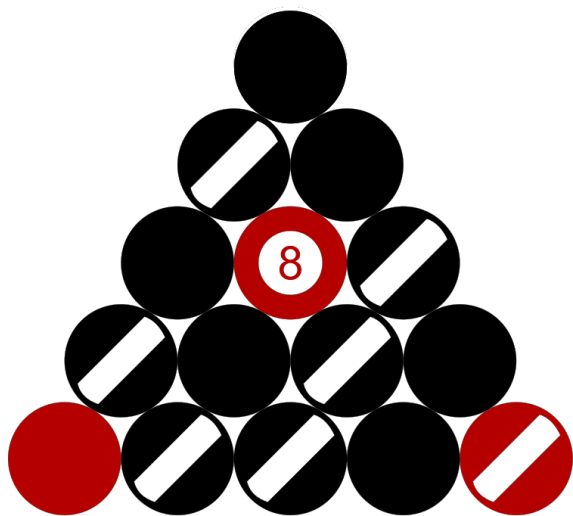
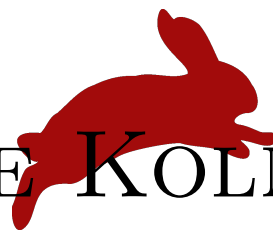


Pravila biljarda HIŠE KOLMAN



1 Začetna postavitvev

1. Pred prvim udarcem vse krogle postavimo v plastični trikotnik.
2. Krogla št. 8 je na sredini trikotnika.
3. Krogla št. 8 je nad označeno točko na mizi.
4. V zadnjih dveh kotih trikotnika se morata nahajati ena polna in ena prazna krogla.
5. Ostale krogle so razporejene poljubno.

2 Prvi udarec

1. Prvi igralec je tisti, ki prejšnjo igro izgubil, ali pa se ta določi z žrebom ali obojestranskim dogovorom.
2. Prvi igralec izbija belo kroglo iz označene točke na biljardu, ki je na drugi polovici mize, kot ostale krogle.

3. Igralec mora s prvim udarcem vsaj štiri krogle, ki niso bela, zadeti ob rob mize. V nasprotnem primeru lahko njegov nasprotnik:

- (a) ponovno postavi trikotnik in on prevzame prvi udarec,
- (b) ponovno postavi trikotnik in pusti, da prvi igralec ponavlja udarec,
- (c) sprejme postavitev krogel in nadaljuje z igro.

4. Če igralec s prvim udarcem pospravi kroglo št. 8, zmagaja.

3 Pravila igre

1. Igralca izmenično s palico udarjata belo kroglo in z njo poskušata pospraviti svoje barvne krogle.
2. Vsak igralec si lasti bodisi prazne bodisi polne krogle. Prvi igralec, ki pospravi katero izmed barvnih krogel, si lahko izbere eno izmed barv pospravljenih krogel kot svojo.
3. Vsakič, ko igralec naredi napako se njegova poteza zaključi. Njegov nasprotnik lahko postavi belo žogo na katerokoli mesto na mizi.
4. Igralec mora pospraviti vse svoje krogle in nato še kroglo št. 8.
5. Pred vsakim udarcem, s katerim želi pospraviti kroglo št. 8, mora igralec napovedati v katero luknjo jo bo pospravil.

4 Seznam napak¹

1. Igralec pospravi belo kroglo.
 2. Igralec pospravi nasprotnikovo kroglo (razen v primeru, da igralca pred tem udarcem še nista imela dodeljenih barv krogel, npr. s prvim udarcem pospravi eno polno in eno prazno kroglo).
 3. Igralec z belo zadane nasprotnikovo kroglo, ne da bi se bela prej odbila od roba ali kakšne njegove krogle.
 4. Igralec z udarcem izbije katerakoli kroglo iz mize. Kroglo, ki so padle iz mize se smatrajo kot pospravljene.
 5. Igralec dvigne belo kroglo v zrak z udarcem pod težiščem. Kroglo se sme dvigovati samo z udarcem od zgoraj.
 6. Igralec se dotakne kakšne od krogel s čim drugim, kot konico palice.
- ★¹ Igralec pospravi kroglo v luknjo, ki je ni napovedal.
- ★¹ Igralec z belo kroglo najprej zadane nasprotnikovo ali črno kroglo (tudi z odboji od roba).

★¹ Igralec z belo kroglo ne zadane svoje krogle.

★¹ Po prvem trku med krogami se nobena krogla ne dotakne roba mize.

5 Takojšnja izguba

1. Igralec z belo zadane kroglo št. 8, ne da bi se bela prej odbila od roba ali kakšne njegove krogle.
 2. Igralec pospravi kroglo št. 8 preden je pospravil vse svoje ostale krogle.
 3. Igralec pospravi kroglo št. 8 v luknjo, ki je ni napovedal.
 4. Igralec pospravi kroglo št. 8 in belo kroglo z istim udarcem.
 5. Igralec izbije kroglo št. 8 iz mize.
 6. Igralec trikrat zaporedoma ne zadane nobene svoje krogle.
- ★¹ Igralec trikrat (kumulativno) ne zadane krogle št. 8, ko je to še njegova edina krogla.

¹Nekatera pravila so težja in se uveljavlja zgolj, ko se vsi udeleženi strinjajo z njimi.