

Règle du Mölkky : jouer, compter les points et gagner



Regle.Net

Règle de jeu

Le guide clair pour jouer au jeu de quilles finlandais

Le Mölkky est un jeu de quilles en bois qui mise davantage sur l'adresse, le dosage et un peu de stratégie que sur la force pure. Il se joue dehors, en famille, entre amis, pendant un apéro ou une après-midi au parc, et il a un énorme avantage : une fois le comptage compris, tout le monde peut participer rapidement.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour gagner, il faut être le premier joueur ou la première équipe à atteindre exactement 50 points en renversant des quilles numérotées de 1 à 12 avec le bâton de lancer. Si vous dépassez 50, votre score redescend à 25.

En bref

Réponse rapide : pour gagner, il faut être le

À plusieurs, en individuel ou en équipes de 2 à 4 joueurs

Matériel

12 quilles numérotées et un bâton de lancer en bois

Objectif

Atteindre exactement 50 points

Type

Jeu d'adresse en extérieur

Présentation du jeu

Ce jeu d'origine finlandaise, inventé par Tuoterengas, se pratique avec des quilles de 15 cm numérotées de 1 à 12 et un bâton en bois de 22 cm. Son esprit rappelle les grands jeux d'extérieur où l'on discute, on vise, on chambre gentiment et on recommence parce que "cette fois, c'était juste un mauvais lancer".

Le principe est simple : vous lancez le bâton vers les quilles, vous marquez des points selon ce qui tombe, puis les quilles sont relevées exactement à l'endroit où elles se trouvent. La zone de jeu évolue donc au fil de la partie, ce qui rend les lancers de plus en plus tactiques.

Le Molkky est un jeu de quilles qui convient aux petits comme aux grands, à condition de respecter une règle évidente mais importante : on lance dans une zone dégagée, sans mettre les autres joueurs en danger.



Principe et but du jeu

Le but est de marquer exactement 50 points. À chaque tour, un joueur lance le bâton vers les quilles. Le score dépend du nombre de quilles réellement tombées : une seule quille rapporte sa valeur, plusieurs quilles rapportent simplement le nombre de quilles renversées.

Faire tomber une seule quille

Si une seule quille tombe, vous marquez le nombre inscrit sur cette quille. Faire tomber la quille 12 rapporte donc 12 points, ce qui peut être très rentable... ou trop risqué en fin de partie.

Faire tomber plusieurs quilles

Si plusieurs quilles tombent, vous marquez autant de points que de quilles renversées. Trois quilles tombées rapportent 3 points, quels que soient les numéros inscrits dessus.

Matériel et mise en place

Pour jouer, il faut un kit composé des 12 quilles numérotées et du bâton de lancer. Avant le début de la partie, les quilles sont placées serrées les unes contre les autres, avec les numéros visibles depuis la zone de lancer.

>> Illustration de la position des quilles de Molkky au début d'une partie.

Les joueurs se placent derrière une ligne située entre 3 et 4 mètres des quilles. Cette distance permet de garder un vrai défi d'adresse tout en restant accessible aux joueurs occasionnels.

- Placez les 12 quilles groupées au départ, numéros orientés vers les joueurs.
- Définissez une ligne de lancer claire, située entre 3 et 4 mètres des quilles.
- Choisissez si la partie se joue en individuel ou par équipes de 2 à 4 joueurs.
- Prévoyez un espace dégagé derrière et autour des quilles pour éviter les lancers dangereux.

Déroulement d'une partie

La partie se joue à tour de rôle. Chaque joueur lance une fois le bâton, on compte les points, puis on relève les quilles tombées à l'endroit exact où elles se trouvent, en se basant sur leur base. C'est cette règle qui donne au jeu son côté malin : plus la partie avance, plus les quilles s'écartent.

- Le premier joueur lance le bâton depuis la ligne de lancer vers les quilles.
- On compte uniquement les quilles réellement renversées, pas celles qui bougent sans

Règle du Mölkky : jouer, compter les points et gagner



Regle.Net

tomber.

