



Ultimate Pool

Manual
do
Utilizador

Índice ➡

2001



Ultimate Pool

Manual do Utilizador

Índice

Capítulo 1: Introdução ao Ultimate Pool	(5)
Requisitos do Sistema	(6)
Uma panorâmica geral	(6)
Quadro de informação	(6)
Controles	(6)
Atalhos com o teclado	(10)
Preferências do utilizador	(11)
Créditos	(15)
Capítulo 2: Terminologia do Bilhar Pool	(17)
A mesa de Bilhar Pool	(17)
Glossário da terminologia do Bilhar Pool	(18)
Capítulo 3: O jogo "Stripes & Solids"	(22)
Capítulo 4: O jogo Pool Bola 8	(24)
Regras do Pool Bola 8 "caseiro"	(24)
Regras do Pool Bola 8 oficial	(26)
Capítulo 5: O jogo Pool Bola 9	(30)
Regras do Pool Bola 9 "caseiro"	(30)
Regras do Pool Bola 9 oficial	(31)
Capítulo 6: O jogo 14.1	(33)
Regras do 14.1 "caseiro"	(34)
Regras do 14.1 oficial	(36)
Capítulo 7: O jogo Cutthroat (Eliminação)	(39)
Capítulo 8: O jogo Rotação	(41)
Bibliografia	(43)
Agradecimentos	(43)
Copyright e informação sobre a Licença	(45)

Para mais informações sobre o **Quarter Note Software** e para ver os outros jogos que temos, visite a nossa página em [www. qnote.com](http://www.qnote.com) ou envie um email para a qnote@kagi.com.

Capítulo 1: Introdução ao Ultimate Pool

O **Ultimate Pool** é uma simulação fisicamente realista do jogo de Bilhar Pool (também conhecido genericamente em Portugal por "snooker") para Mac. As bolas, a mesa e os tacos são réplicas em escala dos respectivos objectos reais e as bolas deslizam e chocam umas com as outras como na mesa de bilhar real. Mas, mais importante, o **Ultimate Pool** é muito divertido de jogar.

Este manual explica como se jogam os vários jogos incluídos no **Ultimate Pool**. Descreve também o interface do utilizador e fornece uma panorâmica geral da terminologia básica do Bilhar Pool.

O **Capítulo 1** apresenta uma descrição pormenorizada dos controles do **Ultimate Pool** e de todas as preferências que o utilizador pode seleccionar.

O **Capítulo 2** faz uma breve descrição da origem do Bilhar Pool e explica a sua terminologia básica. É conveniente dar pelo menos uma vista de olhos a este capítulo antes de fazer a leitura das regras de jogo, uma vez que as regras pressupõem que o utilizador já conhece os termos básicos.

O **Capítulo 3** explica como se joga o **Stripes & Solids** (Listadas e Lisas). Embora seja um jogo muito elementar, a sua simplicidade permitirá que o jogador se concentre na aprendizagem da maneira como interagir com o **Ultimate Pool** sem ter de memorizar quaisquer regras complicadas.

O **Capítulo 4** abrange as regras do **Pool Bola 8**. É o jogo mais popular entre os jogadores ocasionais de Bilhar Pool e está disponível tanto com as regras "da casa" como com as regras oficiais do *Billiard Congress of America* (BCA).

O **Capítulo 5** apresenta o jogo **Pool Bola 9** – um jogo de Bilhar Pool divertido e rápido que você não se cansará de jogar. Além da versão oficial, inclui-se uma versão mais informal do jogo **Pool Bola 9**.

O **Capítulo 6** explica as regras do jogo **14.1** (Straight Pool). Este é o jogo que jogam os verdadeiros jogadores de Bilhar Pool e constitui um excelente teste às suas capacidades gerais de jogador de Bilhar Pool. Inclui-se uma versão "caseira" mais curta (50 pontos) e uma versão mais longa (150 pontos).

O **Capítulo 7** apresenta as regras do jogo **Cuttthroat**. É um jogo de bar, que se joga depressa e que envolve três jogadores em vez dos habituais dois.

O **Capítulo 8** descreve as regras do jogo **Rotation** (Rotação). Este

jogo exige grande destreza e portanto é um bom teste à habilidade do jogador para posicionar a bola para a tacada seguinte, utilizando o controle *English/Spin* do **Ultimate Pool**.

No fim deste manual encontra-se um breve bibliografia. Se você anda à procura de outras fontes para consulta, esta bibliografia pode ser um bom começo.

Requisitos de sistema:

O **Ultimate Pool** necessita da seguinte configuração:

- Um Power PC Macintosh
- Sistema 7.0 ou superior
- Monitor que suporte 256 cores ou níveis de cinzentos
- Resolução de écran de 640 x 480 (as resoluções de 832 x 624 e 1024 x 728 são espectaculares!)
- Sound Manager 3.0 ou superior
- 5.5MB de memória RAM
- 4MB de espaço em disco

Panorâmica geral

Para uma rápida vista de olhos aos controles do **Ultimate Pool**, ver a secção "**How to Play**" disponível no *Apple Menu*. A breve explicação que aí se dá é suficiente para começar a jogar e para se familiarizar com os controles; melhor do que ler o manual, será jogar o jogo. Depois de jogar durante algum tempo, volte a esta **Introdução** para uma explicação mais detalhada do **Ultimate Pool**.

O Quadro de Informação



Por baixo da mesa de bilhar, e à direita dos botões de controle e do retrato do jogador que está a jogar no momento há um quadro com informações escritas. Este

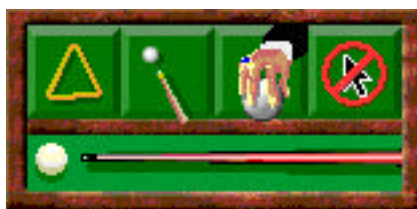
quadro destina-se a fornecer informações durante o jogo. O quadro mostra sempre o nome do jogador que está a jogar. Mostra também, à direita do nome, o conjunto de bolas com que ele está a jogar nos jogos **Stripes & Solids**, **Pool Bola 8** e **Cutthroat**. Durante os jogos **14.1** e **Rotation** aparecem aí os pontos obtidos pelo jogador. Nos jogos **Pool Bola 9** e **Rotation**, uma marca a giz indica o número mais baixo da bola a que deve apontar-se. Note-se que as bolas de cor lisa (solid balls) têm números mais baixos do que as bolas listadas (striped balls).

As duas linhas seguintes do quadro destinam-se a fornecer informações

sobre o jogo que está a decorrer. Por exemplo, se você está a jogar um jogo segundo as regras **"Call shot"** (anunciar a bola e a bolsa), ser-lhe-á pedido que escolha uma bola e uma bolsa. Feita a escolha, esta informação aparece no quadro. A área de informação é também utilizada para o informar sobre quaisquer penalidades que sofra ou quaisquer outros dados relevantes para um determinado jogo.

A última linha do quadro é reservada às faltas. Sempre que um jogador comete uma falta, perde a mão, que passa para o adversário. Se você cometer uma falta e perder a mão, aparecerá na última linha a explicação da falta cometida.

Os Controles



O controle básico no **Ultimate Pool** é feito com o rato. Usa-se o rato tanto para premir os botões como para posicionar o taco e para dar uma tacada. As subsecções seguintes dão indicações mais pormenorizadas sobre o controle do rato (especialmente no que respeita ao apontar o taco e dar uma tacada).

Dica: Você só pode seleccionar um botão de controle se este estiver activo. Se o botão estiver desactivado (botão de cor esbatida) não pode ser utilizado nesse momento.



Como posicionar o taco



Para posicionar o taco para dar uma tacada, prima o botão de tacada (mostrado à esquerda). Você pode agora apontar o taco para dar a próxima tacada. Uma coisa que pode parecer um tanto estranha é o traço que sai da bola branca. Trata-se de uma linha-guia e serve para ajudar o jogador a alinhar a bola branca com aquela que pretende atingir (chamada "object ball" pelos profissionais).

A linha-guia sai da bola branca e vai até à bola que se pretende atingir, indicando o caminho que aquela seguirá e o ponto de colisão das duas bolas. Por outras palavras, o ponto donde a linha sai da bola branca coincide com o ponto onde ela toca na outra bola quando elas colidem. A linha-guia tornará mais fácil o apontar, especialmente quando se joga pela primeira vez. Contudo, se você não quiser utilizar a guia (ou se é realmente um bom jogador e não precisa dela), pode desactivá-la, desseleccionando a opção **Show Guide Line** no menu **Preferences**.

E voltemos agora ao apontar. Quando se move o rato, o taco move-se também. Para apontar o taco eficazmente, é preciso conhecer a maneira como o movimento do rato e o movimento do taco se correspondem. Isto é bastante simples de ver: Imaginemos que o rato é o punho do

taco. Se o taco estiver na posição vertical, movendo o rato para a direita ou para a esquerda faz com que o taco se mova no mesmo sentido. Se o taco estiver na posição horizontal, movendo o rato para cima e para baixo, o taco move-se da mesma maneira.

Dica: É aconselhável fazer movimentos lentos e suaves com o rato para evitar movimentos rápidos e bruscos do taco.



Como dar uma tacada



Uma vez apontado o taco, dar a tacada é fácil. Prima o botão do rato e mantenha-o premido até obter a potência desejada, depois solte-o. A potência de uma tacada é indicada tanto pela extensão do recuo do taco em relação à bola branca como pela gravura por baixo dos botões de controle, que mostra um esquema semelhante. Quanto mais tempo o botão do rato estiver premido, mais forte será a tacada.

Em geral, é preferível dar a tacada de abertura do jogo com a força máxima. As tacadas seguintes podem ser dadas com qualquer força, e após algumas tacadas de treino você conseguirá obter a força que pretende.

Como fazer abortar uma tacada em curso

Depois de seleccionado o botão de tacada, o taco aparece na mesa e não desaparecerá enquanto você não der a tacada. Contudo, se quiser deixar de apontar e recuperar o controle do rato, basta carregar na barra de espaços.

Da mesma maneira, se você iniciar uma tacada (mantendo o botão do rato premido) e depois decidir fazer abortá-la e recomeçar de novo, basta premir a barra de espaços. Isto não acarreta qualquer penalidade e você pode fazer abortar tantas tacadas quantas quiser.

Como desfazer uma tacada



Se você falhar uma tacada e quiser repeti-la, seleccione o botão **"Desfazer"** (mostrado à esquerda) ou seleccione **Undo** no menu **File**. Se seleccionar **"Desfazer"** (**Undo**) antes de as bolas pararem, pode voltar a dar a tacada. Se estiver a jogar contra um adversário controlado pelo computador e ele der uma tacada antes de você seleccionar **"Desfazer"**, terá de esperar até ele acabar para desfazer a sua tacada. A opção **"Desfazer"** repõe o jogo no ponto em que você deu a tacada.

Desfazer uma tacada e voltar a tentar não é desencorajado em nenhum dos jogos "caseiros", nem no **Stripes & Solids**, nem no **Cutthroat**. O objectivo da opção "Desfazer" é instrutivo, visto que a repetição de uma tacada até se conseguir embolsar é muito útil para aprender

a técnica de bem apontar. Contudo, durante um torneio, o comportamento desportivo manda que se evite judiciosamente a utilização da opção **"Desfazer"**.

