

---

# De Mlkky Spelregels

---

## Spelregels van het spel en opstelling van de houten paaltjes

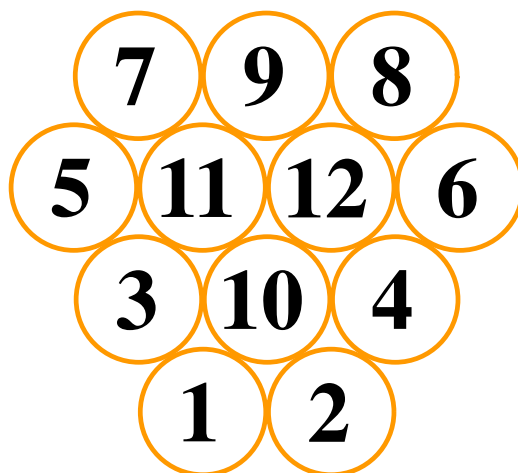
### In het kort

#### Spel onderdelen

- **Twaalf houten paaltjes** van gelijkaardige afmetingen, genummerd van 1 tot 12
- En grotere werpstok, genaamd de **Mlkky**

#### Opstelling

- De genummerde paaltjes worden in **formatie** geplaatst (zie afbeelding)
- Om de **werpafstand** te markeren, wordt er op circa 3 à 4 meter van de genummerde paaltjes een streep getrokken



#### Principe

- Probeer **om beurt** de genummerde paaltjes omver te gooien met de Mlkky
- **Na elke worp** worden de paaltjes terug recht gezet op de plaats waar ze zijn geland
- De eerste speler die **exact 50 punten** behaalt, wint het spel

#### Puntentelling

- Als er **exact n paaltje** wordt omvergegooid, dan correspondeert het cijfer op dit paaltje met het aantal gescoorde punten
- Als er **meerdere paaltjes** worden omvergegooid, dan correspondeert het aantal omgevallen paaltjes met het aantal gescoorde punten
- De score van een speler die **meer dan 50 punten** gooit, wordt teruggebracht naar 25
- Een speler die 3 keer na elkaar geen enkel paaltje raakt, is **uitgeschakeld**.

## Meer gedetailleerd

Over de jaren heen is er een algemene consensus bereikt over de details van de spelregels van Mölkky. Wat volgt zijn de regels die werden overeengekomen door de officieel erkende Mölkky verenigingen en federaties.

### De Mölkky set en zijn officiële afmetingen

Een authentiek Mölkky spel is gemaakt van berkenhout. De 12 genummerde paaltjes zijn **15cm** hoog, plat aan hun basis en afgeschuind ( $45^\circ$ ) aan de bovenkant. Hun diameter is **5,9cm**. De paaltjes zijn genummerd van 1 tot 12 op hun afgeschuinde gedeelte. De werpstok is **22,5cm** lang en heeft ook een diameter van 5,9cm.

### Positionering van de houten paaltjes

Aan het begin van het spel worden de genummerde paaltjes op een afstand van **3.50m (+/- 10cm)** van de spelers geplaatst (zie bovenstaande afbeelding voor de formatie). Een omvergegooid paaltje wordt weer rechtop gezet (zonder hem van de grond te tillen) op de plaats waar hij is geland, met zijn nummer naar de spelers gericht. Op die manier geraken de paaltjes gedurende het spelverloop over het speelveld verspreid.

### Werpzone

De **mölkkaari** (zie afbeelding) wordt gebruikt om de zone af te bakenen van waaruit een speler de Mölkky naar de genummerde paaltjes mag gooien.



De mölkkaari bestaat uit vier met elkaar verbonden stukken hout, elk 24cm lang, 3.2cm breed en 1.8cm dik. De positie van de mölkkaari op de grond is **trapeziumvormig** (de twee laterale stukken zijn  $45^\circ$  naar de spelers gebogen). Elke worp moet van achter de mölkkaari

plaatsvinden, zonder hem aan te raken.

