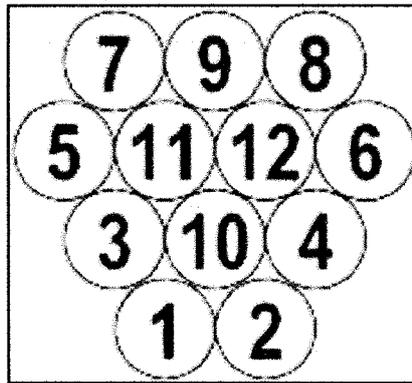


La règle du jeu du Mōlkky

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mōlkky. 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, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Placement des quilles :



Marquer des points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mōlkky. Il y a deux façons de marquer des points :

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

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** et ne repose sur aucune autre. Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

Élimination :

Tout joueur qui commet trois fautes (un lancer 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.