



# RACK 'EM TABLETOP POOL™

5+

**WARNING:**  
CHOKING HAZARD - Toy contains small parts and small balls. Not for children under 3 years.

**AVERTISSEMENT:**  
RISQUES D'ETOUFFEMENT - Le jouet contient des petites pièces et petites balles. Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans.

## General Rules:

**Striking the Cue Ball:** A legal shot requires that the cue ball be struck only with the tip of the cue stick. Hitting the ball with the wood part of the stick is a foul.

**Turns:** Play continues for a player until he misses pocketing a ball.

**Failure to Pocket a Ball:** If a player does not pocket the ball as called out, his turn is over.

**Completion of Stroke:** A shot is not complete until all balls on table have stopped moving.

**Scratch:** If the cue ball goes into a pocket, it is called a scratch, and it is a foul.

**Ball Jumping:** Striking a ball, making it jump over another ball is a foul.

**Foul:** When a foul is called, your turn is over.

## Eight Ball Rules:

Eight ball is played with fifteen balls, the cue ball, and the 8-ball. The fifteen balls are grouped by numbers: 1-7 (solids) and 9-15 (stripes).

**Object:** To pocket all seven balls in a group (solid or stripes) and the 8-ball last.

**Play:** Place all of the balls inside the rack at one end of table. The "1" ball is placed at the top of the triangle and the 8-ball in the center. Remove the rack, leaving the balls in a triangle shape.

The first player "breaks." Place the cue ball at the other end of the table. Use the cue stick to strike the cue ball into the triangle of balls, sending them rolling around the table. If he pockets any balls on the break, he continues to shoot. If not, it is the other player's turn.

If the player who broke pockets a solid or a stripe, that determines which group he shoots for the remainder of the game. If he pockets a solid and a stripe on the break, he chooses which type he will continue to shoot.

A ball is pocketed by hitting the cue ball with the cue stick and knocking it into another ball. The first ball hit with the cue ball must be in the player's group of solid or stripe. If the shooter hits a ball of the wrong group, his turn is over.

When a player has pocketed all of his balls, he tries to pocket the 8-ball. He must call the pocket into which he expects the 8-ball to drop. The player who pockets all of his balls and the 8-ball first is the winner!

## Straight Pool Rules:

Straight pool is played with all 15 balls. The position of the balls inside the rack does not matter.

**Object:** Be the first shooter to pocket a specified number of balls. The number of balls is decided beforehand by the players. 30 balls is a good place to start.

**Play:** Players must call their shots in this game, specifically saying which ball and the pocket into which it will be shot. The breaker must also call the ball and pocket when breaking. That is tricky!

Any ball may be shot in this game, no matter the number or color, or stripe or solid.

The shooter tries to pocket 14 balls, leaving the last ball near the rack for a breakout shot. The balls are then re-racked and the 15th ball is shot. The shooter tries to pocket the 15th ball and make the cue ball bounce back into the racked balls to break them up. This gives the shooter more shots and he continues shooting.

**Tip:** Since the goal is to pocket as many balls as possible, shoot for the easy shots first.

## One Pocket Pool Rules:

One Pocket is played with 15 balls in the triangle rack. They can be placed at random in rack. Played with two players or two teams.

**Object:** Each player chooses a pocket. The first player to sink eight balls into his chosen pocket is the winner!

**Play:** The player who breaks tries to pocket a ball into his pocket on the break so that he can keep shooting. Any ball may be shot, but all balls must go into the player's own pocket. Any balls that the player gets in his opponents pocket count for the opponent. Any balls that go into another unassigned pocket get removed and placed back on the table.

The player continues to shoot as long as he keeps shooting balls into his pocket. When a shooter scratches, he pulls out one of the balls that he already pocketed and places it back on the table.

**Tip:** When breaking, try hitting the racked balls at the second or third ball on the opposite side of your assigned pocket. This will make the balls break more on your side of the table.

## Cut Throat Pool Rules: (For Three players)

Cut Throat is played with 15 balls in the triangle rack. They can be placed at random in rack. Shooter 1 is assigned balls 1-5, shooter 2 is assigned 6-10 and the 3rd shooter is assigned 11-15.

**Object:** Each shooter gets 5 balls that he tries to protect and leave on the table until the end of the game. The last person with balls on the table wins.

**Play:** The shooter who breaks first should try to pocket someone else's ball on the break.

The shooter keeps shooting until he misses, scratches, or wins by sinking all the other player's balls.

When a player's five balls are pocketed he is out. That player may be able to come back later in the game if another player scratches. A scratch lets the other two players remove one of their balls from the pocket.

The last player with balls on the table is the winner!



IDEAL®

A Member of the Alex Brands® Family  
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA

Made in China/Fabriqué en Chine

[alexbrands.com](http://alexbrands.com)

## Règles générales:

**Frapper la boule blanche:** Un coup légal consiste en la frappe de la boule blanche uniquement par l'embout (procédé) de la queue de billard. Frapper la boule avec la partie boisée de la queue constitue une faute.

