

Mölkky



CONTENU :

- 1 lanceur : le mölkky
- 12 quilles biseautées

PRINCIPE DU JEU :

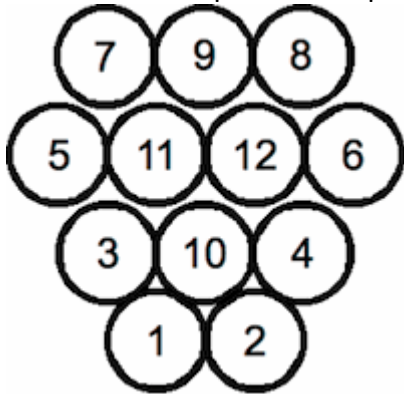
2 joueurs et + ou équipes.

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 M \ddot{o} lkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première \acute{e} quipe arrivant \acute{a} totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Au d \acute{e} but d'une partie, les quilles sont plac \acute{e} es \acute{a} environ 4 m \acute{e} tres des joueurs. Lorsqu'une quille a \acute{e} t \acute{e} abattue, on la redresse sur son pied (et non \acute{a} la t \acute{e} te), le num \acute{e} ro face \acute{a} la zone de lancer, juste l \grave{a} o \ddot{u} elle se trouve et **sans la soulever du sol**. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s' \acute{e} parpillent et s' \acute{e} loignent.

Placement des quilles au d \acute{e} part de la partie :



Compter les points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le M \ddot{o} lkky.

Il y a deux fa \acute{c} ons 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 consid \acute{e} r \acute{e} e comme abattue que si elle est tomb \acute{e} e enti \acute{e} rement sur le sol et ne repose sur aucune autre. Si elle se trouve en \acute{e} quilibre sur un \acute{e} l \acute{e} ment de terrain naturel, souche d'arbre, grosse racine, tronc d'arbre... elle n'est pas consid \acute{e} r \acute{e} e comme tomb \acute{e} e. Si la quille repose sur un \acute{e} l \acute{e} ment artificiel, bordure en ciment, planche de d \acute{e} limitation de terrain... elle est consid \acute{e} r \acute{e} e comme tomb \acute{e} e au sol. Si une quille est couch \acute{e} e sur le sol et une autre repose en \acute{e} quilibre sur une bordure artificielle, il faut donc compter 2 quilles au sol, soit 2 points.

L' \acute{e} quipe gagnante est la premi \acute{e} re qui arrive \acute{a} totaliser exactement 50 points. La manche s'arr \hat{e} te.

Si une \acute{e} quipe d \acute{e} passe ce score, elle retombe \acute{a} 25.

Elimination : Le joueur (s'il est tout seul) ou l' \acute{e} quipe qui fait trois blancs **cons \acute{e} cutifs** (trois lancers au cours duquel aucun point n'est marqu \acute{e} , ou un mordu sur la ligne de lancement) est \acute{e} limin \acute{e} . Bien entendu, si tous les joueurs sont \acute{e} limin \acute{e} s avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagn \acute{e} .

Un tirage au sort (pile/face) d \acute{e} termine l' \acute{e} quipe qui commence la premi \acute{e} re manche. Apr \acute{e} s 2 manches, et, en cas d' \acute{e} galit \acute{e} 1 manche partout, chaque \acute{e} quipe additionne ses points des deux manches. Celle qui a marqu \acute{e} le plus de points commence la troisi \acute{e} me et derni \acute{e} re manche. En cas d' \acute{e} galit \acute{e} , il y a M \ddot{o} lkkout.