

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# MÖLKKY®

Tactic France - 2011

## le jeu MÖLKKY®

Le jeu Mölkky est destiné à toute la famille. Il faut compter et noter les points accumulés. Le jeu ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

Quilles numérotées de 1 à 12

Quille à lancer **MÖLKKY**

Nombre de joueurs à partir de deux joueurs

**Ordre de lancement** : Il est défini au premier tour. Pour les tours suivants : celui qui a obtenu le moins de points lance en premier.

**Compteur de points** : Les joueurs comptent et notent les points à tour de rôle. Voir aussi "Fin du jeu".

**Commencement du jeu** : Aligner les quilles (voir le schéma) à 3-4 m du point de lancement.  
Le premier joueur lance la quille Mölkky sur le groupement de quilles. Toujours lancer par-dessous la main courante.

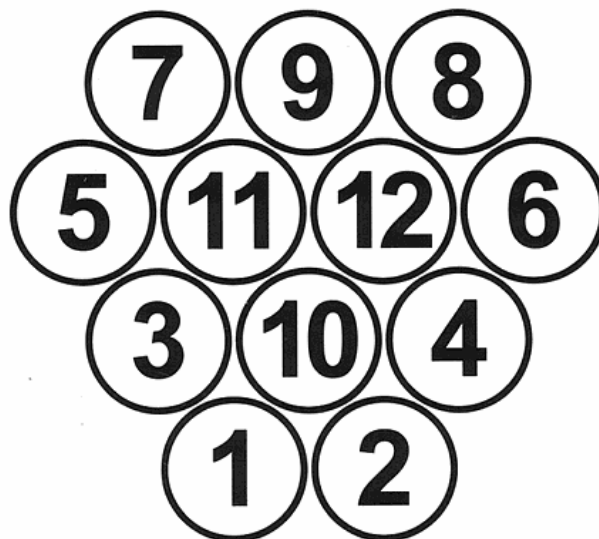
**Quille mise à terre** : Une quille n'est pas considérée être tombée si elle est à cheval sur une autre quille ou sur la quille Mölkky. Après le lancer, les quilles sont remises debout à l'endroit précis où elles sont tombées.

**Score obtenu** : Si une seule quille tombe, le score = le numéro indiqué sur la quille. Lorsque plusieurs quilles tombent, le score = le nombre de quilles tombées à terre.

Remarque ! Le premier lancer de quilles pour commencer la partie accumule également des points conformément à la règle mentionnée ci-dessus.

**Fin du jeu** : Si un joueur lance trois fois de suite sans obtenir de points, il sera éliminé et il sera le compteur de points jusqu'à la fin du jeu. Le jeu se termine lorsqu'un joueur obtient le score exact de 50 points. Si un joueur marque plus de 50 points, son score redescendra à 25 points.

Alignement initial des quilles  
à 3-4 m du point de lancement :



# Le MÖIKKY

C'est quoi le MÖIKKY ?

Le MÖIKKY dérive du Kyykkä, un ancien jeu carélien (la Carélie, située au sud-est de la Finlande, est une région anciennement finlandaise devenue russe après la deuxième guerre mondiale). 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 MÖIKKY. 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 MÖIKKY n'est pas, et ne devra pas être un sport de sérieux personnages. Le MÖIKKY est un jeu convivial, ouvert à tous.

MÖIKKY :

Le MÖIKKY (lanceur) est un morceau de bois cylindrique aux arrêtes arrondies de 55mm de diamètre, et 225mm de longueur.

Les quilles :

Elles sont numérotées de 1 à 12, en bois elles aussi, de 55mm de diamètre et biseautées en une extrémité. La plus grande longueur est de 150mm et la plus petite de 95mm. (Voir schéma)

Le MÖIKKAARI (Cadre) :

Ce cadre en bois (voir schéma) sert de limite au placement des pieds des joueurs. Il fait 60cm de largeur et 30cm de profondeur. On peut aussi tout simplement tracer une ligne au sol.

Un stylo et des feuilles :

Les outils du scribe, qui sera chargé comptabiliser scrupuleusement les points.

Le placement des quilles :

Les quilles sont placées les unes contre les autres (voir schéma) à une distance de 3 à 4 mètres du MÖIKKAARI (le Cadre).

Les joueurs :

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

Le scribe :

Chaque joueur devient scribe à tour de rôle. Si jamais un joueur MÖIKELÖI (voir MÖIKELÖIDÄ), alors il devient scribe pour le restant de la partie.