A colocação das bolas para início do jogo



Para começar um novo jogo, você pode premir o botão **Rack** (triângulo), (mostrado à esquerda) ou seleccionar **New Game** no menu **File**. Esta acção dará início a um novo jogo contra o mesmo adversário. Se quiser jogar um jogo diferente, faça a sua escolha no menu **Games**. Ao seleccionar um jogo diferente as bolas serão automaticamente repostas para um novo jogo. Para mudar o jogador por defeito ou escolher um novo adversário, seleccione a opção **Change Starting Player...** ou **Choose New Opponent...** no menu **Preferences**.

Dica: Se premir acidentalmente o botão **Rack** no decurso de um jogo, pode premir o botão Undo para repor a situação anterior.



"Bola na mão"



No decurso da maioria dos jogos, poderá acontecer você ter a possibilidade de colocar a bola branca manualmente ("**bola na mão**"). Isto acontece geralmente quando um jogador embolsa a bola branca, dando ao adversário a possibilidade de a colocar depois na mesa para dar a sua tacada. "**Bola na mão**" significa que você pode colocar a bola em qualquer ponto dentro de uma área específica, para depois dar a sua tacada. As regras específicas de cada especialidade estabelecem o regulamento desta acção para essa especialidade e não são tratadas aqui. Bastará dizer que se você for beneficiado com esta acção (o respectivo botão, mostrado à esquerda, fica activo) pode colocar a bola branca onde quiser antes de dar a tacada.

Se o botão de "**bola na mão**" estiver activo e você quiser reposicionar a bola, prima o botão. Aparece então um contorno branco sobre a bola branca. Mova o contorno branco com o rato até que ele se encontre na posição desejada e depois clique o rato para fixar essa posição. Pode reposicionar a bola quantas vezes quiser antes de dar a tacada. Se tentar colocar a bola num local não permitido (por exemplo, sobre outra bola), aparece um "X" dentro do contorno branco, que indica que o local não é válido.

Dica: Muitas vezes há vantagem em posicionar a bola branca e apontar e depois reposicioná-la para obter uma melhor tacada. Você pode fazer isto tantas vezes quantas quiser antes de dar a tacada.



Como escolher uma bola e uma bolsa (Call shot)

Alguns jogos são Call Shot. Isto quer dizer que você terá de

indicar qual a bola em que pretende acertar a seguir e em que bolsa tenciona metê-la. A questão de saber-se se um determinado jogo é ou não **Call Shot** é tratada nas regras específicas de cada jogo. Mas geralmente quando um jogo é **Call Shot**, você não poderá usar o botão de tacada enquanto não anunciar a bola e a bolsa que escolheu.

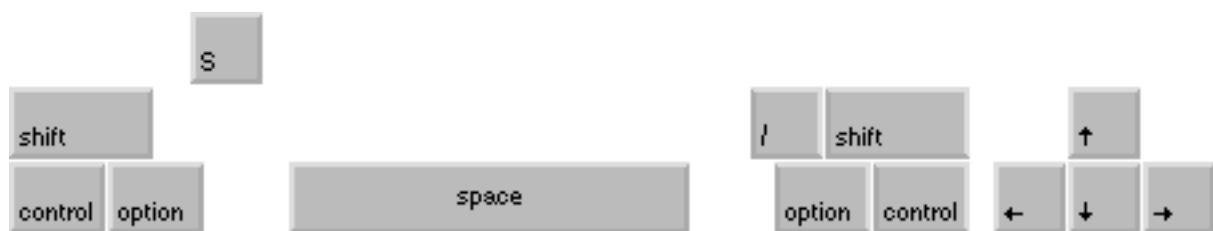
Escolher a bola ou a bolsa é fácil. Para escolher uma bola basta clicar sobre ela. A sua escolha aparece no quadro das informações (à direita do retrato do seu jogador). Para escolher uma bolsa, clique simplesmente dentro dela. Esta escolha também aparecerá no quadro das informações. Se mudar de ideias, pode escolher outra bola e outra bolsa até ficar satisfeito.

Dica: Se durante um jogo quiser saber qual o número de uma bola, basta clicar sobre ela e o número aparecerá no quadro das informações.



Atalhos com o teclado

O **Ultimate Pool** inclui alguns atalhos com o teclado para lhe possibilitar um maior controle sobre o posicionamento do taco e sobre as tacadas, bem como sobre a colocação da bola. O diagrama que se segue mostra o esquema das teclas de atalho para jogadores destros e canhotos. As funções das teclas são descritas em baixo



[control]

Premir a tecla **Control**, durante o modo de tacada, possibilita um melhor controle sobre a pontaria. Se lhe parecer que não consegue o ângulo desejado para uma tacada, esta tecla pode dar-lhe uma ajuda.

[option]

Enquanto aponta o taco, mantenha a tecla **Option** premida para prolongar a linha-guia até à tabela. Isto torna-se especialmente útil quando se pretende fazer uma tabela.

[shift]

Se você está a beneficiar de um **"bola na mão"** mantenha a tecla **Shift** premida para poder reposicionar a bola.

[s] or [/]

A tecla **"s"** (tecla **"/"** para os canhotos) coloca-o em modo de tacada. Note que estas teclas só funcionam se a tacada for uma

opção válida para esse momento.

[space](barra de espaços)

Premir a **barra de espaços (space)** faz abortar a tacada em curso, tanto enquanto está a apontar o taco como quando está a atribuir-lhe a força desejada.

[teclas direccionais (setas)]

As **teclas direccionais** podem ser usadas para dar efeito à bola branca. São especialmente úteis quando já se está a apontar e se decide dar a tacada com efeito. Note que o controle **English/Spin** tem de estar visível para que as teclas produzam efeito.

As preferências do utilizador

As opções que podem ser especificadas estão listadas no menu **Preferences**. Se um item é seguido de reticências (...), seleccionando-o abrirá uma ou mais caixas de diálogo para completar a opção. Nos outros casos, o item seleccionado aparece marcado com o sinal " ". A seguir, descrevem-se as várias opções.

Mudar o jogador por defeito

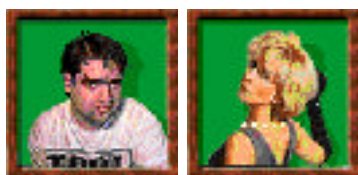


Você desejará certamente mudar o nome do jogador por defeito para o seu próprio, visto que será essa a sua posição. Se seleccionar **Change Starting Player...** no menu **Preferences**, pode digitar o seu nome e escolher o retrato adequado (homem ou mulher).

Depois de clicar OK, aparece outro diálogo onde pode seleccionar o taco com que quer jogar.

Daqui em diante, você será o primeiro a jogar de cada vez que jogar o **Ultimate Pool**. Quando for a sua vez de jogar, o seu nome e o retrato escolhido aparecem por baixo da mesa do bilhar, à direita dos botões de controle.

Escolher outro adversário



O **Ultimate Pool** vem com seis adversários controlados pelo computador, cujas categorias vão desde o iniciado ao profissional. Também se pode optar por um adversário humano. Para escolher um novo adversário, seleccione **Choose New Opponent...** no menu **Preferences**. Ser-lhe-á apresentada uma caixa de diálogo que mostra no topo os retratos dos seis adversários controlados pelo computador e em baixo dois adversários humanos (um homem e uma mulher).

Para seleccionar um adversário, basta clicar num retrato (um rectângulo a preto envolverá o retrato do adversário escolhido). Se escolher um adversário controlado pelo computador, aparece a descrição desse jogador à direita dos retratos. Leia as descrições e escolha depois o jogador contra quem deseja jogar. Se quiser jogar contra um adversário humano, seleccione o retrato respectivo (homem ou mulher) e depois digite o nome do jogador no campo de texto por baixo dos retratos.

Depois de escolher o adversário, clique OK. Se for jogar contra um adversário humano, ele será solicitado a escolher um taco de entre os que se encontram na caixa. Feita a escolha, você pode iniciar o jogo. Quando for a vez do seu adversário, o nome dele substituirá o seu no quadro por baixo da mesa.

Dica: O jogador por defeito é o jogador que dá sempre a tacada de abertura. Para alterar isto, basta mudar o jogador por defeito e o adversário humano.



Os sons do bilhar

Pode jogar-se o **Ultimate Pool** com os sons activados ou desactivados. Os sons produzidos são os que se ouvem em qualquer jogo de bilhar (por exemplo, quando duas bolas chocam ou quando o taco bate na bola). Para activar ou desactivar os sons, seleccione **Pool Sounds** no menu **Preferences**.

As "bocas" do adversário

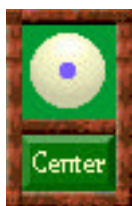
Durante o jogo, os adversários controlados pelo computador fazem, por vezes alguns comentários sobre as suas jogadas, sobre o seu jogo, sobre o tempo, etc.. Estas "bocas" são amigáveis e inofensivas e têm a intenção de melhorar o ambiente do jogo e emprestar aos adversários controlados pelo computador uma personalidade. Estes comentários aparecem escritos no quadro (na segunda ou terceira linha) e sempre entre aspas para se saber que se trata de "bocas" e não de informações importantes.

Pode jogar-se o **Ultimate Pool** com as "bocas" activadas ou desactivadas. Para as activar ou desactivar, seleccione **Opponent Banter** no menu **Preferences**.

Mostrar/Esconder a linha-guia

A linha-guia já foi descrita anteriormente na secção chamada **Como posicionar o taco**. Para uma explicação completa sobre a linha-guia ver esta secção. Em resumo, a linha-guia indica o ponto onde a bola branca choca com a bola a que você está a apontar. Para activar ou desactivar a linha-guia seleccione **Show Guide Line** no menu **Preferences**.

O controle English/spin



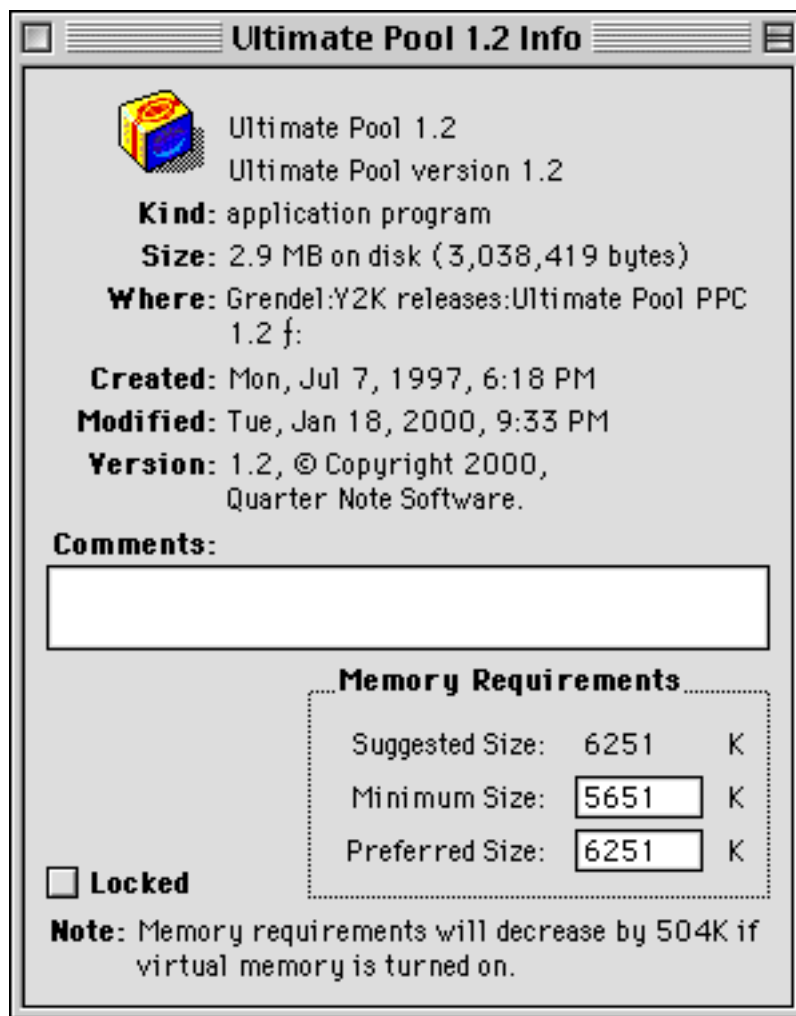
O **Ultimate Pool** inclui uma opção que permite dar efeitos à bola branca se assim se desejar. Quando os jogadores experimentados querem dar efeito á bola branca batem a bola com o taco em diferentes pontos desta. Se batem a bola à esquerda ou à direita do ponto central, transmitem-lhe uma rotação lateral (efeito chamado **English** pelos americanos). Se a batem acima ou abaixo do ponto central, transmitem-lhe uma rotação vertical para a frente ou para trás, respectivamente.