**Tours:** Un joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il ne réussisse pas à empocher une boule.

**Manque d'empocher une boule:** Si un joueur n'empocher la boule tel que nommée, son tour est terminé.

**Fin du coup:** Un coup n'a pas terminé jusqu'à ce que toutes les boules sur la table soient immobiles.

**Erreur :** Si la boule blanche est empochée, c'est une erreur et il y a faute.

**Saut de Boule:** Si on frappe une boule, pour qu'elle saute par-dessus d'une autre boule constitue une faute.

**Faute:** Lorsqu'il y a faute, votre tour est terminé.

## Règles du jeu de la 8:

Le jeu de la huit se joue avec quinze boules, la boule blanche, et la boule 8. Les quinze boules en groupes numérotés de 1 à 7 (unies) et de 9 à 15 (rayées).

**But:** Empocher toutes les sept boules d'un groupe (unie ou rayée) et la boule 8 en dernier.

Déroulement: Mettez toutes les boules dans le triangle à un bout de la table. La boule numéro 1 est mise au haut du triangle et la boule 8 au centre. Retirez le triangle, laissant les boules en forme de triangle.

Le premier joueur casse. Placez la boule blanche à l'autre bout de la table. Frappez la boule blanche avec la queue de billard dans le triangle de boules, les faisant rouler sur toute la table. S'il empocher une boule lors de la casse, il continue de tirer. Sinon, c'est le tour de l'autre joueur.

Si le joueur cassant empocher une boule unie ou rayée, le groupe qu'il jouera pour le reste de la partie est déterminé. S'il empocher une boule unie et une rayée lors de la casse, il choisira le type de boule à jouer.

Une boule est empochée en frappant la boule blanche avec la queue de billard la faisant heurter une autre boule. La première boule frappée par la boule blanche doit être du groupe du joueur, soit unie, soit rayée. Si le tireur frappe une boule du mauvais groupe, son tour est terminé.

Lorsqu'un joueur aura empoché toutes ses boules, il essaiera d'empocher la boule 8. Il doit nommer la poche dans laquelle cette boule sera empochée. Le premier à empocher toutes ses boules et la boule 8 est le vainqueur!

## Règles du billard à blouses:

Le billard à blouses se joue avec toutes les 15 boules. La disposition des boules dans le triangle n'est pas importante.

**But:** Être le premier tireur d'empocher un nombre spécifié de boules. Le nombre de boules est décidé préalablement par les joueurs. Trente boules est un bon départ.

Déroulement: Les joueurs doivent nommer leurs coups lors de cette partie, désignant spécifiquement la boule et la poche dans laquelle elle sera empochée. Le casseur doit aussi nommer la boule et la poche lors de la casse. Un peu difficile!

On peut frapper toute boule dans cette partie, peu importe son numéro ou sa couleur, soit rayée, soit unie.

Le tireur essaie d'empocher 14 boules, laissant la dernière boule près du triangle pour la recasse. Les boules sont ensuite remises dans le triangle et la 15e boule est frappée. Le tireur essaie d'empocher la 15e boule et de faire rebondir la boule blanche vers les boules reformées pour les casser. Cela lui donne droit à plus de coups et il continue à jouer.

**Conseil:** Puisque le but est d'empocher tant de boules que possible, visez les coups faciles en premier.

## Règles d'une poche:

Le jeu d'une poche (One Pocket) se joue avec 15 boules dans le triangle disposées au hasard. Se joue avec deux joueurs ou deux équipes.

**But:** Chaque joueur choisit une poche. Le premier joueur à empocher boules dans sa poche choisie est le vainqueur!

Déroulement: Le joueur cassant essaie d'empocher une boule dans sa poche lors de la casse pour qu'il puisse continuer. Il peut viser toute boule, mais toutes les boules doivent rentrer dans la poche du joueur. Toute boule que le joueur empocher dans la poche adverse compte pour l'adversaire. Toute boule qui rentre dans une autre poche non désignée est retirée et remise sur la table.

Le joueur continue à tirer tant qu'il empocher des boules dans sa poche. Lorsque le joueur rate son coup, il retire l'une de ses boules déjà empochée et la remet sur la table.

**Conseil:** Lors de la casse, essayez de frapper les boules en triangle à la deuxième ou troisième boule de l'autre côté de votre poche désignée. Cela fera casser les boules plus de votre côté de la table.

## Règles de l'Élimination: (trois joueurs)

L'élimination ou Cut Throat se joue avec 15 boules dans le triangle disposées au hasard. Le joueur numéro un a les boules de 1 à 5, le joueur numéro deux a les boules de 6 à 10 et le troisième joueur a les boules de 11 à 15.

**But:** Chaque tireur a 5 boules qu'il essaie de protéger et conserver sur la table jusqu'à la fin de la partie. Le dernier joueur avec des boules sur la table est le vainqueur.

Déroulement: Le joueur cassant devrait essayer d'empocher la boule d'un adversaire lors de la casse.

Le tireur continue à jouer jusqu'à ce qu'il rate son coup, commet une erreur ou gagne en empochant toutes les boules des autres joueurs.

Lorsque les cinq boules d'un joueur sont empochées, il est éliminé. Ce joueur pourra retourner plus tard dans la partie si un autre joueur commet une erreur, après laquelle les deux autres joueurs retirent l'une de ses boules de la poche.

Le dernier joueur ayant des boules sur la table à la fin de la partie est le vainqueur!



IDEAL\*

A Member of the Alex Brands\* Family  
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA  
Made in China/Fabriqué en Chine

[alexbrands.com](http://alexbrands.com)