

Les quilles finlandaises (Mölkky)



Noémie Vincent

Les quilles finlandaises. Jeu de quilles se pratiquant de préférence en plein air qui s'inspire de la pétanque et du bowling. L'objectif est de marquer exactement 50 points, et pas un de plus un peu comme aux fléchettes, en renversant des quilles numérotées de 1 à 12 en lançant un bâton de bois. Ce bâton de lancer, le mölkky (le bâton « neutre », celui qui n'a pas de numéro) mesure 22,5 cm de longueur et les quilles 15 cm de haut. Leur diamètre est de 5,5 cm.



Intérêt et bienfaits

- Règles simples
- Convivial
- Activité traditionnelle qui permet de diversifier les activités de visée (fléchettes, sarbacane et de lancer (pétanque, boules)
- Nécessite très peu de matériel et d'espace
- Peu coûteux
- Pratique mixte ou intergénérationnelle

Matériel

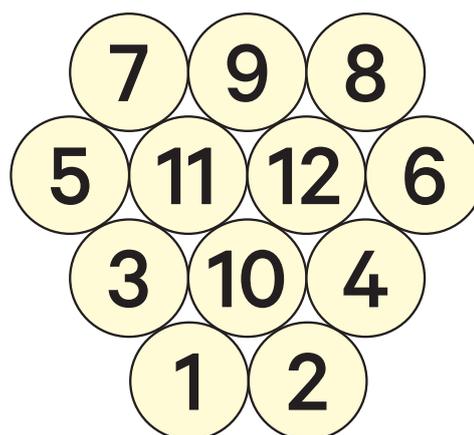
- Un jeu de quilles finlandaises (environ 25 € et 35 € dans les magasins spécialisés ou les grandes surfaces.

Un terrain de jeu et aménagement de l'espace

Le jeu des quilles finlandaises se pratique plutôt en extérieur sur divers revêtements possibles : herbe, sable, cailloux...

Les quilles sont placées au départ les unes collées aux autres dans la configuration suivante :

Le lanceur se place à 3 ou 4 mètres du jeu de quilles installé.



Noémie Vincent



Noémie Vincent

Règles de base

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

Le pointage du joueur dépend à la fois du nombre de quilles renversées et de leur valeur. Mais attention, ce n'est pas en faisant tomber plusieurs quilles que l'on marque le plus de points. En effet :

- s'il fait tomber une quille, le joueur marque la valeur de la quille ;
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées indépendamment de la valeur indiquée sur celles-ci ;
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre ou sur le mölkky, elle n'est pas comptée.

Les quilles tombées sont ensuite relevées sur leur base à l'emplacement où elles se trouvent. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un lancer à tour de rôle, et il est fait autant de tours que nécessaire.

Le vainqueur est celui qui marque exactement 50 points. Si cette marque est dépassée, le pointage du joueur ou de l'équipe redescend à 25.

Rôle de l'animateur

Ce jeu permet l'autogestion des participants. S'il y a un animateur, son rôle est d'expliquer les règles et de proposer différentes variantes pour diversifier l'activité (voir ci-dessous).

Situation n°1 marquer des points

But : Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky. 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.

Consignes : 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 et ne repose sur aucune autre. Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, son score retombe à 25.

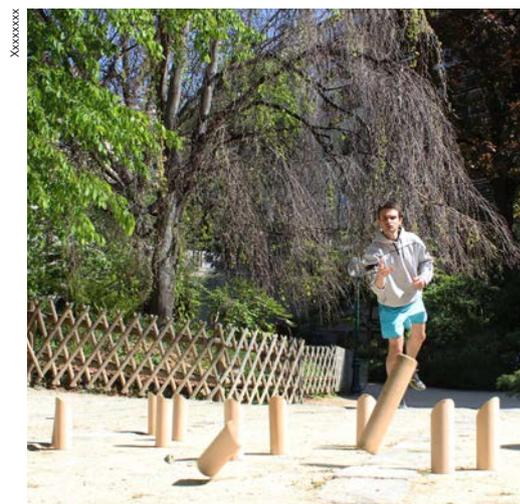
Situation n°2 jeu avec annonce

But : Pour rendre le jeu des quilles finlandaises plus plaisant encore, on peut y ajouter une dimension de pari ou de défi en annonçant à l'avance quelle quille on vise, avec pour enjeu la possibilité de doubler le nombre de points marqués. Par exemple, si un joueur qui totalise déjà 15 points, annonce qu'il vise la quille « 12 » :

- Le numéro 12 tombe. Le joueur ajoute le double de la valeur de la quille tombée à son score (c'est à dire 24) ce qu'il lui fait 39 points.
- Il manque le 12. On lui retire au contraire la valeur de la quille : il n'a plus que 3 points.
- Il manque le 12 mais touche la quille 8, on lui retire quand même 12 points et on relève la quille 8 à l'endroit où elle vient de tomber.

