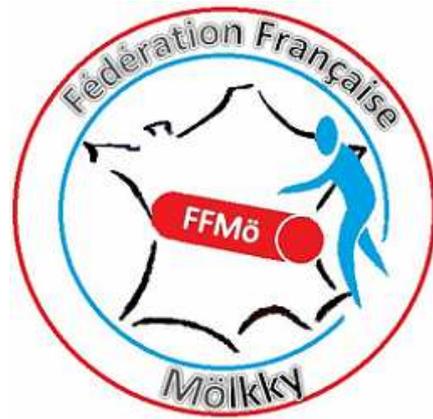


Règles du jeu

MÖLKKY



[La règle expliquée en vidéo : cliquez ici](#)

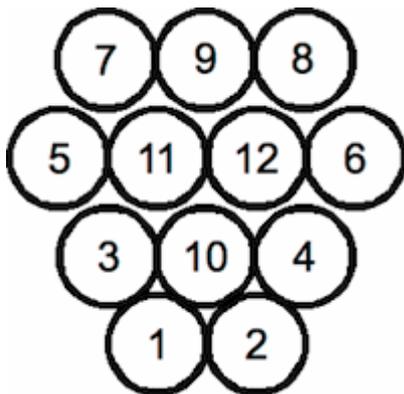
<http://www.youtube.com/watch?v=aAkCHvgutyg&feature=related>

Le jeu se joue à 2 équipes l'une contre l'autre.

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. Les 2 équipes jouent chacune leur tour.

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), 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.

Voici comment placer les quilles au départ de la partie :



Voici comment 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.

Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule, il marque 12 points.

s'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

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, 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 celle qui arrive à totaliser exactement 50 points.

Si le lancer fait dépasser 50 points, l'équipe (ou le joueur) voit son score repartir à 25.

Exemple : Son équipe ayant 46 points, un joueur renverse la quille 7. Son équipe ne gagne pas car le score n'atteint pas exactement 50 mais le dépasse ($46 + 7 = 53$!). Au coup suivant, l'équipe repartira du score 25.

Si 3 lancers consécutifs pour la même équipe (ou le même joueur) n'obtiennent aucun point, l'équipe (ou le joueur) voit son score repartir à 0.