

Règles du Mölkky

Comment jouer au Mölkky

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Atteindre exactement 50 points en renversant des quilles numérotées avec une quille de lancement.
- **Mécanique principale** : Lancer le Mölkky pour faire tomber les quilles, chaque renversement rapportant des points selon les quilles touchées.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur (ou équipe) à atteindre pile 50 points remporte la partie.

Allez, on pose les verres deux secondes et on vous explique le **Mölkky** ! C'est un jeu de lancer finlandais qui se joue dehors, avec des amis, du soleil (ou pas), et une bonne dose de stratégie. La bonne nouvelle : les règles tiennent en quelques minutes. La moins bonne : vous allez vite devenir accros !

Le matériel

Pas besoin d'une valise pleine d'accessoires. Voici tout ce qu'il vous faut :

- **12 quilles en bois** numérotées de 1 à 12 (appelées les **quilles numérotées**)
- **1 quille de lancement** plus grande, appelée le **Mölkky** (prononcer « Meuhl-ku »)
- **1 mölkkaari** (facultatif mais officiel) : la petite barrière trapézoïdale qui délimite la **zone de lancement**

Le tout est fabriqué en bouleau. Les **quilles numérotées** font 15 cm de hauteur et 5,9 cm de diamètre. Le **Mölkky**, lui, mesure 22,5 cm de long. Voilà, vous savez tout sur le matériel !

La mise en place

Avant de lancer quoi que ce soit, il faut disposer les quilles correctement. On les place en formation groupée (comme sur le schéma officiel), à **3,50 mètres** de la **zone de lancement**.

Chaque quille a sa place précise dans la formation, avec son numéro visible côté joueurs.

Le **mölkkaari** (la barrière de lancement) est posé au sol juste devant vous. Chaque lancer doit se faire **derrière le mölkkaari**, sans le toucher. Si vous n'avez pas de mölkkaari, tracez simplement une ligne au sol à 3,50 m des quilles.

Petite astuce : au début de la partie, les quilles sont bien serrées les unes contre les autres.

Profitez-en pour viser les quilles à forte valeur (10, 11, 12) tant qu'elles sont encore proches !

Déroulement d'une manche

Comment on lance

Les joueurs lancent à tour de rôle. Pas de style imposé : on peut lancer le **Mölkky** comme on veut, du moment qu'on reste derrière la **zone de lancement**. L'objectif ? Faire tomber les **quilles numérotées** pour marquer des points.

Après chaque lancer, on relève toutes les quilles tombées **à l'endroit exact où elles ont atterri** (sans les soulever du sol, on les remet simplement debout), avec leur numéro toujours face à la zone de lancement. C'est ce qui rend la partie de plus en plus intéressante : les quilles se dispersent, et le terrain change constamment !

Quand une quille est considérée comme tombée

Une **quille** est considérée comme abattue uniquement si elle repose **entièrement à plat sur le sol**. Si elle tient en équilibre sur une autre quille, sur le Mölkky ou sur une souche d'arbre, elle ne compte pas. En revanche, si elle s'appuie contre un élément artificiel comme un banc ou une bordure en béton, elle est bien comptée comme abattue.

Le système de points

Comment calculer son score

C'est là que le jeu devient vraiment malin. Deux cas de figure :

- Vous renversez **une seule quille** : vous marquez le **nombre indiqué sur cette quille**.
Par exemple, vous faites tomber uniquement la quille 9 : vous gagnez 9 points.
- Vous renversez **2 quilles ou plus** : vous marquez **autant de points que le nombre de quilles renversées**. Vous en faites tomber 4 ? Vous gagnez 4 points, peu importe leurs numéros.

Voici un tableau pour bien visualiser ça :

Quilles renversées	Points marqués
Uniquement la quille n°7	7 points
Uniquement la quille n°12	12 points
2 quilles (peu importe lesquelles)	2 points
5 quilles (peu importe lesquelles)	5 points
Aucune quille	0 point

Les pénalités à ne pas oublier

Deux règles importantes à garder en tête :

- Si votre score **dépasse 50 points**, il redescend immédiatement à **25 points**. Oui, ça fait mal. Oui, ça arrive souvent aux plus téméraires !
- Si vous ratez **3 lancers de suite** (aucune quille abattue à chaque fois), vous êtes **éliminé(e)** de la partie.

Attention, ce deuxième point est souvent oublié dans les parties entre amis : pensez à compter les « zéros » consécutifs de chacun !

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

La partie se termine dès qu'un joueur atteint **exactement 50 points**. Pas 51, pas 49 : pile 50.

C'est lui (ou elle) qui remporte la manche ! Si tous les joueurs sont éliminés avant que quelqu'un atteigne 50, c'est le **dernier joueur restant** qui gagne.

En cas de match en plusieurs manches, on joue généralement au **meilleur des 3 manches** (deux manches gagnantes). Si les deux équipes sont à égalité après deux manches, on additionne les points de chaque équipe sur les deux manches : l'équipe avec le plus de points commence la troisième manche. Si les totaux sont identiques, place au **mölkkout** !

[IMAGE_MATERIEL]

Le mölkkout : le duel final

La mise en place du mölkkout

Le **mölkkout**, c'est le match de départage ultime entre deux équipes à égalité. On place seulement 5 quilles en ligne : les numéros **6, 4, 12, 10 et 8**, dans cet ordre, espacées chacune d'une longueur de Mölkky. La première quille (le 6) est posée à 3,50 m de la zone de lancement. Quand une quille tombe, on la remet à sa position de départ.

L'ordre des lancers en mölkkout

Un tirage au sort désigne qui commence. Ensuite, le nombre de lancers par joueur dépend de la taille des équipes :

- Équipes de **1 joueur** : A, BB, AA, B (3 lancers chacun)
- Équipes de **2 joueurs** : A, BB, AA, BB, A (2 lancers chacun)
- Équipes de **3 joueurs et plus** : chaque joueur lance **une seule fois**

À la fin de tous les lancers, l'équipe avec le plus de points remporte le **mölkkout**. S'il y a encore égalité, chaque joueur effectue un lancer supplémentaire, et on répète jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage.

Quelques conseils pour bien démarrer

Le Mölkky, c'est un jeu qui paraît simple mais qui cache une vraie dimension tactique. Quelques petites astuces pour ne pas regretter d'avoir visé trop fort :

- Quand vous êtes à 45 ou 46 points, jouez la **prudence absolue** : mieux vaut viser une petite quille isolée que de risquer de dépasser 50 et de retomber à 25 !
- Regardez les scores de vos adversaires autant que le vôtre : si quelqu'un approche de 50, il peut être stratégique de laisser des quilles dans des positions compliquées.
- Les quilles se dispersant au fil des lancers, anticipez dès le début en visant les **grosses quilles** (10, 11, 12) tant qu'elles sont encore accessibles.

Si vous aimez les jeux de stratégie et d'adresse, vous allez adorer alterner entre le Mölkky en plein air et des jeux de table comme [le Moulin](#) ou [6 qui prend !](#) pour varier les plaisirs. Et si vous cherchez un jeu plus posé à jouer autour d'une table avec un café, jetez un œil aux [règles de Faraway](#) ou à [celles du Dominos](#), deux excellents choix pour une soirée décontractée.