****Prononciation à la finlandaise : « *Meulkeu* »

Les règles énoncées ci-dessous sont en vigueur dans tous les pays du monde sauf en Angleterre et en Suisse (voir fin de chapitre).

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, les quilles sont placées à environ 4 mètres des joueurs. Lorsqu’une quille a été abattue, on la redresse sur son pied (et non à la tête), le numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et **sans la soulever du sol**. C’est ainsi qu’au cours de la partie, les quilles s’éparpillent et s’éloignent.

Les joueurs (ou équipes) jouent chacun à leur tour. On ne rejoue pas immédiatement lorsqu’on a fait un raté.

Placement des quilles au départ de la partie :



Compter les points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le Mölkky.

Tous les styles de lancers sont autorisés, à partir du moment où le lancer n’est pas dangereux pour les personnes autour.

Il y a deux façons de marquer des points :

– si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

– si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

*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 dans le même temps 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 sur le sol et ne repose sur aucune autre. Si elle se trouve en équilibre sur un élément de terrain naturel, souche d’arbre, grosse racine, tronc d’arbre… elle n’est pas considérée comme tombée. Si la quille repose sur un élément artificiel, bordure en ciment, planche de délimitation de terrain… elle est considérée comme tombée au sol. Si une quille est couchée sur le sol et une autre repose en équilibre sur une bordure artificielle, il faut donc compter 2 quilles au sol, soit 2 points.

L’équipe gagnante est la première qui arrive à totaliser exactement 50 points.

La manche s’arrête.

Si une équipe dépasse ce score, elle retombe à 25.

Élimination : le joueur (s’il est tout seul) ou l’équipe qui fait trois blancs **consécutifs**(trois lancers 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.

Un tirage au sort (pile/face) détermine l’équipe qui commence la première manche. Après 2 manches, et, en cas d’égalité 1 manche partout, chaque équipe additionne ses points des deux manches. Celle qui a marqué le plus de points commence la troisième et dernière manche. En cas d’égalité, il y a Mölkkout.

Les lignes qui délimitent l’espace de jeu sont indicatives. Qu’une ou plusieurs quille(s) ou le lanceur sortent et reviennent dans le jeu, tout est pris en compte comme si les lignes n’existaient pas. Pour des raisons pratiquent (éviter que les quilles d’une partie ne se mélangent avec les quilles de la partie d’à côté) les quilles sont replacées dans l’espace de jeu initial, perpendiculairement à la position où elles se sont arrêtées. Elle(s) est (sont) replacées à une longueur de lanceur de la bordure.

**Le Mölkkout** est un exercice de tire de précision pour départager deux équipes qui ont le même nombre de points.

Les quilles 6, 4, 12, 10 et 8 sont placées les unes derrières les autres et espacées d’une longueur de Mölkky. La quille 6 étant à 3,5 mètres.

Le joueur (ou l’équipe) effectue(e) 4 lancés (chaque équipe à tour de rôle, et chaque joueur dans une équipe à tour de rôle également).

Après chaque coup, les quilles sont replacées sur leur position d’origine.

1 quille renversée = le nombre de point inscrit sur la quille,

Plusieurs quilles renversées = 1 point par quille.

Le joueur (ou l’équipe) qui a marqué le plus de points après les 4 lancers remporte le Mölkkout.

S’il y a toujours égalité au nombre de points après les 4 lancers chacun, on continu le Mölkkout en « mort subite » à chaque tour.

 **Le Mölkkaari** est la zone délimitée pour effectuer son lancer. Les dimensions du Mölkkaari sont les suivantes, 4 morceaux de bois de 24cm de long. Les morceaux mesurent 3,2cm de large pour 1,8cm d’épaisseur. Le positionnement au sol est en forme de trapèze (voir image ci-dessous), les deux morceaux latéraux étant écartés à 45°.

Le lancer doit avoir lieu derrière le Mölkkaari sans le toucher.