

YAGO POOL – Règles de base

YAGO POOL est un jeu de damier à neuf trous situés dans la partie haute du damier et arrangés en trois rangs diagonaux de trois trous (poches). Devant ces poches se trouve le triangle YAGO-POOL et devant ce triangle la mouche, le point de départ (illustration 1).

Le jeu est joué à deux (il est, bien entendu, possible de former des équipes qui joueront l'une contre l'autre). Un joueur joue avec les billes rouges et l'autre avec les billes jaunes. La bille bleue est la bille de choc, utilisée au démarrage du jeu et, dans la version «Professional», pour propulser les billes de jeu. La bille de choc est jouée du doigt, en général l'index.

Les billes empochées restent bloquées dans les poches et peuvent être utilisées comme obstacle ou pour la déviation de la bille lors d'un coup indirect. Il est permis d'utiliser ces propres billes empochées dans toutes les phases du jeu.

A l'aide du triangle de positionnement, les billes rouges et jaunes sont arrangées tel que décrit dans le règlement dans le triangle YAGO-POOL imprimé sur le plan de jeu. Une fois les billes positionnées, il faut retirer le triangle de positionnement avec précaution. Les billes doivent rester à leur place et rester en contact avec les billes avoisinantes. La bille de choc (bleu) est posée sur la mouche (point de départ) (illustration 2).

Au départ du jeu, les couleurs des billes ne sont pas encore attribuées à un joueur. L'attribution d'une couleur à un joueur se fait quand la première bille est empochée.

Pour gagner le jeu, le joueur doit :

- Empocher ses 5 billes dans 5 poches non définies (illustration 3) ou
- Empocher 3 billes dans un rang (diagonal, vertical ou horizontal) (illustrations 4)

Ces deux variantes donnent **1 point**.

- Si un joueur réussit à occuper deux rangs complets avec ces 5 billes il gagne **3 points**. (illustration 5)

Avant de démarrer le jeu, les joueurs définissent le nombre total des points à atteindre.

YAGO POOL peut être joué dans les trois variantes **EASY**, **MEDIUM** et **PROFESSIONAL**.

YAGO POOL – Variante de jeu EASY

Le joueur A et le joueur B conviennent de qui des deux ouvrira le premier jeu. Les jeux suivants seront chaque fois ouverts par **le gagnant** du jeu précédent.

Exemple : Le joueur A ouvre le jeu.

Le joueur A positionne la bille de choc bleu sur la mouche (point) prévue à cet effet et l'envoie en la poussant avec ses doigts contre les 10 billes placées dans le triangle YAGO-POOL à fin de casser cette forme et propulser les billes en direction des 9 poches. Si A réussit avec cette casse à mettre p.ex. une bille rouge dans un trou, il garde la main et continuera à jouer ce jeu avec les billes rouges et B jouera avec les jaunes

Une fois le coup de la casse effectué, la bille de choc est retirée du jeu et les billes rouges et jaunes sont dorénavant jouées directement.

Au cas où, lors de la casse, le joueur A empocherait une bille rouge **et** une bille jaune, il pourrait choisir sa couleur et B prendrait la main pour continuer le jeu. Les deux billes restent dans les poches.

Si un joueur empoché une bille de son adversaire, elle reste empochée dans tous les cas et le joueur adverse prend la main.

A la suite d'une **faute** (ou plusieurs fautes lors d'un seul enchaînement) l'adversaire a toujours le droit de **jouer deux fois**. Si, à la suite d'une faute de l'adversaire, il empoché correctement la bille, il peut toujours

jouer deux fois. Ceci est valable tant qu'il empêche correctement ses billes. Par contre, il perd son deuxième coup dès qu'il commet une faute et la main retourne chez le premier joueur.

Fautes

- **La bille de choc est empochée ou sortie du plan de jeu**
La bille de choc est enlevée du jeu.
- **Une bille adverse est jouée du doigt**
- **Une bille rouge ou jaune est sortie du plan de jeu**
Le joueur adverse prend la main et pose la bille à un endroit à choix à l'intérieur du triangle YAGO-POOL. En cas d'une occupation trop dense du triangle par d'autres billes, la bille sortie sera placée aussi près du YAGO-POOL que possible.
- **Un joueur déplace une bille par inadvertance (par la main, les habits, etc.)**
La bille en question sera remise à l'endroit d'avant la faute.