Dá-se efeito à bola para a posicionar para a tacada seguinte. É importante perceber este ponto, porque o efeito que se imprime á bola só deve ser usado para conseguir uma determinada posição para a tacada seguinte áquela que está em curso. O efeito não tem qualquer influência no sucesso ou insucesso final da tacada, isto é, no conseguir ou não embolsar a bola pretendida. Portanto só se deve usar o efeito quando se tem a certeza de que se vai meter uma bola. Não faz sentido preparar a próxima tacada se se perder a mão ao tentá-lo.

Para usar os efeitos tem de se seleccionar a opção **English/Spin Control** no menu Preferences. Quando isso se faz, o módulo do controle dos efeitos (mostrado acima) fica visível à direita do quadro dos controles. Para imprimir um efeito á bola branca no **Ultimate Pool**, basta clicar na bola que se encontra no módulo de controle dos efeitos. A marca de giz azul representa o ponto onde o taco irá bater na bola. Para repor o ponto no centro (tacada sem efeitos) clique no botão **Center** por baixo da bola do controle. Esta é a posição por defeito e se o item do menu do controle **English/Spin** não estiver seleccionado (não visível), o ponto de colisão do taco com a bola será sempre o centro daquela. Se se estiver já no modo de tacada e se quiser dar efeito, usam-se as teclas direccionais (setas) para fazer quaisquer ajustes. Note-se que o controle **English/Spin** tem de estar visível para que as teclas direccionais actuem. Para activar ou desactivar o controle **English/Spin**, seleccione **English/Spin Control** no menu **Preferences**.

Para mais informações sobre o resultado dos vários tipos de efeitos, veja **Efeito por cima**, **Efeito por baixo** e **Efeito lateral** na secção de glossário do **Capítulo 2** deste manual.

Seleccionar as dimensões da mesa



O **Ultimate Pool** suporta três populares resoluções de monitor: 640 x 480, 832 x 624 e 1024 x 768. Se o seu monitor permite altas resoluções, você provavelmente querará escolher uma mesa de dimensões maiores para jogar. Você deve seleccionar as dimensões que correspondam à resolução em que o seu monitor está habitualmente configurado, porque assim não terá a preocupação de se lembrar de repor a resolução habitual de cada vez que joga o bilhar pool.

Para alterar as dimensões por defeito (640 x 480), seleccione

Table Size... no menu **Preferences**. Para que qualquer alteração produza efeito terá de fechar o **Ultimate Pool** e abri-lo de novo. Mas a partir de então o **Ultimate Pool** abrirá sempre nas dimensões que seleccionou.

Se você aumentar as dimensões da mesa terá de atribuir ao **Ultimate Pool** mais memória. Para o fazer, seleccione o ícone do **Ultimate Pool** e depois escolha **Get info** no menu **File** do **Finder**. Na caixa chamada **Memory Requirements** altere os valores em **Minimum Size** e **Preferred Size** para os seguintes:

640 x 480: 5500K
832 x 624: 6100K
1024 x 768: 6900K

Estes valores são apenas sugestões e pode ser necessário aumentá-los ou baixá-los, conforme a configuração particular do seu sistema.

Quando se opta por dimensões maiores, o tamanho de todas as bolas e tacos aumenta também proporcionalmente. Como as bolas são maiores,

levam mais tempo a redesenhar-se enquanto rolam sobre a mesa. Se verificar que o Ultimate Pool está muito lento, talvez seja melhor escolher um tamanho menor.

Dica: Se o Ultimate Pool estiver muito lento no seu Mac, escolha uma mesa de menores dimensões.



A estatística do jogo

O Ultimate Pool mantém uma estatística de todos os jogos que você jogar. De cada vez que se inicia um novo jogo, o número total de jogos jogados aumenta. Além disso, de cada jogo que você jogar contra um adversário controlado pelo computador fica registada a percentagem de vitórias e derrotas. Para consultar estas estatísticas, seleccione **Game Statistics...** no menu **Preferences**. Na coluna da esquerda estão representados graficamente as cinco modalidades que vêm com o **Ultimate Pool**; a percentagem de jogos ganhos ao adversário controlados pelo computador está indicada na segunda coluna; e o número total de cada modalidade que você jogou aparece na terceira coluna. Esperamos que esta estatística lhe dê uma ideia do seu desempenho. Se quiser apagar todos os valores da estatística para começar de novo do zero, clique no botão **Clear**.

Como registar o Ultimate Pool

O **Ultimate Pool** representa milhares de horas de programação, de correcção de bugs, de cálculos, de testes, de desenhos, dispendidos por três entusiastas muito devotados do Macintosh. Se gostar de jogar o Ultimate Pool, por favor, registre a sua cópia. É fácil (e muito barato) registar o **Ultimate Pool**, e ao fazê-lo você está a contribuir para o desenvolvimento de mais e melhores jogos para o Mac.

Para registar o **Ultimate Pool**, basta abrir o programa de registo que vem com ele. Ou, se você tem acesso à Internet, pode registar o **Ultimate Pool** online no endereço www.qnote.com. Depois de registar o **Ultimate Pool**, você vai poder jogar todas as modalidades que vêm com ele e optar por jogar contra adversários humanos. E também irá deixar três pessoas deste mundo muito felizes.

Créditos

O **Ultimate Pool** deu os seus primeiros passos em Novembro de 1995, quando o James veio ter comigo ao quarto de dormir do escritório e me disse "Diane, olha para isto!". O James andava a testar algumas funções da física em que estava a trabalhar e desenhou rapidamente um rectângulo a preto e branco cheio de círculos, que representava uma mesa de bilhar pool. Aquele esquema grosseiro foi a bola de neve que fez desencadear a avalanche que por fim resultou no **Ultimate Pool**, depois de meses de divertimento, frustrações, tortura,

agonia e o mais que você possa imaginar.

Algures no meio do caminho, o James encontrou na Internet um verdadeiro artista chamado Jason Rainbows que nos inspirou para avançar rapidamente ao fazer alguns belos desenhos. Chegados a este ponto, já não podíamos desistir!

Aderi ao projecto e transformei uma excelente experiência de física em qualquer coisa que esperávamos se parecesse com um jogo. Uau! O **Ultimate Pool** já tinha menus, um nome e qualquer coisa parecida com um *interface* de utilizador.

Não podemos deixar de nos perguntar se valeu a pena, mas o facto é que eu acabei agora de esmagar o Bob, de New Jersey, num jogo de Pool Bola 9 e a Portia está neste momento a bater-me num jogo de 14.1 (está a ganhar por 78 a 26), e acima de tudo, estou satisfeito porque continuo a gostar de jogar.

O **Ultimate Pool** foi criado por três pessoas com Macs que adoram realmente jogar jogos:

James Shaw, Programador
Diane Wirth, Programador
Jason Rainbows, Artista

Se você tiver algum problema em correr o **Ultimate Pool**, ou se quiser simplesmente contactar-nos, pode enviar-nos um *email* para **qnote@Kagi.com**. Pode encontrar sempre as últimas versões do **Ultimate Pool** (e também de outros jogos) na nossa página na Web: **www.qnote.com**. Vamos manter uma mailing list dos nossos utilizadores registados e dar-lhe-emos conhecimento de novas versões (com um novo jogo) logo que elas estejam disponíveis.

| Voltar para o Índice | Ir para o Capítulo seguinte |

Capítulo 2: A terminologia do bilhar Pool

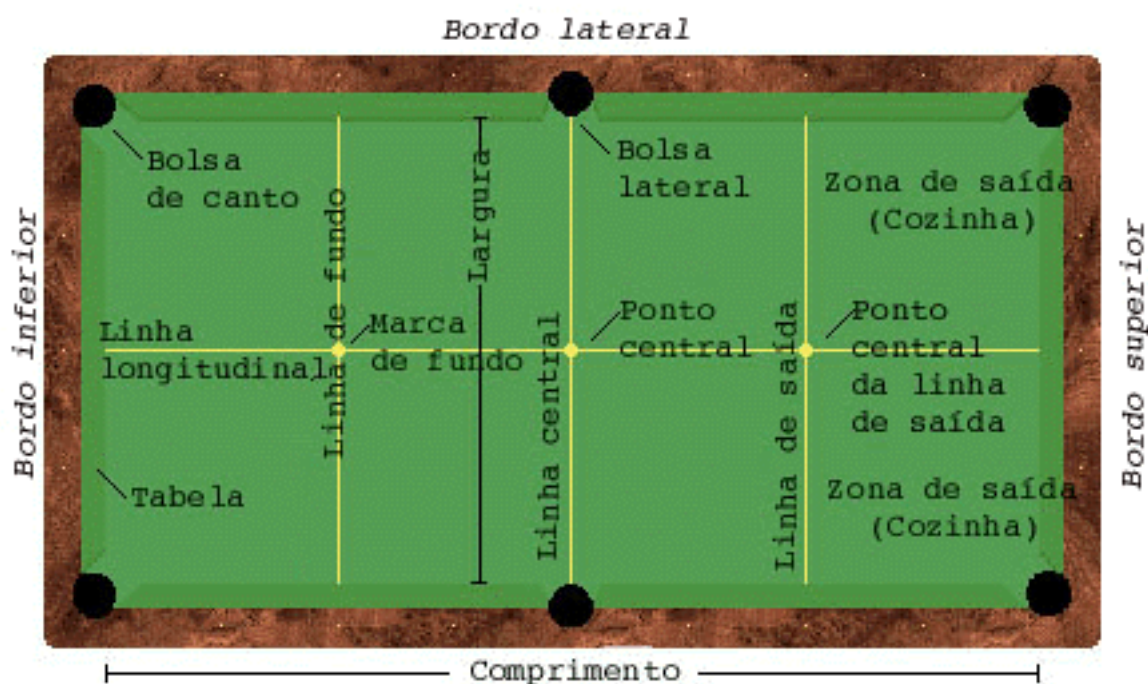
A palavra bilhar designa todos os jogos normalmente jogados numa mesa de bilhar. Os jogos que se jogam numa mesa com bolsas chamam-se de **Bilhar Pool** (designação adoptada pela Federação Portuguesa de Bilhar, mas mais conhecidos genericamente em Portugal por jogos de "snooker"), para se distinguirem dos outros jogos que se jogam numa mesa idêntica mas sem bolsas. Todos os jogos incluídos no **Ultimate Pool** são jogos de Bilhar Pool (nos Estados Unidos chamam-se simplesmente **Pool**).