### Speelveld

Het speelveld wordt afgebakend door lijnen. Deze lijnen zijn louter indicatief, en hebben bijgevolg geen effect op de puntentelling zoals hierboven besproken. Ze zijn er enkel omwille van een **praktisch reden** - het voorkomen dat paaltjes vermengd raken met paaltjes van een naburig spel. Paaltjes die buiten het speelveld zijn beland worden weer rechtopgezet binnen het speelveld, ter hoogte van de plaats waar ze zijn geland en op een Mölkky's lengte vanaf de rand van het speelveld.

### Het verloop van een spel

De spelers (of teams) proberen elk om beurt om vanaf de werpzone, met de Mölkky, de genummerde paaltjes omver te gooien. Elke manier van gooien is toegestaan. Een paaltje wordt slechts beschouwd als omvergegooid als deze **volledig op de grond is gevallen**. Een paaltje is

niet omvergevallen als het leunt op een ander paaltje, de Mlkky of een natuurlijk object (boomstronk, plantje, ...). Als een paaltje tegen een kunstmatig object (cementrand, bankje, ...) leunt, wordt het wel als omvergevallen beschouwd.

Een speler kan op slechts   n van twee mogelijke manieren punten scoren:

- Het **omvergooien van exact   n paaltje**: het cijfer op dit paaltje correspondeert dan met het aantal gescoorde punten
- Het **omvergooien van twee of meer paaltjes**: het aantal omgevallen paaltjes correspondeert dan met het aantal gescoorde punten (bv. het omvergooien van 3 paaltjes levert 3 punten op)

De winnaar van het spel is degene die als eerste **exact 50 punten** behaalt, en daarmee het spel be  indigd. Als de score van een speler hoger is dan 50, wordt deze teruggebracht naar 25. Een speler die drie achtereenvolgende worpen geen enkel paaltje raakt, is uitgeschakeld. In het geval dat alle spelers worden uitgeschakeld voordat iemand 50 punten behaalt, wint de laatst overgebleven speler.

## Meerdere rondes

Een Mlkky wedstrijd vindt doorgaans plaats tussen twee teams in een **best-of-three** setting. Door een loting (bv. muntje gooien) wordt bepaald welk team de eerste ronde start. Indien een derde ronde plaatsvindt (elk team heeft   n ronde gewonnen), telt elk team zijn punten van de twee voorgaande rondes. Het team dat de meeste punten scoorde start de derde en laatste ronde. In het geval van een gelijkspel, is er **mlkkout**.

## Mlkkout

**Mlkkout** is een middel om een **uiteindelijke winnaar** aan te duiden tussen twee teams met hetzelfde aantal punten.

- 8 Bij mlkkout, worden de paaltjes **6, 4, 12, 10 en 8** (in die volgorde) achter elkaar geplaatst, met een afstand van de lengte van de Mlkky ertussen. Het eerste paaltje (nummer 6) wordt
- 10 op 3.50m (+/- 10cm) van de werpzone geplaatst. Omvergegooide paaltjes worden telkens
- 12 weer teruggeplaatst op hun startpunt. Zoals gewoonlijk wordt bij het omvergooien van   n
- 4 paaltje het aantal punten op het betreffende paaltje geteld. Bij het omvergooien van
- 6 meerdere paaltjes wordt het aantal omvergevallen paaltjes geteld.

Een loting bepaalt welk team als eerste moet gooien. In teams van 1 speler gooit elke speler drie keer. In teams van 2 spelers moet elke speler twee keer gooien. In teams met meer dan 2 spelers moet elke speler maar   n keer gooien. De **volgorde van gooien** van teams A en B ziet er als volgt uit:

- **teams van 1 speler**: A BB AA B
- **teams van 2 spelers**: A BB AA BB A
- **teams van 3 spelers**: A BB AA B
- **teams van 4 spelers**: A BB AA BB A
- enz...

Het team dat het meeste punten scoorde na uitvoering van de vereiste worpen, **wint de mlkkout**. Als op dit ogenblik de score van beide teams nog steeds gelijk is, mag elke speler opnieuw gooien totdat   n team meer punten heeft gescoord.

