

# Le M<sup>ö</sup>lkky

Le M<sup>ö</sup>lkky dérive du Kyykkä, un ancien jeu carélien (la Carélie, située au sud-est de la Finlande, est une région anciennement finlandaise devenue russe après la deuxième guerre mondiale). Il convient de préciser que ces règles sont traduites du finnois et contiennent donc des termes qu'il a été préférable de conserver en version originale, à vous d'en respecter la prononciation !

*Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé M<sup>ö</sup>lkky. Ce n'est pas un jeu physique, il convient donc aux plus petits comme aux plus grands. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.*

## M<sup>ö</sup>lkky

Le M<sup>ö</sup>lkky (lanceur) est un morceau de bois cylindrique aux arrêtes arrondies de 55mm de diamètre, et 225mm de longueur.

## Les quilles

Elles sont numérotées de 1 à 12, en bois elles aussi, de 55mm de diamètre et biseautées en une extrémité. La plus grande longueur est de 150mm et la plus petite de 95mm. (voir schéma)

## Le M<sup>ö</sup>lkkaari (cadre)

Ce cadre en bois (voir schéma) sert de limite au placement des pieds des joueurs. Il fait 60cm de largeur et 30cm de profondeur. On peut aussi tout simplement tracer une ligne au sol.

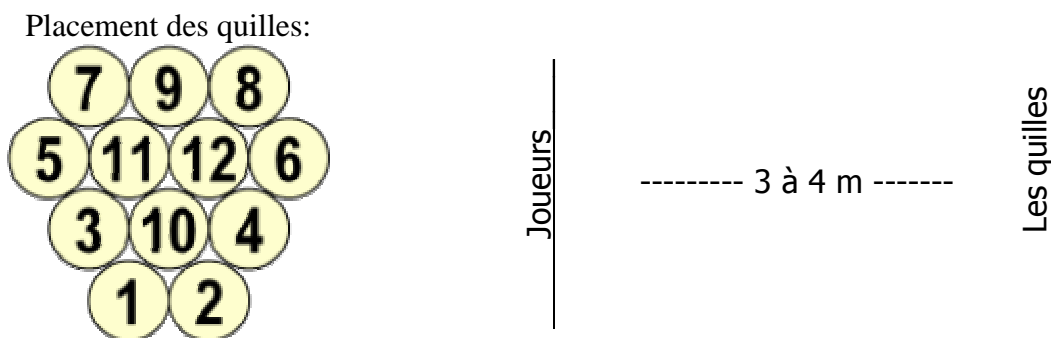
## Stylo et feuilles

Les outils du scribe, qui sera chargé comptabiliser scrupuleusement les points.

## Déroulement du jeu :

### Placement des quilles

Les quilles sont placées les unes contre les autres (voir schéma) à une distance de 3 à 4 mètres du M<sup>ö</sup>lkkaari (le cadre).



## Les joueurs

Le Mölkky se joue à au moins 2 joueurs, il n'y a pas de maximum. Chaque joueur devient scribe à tour de rôle. Si un joueur réalise 3 coups manqués consécutifs, alors il devient scribe pour le restant de la partie.

Pour la première partie, l'ordre des joueurs est laissé à l'appréciation de ces derniers. Pour les parties suivantes, les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la dernière partie.

Le premier joueur lance le Mölkky. Les quilles tombées sont redressées, en les plaçant à la verticale de leur base. Attention, une quille qui n'est pas complètement à terre (si elle repose en partie sur une autre quille ou le Mölkky) est redressée mais pas comptabilisée comme tombée. (les points ne compteront pas pour elle).

## Score

Si une seule quille tombe, le score réalisé est le nombre marqué sur cette dernière. Si plusieurs tombent (de 2 à 12), le score est le nombre de quilles renversées.

## Coup manqué ou mordu

Un coup manqué (un joueur ne touche aucune quille) ou un « mordu » a la même valeur dans le jeu. Un joueur qui réalise trois coups manqués consécutifs est exclu du jeu et doit se consacrer à la rude tâche de scribe pour le reste de la partie.

## Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint précisément 50 points. Si le score d'un joueur dépasse 50 points, celui-ci retombe à 25. (quel que soit le score précédent ou l'amplitude du dépassement)

*Source : <http://www.kojootti.net/molkkky/>*