

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...
MÖLKKAAARI	« 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...)
MÖLKKÄÄJÄ	« 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	« meukéltää »	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 :

