

Mölkky



CONTENU :

- 1 lanceur : le mölkky
- 12 quilles biseautées

PRINCIPE DU JEU :

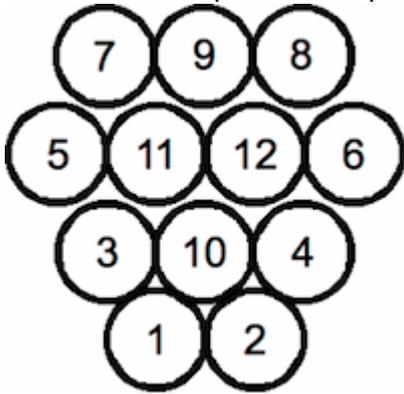
2 joueurs et + ou équipes.

On regroupe les 12 quilles de départ dans un certain ordre prédéfini à environ 3-4 mètres de la zone de lancer. Tour à tour les joueurs vont jeter le Mölkky en direction des quilles dans l'intention de les faire tomber. Si le joueur fait tomber une seule quille, il marque la valeur indiquée dessus (de 1 à 12) Sinon il marque un nombre de point égal au nombre de quille tombée entièrement.

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé MÖlkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Au début d'une partie, les quilles sont placées à environ 4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la redresse sur son pied (et non à la tête), le numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et **sans la soulever du sol**. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Placement des quilles au départ de la partie :



Compter les points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le MÖlkky.

Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée entièrement sur le sol et ne repose sur aucune autre. Si elle se trouve en équilibre sur un élément de terrain naturel, souche d'arbre, grosse racine, tronc d'arbre... elle n'est pas considérée comme tombée. Si la quille repose sur un élément artificiel, bordure en ciment, planche de délimitation de terrain... elle est considérée comme tombée au sol. Si une quille est couchée sur le sol et une autre repose en équilibre sur une bordure artificielle, il faut donc compter 2 quilles au sol, soit 2 points.

L'équipe gagnante est la première qui arrive à totaliser exactement 50 points. La manche s'arrête.

Si une équipe dépasse ce score, elle retombe à 25.

Élimination : Le joueur (s'il est tout seul) ou l'équipe qui fait trois blancs **consécutifs** (trois lancers au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

Un tirage au sort (pile/face) détermine l'équipe qui commence la première manche. Après 2 manches, et, en cas d'égalité 1 manche partout, chaque équipe additionne ses points des deux manches. Celle qui a marqué le plus de points commence la troisième et dernière manche. En cas d'égalité, il y a MÖlkkout.