

Le M^ölkky

C'est quoi le M^ölkky ?

Le M^ölkky est un jeu d'origine finlandaise. 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 ! (voir la partie vocabulaire)

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé M^ölkky. 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.

Ingrédients :

Un esprit sincère et positif :

Le M^ölkky n'est pas, et ne devra pas être un sport de sérieux personnages. Le M^ölkky est un jeu convivial, ouvert à tous.

M^ölkky

Le M^ölkky (lanceur) est un morceau de bois cylindrique aux arrêtes arrondies.

Les quilles :

Elles sont numérotées de 1 à 12, en bois elles aussi.

Les joueurs :

Le M^ölkky se joue à au moins 2 joueurs, il n'y a pas de maximum.

L'ordre des joueurs :

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 commencement :

Selon l'ordre établi, le premier joueur lance M^ölkky.

Les quilles tombées :

Elles 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 M^ölkky) est redressée mais pas comptabilisée comme tombée. (les points ne compteront pas pour elle)

Le 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.

Un coup manqué, ou un 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, (ou mordu) consécutifs est exclu du jeu et doit se consacrer à la rude tâche de scribe pour le reste de la partie.

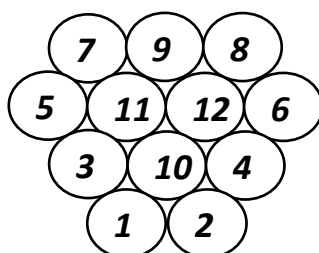
La fin :

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)

Exemples :

- 1- Germain fait tomber 6 quilles, mais s'aperçoit horrifié qu'une des quilles est restée adossée au Mölkky. Cette dernière n'est pas comptée comme tombée et il n'ajoute que 5 points à son score.
- 2- Hilma lance brillamment le Mölkky, qui ne renverse qu'une seule quille, la quille numéro 11. Elle marque 11 points. Bravo Hilma.
- 3- Raymonde a atteint péniblement les 45 points. Il ne lui manque que 5 points pour gagner. Elle n'a que deux choix pour gagner à ce tour, faire tomber 5 quilles, ou faire tomber seulement la quille numéro 5. Raymonde décide de faire de faire tomber 5 quilles, mais dans un geste inconsidéré, lance le Mölkky un peu trop fort et fait tomber 6 quilles. Raymonde a donc dépassé 50 et son score retombe à 25.
- 4- Untamo a 40 points, il lui manque donc 10 points pour finir le jeu. Il lance donc le Mölkky et fait tomber la quille numéro 10. Il a donc atteint précisément 50 points et gagne la partie.

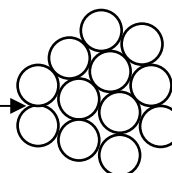
Schémas :



Le placement des quilles au départ



3...4m



Distance entre les quilles et les joueurs

Un problème ? Plus d'infos ?

Rendez vous sur : asso.idem.free.fr

Ou écrivez-nous sur : asso_idem@yahoo.fr

AMUSEZ-VOUS BIEN !