O Bilhar Pool é um jogo muito popular há séculos e começou por ser a versão de salão do cróquete. Esta a razão por que a cor tradicional do pano é a verde – supõe-se que para imitar a relva. As mesas de bilhar sofreram muitas alterações ao longo dos tempos, mas aquelas em que hoje se joga já são estandardizadas desde os meados dos anos 1800.

O tratamento adequado da história do bilhar precisaria provavelmente de várias centenas de páginas de texto e não cabe no âmbito deste manual. Se você tem alguma curiosidade sobre a história do bilhar, consulte a bibliografia no fim do manual, a qual lhe indicará alguns caminhos para obter mais informação.

A mesa de Bilhar Pool

A mesa de Bilhar Pool mostrada em baixo é uma versão reduzida daquela que é usada no **Ultimate Pool**. Está legendada e ajudá-lo-á a familiarizar-se com a terminologia do Bilhar Pool. É fundamental compreender os termos básicos do Bilhar Pool para se poder entender as regras dos jogos que se seguem.



Glossário dos termos do Bilhar Pool

Os termos seguintes são aqueles que se utilizam no **Ultimate Pool**. Se ainda não está familiarizado com a terminologia básica do Bilhar Pool, deve ler esta secção até ao fim, visto que as regras do jogo específicas que se seguem partem do pressuposto de que você já conhece estes termos.

Abertura (break). A tacada de saída, quando o jogador bate a bola branca de encontro ao conjunto de todas as outras bolas, dispostas em triângulo, para as dispersar.

Ataque (stroke). O movimento do taco para a frente quando a bola branca é batida.

Bola anunciada (called ball). É a bola que o jogador indicou como sendo a que pretende embolsar.

Bola branca (cue ball). A bola cor de marfim, que não tem número e que o jogador bate com o taco.

Bola na cozinha (ball in the kitchen). Expressão da gíria que significa que a bola branca está na área designada por "cozinha" (ver entrada para "cozinha").

Bola na mão (ball in hand). Também chamado "bola branca na mão", significa que se pode colocar a bola branca onde se quiser antes da tacada. Isto acontece muitas vezes quando o adversário comete uma falta.

Bola na mão aquém da linha de saída (ball in hand behind the head string). Isto significa que se pode colocar a bola branca em qualquer ponto aquém da linha de saída antes da tacada. A maioria das tacadas de abertura são bolas na mão aquém da linha de saída e, se se quiser, pode-se tirar a bola do ponto central da linha de saída e pô-la noutra sítio antes da tacada de abertura.

Bola recolocada (spotted ball). Uma bola recolocada é uma bola que é retirada da bolsa e colocada de novo sobre a mesa. Geralmente, a bola branca e todas as bolas de um jogador são recolocadas quando este embolsa a bola branca (mas as regras dos diferentes jogos variam). A bola branca é geralmente recolocada no ponto central da linha de saída e as outras bolas na marca de fundo.

Bolsa anunciada (called pocket). É a bolsa que o jogador indicou como sendo aquela em que pretende embolsar a bola anunciada.

Bordos (rails). Os bordos exteriores da mesa de bilhar que não estão cobertos de pano (e são normalmente de madeira).

"Call shot". Diz-se que um jogo é **"call shot"** quando o jogador tem de indicar a bola que pretende embolsar e a bolsa em que pretende embolsá-la. As regras de jogo específicas indicam se o jogo é **"call shot"** ou não.

Cozinha (kitchen). Termo da gíria usado para designar a área da mesa que fica aquém da linha de saída. Uma bola está "na cozinha" quando se encontra nesta zona (Nota: é o centro da bola que determina se ela está ou não "na cozinha". Se o seu centro se encontra sobre ou aquém da linha de saída, está "na cozinha").

Efeito lateral (side spin). Uma tacada em que a sola do taco bate num dos lados da bola branca e não no centro. O efeito lateral vai afectar a direcção da bola depois de ela bater noutra bola ou na tabela, para a esquerda ou para a direita, conforme o toque do taco seja feito, respectivamente, no lado esquerdo ou direito da bola.

Efeito por baixo (back spin/bottom spin/bottoms/draw). Uma tacada em que a sola do taco bate a bola branca num ponto abaixo do centro. Este efeito transmite à bola uma rotação de retrocesso. Depois de bater na outra bola a rotação que a branca leva fá-la-á retroceder. Este efeito usa-se frequentemente para evitar embolsar a bola branca, especialmente se a bola que se pretende embolsar está muito perto de uma bolsa.

Efeito por cima (top spin/tops/follow). Tacada em que a sola do taco bate na bola branca acima do seu centro. Numa tacada normal, a bola branca desliza por momentos antes de começar a rolar, abrandando a velocidade. Contudo, uma tacada dada com efeito por cima imprime um rolar natural à bola e o abrandamento inicial diminui.

Embolsar a bola branca (scratch). Qualquer tacada em que a bola branca é embolsada. Geralmente, se um jogador embolsa a bola branca, as bolas que já tiver embolsado são retiradas das bolsas e colocadas de novo em jogo e o adversário ganha uma "bola na mão" ou "uma bola na mão aquém da linha de saída".

"English". Termo usado pelos americanos para designar o efeito de rotação lateral, assim chamado porque os americanos aprenderam esta técnica com os ingleses. Ver a entrada para "Efeito lateral" para uma explicação sobre os seus efeitos.

Falta (foul). Falta é qualquer tacada ilegal dada durante o jogo (por exemplo, na maioria dos jogos embolsar a bola branca é falta). As faltas são muito específicas de cada jogo e são explicadas nas regras particulares de cada jogo que se seguem.

Força/Potência (force). Quantidade de energia usada numa tacada.

Leito da mesa (bed of table). A superfície interior plana da mesa de bilhar onde as bolas rolam .

Linha central (center string). É a linha imaginária que atravessa a mesa na sua largura passando pelo ponto central.

Linha de fundo (foot string). Linha imaginária no sentido da largura que passa pela marca de fundo.

Linha de saída ou partida (head string). É a linha imaginária que atravessa a mesa na sua largura e passa pelo ponto central da linha de saída. Em geral, a bola branca pode ser colocada em qualquer ponto aquém desta linha antes da tacada de saída.

Linha longitudinal (long string). Linha imaginária que atravessa a mesa longitudinalmente passando pelo ponto central da linha de saída e pela marca de fundo.

Mão (inning). É a série de tacadas seguidas que um jogador dá. A mão de um jogador termina quando ele ganha o jogo ou não consegue uma tacada válida.

Marca de fundo (foot spot). O ponto onde se coloca o triângulo com todas as bolas de cor para iniciar o jogo.

Mesa aberta (open table). Termo usado nos jogos "**Stripes & Solids**" (Listadas & Lisas) e no **Pool Bola 8** para indicar que o conjunto de bolas de cada jogador (listadas ou lisas) não foi ainda determinado. Quando em mesa aberta, o jogador pode bater legalmente qualquer bola.

"Open break". Nalguns jogos é obrigatório que a tacada de saída seja dada com força suficiente para dispersar completamente todas as bolas. Noutros essa tacada tem de fazer com que um número mínimo de bolas batam na tabela do fundo, sem o que a saída será considerada inválida. As regras individuais especificam estes casos.

Ponto central (center spot). É o centro da mesa de bilhar (ver o desenho da mesa acima)

Ponto central da linha de saída (head spot). É o ponto onde se coloca a bola branca inicialmente e também depois de ser embolsada.

Posição (position). Este termo refere-se ao posicionamento da bola branca depois de uma tacada. Os jogadores experimentados geralmente tentam embolsar uma bola de tal maneira que a bola branca fique, depois da tacada, numa posição vantajosa.

Punho do taco (butt of cue). A parte inferior do taco por onde o jogador o segura.

"Push out". É uma jogada especial que se faz em torneios de **Pool Bola 9**, na tacada imediatamente a seguir à tacada de abertura. O jogador que vai dar a tacada pode optar por posicionar a bola branca em vez de uma tacada normal para embolsar. Ver as regras do **Pool Bola 9** oficial.

Tabelas (cushions). As paredes laterais do leito da mesa.

Tacada (shot). A tacada começa quando a sola do taco toca na bola branca projectando-a para a frente.

Tacada com efeito (rotation). Tacada em que a sola do taco toca a bola branca fora do seu centro. Ver **Efeito por cima**, **Efeito por baixo**, e **Efeito lateral**, para uma explicação dos seus resultados.

Tacada de tabela (bank shot). É uma tacada em que a bola branca bate primeiro numa ou mais tabelas antes de bater na bola que se pretende embolsar, ou em que esta bate numa ou mais tabelas antes de ser embolsada. Durante o jogo, se você não puder dar uma tacada directa precisa muitas vezes de utilizar as tacadas de tabela para embolsar uma das suas bolas ou para evitar cometer uma falta.

Tacada defensiva (safety). Uma tacada cujo objectivo não é embolsar uma bola, mas antes reposicionar a bola branca. É uma jogada normalmente de carácter defensivo que se faz quando o jogador não tem possibilidade de dar uma tacada razoável e assim opta por reposicionar a bola branca para dificultar o jogo ao adversário. Depois de uma jogada defensiva, a mão do jogador termina. Os jogos impõem individualmente regras diferentes sobre se e quando as jogadas defensivas são permitidas e o que é que constitui uma jogada defensiva.

Tacada morta (stun shot). Uma tacada em que a bola branca não se move para a frente nem para trás, depois de bater noutra bola. Depois de bater, a bola branca pára.

Taco de bilhar (cue). Taco próprio para jogar o bilhar.

Triângulo (rack). Armação triangular de madeira que se usa para juntar as bolas de cor e depois as colocar na marca de fundo para iniciar o jogo.

| Voltar para o Índice | Capítulo seguinte |

Capítulo 3: “Stripes & Solids” (Listadas & Lisas)



O jogo “**Stripes & Solids**”(Listadas e Lisas) é uma boa introdução aos jogos de Bilhar Pool, uma vez que permite que o jogador se concentre na maneira de colocar e apontar o taco e de dar a tacada sem ter de estar a recordar regras complicadas. O objectivo é simples: Um jogador tem de embolsar todas as bolas listadas (stripes) e o outro todas as lisas (solids). Quem primeiro embolsar todas as suas bolas ganha a partida.

Como se joga

O jogo “**Stripes & Solids**” joga-se com 15 bolas numeradas de 1 a 15 e uma bola branca sem número. O objectivo de cada jogador é embolsar as bolas que lhe pertencem: as lisas estão numeradas de 1 a 8 e as listadas de 9 a 15. O primeiro que embolsar as suas bolas ganha a partida.

Não é necessário anunciar onde e qual a bola que se pretende embolsar. O jogador perde a mão quando não consegue embolsar ou quando comete uma falta (ver a secção **Faltas** mais abaixo)

A abertura

A abertura neste jogo é feita pelo jogador por defeito (**Starting Player**) seleccionado no menu **Preferences**. A tacada de abertura tem de ser dada aquém da linha de saída. Não há quaisquer outros requisitos para a tacada de abertura; mas é muito mais divertido que na saída as bolas fiquem todas dispersas pela mesa (open break).