- Si une seule quille est tombée, le joueur marque la valeur indiquée sur cette quille.
- Si plusieurs quilles sont tombées, le joueur marque le nombre total de quilles renversées.
- Les quilles tombées sont relevées exactement là où elles sont tombées.
- Le joueur suivant lance à son tour, et la partie continue jusqu'à ce qu'un score de 50 soit atteint exactement.

Règles particulières et cas fréquents

La règle qui crée le plus de débats concerne le score final. Attention : si un joueur dépasse 50 points, il ne gagne pas. Son score redescend à 25, ce qui peut totalement relancer la partie.

Exemple : un joueur a 48 points. Il doit marquer exactement 2 points. Il peut donc faire tomber la quille numéro 2, ou bien faire tomber exactement 2 quilles. S'il marque 3 points ou plus, il dépasse 50 et revient à 25.

Autre point important : seules les quilles renversées comptent. Une quille simplement inclinée, déplacée ou touchée ne doit pas être comptée si elle n'est pas tombée. Pour éviter les discussions de 20 minutes, décidez toujours en regardant la position finale de la quille après le lancer.

Pour lancer, les styles peuvent varier, mais le geste doit rester sûr. Il ne faut pas lancer le bâton par-dessus son épaule, ni faire de lancer dangereux vers les personnes autour. Le jeu est convivial, pas censé transformer l'apéro en épreuve de survie.

Tableau récapitulatif

Règle du Mölkky : jouer, compter les points et gagner



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Une seule quille tombe	Le joueur marque la valeur inscrite sur la quille.	Une quille 9 rapporte 9 points.
Plusieurs quilles tombent	Le joueur marque le nombre de quilles renversées.	4 quilles tombées rapportent 4 points.
Score supérieur à 50	Le score du joueur redescend à 25.	Il faut viser juste en fin de partie.
Quille déplacée mais debout	Elle ne compte pas comme renversée.	Seules les quilles tombées rapportent des points.
Après le lancer	Les quilles sont relevées à leur emplacement de chute.	Le terrain change à chaque tour.

Comment gagner ?

Le gagnant est le premier joueur, ou la première équipe, à atteindre exactement 50 points. La précision compte donc autant que la régularité : au début, on peut chercher à marquer gros, mais en fin de partie il faut souvent viser une quille précise ou un nombre exact de quilles.

La meilleure approche consiste à surveiller son score à chaque tour. Si vous êtes loin de 50, une quille à forte valeur peut faire avancer vite. Si vous approchez du total final, mieux vaut jouer prudemment et viser le score manquant, même si cela rapporte peu.

Erreurs fréquentes

Compter les numéros de toutes les quilles tombées

C'est l'erreur classique. Les numéros ne comptent que si une seule quille tombe. Dès que plusieurs quilles sont renversées, on compte uniquement le nombre de quilles.

Replacer les quilles au centre

Après un lancer, les quilles ne reviennent pas à leur position de départ. Elles sont relevées là où elles sont tombées, ce qui modifie progressivement la partie.

Oublier la règle du dépassement

Atteindre 51 ou plus ne fait pas gagner. Au contraire, le score retombe à 25. Gardez un œil



sur le total, surtout quand vous passez au-dessus de 40.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux d'adresse en extérieur et les parties conviviales, vous pouvez aussi regarder du côté de la pétanque, autre grand classique où le dosage compte autant que la précision. Pour rester dans l'univers des activités à partager dehors ou en groupe, ces règles peuvent aussi vous donner des idées.

Pétanque Bowling Jeux en Extérieur

Questions fréquentes

Quel est le but du Mölkky ?

Le but du Mölkky est d'atteindre exactement 50 points en lançant un bâton en bois sur des quilles numérotées de 1 à 12.

Comment compte-t-on les points au Mölkky ?

Si une seule quille tombe, le joueur marque la valeur inscrite sur cette quille. Si plusieurs quilles tombent, il marque le nombre de quilles renversées.

Que se passe-t-il si un joueur dépasse 50 points ?

Si un joueur dépasse 50 points, il ne gagne pas et son score redescend à 25. Il doit ensuite continuer la partie pour atteindre exactement 50.

À quelle distance faut-il lancer au Mölkky ?

Les joueurs se placent derrière une ligne située entre 3 et 4 mètres des quilles avant de lancer le bâton.