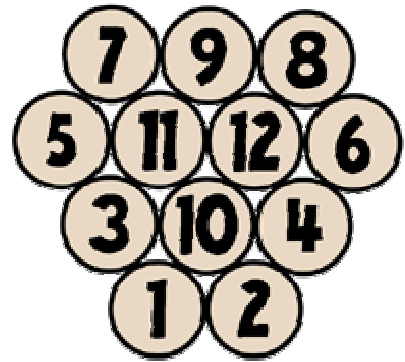


La règle du jeu

Mise en place

Tracer une ligne sur le sol.

Regrouper les quilles à 3,5 mètres environ de la ligne tracée, de la manière suivante :



But du jeu

Etre le premier (ou la première équipe) à marquer 50 points **sans les dépasser.**

Tour de jeu

Chaque joueur à tour de rôle:

- On se place derrière la ligne et on lance le "Mölkky" afin de renverser une ou plusieurs quilles.
- On compte ses points que l'on ajoute à son score sur la feuille de score:
 - Si **une seule** quille est tombée, le score du joueur ou de l'équipe est **la valeur** de la quille, (exemple seule la quille 12 tombe alors on marque 12 points)
 - Si **plusieurs** quilles sont tombées, le score du joueur ou de l'équipe est **le nombre** de quilles (exemple la quille 6 et 8 tombent alors on marque 2 points car 2 quilles au sol)
 - Si aucune quille n'est tombée, on inscrit un 'X' sur la feuille de score.
- On relève les quilles tombées à l'endroit où elles sont tombées. (on redresse la quille du côté de sa base sans la soulever et non du côté de sa tête)
- Seules les quilles tombées reposant entièrement sur le sol (et non appuyées sur une autre quille ou le Mölkky) sont prises en compte.
- Lorsqu'un joueur dépasse les 50 points, son score redescend à 25.
- Un joueur ou une équipe est éliminée après trois lancers nuls successifs (trois 'X' consécutifs sur la feuille de score)
- Si on dépasse la ligne au moment du lancer, le lancer ne sera pas valide et on compte un 'X' sur la feuille de score.

Exemple de partie en 2 manches gagnantes :

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 lors de l'addition des points, un nouveau tirage au sort est effectué afin de savoir qui commence la troisième et dernière manche.