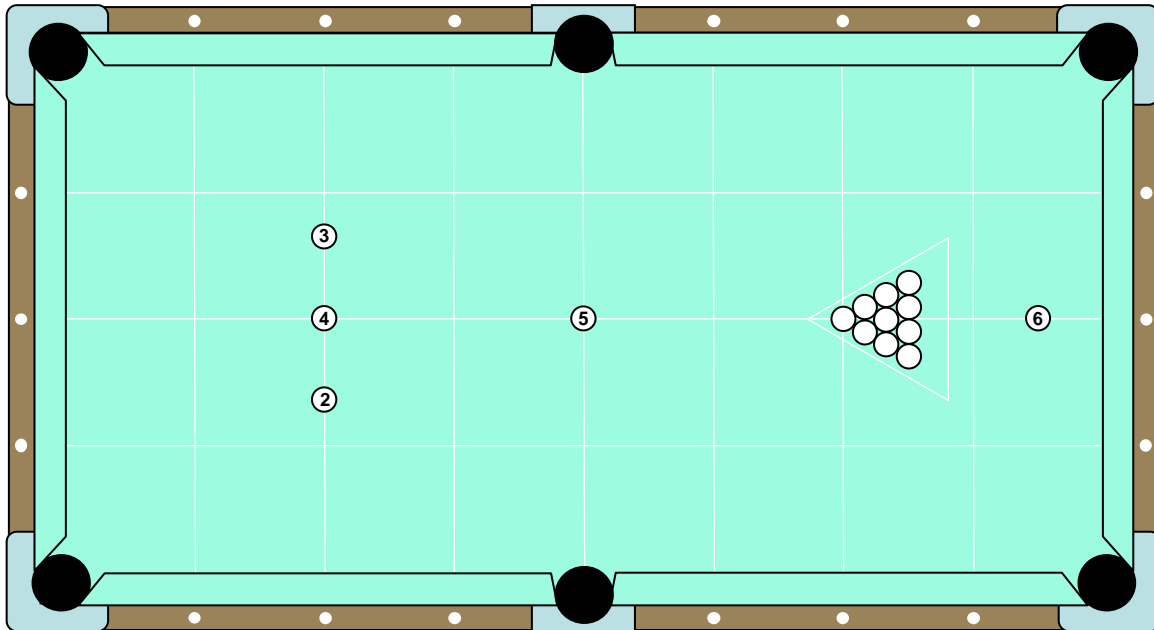


Pooker

Dieses Spiel wurde speziell für die Snooker-Fans des Pool-Billard erfunden und gleicht diesem bis auf kleine Abweichungen, die sich zwangsläufig aus der geringeren Anzahl der Kugeln ergeben. Interessanterweise enthält Pooker Elemente aus 8-Ball, 9-Ball und 14/1-endlos, was dieses Spiel sehr abwechslungsreich und unterhaltsam macht. Dabei ist es gleichzeitig überaus anspruchsvoll und auch geübten Spielern sehr zu empfehlen.

Aufbau: Die Kugeln werden gemäß nachfolgender Skizze aufgebaut. Die Kugeln 2 bis 6 werden auf die markierten Aufsetzpunkte gesetzt, die übrigen Kugeln beliebig im Dreieck aufgebaut.



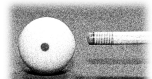
Pooker ist ein Ansagespiel, d.h. sowohl Kugel als auch Tasche müssen angesagt werden.

Gewinner des Spiels ist, wer am Ende die meisten Punkte hat. Die (ohne Foulwertungen) maximal zu erzielende Punktzahl (Maximum-Break) beträgt 90.

Der anstoßende Spieler beginnt mit Ball in Hand im Kopffeld und muss zunächst eine der Kugeln im Dreieck anspielen. Die Anstoßbedingung ist erfüllt, wenn nach der Berührung mit dem Dreieck mindestens eine Kugel eine Bande berührt.

Die Kugeln 2 bis 6 zählen jeweils ihren bezeichneten Wert, alle anderen zählen einen Punkt. Eine neue Aufnahme muss immer mit einer einwertigen Kugel begonnen werden. Es gilt nun, abwechselnd jeweils eine einwertige und eine höherwertige Kugel zu versenken. Gelingt dies, erhält der Spieler die jeweiligen Punkte und darf weiterspielen. Die Kugel bzw. Kugelgruppe, die jeweils gespielt werden muss, wird als on bezeichnet. Kombinationen sind erlaubt. Es dürfen jedoch nur on-Kugeln direkt angespielt werden. Gelingt dies nicht, liegt ein Foul vor.

Die einwertigen Kugeln verbleiben nach dem Versenken in den Taschen, die höherwertigen werden wieder auf ihren vorgesehenen Punkt aufgesetzt. Ist dieser blockiert, wird die Kugel auf dem nächst höheren freien Platz (Reihenfolge 2, 3, 4, 5, 6, 2, 3, ...) aufgebaut. Sind alle Punkte blockiert, wird die Kugel möglichst dicht an ihrem vorgesehenen Punkt aufgesetzt.



Fallen beim Versenken weitere Kugeln, so zählen diese nicht und werden wie beschrieben wieder aufgebaut (Einwertige werden auf den Fußpunkt bzw. den nächsten freien Punkt auf der Fußlinie aufgebaut), die Aufnahme wird jedoch fortgesetzt.

Nach Versenken der letzten einwertigen Kugel, wird noch einmal auf eine beliebige höherwertige gespielt, die bei Versenken wieder aufgesetzt wird. Anschließend werden die höherwertigen Kugeln in ansteigender Reihenfolge versenkt und verbleiben in den Taschen. Dabei ist jeweils die zu versenkende Kugel on, d.h. es darf nur diese direkt angespielt werden.

Fouls: Es gelten die Foulregeln im Pool-Billard, insbesondere muss nach Anspielen einer Farbigen eine Kugel versenkt oder eine Bande berührt werden. Außerdem ist das aus dem Snooker bekannte „Wegspielen“ nicht erlaubt, d.h. liegt die Weiße press an einer Kugel, muss sich diese oder eine andere Kugel beim Stoß bewegen. Wird eine Kugel mit einem Foul versenkt, so wird diese wie oben beschrieben wieder aufgebaut. Die Weiße bleibt auf ihrer Position. Ausnahme: Wenn die Weiße fällt oder vom Tisch springt, erhält der Gegner Ball in Hand im Kopffeld und muss dabei eine Kugel außerhalb des Kopffelds anspielen (die Aufsetzpunkte 2, 3 und 4 befinden sich auf der Kopflinie und somit außerhalb des Kopffelds). Sollte keine on-Kugel außerhalb des Kopffelds liegen, so darf auch ins Kopffeld gespielt werden.

Außerdem erhält der Gegner des foulenden Spielers den Wert der höchsten am Stoß beteiligten Kugel (on-Kugel und alle Kugeln, die sich beim Foulstoß bewegt haben), mindestens jedoch 3 Punkte.

Falls nach einem Foul keine on-Kugel in vollem Umfang direkt angespielt werden kann, so erhält der nachfolgende Spieler einen Free Ball. Dies bedeutet, er kann eine beliebige höherwertige Kugel als on-Kugel deklarieren und diese versenken. Er erhält dafür einen Punkt, danach wird die Kugel wieder auf ihrem vorgesehenen Punkt aufgesetzt und der Spieler fährt mit einer höherwertigen Kugel fort.

