

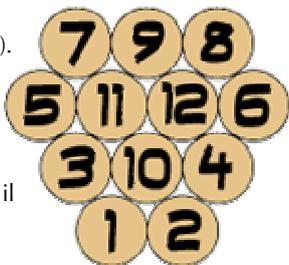
# Règle du MÖLKKY

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<sup>e</sup> 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.

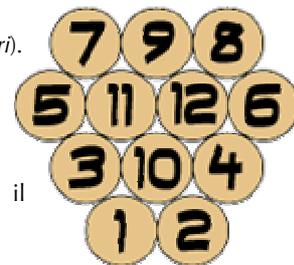
# Règle du MÖLKKY

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<sup>e</sup> 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.

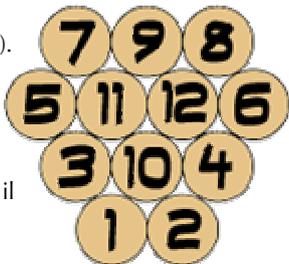
# Règle du MÖLKKY

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<sup>e</sup> 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.

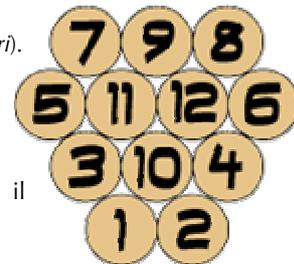
# Règle du MÖLKKY

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<sup>e</sup> 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.