Se, na abertura, o jogador embolsar qualquer bola, essa bola, listada ou lisa, determina qual o conjunto de bolas que lhe pertencerá. Se embolsar uma de cada, terá de optar por um dos conjuntos.

Se, na abertura, não embolsar nenhuma bola, o jogador perde a mão. Os dois jogadores jogam então alternadamente até que um deles embolse uma bola, a qual determinará a atribuição dos conjuntos a cada um.

Se, na abertura, o jogador embolsar a bola branca, é falta. Neste caso aplicam-se as regras normais (ver a secção **Faltas**)

Tacadas legais

Se na tacada de abertura não se embolsar nenhuma bola, a mesa fica aberta até que um dos jogadores consiga embolsar sem cometer falta. A bola embolsada determina o conjunto que pertencerá ao jogador que embolsou.

O jogador pode acertar legalmente em qualquer bola para tentar embolsar uma das suas. Quando falha, a mão passa para o adversário.

Faltas

Quando se comete qualquer das faltas a seguir referidas, perde-se a mão. Qualquer bola embolsada em falta será recolocada na mesa. As restantes já embolsadas continuam nas bolsas e o jogador perde a mão.

Embolsar a bola branca. Não se pode embolsar a bola branca. Se um jogador cometer esta falta, o adversário ganha uma **"bola na mão"**, isto é, pode colocar a bola branca onde quiser, aquém da linha de saída, para dar a tacada seguinte.

Se um jogador estiver na situação de **"bola na mão aquém da linha de saída"** (bola "na cozinha") não pode dirigir a tacada às bolas que estejam também "na cozinha", se antes a bola branca não se deslocar para fora dessa área. Se a bola branca bater numa tabela e voltar então a bater numa bola que esteja "na cozinha", a jogada é legal. Nota: pode dirigir-se a tacada a qualquer bola que esteja fora da "cozinha", seguindo as regras normais.

Pontuação

Neste jogo não há pontuação. O primeiro a embolsar todas as suas bolas ganha a partida.

| Voltar para o Índice | Capítulo seguinte |

Capítulo 4: Pool Bola 8

Se você só sabe jogar um único jogo de Bilhar Pool, provavelmente é o **Pool Bola 8**. Mas o que poderá ser para si uma surpresa é que você não o joga realmente segundo as regras "oficiais", mas segundo as "regras da casa" criadas algures por uma qualquer pessoa. Não há qualquer problema nas "regras da casa"; na realidade o jogo oficial começou provavelmente por seguir "regras da casa" feitas por alguém, ou, mais provavelmente ainda, por uma combinação de vários conjuntos de "regras da casa". As "regras da casa" podem ser versões mais ligeiras das regras oficiais (como no caso do **Ultimate Pool**), ou podem simplesmente ser um conjunto resumido de regras acordadas por todos. Em qualquer dos casos, é exactamente a enorme variedade de "regras da casa" que faz com que seja tão aliciante jogar de acordo com elas.

O **Ultimate Pool** inclui versões "caseiras" e oficiais do Pool Bola 8. O objectivo em ambas as versões é o mesmo: embolsar as nossas sete bolas, listadas ou lisas, e depois embolsar a bola 8. As regras oficiais usadas no **Ultimate Pool** são as estabelecidas pelo *Billiard Congress of America* (BCA). As "regras da casa" são nossas: as regras tradicionais com que acabámos por identificar o **Pool Bola 8** e aquelas que nós seguimos quando nos apetece jogar uma partida de Bilhar Pool.

O Pool Bola 8 "caseiro"



O **Pool Bola 8** joga-se com 15 bolas numeradas de 1 a 15 e com a bola branca. O objectivo de cada jogador é primeiro embolsar o seu conjunto de bolas (as lisas, numeradas de 1 a 7, ou as listadas, numeradas de 9 a 15) e depois embolsar a bola 8 (também chamada bola preta, em Portugal, por ser esta a sua cor). O primeiro jogador a conseguir o seu objectivo legalmente ganha a partida.

No **Pool Bola 8** "caseiro" os jogadores não precisam de anunciar onde e que bola pretendem embolsar. O jogador perde a mão quando falha o embolso ou comete uma falta (ver a secção **Faltas**, em baixo)

A abertura

No **Pool Bola 8** "caseiro" a saída é feita pelo jogador por defeito (**Starting Player**) seleccionado no menu **Preferences**. A tacada de abertura tem de ser dada a quem da linha de saída. Não há quaisquer outros requisitos para sair; contudo, o "cavalheirismo desportivo" manda que o jogador que sai tente uma "**open break**" embora isto não seja obrigatório.

Se o jogador embolsar qualquer bola na tacada de abertura, essa bola, listada ou lisa, determina qual o conjunto de bolas que lhe

pertencerá. Se embolsar uma de cada, terá de optar por um dos conjuntos.

Se, na abertura, não embolsar nenhuma bola, o jogador perde a mão. Os dois jogadores jogam então alternadamente até que um deles embolse uma bola, a qual determinará a atribuição dos conjuntos a cada um.

Se na abertura o jogador embolsar a bola branca, é falta. Neste caso aplicam-se as regras normais (ver a secção **Faltas**).

Se um jogador embolsar a bola 8 numa tacada de abertura legal, ganha a partida.

Tacadas legais

Se na tacada de abertura não se embolsar nenhuma bola, a mesa continua aberta até que um dos jogadores consiga fazê-lo sem cometer falta. A bola embolsada determina o conjunto que pertencerá ao jogador que embolsou.

Enquanto a mesa estiver aberta, o jogador pode acertar legalmente em qualquer bola. Mas depois de feita a distribuição dos dois conjuntos de bolas, a primeira bola a ser batida com a branca terá de ser uma das suas.

Se o jogador não conseguir embolsar uma das suas bolas, perde a mão para o adversário.

Faltas

Quando se comete qualquer das faltas a seguir referidas, perde-se a mão. Qualquer bola embolsada em falta será recolocada na mesa. As restantes já embolsadas continuam nas bolsas e o jogador perde a mão.

Embolsar a bola branca. O jogador não pode embolsar a bola branca. Se um jogador cometer esta falta, o outro ganha uma **"bola na mão"**, isto é, pode colocar a bola branca onde quiser, aquém da linha de saída, para dar a tacada seguinte.

Se um jogador está na situação de **"bola na mão aquém da linha de saída"** (bola "na cozinha") não pode dirigir a tacada às bolas que estejam também "na cozinha", se antes a bola branca não se deslocou para fora dessa área. Se a bola branca bater numa tabela e voltar então a bater numa bola que esteja "na cozinha", a jogada é legal. Nota: pode dirigir-se a tacada a qualquer bola que esteja fora da "cozinha", seguindo as regras normais.

Como se perde o jogo

Depois de embolsar todas as suas bolas, o jogador tentará embolsar a bola 8.

Se um jogador embolsa a bola 8 quando não está a jogar para ela, perde a partida.

Se o jogador, ao tentar embolsar a bola 8, embolsar a bola branca, perde o jogo.

Se o jogador comete uma falta ao tentar embolsar a bola 8, perde o jogo.

Pontuação

Neste jogo não há pontuação. O primeiro a embolsar todas as suas bolas ganha a partida.

O Pool Bola 8 oficial



O **Pool Bola 8** oficial joga-se com 15 bolas numeradas de 1 a 15 e com a bola branca. O objectivo de cada jogador é primeiro embolsar o seu conjunto de bolas (as lisas, numeradas de 1 a 7, ou as listadas, numeradas de 9 a 15) e depois embolsar a bola 8 (também chamada **bola preta**, em Portugal, por ser esta a sua cor). O primeiro jogador a conseguir o seu objectivo legalmente ganha a partida.

Os jogadores têm de anunciar onde e qual a bola que vão tentar embolsar. O jogador perde a mão quando falha o embolso ou comete uma falta (ver a secção **Faltas**, em baixo)

A abertura

No **Pool Bola 8** oficial a abertura é feita pelo jogador por defeito (**Starting Player**) seleccionado no menu **Preferences**. A abertura legal tem de ser feita aquém da linha de saída e o jogador terá de ou embolsar uma bola ou fazer com que pelo menos quatro bolas toquem na tabela.

Se um jogador não executar a abertura conforme as regras acima descritas, não é falta. Contudo, o jogador seguinte pode optar por aceitar a mesa tal como ela está ou dispor de novo as bolas com o triângulo e executar nova abertura.

Se um jogador embolsar na tacada de abertura continua a jogar. Contudo, as bolas embolsadas não determinam os conjuntos de cada

jogador. A mesa continua aberta até que um dos jogadores anuncie a bola que pretende embolsar e consiga embolsá-la. Esta bola é que determina os conjuntos que pertencerão a cada jogador (listadas ou lisas). Se um jogador falhar a abertura, perde a mão. É a vez do jogador seguinte e a mesa continua aberta até que um jogador anuncie a bola que pretende embolsar e consiga embolsá-la.

Se um jogador embolsar a bola branca na tacada de abertura, é falta. Qualquer bola que tenha sido embolsada volta para a mesa, esta continua aberta e o jogador seguinte ganha uma **"bola na mão aquém da linha de saída"**

Se um jogador, na abertura, embolsar a bola branca e a bola 8, o jogador seguinte pode voltar a dispor as bolas com o triângulo e executar ele a abertura, ou colocar a bola 8 na marca de fundo e dar a tacada com **"bola na mão aquém da linha de saída"**

Se um jogador embolsar a bola 8 numa abertura legal, pode repetir a abertura ou colocar a bola 8 na marca de fundo e continuar a jogar.

Tacadas legais

Um jogador pode apontar legalmente a qualquer bola enquanto a mesa está aberta. Mas depois de distribuídos os conjuntos de bolas a primeira bola a ser batida pela bola branca tem de pertencer ao seu conjunto.

Para que uma tacada seja legal, o jogador terá de ou embolsar uma das suas bolas ou então, depois de bater noutra bola, a branca ou outra qualquer terá de bater numa tabela.

Se um jogador não conseguir embolsar uma das suas bolas perde a mão, cedendo-a ao adversário.

Tacada defensiva ("safety")



Nas partidas de **Pool Bola 8** são permitidas as tacadas defensivas. Numa jogada deste tipo, o jogador perde a mão sem cometer falta. A tacada defensiva tem de ser uma tacada legal, tal como as descritas acima. Depois de uma tacada defensiva, o jogador cede a mão ao adversário. Se um jogador embolsar uma das suas bolas numa tacada defensiva, esta é colocada de novo na mesa. As restantes bolas embolsadas, se as houver, continuam nas bolsas.

Para fazer uma tacada defensiva no **Ultimate Pool**, clique sobre a placa **"Quarter Note Software"** localizada no bordo superior da mesa, antes de dar a tacada. Se fizer isto e depois mudar de ideias, clique simplesmente numa bola e numa bolsa para fazer uma jogada normal.

Tacadas inválidas

As tacadas descritas em baixo são inválidas mas não constituem falta. Se um jogador der uma tacada inválida, qualquer bola que tenha embolsado volta para a mesa. As restantes continuam embolsadas e o jogador perde a mão.

