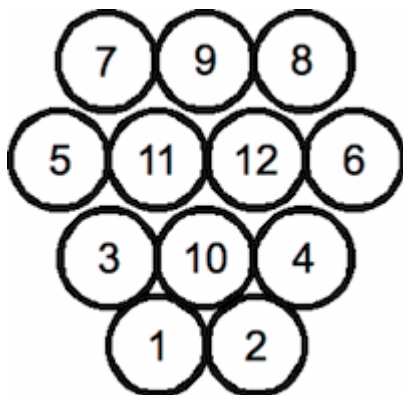


Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mølkkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Au début d'une partie, elles sont placées à environ 4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la redresse sur son pied (et non à la tête), numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et **sans la soulever du sol**. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Placement des quilles au départ de la partie :



Compter les points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mëlkkky. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus.

*Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule, il marque 12 points.*

*s'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.*

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée entièrement sur le sol et ne repose sur aucune autre. Si elle se trouve en équilibre sur un élément de terrain naturel, souche d'arbre, racine, tronc d'arbre... elle n'est pas considérée comme tombée. Si la quille repose sur un élément artificiel, bordure en ciment, planche de délimitation de terrain... elle est considérée comme tombée au sol. Si une quille est couchée sur le sol et une autre repose en équilibre sur une bordure artificielle, il faut donc compter 2 quilles au sol, soit 2 points.

L'équipe gagnante est celle qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si une équipe dépasse ce score, elle retombe à 25.

Élimination : Le joueur (s'il est tout seul) ou l'équipe qui fait trois blancs **consécutifs** (trois lancers au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

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.