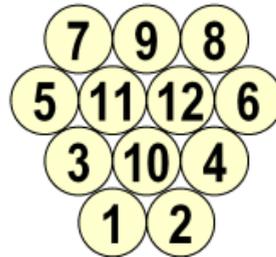


# CDIDIER LOCATION

## Molky :

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Molky. 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. Les quilles sont placées les unes contre les autres (voir schéma) à une distance de 3 à 4 mètres l'endroit où on va se placer.

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 Molky) 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)