Não anunciar a bola e a bolsa. O jogador tem de anunciar uma bola e uma bolsa para cada tacada.

Não meter uma bola na bolsa anunciada. O jogador só pode meter uma bola na bolsa que anunciou.

Não meter a bola anunciada e meter uma não anunciada. O jogador só pode embolsar a bola anunciada. Qualquer bola não anunciada que embolse voltará para a mesa por ter sido embolsada ilegalmente. Se embolsar qualquer bola do adversário, ela continuará embolsada.

Faltas

Uma falta cometida por qualquer das razões apontadas em baixo implica a perda de mão. Qualquer das suas bolas embolsadas em falta voltará para a mesa. As restantes continuarão embolsadas. A mão passa para o adversário, que ganha uma **"bola na mão"**. (Nota: **bola na mão** significa que o jogador seguinte pode colocar a bola branca em qualquer sítio da mesa e não só aquém da linha de saída).

Embolsar a bola branca. O jogador não pode embolsar a bola branca.

Tacadas ilegais aquém da linha de saída: (Esta regra só se aplica quando se embolsa a bola branca na tacada de abertura) Se o jogador tiver a **"bola na mão aquém da linha de saída"** ("bola na cozinha"), não pode jogar às bolas "na cozinha" enquanto a bola branca não sair da cozinha. Se a bola branca for à tabela e depois bater numa bola que está "na cozinha", a tacada é legal.

Não executar uma jogada legal. O jogador tem de fazer uma jogada legal tal como está definido em cima .

Como se perde o jogo

Depois de embolsar todas as suas bolas, o jogador terá de embolsar a bola 8. Nota: Cometer uma falta ou fazer uma jogada ilegal quando se tenta a bola 8 só implica a perda da partida se a bola 8 for embolsada nessa tacada.

O jogador perde a partida se cometer uma falta ou fazer uma jogada ilegal ao embolsar a bola 8.

Pontuação

No há pontos na modalidade oficial **do Pool Bola 8**. O primeiro jogador a embolsar a bola 8 legalmente ganha a partida.

| Voltar para o Índice | Capítulo seguinte |

Capítulo 5: Pool Bola 9

O jogo **Pool Bola 9** merecia ser um pouco mais popular entre os jogadores ocasionais de Bilhar Pool do que é hoje. É bastante divertido, tem regras simples, e é um jogo rápido, pois joga-se com apenas nove bolas. Se você quer algo mais do que o Pool Bola 8, o **Pool Bola 9** é um bom começo.

No **Pool Bola 9**, o objectivo de cada jogador é embolsar a bola 9. Para tornar as coisas um pouco mais complicadas, tem de se bater primeiro a bola com o número mais baixo que se encontra na mesa. Assim, para ganhar a partida, pode-se embolsar as bolas de 1 a 8 e depois embolsar a bola 9, ou pode-se tentar logo a bola 9 tentando empurrá-la para a bolsa com a bola de número mais baixo que se encontra na mesa. O **Pool Bola 9** põe em confronto a destreza na tacada directa e a tacada destemida. Provavelmente passará a ser um dos seus jogos favoritos. E se você é cinéfilo, provavelmente já se lembrou de que o **Pool Bola 9** era o jogo preferido do Tom Cruise no filme *A Cor do Dinheiro*.

O **Ultimate Pool** inclui uma versão com as "regras da casa", que simplifica as regras que têm que ver com a tacada de abertura e algumas faltas, e a versão oficial sancionada pela *Professional Billiard Tour Association*.

O Pool Bola 9 "caseiro"



Joga-se com 9 bolas numeradas de 1 a 9 e com a bola branca. O objectivo de cada jogador é ser o primeiro a embolsar de forma legal a bola 9, ganhando assim o jogo.

Os jogadores não têm de anunciar onde e qual a bola que pretendem embolsar. Contudo, a primeira bola em que a branca tem de bater tem de ser sempre aquela que tem o número mais baixo de entre as que se encontram na mesa. O jogador perde a mão quando não consegue embolsar a bola ou quando comete falta (ver a secção **Faltas** mais abaixo).

A abertura

Sai o jogador por defeito, indicado no menu **Preferences**. A tacada de abertura deve dar-se a quem da linha de saída. Este é o único requisito a cumprir na abertura; contudo, o "cavalheirismo desportivo" manda que o jogador que sai dê uma tacada que disperse todas as bolas (**open break**), embora isto não seja obrigatório.

Ao dar a tacada de abertura o jogador deve acertar na bola 1 em primeiro lugar (já que é esta que tem o número mais baixo da mesa nesse momento). Se o não fizer, não é falta; contudo, ser-lhe-á perguntado se quer voltar a sair.

Se na abertura se embolsar a bola branca, considera-se falta. Aplicam-se as regras normais para o caso (ver a secção **Faltas** mais abaixo).

Se o jogador embolsar a bola 9 legalmente na tacada de abertura, ganha o jogo.

Tacadas legais

O jogador tem de alvejar sempre a bola de número mais baixo que se encontra na mesa. Contudo, não é necessário embolsar essa bola, e pode em vez disso bater com ela numa terceira numa tentativa para a embolsar.

Quando o jogador falha o embolso de uma bola, perde a mão para o adversário.

Faltas

Se o jogador comete uma falta por qualquer das razões apontadas em baixo, perde a mão. Qualquer bola embolsado em falta volta para a mesa

Embolsar a bola branca. Não se pode embolsar a bola branca. Se um jogador o fizer, o jogador seguinte ganha uma "**bola na mão**". (Nota: "**Bola na mão**" significa que o jogador seguinte pode colocar a bola branca em qualquer ponto da mesa, e não só aquém da linha de saída).

Não executar uma tacada legal. As tacadas têm de respeitar as regras referidas na secção **Tacadas legais**.

Pontuação

Não há pontuação no **Pool Bola 9**. O primeiro jogador a embolsar legalmente a bola 9 ganha a partida.

O Pool Bola 9 oficial



O **Pool Bola 9** oficial joga-se com 9 bolas numeradas de 1 a 9 e com a bola branca. O objectivo de cada jogador é ser o primeiro a embolsar de forma legal a bola 9, ganhando assim o jogo.

Os jogadores não têm de anunciar onde e qual a bola que pretendem embolsar. Contudo, a primeira bola em que a branca tem de bater tem de ser sempre aquela que tem o número mais baixo de entre as que se encontram na mesa. O jogador perde a mão quando não consegue embolsar a bola ou quando comete falta (ver a secção **Faltas** mais abaixo).

A abertura

Sai o jogador por defeito, indicado no menu **Preferences**. A tacada de abertura deve dar-se aquém da linha de saída e deve ser uma tacada aberta (open break). Se o jogador não proceder assim, comete falta e o outro jogador ganha uma "bola na mão".

Ao dar a tacada de abertura o jogador deve acertar na bola 1 em primeiro lugar (já que é esta que tem o número mais baixo da mesa nesse momento). Se o não fizer, não é falta; contudo, ser-lhe-á perguntado se quer voltar a abrir.

Se na abertura se embolsar a bola branca, perde-se a mão. Quaisquer bolas embolsadas na abertura serão repostas na mesa, e o jogador seguinte ganha uma **"bola na mão aquém da linha de saída"**. Se a bola 1 estiver aquém da linha de saída, é recolocada na marca de fundo. O jogador seguinte pode aceitar a mesa tal como ela está ou devolvê-la ao adversário.

Se o jogador embolsar a bola 9 legalmente na tacada de abertura, ganha o jogo.

Tacadas legais

O jogador tem de alvejar sempre a bola de número mais baixo que se encontra na mesa. Contudo, não é necessário embolsar essa bola, e pode em vez disso bater com ela numa terceira numa tentativa para a embolsar.

Para que uma tacada seja legal tem de se embolsar uma bola, ou, depois de a bola branca bater noutra bola, esta, ou a bola branca, tem de bater na tabela.

Quando o jogador falha o embolso de uma bola, perde a mão para o adversário.

"Push out"

Um **"push out"** é uma jogada especial que se faz no **Pool Bola 9** oficial quando da tacada imediatamente a seguir à abertura. Permite ao jogador recolocar a bola branca se a sua posição não for favorável para bater na bola de numeração mais baixa. Depois de utilizar esta opção, o jogador perde a mão para o adversário. Quando se faz esta jogada a bola branca não tem necessariamente de bater noutra bola ou na tabela, mas continuam a aplicar-se todas as outras faltas.

Depois de sair, pergunta-se ao jogador se deseja fazer um **"push out"**. O jogador pode decidir fazê-lo ou continuar com a jogada normal. Se o jogador optar pelo "push out", o jogador seguinte pode optar por aceitar a mesa tal como ela está ou devolvê-la ao adversário

(aquele que fez o **"push out"**).

Não há vantagem nenhuma em reposicionar a bola branca de maneira desfavorável, uma vez que o jogador pode ter de vir a receber de novo a mesa e dar a tacada dessa posição..

Faltas

Se o jogador comete uma falta por qualquer das razões apontadas em baixo, perde a mão. Qualquer bola embolsada em falta volta para a mesa e a mesa passa para o adversário, que ganha uma **"bola na mão"**. (Nota: **"Bola na mão"** significa que o jogador seguinte pode colocar a bola branca em qualquer ponto da mesa , e não só aquém da linha de saída).

Embolsar a bola branca. Não se pode embolsar a bola branca.

Não executar uma tacada legal. As tacadas têm de respeitar as regras referidas na secção **Tacadas legais**.

Como se perde o jogo

Um jogador que cometa três faltas seguidas perde a partida. Quando chega a sua vez, o jogador é informado das faltas que já cometeu nas jogadas anteriores.

Quando um jogador faz uma jogada legal a contagem das faltas é repostada a zero e já não pode perder o jogo, a não ser que cometa mais três faltas seguidas.

Pontuação

Não há pontuação no **Pool Bola 9** oficial. O primeiro jogador a embolsar legalmente a bola 9 ganha a partida.

| Voltar para o Índice | Capítulo seguinte |

Capítulo 6: 14.1

Muitas vezes considerado o jogo de Bilhar Pool que exige mais destreza, o **14.1** representa um formidável desafio tanto para o principiante como para o jogador experiente. Se vcê é um jogador experiente que já se sente à vontade no jogo defensivo e ofensivo deve achar o **14.1** um jogo diverttido que aguça as suas capacidades para o Bilhar Pool. Se é principiante, o **14.1** é um excelente jogo para praticar as jogadas de bola anunciada e para desenvolver as suas capacidades gerais nos jogos de Bilhar Pool. E se você é fã dos filmes antigos, pode gostar de saber que o **14.1** (também conhecido como "straight pool") era o jogo que Paul Newman jogava no câssico *The Hustler*.

No **14.1** utilizam-se as 15 bolas, listadas e lisas, mas os dois conjuntos de bolas não são pertença de nenhum dos jogadores (como no Pool Bola 8), e portanto pode-se visar qualquer bola. Antes de dar qualquer tacada tem de se anunciar qual a bola que se pretende embolsar e aonde. Durante a partida, cada bola embolsada conta como um ponto. O objectivo do jogo é conseguir o número de pontos pré-determinado (50 para o jogo "caseiro", e 150 para o oficial). O primeiro jogador a conseguir a pontuação pré-determinada ganha a partida.