Billes empochées lors d'une faute

- **Une ou plusieurs billes sont empochées lors d'une faute avant attribution des couleurs**
Le joueur adverse prend la main et pose la (les) bille(s) à un endroit à choix à l'intérieur du triangle YAGO-POOL. En cas d'une occupation trop dense de la surface du triangle par d'autres billes, la (les) bille(s) sera (seront) placée(s) aussi près du YAGO-POOL que possible. L'attribution des couleurs reste ouverte.
- **Un joueur empêche une de ses propres billes lors d'une faute**
La bille sera enlevée de la poche et placée à un endroit à choix à l'intérieur du triangle YAGO-POOL par le joueur adverse. En cas d'une occupation trop dense de la surface du triangle par d'autres billes, la bille sera placée aussi près du YAGO-POOL que possible.
- **Une bille du joueur adverse est empochée lors d'une faute**
La bille reste dans la poche.

YAGO POOL – Variante de jeu MEDIUM

Le joueur A et le joueur B conviennent de qui des deux ouvrira le premier jeu. Les jeux suivants seront chaque fois ouverts par **le gagnant** du jeu précédent.

Exemple : Le joueur A ouvre le jeu.

Le joueur A positionne la bille de choc bleu sur la mouche (point) prévue à cet effet et l'envoie en la poussant avec ses doigts contre les 10 billes placées dans le triangle YAGO-POOL à fin de casser cette forme et propulser les billes en direction des 9 poches. Si A réussit avec cette casse de mettre p.ex. une bille rouge dans un trou, il garde la main et continuera à jouer ce jeu avec les billes rouges et B jouera avec les jaunes..

Une fois le coup de la casse effectué, la bille de choc est retirée du jeu et les billes rouges et jaunes sont dorénavant jouées directement.

Dans la version MEDIUM les billes rouges et jaunes ne peuvent être empochées que par des coups indirects, c.à.d. : elles doivent toucher une bande ou une autre bille au minimum. Si, par erreur, le joueur empêche une de ses propres billes directement, celle-ci sera enlevée de la poche et placée dans la surface du triangle YAGO-POOL par le joueur adverse.

Au cas où, lors de la casse, le joueur A empocherait une bille rouge **et** une bille jaune, il pourrait choisir sa couleur et B prendrait la main pour continuer le jeu. Les deux billes restent dans les poches.

Si un joueur empoché une bille de son adversaire, elle reste empochée dans tous les cas et le joueur adverse prend la main.

A la suite d'une **faute** (ou plusieurs fautes lors d'un seul enchaînement) l'adversaire a toujours le droit de **jouer deux fois**. Si, à la suite d'une faute de l'adversaire, il empoché correctement la bille, il peut toujours jouer deux fois. Ceci est valable tant qu'il empoché correctement ses billes. Par contre, il perd son deuxième coup dès qu'il commet une faute et la main retourne chez le premier joueur.

Fautes

- **La bille de choc est empochée ou sortie du plan de jeu**
La bille de choc est enlevée du jeu.
- **Une bille adverse est jouée du doigt**
- **Une bille rouge ou jaune est sortie du plan de jeu**
Le joueur adverse prend la main et pose la bille à un endroit à choix à l'intérieur du triangle YAGO-POOL. En cas d'une occupation trop dense du triangle par d'autres billes, la bille sortie sera placée aussi près du YAGO-POOL que possible.
- **Un joueur déplace une bille par inadvertance (par la main, les habits, etc.)**
La bille en question sera remise à l'endroit d'avant la faute.

Billes empochées lors d'une faute

- **Une ou plusieurs billes sont empochées lors d'une faute avant attribution des couleurs**
Le joueur adverse prend la main et pose la (les) bille(s) à un endroit à choix à l'intérieur du triangle YAGO-POOL. Au cas d'une occupation trop dense de la surface du triangle par d'autres billes, la(les) bille(s) sera(seront) placée(s) aussi près du YAGO-POOL que possible. L'attribution des couleurs reste ouverte.
- **Un joueur empoché une de ses propres billes lors d'une faute**
La bille sera enlevée de la poche et placée à un endroit à choix à l'intérieur du triangle YAGO-POOL par le joueur adverse. Au cas d'une occupation trop dense de la surface du triangle par d'autres billes, la bille sera placée aussi près du YAGO-POOL que possible.
- **Une bille du joueur adverse est empochée lors d'une faute**
La bille reste dans la poche.

