

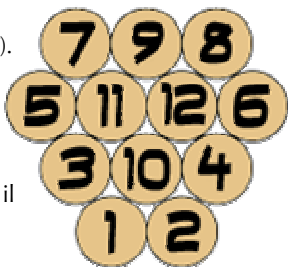
Règle du MÖLKKY

Offert par
lebatonmouche.free.fr

Un jeu pour 2 joueurs à autant que l'on veut, de 7 à 107 ans !

Mise en place

- Tracer un trait sur le sol (appelé *Mölkaari*).
- Placer les quilles les unes contre les autres selon le schéma ci-contre, à 3-4 mètres environ du *Mölkaari*, les numéros tournés vers le *Mölkkaari*.
- Un des joueurs prend une feuille où il notera les scores durant la partie.



Déroulement du jeu

Pour la 1ère partie, l'ordre des joueurs est aléatoire. Pour les parties suivantes, les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente.

On joue à tour de rôle :

❶ Le joueur dont c'est le tour lance le rondin (appelé *Mölkky*) :

• **S'il a fait tomber 1 quille :**

→ Il marque autant de points que le **numéro** de la quille tombée.

• **S'il a fait tomber plusieurs quilles :**

→ Il marque autant de points que le **nombre** de quilles tombées.

• **S'il n'a fait tomber aucune quille :**

→ Il marque **0** point. On note alors un tiret « - » sur la feuille de score. Si c'est son 3^e tiret consécutif : il est éliminé !

Seule les quilles couchées sur le sol (ne reposant pas sur une autre quille ou sur le rondin -*Mölkky*-) comptent pour le score.

Si un joueur dépasse les 50 points, il retombe à 25 !

❷ On redresse les quilles tombées sur leur base à l'endroit où elles se trouvent, et en tournant le n° du côté du *Mölkkaari*.

C'est alors au joueur suivant de lancer le *mölkky*.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur atteint précisément 50 points, il a gagné.

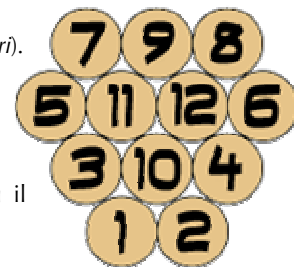
Règle du MÖLKKY

Offert par
lebatonmouche.free.fr

Un jeu pour 2 joueurs à autant que l'on veut, de 7 à 107 ans !

Mise en place

- Tracer un trait sur le sol (appelé *Mölkaari*).
- Placer les quilles les unes contre les autres selon le schéma ci-contre, à 3-4 mètres environ du *Mölkaari*, les numéros tournés vers le *Mölkkaari*.
- Un des joueurs prend une feuille où il notera les scores durant la partie.



Déroulement du jeu

Pour la 1ère partie, l'ordre des joueurs est aléatoire. Pour les parties suivantes, les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente.

On joue à tour de rôle :

❶ Le joueur dont c'est le tour lance le rondin (appelé *Mölkky*) :

• **S'il a fait tomber 1 quille :**

→ Il marque autant de points que le **numéro** de la quille tombée.

• **S'il a fait tomber plusieurs quilles :**

→ Il marque autant de points que le **nombre** de quilles tombées.

• **S'il n'a fait tomber aucune quille :**

→ Il marque **0** point. On note alors un tiret « - » sur la feuille de score. Si c'est son 3^e tiret consécutif : il est éliminé !

Seule les quilles couchées sur le sol (ne reposant pas sur une autre quille ou sur le rondin -*Mölkky*-) comptent pour le score.

Si un joueur dépasse les 50 points, il retombe à 25 !

❷ On redresse les quilles tombées sur leur base à l'endroit où elles se trouvent, et en tournant le n° du côté du *Mölkkaari*.

C'est alors au joueur suivant de lancer le *mölkky*.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur atteint précisément 50 points, il a gagné.

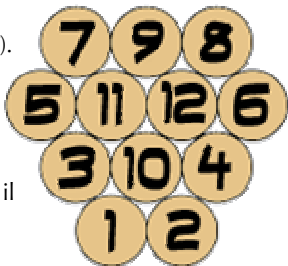
Règle du MÖLKKY

Offert par
lebatonmouche.free.fr

Un jeu pour 2 joueurs à autant que l'on veut, de 7 à 107 ans !

Mise en place

- Tracer un trait sur le sol (appelé *Mölkaari*).
- Placer les quilles les unes contre les autres selon le schéma ci-contre, à 3-4 mètres environ du *Mölkaari*, les numéros tournés vers le *Mölkkaari*.
- Un des joueurs prend une feuille où il notera les scores durant la partie.



Déroulement du jeu

Pour la 1ère partie, l'ordre des joueurs est aléatoire. Pour les parties suivantes, les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente.

On joue à tour de rôle :

❶ Le joueur dont c'est le tour lance le rondin (appelé *Mölkky*) :

• **S'il a fait tomber 1 quille :**

→ Il marque autant de points que le **numéro** de la quille tombée.

• **S'il a fait tomber plusieurs quilles :**

→ Il marque autant de points que le **nombre** de quilles tombées.

• **S'il n'a fait tomber aucune quille :**

→ Il marque **0** point. On note alors un tiret « - » sur la feuille de score. Si c'est son 3^e tiret consécutif : il est éliminé !

Seule les quilles couchées sur le sol (ne reposant pas sur une autre quille ou sur le rondin -*Mölkky*-) comptent pour le score.

Si un joueur dépasse les 50 points, il retombe à 25 !

❷ On redresse les quilles tombées sur leur base à l'endroit où elles se trouvent, et en tournant le n° du côté du *Mölkkaari*.

C'est alors au joueur suivant de lancer le *mölkky*.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur atteint précisément 50 points, il a gagné.

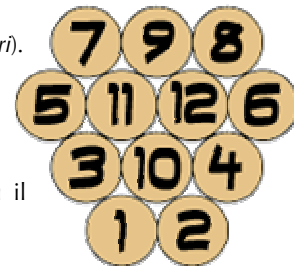
Règle du MÖLKKY

Offert par
lebatonmouche.free.fr

Un jeu pour 2 joueurs à autant que l'on veut, de 7 à 107 ans !

Mise en place

- Tracer un trait sur le sol (appelé *Mölkaari*).
- Placer les quilles les unes contre les autres selon le schéma ci-contre, à 3-4 mètres environ du *Mölkaari*, les numéros tournés vers le *Mölkkaari*.
- Un des joueurs prend une feuille où il notera les scores durant la partie.



Déroulement du jeu

Pour la 1ère partie, l'ordre des joueurs est aléatoire. Pour les parties suivantes, les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente.

On joue à tour de rôle :

❶ Le joueur dont c'est le tour lance le rondin (appelé *Mölkky*) :

• **S'il a fait tomber 1 quille :**

→ Il marque autant de points que le **numéro** de la quille tombée.

• **S'il a fait tomber plusieurs quilles :**

→ Il marque autant de points que le **nombre** de quilles tombées.

• **S'il n'a fait tomber aucune quille :**

→ Il marque **0** point. On note alors un tiret « - » sur la feuille de score. Si c'est son 3^e tiret consécutif : il est éliminé !

Seule les quilles couchées sur le sol (ne reposant pas sur une autre quille ou sur le rondin -*Mölkky*-) comptent pour le score.

Si un joueur dépasse les 50 points, il retombe à 25 !

❷ On redresse les quilles tombées sur leur base à l'endroit où elles se trouvent, et en tournant le n° du côté du *Mölkkaari*.

C'est alors au joueur suivant de lancer le *mölkky*.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur atteint précisément 50 points, il a gagné.