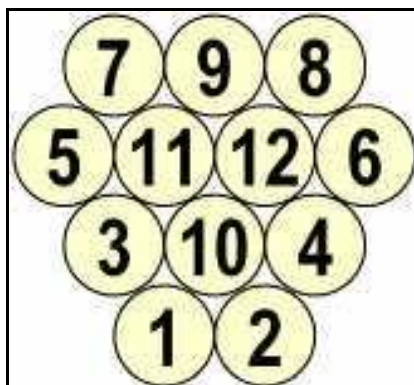


La règle du jeu du Mölkky

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, 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 mölkky. 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.

Partie suivante :

Les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente : le dernier d'abord, etc.

Variantes:

- **La Marseillaise:**

Les règles sont les mêmes sauf qu'il faut faire 51 points à la place de 50 (se joue évidemment à l' apéro).

- **Avec ou sans annonce:**

Le principe est simple mais très amusant. On peut jouer sans annonce et dans ces cas-là on compte les points comme dans la règle de base mais si on annonce de faire tomber une quille c'est là que tout peut se jouer.

Exemple: Xtophe à 15 points et annonce le 12: le 12 tombe xtophe ajoute le double de la quille tombée à son score (c'est à dire 24) ce qu'il lui fait 39 points il manque le 12, il n'a plus que 3 points. Il manque le 12 mais touche la quille 8, on lui retire quand même 12 points et on relève la quille 8 ou elle vient de tomber.

Il est possible également d'annoncer plusieurs quilles et le principe est le même; si les quilles annoncées tombent on double; si on y arrive pas on a autant de points en moins que de quilles annoncées.

Exemple: xtophe annonce 5 quilles à terre, les 5 quilles tombent xtophe gagne 10 points; il n'y arrive pas il perd 5 points.

- **50 zap**

Pour ceux qui jouent au fléchettes, c'est le même principe que le 321 zap. On garde les règles de base et on ajoute juste un point supplémentaire: si un joueur égalise le total d'un adversaire, ce dernier retourne à zéro. L'une des techniques à avoir pour cette variante est de rester juste derrière son adversaire d'égaliser son score dans la dernière ligne droite pour ensuite finir en beauté.

Sinon il existe également 2 autres jeux de molkky:

- Le mémolkky (les règles sont les mêmes que le jeu de base sauf que les numéros sont placés sous les quilles).
- Le molkky couleur (créer pour les enfants) où le principe étant qu'un enfant devra faire tomber les quilles de sa couleur pour gagner des points. S'il fait tomber une autre couleur, alors il donne des points à son camarade.