YAGO POOL – Variante de jeu PROFESSIONAL

Le joueur A et le joueur B conviennent de qui des deux ouvrira le premier jeu. Les jeux suivants seront chaque fois ouverts par **le perdant** du jeu précédent.

Exemple : Le joueur A ouvre le jeu.

Le joueur A positionne la bille de choc bleu sur la mouche (point) prévue à cet effet et l'envoie en la poussant avec ses doigts contre les 10 billes placées dans le triangle YAGO-POOL à fin de casser cette forme et propulser les billes en direction des 9 poches. Si A réussit avec cette casse à mettre p.ex. une bille rouge dans un trou il continuera à jouer ce jeu avec les billes rouges et B jouera avec les jaunes.

Contrairement aux variantes EASY et MEDIUM la bille de choc reste dans le jeu et sera utilisée pour envoyer les billes de jeu dans les poches. Le joueur A envoie donc la bille de choc contre les billes rouges. Tant qu'il réussit d'empocher une bille, il continue de jouer. Sinon, c'est le tour du joueur B qui essaiera d'empocher les billes jaunes.

Au cas où, lors de la casse, le joueur A empocherait une bille rouge **et** une bille jaune, il pourrait choisir sa couleur et B prendrait la main pour continuer le jeu. Les deux billes restent dans les poches.

Si un joueur empoché une bille de son adversaire, elle reste empochée dans tous les cas et le joueur adverse prend la main.

A la suite d'une **faute** (ou plusieurs fautes lors d'un seul enchaînement) l'adversaire a toujours le droit de **jouer deux fois**. Si, à la suite d'une faute de l'adversaire, il empoché correctement la bille, il peut toujours jouer deux fois. Ceci est valable tant qu'il empoché correctement ses billes. Par contre, il perd son deuxième coup dès qu'il commet une faute et la main retourne chez le premier joueur.

Il a cependant le droit de renoncer à prendre la main et laisser continuer le joueur fautif, s'il y voit un avantage.

Fautes

- **Un joueur ne touche aucune bille ou d'abord une de son adversaire.**
Remarque: Ceci est valable que les billes soient déjà empochées ou pas.
- **La bille de choc est empochée ou sortie du plan de jeu**
Le joueur adverse prend la main et pose la bille de choc à hauteur de la mouche à la position qui lui semble la plus idéale dans la situation donnée. La bille de choc peut toujours être jouée dans toutes les directions, donc aussi en arrière.
- **Une bille rouge ou jaune sort du plan de jeu**
Le joueur adverse prend la main et pose la bille à un endroit à choix à l'intérieur du triangle YAGO-POOL. En cas d'une occupation trop dense du triangle par d'autres billes, la bille sortie sera placée aussi près du YAGO-POOL que possible.
- **Un joueur déplace une bille par inadvertance (par la main, les habits, etc.)**
La bille en question sera remise à l'endroit d'avant la faute.

Billes empochées lors d'une faute

- **Une ou plusieurs billes sont empochées lors d'une faute avant attribution des couleurs**
Le joueur adverse prend la main et pose la(les) bille(s) à un endroit à choix à l'intérieur du triangle YAGO-POOL. En cas d'une occupation trop dense de la surface du triangle par d'autres billes, la(les) bille(s) sera(seront) placée(s) aussi près du YAGO-POOL que possible. L'attribution des couleurs reste ouverte.
- **Un joueur empoché une de ses propres billes lors d'une faute**
La bille sera enlevée de la poche et placée à un endroit à choix à l'intérieur du triangle YAGO-POOL, par le joueur adverse. En cas d'une occupation trop dense de la surface du triangle par d'autres billes, la bille sera placée aussi près du YAGO-POOL que possible.
- **Une bille du joueur adverse est empochée lors d'une faute**
La bille reste dans la poche.