Il est possible également d'annoncer que l'on va renverser plusieurs quilles. Le principe est alors le même ; si les quilles annoncées tombent, on double les points ; et en cas d'échec on vous les retirera autant de points que de quilles annoncées.

Exemple : le joueur annonce 5 quilles à terre, les 5 quilles tombent. Le joueur gagne 10 points. S'il n'y arrive pas, il perd 5 points.



Situation n°3 50 Zap

But : Atteindre en premier le score de 50 avec la possibilité d'annuler les points comptabilisés par vos adversaires.

Consignes : Si un joueur égalise le total d'un adversaire, ce dernier retourne à zéro.

La tactique la plus efficace consiste à rester en position d'attente, en se situant au score juste derrière son adversaire avant d'égaliser en toute fin de partie.

Situation n°4 impair : perd

But : Ce jeu oblige les joueurs à être plus précis puisque seules les quilles paires permettent de gagner des points.

Consignes :

- Lors du premier tour, chaque joueur ou équipe doit au moins faire tomber 3 quilles, sinon il perd 3 points moins le nombre de quilles tombées. Aucun point n'est marqué le premier tour, il permet juste de préparer la partie.
- Le premier tour terminé : les scores pairs sont additionnés au score du joueur ; les scores impairs sont déduits du score du joueur (score arrondi au pair inférieur)
- Le premier joueur ou équipe atteignant les 50 points à gagné



Autres situations

- Le « mémolkky » (les règles sont identiques mais les numéros sont placés sous les quilles, cachant ainsi leur valeur).
- Les quilles finlandaises de couleurs (pour les enfants), le principe étant qu'un enfant devra faire tomber les quilles de sa couleur pour gagner des points. S'il fait tomber une autre couleur, il donne des points à son camarade.



Noémie Vincent

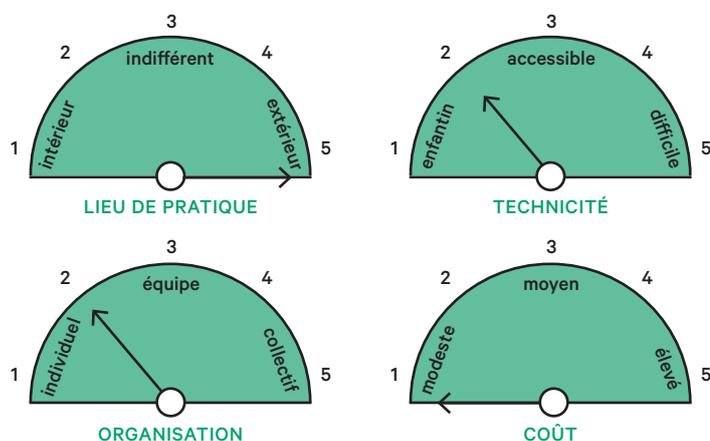
Éléments pour organiser une rencontre

Une partie peut se jouer à deux ou plus mais aussi par équipes composée de deux à quatre joueurs.

Le premier joueur ou la première équipe à atteindre les 50 points gagne la partie. A l'approche des 50 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre ces 50 points par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent). Si par exemple son pointage est de 48, le joueur doit faire tomber deux quilles quelconques ou la quille numéro 2 et seulement celle-ci.

Si le pointage est de 49, la seule solution consiste à faire tomber la quille 1 et aucune autre.

BAROMÈTRE PLURISPORT



Combinaisons possibles avec d'autres activités

Les quilles Finlandaises sont complémentaires aux activités traditionnelles et de visé: pétanque, fléchettes, bowling, ..., ou tous jeux traditionnels, régionaux.

