

6bis - Molkkÿ



Contenu :

- 12 quilles numérotées de 1 à 12
- 1 bâton de jeu « molkkÿ »
- 1 ligne de départ bleue

Nombre de joueurs : 2 et +

Règle du jeu :

- Placer les quilles comme indiqué sur la photo ci-dessus pour le démarrage.
- Peut se jouer individuellement ou en équipe, dans ce dernier cas les points sont cumulés entre les différents membres de l'équipe.
- Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le molkkÿ. Il y a deux façons de marquer des points :
 - Si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ;
 - Si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.



Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber elle seule : il marque 12 points. S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points (2 quilles abattues).

ATTENTION : une quille n'est considérée comme abattues si elle est tombée **ENTIEREMENT** et ne repose sur aucune autre.

Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasser ce score, il retombe à 25.

Elimination : Tout joueur qui commet trois fautes (un lancer 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.

Partie suivante : les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente : le dernier d'abord, etc...

6bis - Molkkÿ



Variantes :

- **La Marseillaise** : les règles sont les mêmes mais il faut arriver à 51 points au lieu de 50 (se joue évidemment à l'apéro)
- **Avec ou sans annonce** : Le principe est simple mais très amusant. On peut jouer sans annonce et dans ces cas-là on compte les points comme dans la règle de base mais si on annonce de faire tomber une quille c'est là que tout peut se jouer :
Exemple : Christophe à 15 points et annonce le 12 : le 12 tombe donc il ajoute le double de la quille tombée à son score (24 points) ce qu'il lui fait 39 points. S'il manque le 12, il n'a plus que 3 points (12 points en moins). S'il manque le 12 et touche le 8, on lui retire quand même 12 points et on relève la quille 8 ou elle vient de tomber (il ne prend pas les points).
Il est possible également d'annoncer plusieurs quilles et le principe est le même : si les quilles annoncées tombent on double, si on y arrive pas on a autant de points en moins que de quilles annoncées.
Exemple : Christophe annonce 5 quilles à terre, les 5 quilles tombent et il gagne 10 points, il n'y arrive pas et il perd 5 points.
- **50 zap** : On garde les règles de base et on ajoute juste un point supplémentaire : si un joueur égalise le total d'un adversaire, ce dernier retourne à zéro. L'une des techniques à avoir pour cette variante est de rester juste derrière son adversaire d'égaliser son score dans la dernière ligne droite pour ensuite finir en beauté.