Como é que se podem obter 50 pontos, pergunta você, se só há 15 bolas sobre a mesa? A resposta encontra-se no próprio nome do jogo. Quando todas as bolas menos uma tiverem sido embolsadas, o jogo é interrompido por momentos para colocar de novo, com o triângulo, as 14 já metidas, e então o jogo continua até que um dos jogadores consiga atingir a pontuação pré-determinada (50 ou 150). As partidas podem durar bastante tempo pelo que é necessária muita concentração, rigor e habilidade na tacada, conhecimentos do jogo e paciência. Não admira que o **14.1** seja considerado o desafio máximo dos jogos de Bilhar Pool.

O 14.1 "caseiro"



Joga-se com 15 bolas numeradas de 1 a 15 e com a bola branca. O objectivo de cada jogador é embolsar legalmente 50 bolas para conseguir 50 pontos. O primeiro jogador a conseguir 50 pontos ganha a partida.

Os jogadores têm de anunciar onde e qual a bola que pretendem embolsar . Se o jogador não consegue embolsar a bola anunciada ou se comete falta perde a mão (ver a secção **Faltas** mais abaixo).

A abertura

Sai o jogador por defeito, indicado no menu **Preferences**. A tacada

de abertura deve dar-se aquém da linha de saída. O jogador tem de anunciar onde e qual a bola que pretende embolsar na tacada de abertura. Embora não seja obrigatório fazê-lo, espera-se uma tacada de saída aberta ou semi-aberta (**open break**).

Se o jogador embolsar a bola anunciada para a saída, continua a jogar. Qualquer bola adicional embolsada na saída conta como um ponto.

Se o jogador não embolsar a bola anunciada, perde a mão para o adversário. Neste caso qualquer outra bola embolsada é inválida e volta para a mesa.

Se na abertura se embolsar a bola branca, considera-se falta. Aplicam-se as regras normais para o caso (ver a secção Faltas mais abaixo).

Tacadas legais

O jogador pode visar legalmente qualquer bola da mesa, mas antes de o fazer tem de anunciar onde e qual a bola que pretende embolsar. Se meter a bola anunciada, continua a jogar. Qualquer outra bola adicional embolsada na mesma tacada conta como mais um ponto a seu favor.

Se falhar o embolso da bola anunciada, qualquer outra bola embolsada voltará para a mesa. A mão passa para o outro jogador.

Faltas

Se o jogador comete uma falta por qualquer das razões apontadas em baixo, perde a mão. Qualquer bola embolsada em falta volta para a mesa.

Embolsar a bola branca. Não se pode embolsar a bola branca. Se um jogador o fizer, o jogador seguinte ganha uma **"bola na mão aquém da linha de saída"**.

Tacadas ilegais aquém da linha de saída: Se o jogador tem uma **"bola na mão aquém da linha de saída"** ("bola na cozinha"), não pode visar nenhuma bola que se encontre "na cozinha" sem antes ter tirado a bola branca dessa área. Se a bola branca bater na tabela antes de bater numa bola "na cozinha", a tacada é legal. Nota: pode-se visar qualquer bola que não esteja "na cozinha", de acordo com as regras normais..

Não executar uma tacada legal. As tacadas têm de respeitar as regras referidas na secção Tacadas legais.

Pontuação

Qualquer bola embolsada legalmente conta como um ponto. Qualquer bola metida ilegalmente volta para a mesa e não altera o marcador. O primeiro jogador que conseguir os 50 pontos ganha a partida.

O 14.1 oficial



Joga-se com 15 bolas numeradas de 1 a 15 e com a bola branca. O objetivo de cada jogador é embolsar legalmente 50 bolas para conseguir 50 pontos. O primeiro jogador a conseguir 50 pontos ganha a partida.

Os jogadores têm de anunciar onde e qual a bola que pretendem embolsar. Se o jogador não conseguir embolsar a bola anunciada ou se cometer falta perde a mão (ver a secção **Faltas** mais abaixo).

A abertura

Sai o jogador por defeito, indicado no menu **Preferences**. A tacada de abertura deve dar-se aquém da linha de saída e o jogador tem de anunciar onde e qual a bola que pretende embolsar na tacada de abertura ou pedir uma tacada defensiva "**safety**". Um jogador que não embolse legalmente a bola anunciada deve fazer com que a bola branca bata na tabela depois da tacada e que pelo menos outras duas bolas batam na tabela. Não fazer uma abertura legal como está determinado é considerado uma **violação de abertura** e o jogador é penalizado em dois pontos.

Após uma violação de abertura, o adversário fica com a opção de aceitar a mesa tal como está e dar a sua tacada ou pedir ao outro jogador que volte a abrir. Este jogador pode fazer o mesmo até que o jogador por defeito faça uma abertura legal. Neste caso também se penaliza com 2 pontos de cada vez que se falha, mas as violações de abertura não se regem pela regra das três faltas consecutivas (descrita mais abaixo na secção **Faltas sucessivas**).

Se o jogador não embolsar a bola anunciada, perde a mão para o adversário. Neste caso qualquer outra bola embolsada é inválida e volta para a mesa.

Se o jogador embolsar a bola branca numa abertura legal, considera-se falta e o jogador é penalizado com um ponto. O jogador seguinte ganha uma "**bola na mão aquém da linha de saída**".

Tacadas legais

O jogador pode visar legalmente qualquer bola da mesa, mas antes de o fazer tem de anunciar onde e qual a bola que pretende embolsar. Para que uma tacada seja legal, tem de se embolsar uma bola ou depois de a bola branca bater noutra bola fazer com que esta ou a

branca batam na tabela.

Se o jogador meter a bola anunciada, continua a jogar. Qualquer outra bola adicional embolsada na mesma tacada conta como mais um ponto a seu favor.

Se falhar o embolso da bola anunciada, qualquer outra bola embolsada voltará para a mesa. A mão passa para o outro jogador.

Tacada defensiva ("safety")

Neste jogo são permitidas as tacadas defensivas. Uma tacada defensiva permite que um jogador perca a mão sem cometer falta. Uma tacada defensiva deve ser uma tacada legal tal como está definida em cima na secção **Tacadas legais**. Depois de fazer uma tacada defensiva, o jogador cede a mão ao adversário. Qualquer bola embolsada volta para a mesa.



Para pedir uma tacada defensiva no **Ultimate Pool**, clique na placa **Quarter Note Software**, colocada no bordo superior da mesa, antes de dar a tacada. Se já clicou na placa e quer mudar de ideias, clique simplesmente numa bola ou numa bolsa e dê uma tacada normal.

Faltas

Se o jogador comete uma falta por qualquer das razões apontadas em baixo, perde a mão. Qualquer bola embolsada em falta volta para a mesa e o jogador é penalizado com um ponto e perde a mão.

Embolsar a bola branca. Não se pode embolsar a bola branca. Se um jogador o fizer, o jogador seguinte ganha uma **"bola na mão aquém da linha de saída"**.

Tacadas ilegais aquém da linha de saída: Se o jogador tem uma **"bola na mão aquém da linha de saída"** ("bola na cozinha"), não pode visar nenhuma bola que se encontre "na cozinha" sem antes ter tirado a bola branca dessa área. Se a bola branca bater na tabela antes de bater numa bola "na cozinha", a tacada é legal. Contudo, se todas as bolas se encontrarem aquém da linha de saída ("na cozinha"), o jogador pode pedir que a bola mais próxima da linha de saída seja colocada na marca de fundo. O jogador pode então continuar a jogar normalmente.

Não executar uma tacada legal. As tacadas têm de respeitar as regras referidas na secção **Tacadas legais**.

Faltas sucessivas

Quando o jogador comete uma falta é penalizado com um ponto, como

se diz acima, mas ele também já está "em falta". De cada vez que chega a sua vez de jogar, o jogador é informado das faltas que já tem. Se o jogador cometer três faltas seguidas em mãos consecutivas é penalizado com uma falta sucessiva. Esta falta é muito dura: 30 pontos (20% dos pontos necessários para ganhar a partida) são retirados à pontuação do jogador. Portanto este tipo de falta pode (e isso acontece muitas vezes) resultar numa pontuação negativa.

Depois de receber uma penalização por falta sucessiva, a contagem das faltas volta a ser posta a zero e o jogador tem de dar uma tacada de abertura. O jogador também pode, em vez disso, limpar a contagem das faltas sucessivas embolsando legalmente uma bola ou executando uma tacada defensiva tal como está definida em cima. Depois de limpar a contagem das faltas não é penalizado com uma falta sucessiva a não ser que volte a cometer mais três faltas seguidas.

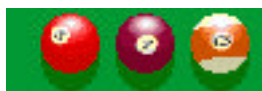
Pontuação

No **14.1** oficial cada bola embolsada legalmente vale um ponto. As bolas embolsadas ilegalmente voltam para a mesa e não marcam pontos. São retirados pontos à pontuação de um jogador por violação de abertura, faltas e faltas sucessivas. Assim, é possível haver pontuações negativas.

Para ganhar uma partida o jogador tem de fazer 150 pontos. O primeiro jogador a consegui-lo ganha o jogo.

| Voltar para o Índice | Capítulo seguinte |

Capítulo 7: Cutthroat



O **Cutthroat**, também conhecido como "Elimination", é um jogo de Bilhar Pool que se joga com três jogadores em vez dos habituais dois. Se você anda à procura de um jogo para três jogadores, ou apenas quer experimentar um jogo divertido, então o Cutthroat é a escolha ideal.

A cada jogador é atribuído um conjunto de bolas (numeradas de 1 a 5, 6 a 10 e 11 a 15). Ao contrário de outros jogos de Bilhar Pool, os jogadores não tentam embolsar as suas bolas mas sim aquelas que pertencem aos adversários. Os jogadores são eliminados quando todas as suas bolas forem embolsadas. O vencedor é o jogador que ficar com pelo menos uma bola na mesa depois de os outros dois terem sido eliminados.

Como se joga

O **Cutthroat** joga-se com 15 bolas numeradas de 1 a 15 e uma bola branca. O objectivo é embolsar as bolas dos adversários. Os três conjuntos de bolas são distribuídos da seguinte maneira: jogador por defeito, bolas de 1 a 5; segundo jogador, bolas de 6 a 10; e o terceiro jogador, bolas de 11 a 15. O jogador que ficar com uma ou mais bolas na mesa depois de os outros dois terem sido eliminados ganha a partida.

Não é necessário anunciar a bola que se pretende embolsar nem aonde. O jogador perde a mão quando falha o embolso de uma bola de um adversário ou quando comete uma falta (ver a secção **Faltas** mais abaixo).

A abertura

Sai o jogador por defeito, indicado no menu **Preferences**. A tacada de abertura deve dar-se aquém da linha de saída. Este é o único requisito a cumprir na saída; contudo, o "cavalheirismo desportivo" manda que o jogador que sai dê uma tacada que disperse todas as bolas (**open break**), embora isto não seja obrigatório.

Todas as bolas embolsadas legalmente na abertura são válidas. Se o jogador embolsa uma bola de um dos adversários continua a jogar. Mas se apenas embolsa uma das suas, perde a mão.

Se o jogador falhar o embolso de uma bola na jogada de abertura, cede a mão ao jogador seguinte.

Se o jogador embolsar a bola branca é falta. Aplicam-se as regras para o embolso da bola branca (ver a secção **Faltas** mais abaixo).

Tacadas legais

Numa tacada legal a bola branca tem de bater numa bola de um adversário antes de bater em qualquer outra bola da mesa (isto é, a bola branca não pode bater primeiro numa bola do próprio jogador).

