

# *Mercredi*



**Le mölkky (lanceur) est magique !**

## **Règle du jeu :**

**Le score du joueur dépend du nombre de quilles renversées :**

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

**Les quilles tombées sont ensuite relevées là où elles se trouvent.**

**Le jeu continue.**

# Le mölkky magique...

## Cycle 1

*(Jeu avec les quilles de 1 à 5, nombres écrits avec des constellations, les autres quilles ont les nombres cachés)*

**Le mölkky a le pouvoir magique de transformer l'écriture de mon score.** J'écris sur ma grille les nombres qui correspondent aux constellations.

.....	Quilles tombées 	Score
<b>1<sup>er</sup> tour</b>		=
<b>2<sup>ème</sup> tour</b>		=
<b>3<sup>ème</sup> tour</b>		=
<b>4<sup>ème</sup> tour</b>		=
<b>5<sup>ème</sup> tour</b>		=

# Le mölkky magique...

## Cycle 2

*(Jeu avec les quilles de 1 à 7)*

**Le mölkky a le pouvoir de faire additionner les quilles entre elles !**

**Mais attention ! Si parmi les quilles qui tombent, la « 5 », la « 6 », ou la « 7 » tombent... le score du tour correspond au nombre de toutes les quilles tombées...**

.....	<b>Mölkky</b> <b>+</b>	<b>Quilles</b> <b>tombées</b>	<b>Score</b>
<b>1<sup>er</sup> tour</b>			=
<b>2<sup>ème</sup> tour</b>			=
<b>3<sup>ème</sup> tour</b>			=
<b>4<sup>ème</sup> tour</b>			=
<b>5<sup>ème</sup> tour</b>			=

# Le mölkky magique...

## Cycle 3

Le mölkky a le pouvoir de faire multiplier les quilles entre elles !

Mais attention ! Si parmi les quilles qui tombent, la « 6 » tombe... le score du tour correspond au nombre de toutes les quilles tombées...

.....	Mölkky x	Quilles tombées	Score
1 <sup>er</sup> tour			=
2 <sup>ème</sup> tour			=
3 <sup>ème</sup> tour			=
4 <sup>ème</sup> tour			=
5 <sup>ème</sup> tour			=