### 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 le Mōlkky.

### 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 Mōlkky) 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 mordus) 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)

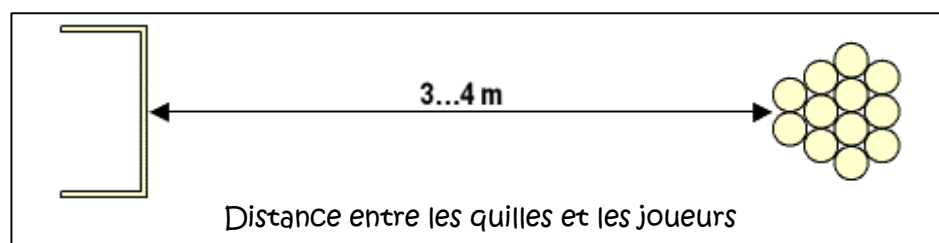
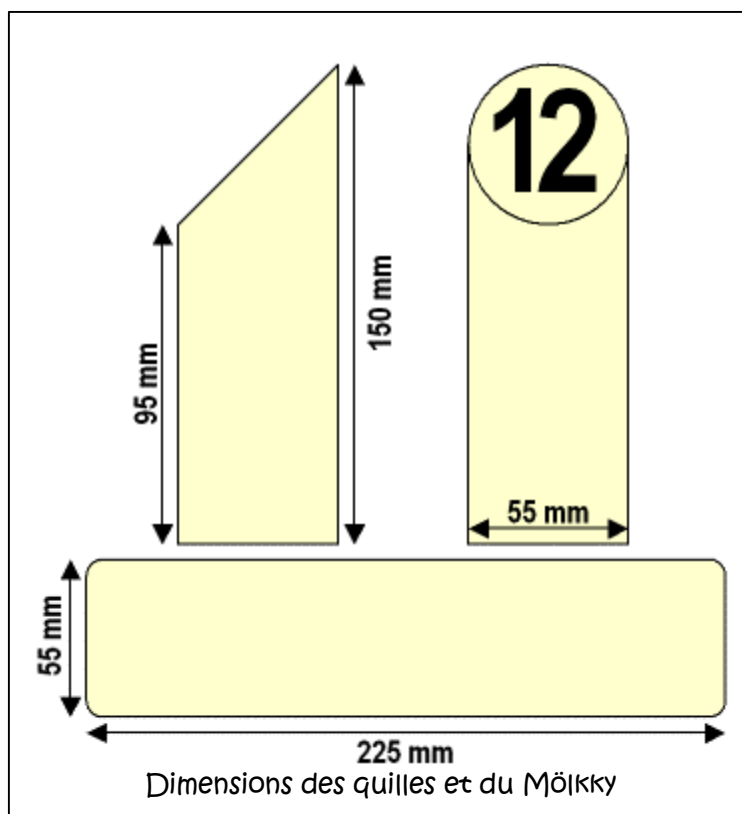
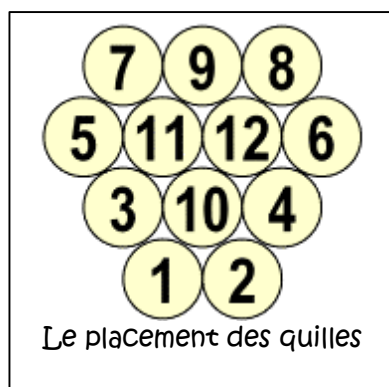
### Exemples :

- 1- Germain fait tomber 6 quilles, mais s'aperçoit horrifié qu'une des quilles est restée adossée au Mōlkky. Cette dernière n'est pas comptée comme tombée et il n'ajoute que 5 points à son score.
- 2- Hilma lance brillamment le Mōlkky, 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 tomber 5 quilles, mais dans un geste inconsidéré, lance le Mōlkky 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 Mōlkky et fait tomber la quille numéro 10. Il a donc atteint précisément 50 points et gagne la partie.

## Vocabulaire :

TERME	prononciation	signification
MÖLKKY	« meulku »	Le nom du lanceur, et celui d'un jeu très simple...
MÖLKKAARI	« meulkaari »	Le cadre en bois servant de ligne de départ, ou la trace au sol assurant cette fonction
MÖLKKÖÖRI	« meulkeuuri »	Troupe de personnes se distinguant par leur volume sonore élevé.
MÖLVÄTÄ	« meulvata »	Jouer sans connaître toutes les finesses du jeu
MÖLVÄSTI	« meulvasti »	Joueur qui n'a pas encore adopté toutes les finesses du jeu
MÖLKÄTÄ	« meulkata »	Jouer en dérangeant les autres (bruits inopinés, trébuchages volontaires...)
MÖLKÄÄJÄ	« meulkaaya »	Joueur qui mölkkää (voir mölkätä)
MÖLKYSTI	« meulkusti »	Joueur qui est le plus fort (...le plus chanceux ?...)
MÖKELÖIDÄ	« meukéuüida »	Se mettre hors jeu (faire trois coups manqués, ou mordus)
MÖKELTÄÄ	« meukéltaa »	Essayer de se justifier de ses mauvais coups
MÖLLÄTÄ	« meullata »	Railler les autres pour leurs mauvais résultats
MÖLKÄHTÄÄ	« meulkartaa »	Tomber dans le jeu – être accro
MÖLKÖTTÄÄ	« meulkeutaa »	S'indigner de sa défaite
MÖLKVISTI	« meulkfisti »	Quelqu'un jouant au Mölkky un peu trop sérieusement
MÖLLÖTTÄÄ	« meulleuttaa »	Se sentir Mölkkymment bien !

