
Règles du Mölkky

Règles du jeu et placement des quilles

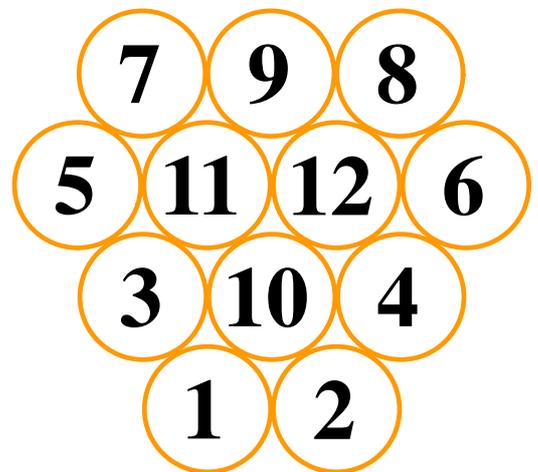
En bref

Equipement

- Douze quilles en bois de dimensions identiques, marquées de 1 à 12
- Une plus grande quille de lancement appelée le Mölkky

Mise en Place

- Les quilles numérotées sont placées dans une formation (voir image)
- Une zone délimitée pour effectuer son lancer à environ 3-4 mètres de la formation des quilles



Le Principe

- A tour de rôle il faut abattre les quilles numérotées avec le Mölkky
- Après chaque lancer, les quilles sont relevées à l'endroit où elles se sont immobilisées
- Le premier joueur à atteindre exactement 50 points gagne le jeu

Système de points

- Abattre une quille seule rapporte autant de points que son numéro l'indique
- Abattre 2 quilles ou plus, rapporte autant de points que le nombre de quilles abattues
- Un joueur qui dépasse le score de 50, redescend à 25
- Un joueur qui n'abat aucune quille, 3 fois d'affilée, perd la partie.

Plus détaillé

Au cours des années, un consensus général a été établi sur les détails des règles du jeu Mölkky. Ce qui suit sont les règles qui ont été acceptées par la plupart des associations et des fédérations Mölkky officiellement reconnues.

Les dimensions officielles

Un jeu Mölkky authentique est fabriqué à partir de bois de bouleau. Les 12 quilles numérotées ont une hauteur **15cm**, sont plates à la base et biseautées (45°) au sommet. Leur diamètre est **5,9cm**. Les quilles sont numérotées de 1 à 12 sur leur partie biseautée. La quille de lancement a une longueur de **22,5cm** et un diamètre de 5,9cm.

Placement et ordre des quilles Mölkky

Au début d'une partie, les quilles sont placées à **3,50m (+/- 10cm)** des joueurs (voir image ci-dessus pour la formation des quilles). Quand une quille a été abattue, elle est relevée (sans la soulever du sol) exactement à l'endroit où elle a atterri, avec son numéro face à la zone de lancement. C'est ainsi que, pendant le jeu, les quilles se dispersent sur le terrain.

Zone de lancement

Le **mölkkaari** (voir image) est utilisé pour délimiter la zone à partir de laquelle un joueur peut lancer le Mölkky sur les quilles numérotées.



Le mölkkaari se compose de quatre morceaux de bois interconnectés, chacun 24cm de long, 3,2cm de large et 1,8cm d'épaisseur. Le positionnement du mölkkaari au sol est **trapézoïdal** (les deux pièces latérales sont inclinées de 45° vers l'extérieur). Chaque lancer doit avoir lieu derrière

le mölkkaari, sans le toucher.

Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est délimité par des lignes. Ces lignes sont considérées comme indicatives seulement, ce qui signifie qu'elles ne peuvent avoir aucun effet sur le système de points comme expliqué ci-dessus. Elles n'existent **que pour des raisons pratiques** - pour éviter que les quilles ne se mélangent avec d'autres jeux à proximité. Les quilles qui ont été envoyées à l'extérieur du terrain de jeu sont à nouveau placées dans le terrain de jeu, perpendiculairement à l'endroit où elles ont atterri et à la distance du Mölkky de la limite du terrain de jeu.

Une seule manche

Les joueurs (ou les équipes) jouent chacun à leur tour, essayant d'abattre les quilles numérotées en lançant le Mölkky de la zone de lancement. Tous les styles de lancer sont autorisés. Une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée **entièrement au sol**. Si une quille se trouve en équilibre sur une autre quille, le Mölkky ou un bout de terrain naturel (souche d'arbre, tronc d'arbre ...) elle n'est pas considérée comme abattue. Si la quille repose contre un élément artificiel (bordure de ciment, banc, ...) elle est considérée comme abattue.

Un joueur peut marquer des points de l'une des deux façons suivantes:

- **Abattre une quille** seule rapporte autant de points que son numéro l'indique
- **Abattre 2 quilles ou plus**, rapporte autant de points que le nombre de quilles abattues (par exemple, en frappant 3 quilles, score de 3 points)

Le joueur gagnant est le premier à atteindre **exactement 50 points**, mettant ainsi fin à la partie. Si le score d'un joueur dépasse 50, il est ramené à 25. Un joueur qui n'abat aucune quille, 3 fois d'affilée, est éliminé de la partie. Dans le cas où tous les joueurs sont éliminés avant que quelqu'un atteigne 50 points, le dernier joueur restant gagne.

Plusieurs manches

Un match de Mölkky entre deux équipes se déroule généralement au **meilleur des trois** manches - c'est à dire en deux manches gagnantes. Un tirage au sort détermine quelle équipe commence la première manche. Après deux manches, en cas d'égalité une manche partout, chaque équipe additionne ses points des deux manches. L'équipe qui a marqué le plus de points commence la troisième et dernière manche. En cas d'égalité, il y a **mölkkout**.

Mölkkout

Le **mölkkout** est un moyen de désigner un **gagnant définitif** entre deux équipes ayant le même nombre de points.

- ⑧ En mölkkout, les quilles **6, 4, 12, 10 et 8** (dans cet ordre) sont d'abord placées les unes après
- ⑩ les autres, avec une distance de la longueur du Mölkky entre elles. La première quille
- ⑫ (numéro 6) est placée à 3,50 m (+/- 10 cm) de la zone de lancement. Lorsqu'une quille a été
- ④ renversée, elle se relève à sa position de départ. Comme d'habitude, en renversant
- ⑥ exactement une quille, vous marquez le nombre de points marqués sur la quille
- ^ correspondante. Abatte 2 quilles ou plus, rapporte autant de points que le nombre de quilles abattues.

Un tirage au sort détermine quelle équipe commence le mölkkout. En équipes de 1 joueur, chaque joueur doit lancer trois fois. En équipes de 2 joueurs, chaque joueur doit lancer deux fois. En équipes de plus de 2 joueurs, chaque joueur doit lancer une seule fois. En bref, **l'ordre de lancement** des équipes A et B est indiqué comme suit:

- équipes de 1 joueur: A BB AA B
- équipes de 2 joueurs: A BB AA BB A
- équipes de 3 joueurs: A BB AA B
- équipes de 4 joueurs: A BB AA BB A
- etc...

Lorsque tous les lancers requis ont été exécutés, l'équipe qui a marqué le plus de points **gagne le mölkkout**. S'il y a toujours égalité dans le nombre de points, chaque joueur obtient un autre lancer jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué plus de points.