Para continuar a jogar, o jogador tem de embolsar uma bola de um adversário. Se não conseguir fazer isto, perde a mão para o jogador seguinte.

Faltas

Se o jogador cometer uma falta por qualquer das razões apontadas em baixo, perde a mão. Qualquer bola de um adversário embolsada em falta volta para a mesa, mas qualquer bola do seu próprio conjunto continua embolsada. A mão passa para o jogador seguinte.

Embolsar a bola branca. Não se pode embolsar a bola branca. Além de se repor na mesa qualquer bola embolsada na jogada em que o jogador embolsou a bola branca, será desembolsada ainda outra bola de cada um dos adversários. Assim, um jogador que tenha sido eliminado, pode voltar ao jogo depois de uma falta destas. O jogador seguinte ganha uma "bola na mão aquém da linha de saída"

Tacadas ilegais aquém da linha de saída: O jogador que tem uma "bola na mão aquém da linha de saída" ("bola na cozinha"), não pode visar nenhuma bola que se encontre "na cozinha" sem antes ter tirado a bola branca dessa área. Se a bola branca bater na tabela antes de bater numa bola "na cozinha", a tacada é legal. Contudo, se todas as bolas se encontrarem aquém da linha de saída ("na cozinha"), o jogador pode pedir que a bola mais próxima da linha de saída seja colocada na marca de fundo. O jogador pode então continuar a jogar normalmente.

Pontuação

No **Cutthroat** não há pontuação. O jogador que ficar com pelo menos uma bola na mesa depois de todas as bolas dos adversários terem sido embolsadas ganha a partida.

| Voltar para o Índice | Capítulo seguinte |

Capítulo 8: Rotação



Rotação é um jogo muito simples, se considerarmos apenas as suas regras. É semelhante ao Pool Bola 9 na medida em que o jogador tem de visar sempre em primeiro lugar a bola com o número mais baixo que se encontra na mesa. Por cada bola embolsada o jogador recebe o número de pontos igual ao número da bola metida (1 a 15). O primeiro jogador a pontuar mais de metade do valor total das bolas (de 1 a 15 totalizam 120) ganha o jogo. Se os dois jogadores empatarem a 60-60, o último jogador a embolsar uma bola é declarado vencedor.

Se o **Rotação** lhe parece muito fácil, experimente jogá-lo. Com mais seis bolas para jogar é muito mais difícil conseguir uma tacada na bola de número mais baixo da mesa do que no Pool Bola 9. O **Rotação** é um jogo difícil e exigente que obriga os jogadores a jogarem para a "posição". Isto é, os jogadores não podem preocupar-se apenas com a tacada que vão dar no momento, têm também de ter em atenção pelo menos a tacada imediatamente a seguir para assegurarem uma posição da bola branca que lhes seja favorável.

No **Ultimate Pool** incluímos uma versão "caseira" do **Rotação**. A única diferença importante entre a nossa versão "caseira" e a versão oficial é a penalização para a falta sucessiva, que é semelhante à do Pool Bola 9. Nós eliminámos esta falta na versão "caseira".

Como se joga

O **Rotação** joga-se com 15 bolas numeradas de 1 a 15 e com a bola branca. O objectivo de cada jogador é conseguir pelo menos 61 pontos. O primeiro jogador a consegui-lo ganha o jogo.

Os jogadores não têm de anunciar onde e qual a bola que pretendem embolsar. Contudo, a primeira bola em que a branca tem de bater tem de ser sempre aquela que tem o número mais baixo de entre as que se encontram na mesa. O jogador perde a mão quando não consegue embolsar a bola ou quando comete falta (ver a secção **Faltas** mais abaixo).

A abertura

Sai o jogador por defeito, indicado no menu *Preferences*. A tacada de abertura deve dar-se aquém da linha de saída. Este é o único requisito a cumprir na abertura; contudo, o "cavalheirismo desportivo" manda que o jogador que sai dê uma tacada que disperse todas as bolas (**open break**), embora isto não seja obrigatório.

Ao dar a tacada de abertura o jogador deve acertar na bola 1 em primeiro lugar (já que é esta que tem o número mais baixo da mesa nesse momento). Se o não fizer, não é falta; contudo, ser-lhe-á

perguntado se quer voltar a abrir.

Se na abertura se embolsar a bola branca, considera-se falta. Aplicam-se as regras normais para o caso (ver a secção **Faltas** mais abaixo).

Tacadas legais

O jogador tem de bater primeiro com a bola branca na bola de número mais baixo que se encontra na mesa. Contudo, não é obrigatório que a embolse; pode em vez disso bater noutra bola que por sua vez vá chocar com a de número mais baixo, numa tentativa de embolsar esta.

Quando o jogador falha o embolso de uma bola, perde a mão para o adversário.

Faltas

Se o jogador comete uma falta por qualquer das razões apontadas em baixo, perde a mão. Qualquer bola embolsada em falta volta para a mesa.

Embolsar a bola branca. Não se pode embolsar a bola branca. Se um jogador o fizer, o jogador seguinte ganha uma **"bola na mão aquém da linha de saída"** e se a bola de número mais baixo estiver aquém da linha de saída, é colocada na marca de fundo. O jogador seguinte pode escolher entre aceitar a mesa com a **"bola na mão aquém da linha de saída"** ou passar a mesa de novo ao adversário.

Não executar uma tacada legal. As tacadas têm de respeitar as regras referidas na secção **Tacadas legais**. Depois de uma falta, o jogador seguinte pode optar por aceitar a mesa tal como está ou devolvê-la ao adversário.

Pontuação

Por cada bola embolsada legalmente, o jogador recebe o número de pontos correspondente ao número da bola embolsada. O primeiro jogador a pontoar 61 ganha o jogo. Se depois de todas as bolas embolsadas se verificar um empate 60-60, o jogador que embolsou a última bola é declarado vencedor.

| Voltar para o Índice | Capítulo seguinte |

Bibliografia

Quando criámos o **Ultimate Pool** achámos de muita utilidade as fontes a seguir listadas. Se você está interessado em aprender mais alguma coisa sobre o Bilhar Pool, estas referências constituem um bom ponto de partida.

Fontes sobre o Bilhar Pool

Billiard Congress of America, Billiards: The Official Rules & Records Book. New York: Lyons and Burford, 1992.

Billiard Congress of America web page: <http://www.netins.net/show-case/bcahome>

Internet newsgroup: rec.sport.billiard

Outras fontes

Foley, J., van Dam, A., Feiner, S. and Hughes, J., *Computer Graphics, Principles and Practice*, Second edition. Addison Wesley, 1990.

Glassner, A., *Graphics Gems*. Academic Press, Inc., 1990.

Halliday, D. and Resnick, R., *Fundamentals of Physics*, Second edition. New York: Wiley & Sons, 1986.

Kernighan, B. and Ritchie, D., *The C Programming Language*. Prentice Hall Software Series, 1988.

Lippman, S., *C++ Primer*, Second edition. Addison Wesley, 1995.

McCormack, J., et al., *Tricks of the Mac Game Programming Gurus*. Hayden Books, 1995.

Stroustrup, B., *The C++ Programming Language*, Second edition. Addison Wesley, 1991.

Agradecimentos

Estamos muito orgulhosos do **Ultimate Pool**. Programá-lo e construí-lo foi um desafio enorme e gratificante. Nós não vivemos no vácuo e não escrevemos o **Ultimate Pool** no meio do nada. Muitas foram as pessoas extraordinárias (e muitas delas desconhecidas) que contribuíram para este projecto. Gostaríamos de agradecer às seguintes pessoas que nos ajudaram na criação do **Ultimate Pool**:

Aos "**Casablanca Brothers**" por nos deixarem utilizar a Casablanca Room onde passámos horas e horas a jogar o Bilhar Pool, a medir as

mesas, as bolas e os tacos, e a ouvir música na sua jukebox.

A **Jim Pearson** por nos permitir usar o tipo "Duncan" no **Ultimate Pool**. Procurámos centenas de tipos antes de encontrarmos um que se parecesse com caligrafia verdadeira, mas legível. O tipo Duncan aparece em todos os jogos "caseiros" e no "Stripes & Solids" e "Cuththroat".

A todos aqueles que registaram o Frog Crossing e o Droids. As vossas cartas e registos encorajaram-nos a avançar com o Ultimate Pool.

A **Calven Eggert**, de Ontario, Canada, por ter testado a versão beta 1.1 do Ultimate Pool. Calven testou o jogo e deu-nos muitas pistas valiosas em relação aos resultados dos efeitos dados por um jogador no Bilhar Pool real.

Ao **newsgroup da comp.sys.mac.programmer.games** pelas proveitosas discussões e pelas sugestões. Queremos agradecer especialmente a **Ingmar Ragnemalm, John Calhoun, Juri Munkki** e **Steve Hales** que nos forneceram inúmeros exemplos de códigos para iniciação de programadores em Mac.

Ao **newsgroup da rec.sport.billiard** pelas proveitosas discussões sobre os termos e regras do Bilhar Pool. E em especial a **Bob Jewet** por manter as FAQ, e a **Ron Shepard** pelo tratamento extensivo da física do Bilhar Pool.

A **Hans Kopp** pelo seu código detalhado e documentado das fontes para o desenho rápido de esferas texturizadas.

Aos professores de desenho da Universidade de Princeton, **Michael Cohen, David Dobkin** e **Pat Hanrahan**, por nos ensinarem o caminho. E também, a **Andrew Glassner** pelos excelentes textos gráficos.

À revista de desenvolvimento, publicada pela APDA, um departamento da Apple Computer, a cujas notas recorreremos regularmente.

E por último, a **Steve Wozniak** por estar na origem de tudo isto.

O **Ultimate Pool** foi escrito num Macintosh Power PC 7200/90 usando o Metrowerks Codewarrior.

| Voltar para o Índice | Capítulo seguinte |

Copyright

Ultimate Pool é copyright 2000 da **Quarter Note Software**. O programa e a documentação não podem ser alterados de forma nenhuma sem a permissão dos autores.

O **Ultimate Pool** é *shareware* e pode ser distribuído gratuitamente, com a autorização prévia e a aprovação dos autores. Para contactar com os autores, manda um *email* para **qnote@kagi.com**. Qualquer distribuição do programa deve ser acompanhada de toda a documentação e informação respeitante ao registo. Para ter a certeza de que vai receber o pacote completo, faça o *download* de uma cópia na nossa página na Web: www.qnote.com.

Ultimate Pool é uma marca registrada por **Quarter Note Software**.

Licença e garantia

Quarter Note Software garante uma licença de 30 dias, a partir do dia em que se recebe, para uso do software **Ultimate Pool**. Depois deste período de 30 dias, este *software* deve ser registado no **Quarter Note Software** com os impressos de registo apropriados e o pagamento. O software não pode, em nenhuma circunstância ser usado para além dos trinta dias de licença gratuita se não tiver sido devidamente registado

O utilizador aceita expressamente que utilizará o **Ultimate Pool** por sua conta e risco. O **Ultimate Pool** é distribuído "AS IS" sem garantia de espécie nenhuma. A **Quarter Note Software** não poderá, em circunstância nenhuma, incluindo a negligência, ser responsabilizada por quaisquer danos resultantes da utilização ou utilização inadequada do *software*.

| Voltar para o Índice |