## Schémas :



<http://www.molky.fr>

<http://www.ek-chuah.fr>

**Le M<sup>ö</sup>lky**  
Quilles finlandaises par Ek-Chuah

Un jeu simple et convivial, pour tous et à tout âge

Le M<sup>ö</sup>lky ou M<sup>ö</sup>lkkyy aussi appelé "quilles finlandaises" est un jeu de lancé provenant de la région de Päijänne Tavastia en Finlande méridionale. C'est une réminiscence du kyykkä. Cependant, le M<sup>ö</sup>lky n'exige pas autant de force physique que le kyykkä, et il est plus approprié à chacun indépendamment de son âge et de sa condition physique. Pour jouer au M<sup>ö</sup>lky on n'a besoin d'aucun équipement spécial mais seulement d'un peu d'adresse et de pas mal de chance !

**Nos M<sup>ö</sup>lkys sont fabriqués en France** par des artisans Jurassiens. La plus grande attention est apportée à leur réalisation dans un souci constant de qualité. Le bois de hêtre est un produit naturel, ses nervures peuvent en faire varier la coloration.

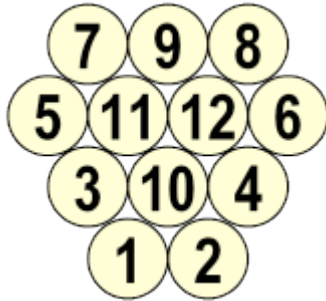
Le M<sup>ö</sup>lky se pratique à 2 et plus, entre adultes ou avec des enfants.





## Les Quilles

Ce sont des morceaux de bois simplement ronds, et tronqués à la tête. Sur la partie tronquée, le numéro de la quille apparaît ainsi au joueur qui lance. Les douze quilles sont placées au départ de la partie dans un ordre précis en quatre rangées, un peu comme au billard.



## Déroulement du jeu

Le Mølky se joue en individuel ou par équipe (**ce qui est de loin le plus amusant**) Les joueurs utilisent un rondin en bois (le mølky) pour tenter de faire tomber les quilles numérotées de 1 à 12. En début de partie ces quilles sont placées toutes regroupées. Faire tomber une quille rapporte le nombre de point inscrit dessus. Faire tomber deux quilles ou plus rapporte un nombre de point égal au nombre de quilles qui sont tombées (par exemple faire tomber trois quilles rapporte 3 points). Après chaque jet, les quilles tombées sont relevées à l'endroit exact où elles sont tombées. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un jet à son tour, et on fait autant de tours que nécessaire pour qu'un joueur ou une équipe marque exactement 50 points.

*Ex : Jean lance la Mølky et fait tomber 4 quilles qu'il relèvera à l'endroit même où le Mølky les a envoyés. Il gagne alors 4 points  
C'est ensuite au tour de Jeanne de jouer. Elle choisit de tenter de faire tomber la quille N° 9. Si elle parvient à faire tomber uniquement cette quille, elle marquera 9 points*

Important ! : Le joueur ou l'équipe ne renversant aucune quille trois tours d'affilée est éliminé.

## But et fin du jeu

**Le but du jeu et de marquer exactement 50 points.**

Il est formellement interdit de marquer plus de 50 points. A l'approche de ce score, il convient donc d'être prudent et de ne renverser que la ou les quilles susceptibles de faire atteindre 50 points. Si le score est dépassé, on retombe à 25.

*Exemple : l'équipe de Jean est à 48 points. Pour gagner, il doit atteindre les 50 points. Il doit donc : soit faire tomber 2 quilles, soit uniquement la quille N° 2.*

## Variantes

- Au lieu de retomber à 25 points en cas de dépassement des 50 il est possible soit de retrancher 25 points,
- soit de déduire le dépassement. *Ex : Jean est à 48 points, il renverse la quille N° 11, son score est de 59 points. On retranche alors les 9 points de dépassement au score cible. Son nouveau score est alors de 41*
- Pour des parties plus courtes, il peut aussi être décidé que le premier joueur à 50 gagne la partie.

## La stratégie

Ce jeu tient de la pétanque par le jet, du billard par la stratégie de choix des points et des interdits, du bowling par la recherche du renversement. C'est aussi un jeu de hasard car le renversement des quilles entre elles est plus aléatoire qu'au bowling par l'évolution de la disposition générale. C'est aussi un jeu d'influence et de négociation des autres joueurs mais aussi de ses coéquipiers.

Ne perdez jamais de vue que le Mølky est un jeu convivial. Fair Play et bonne humeur sont de rigueur !