

## モルック ルール

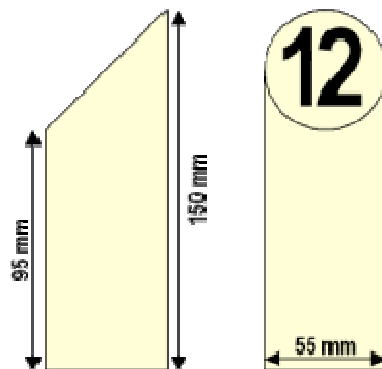
### (概要)

- ・プレイヤーは、モルック (mölky) と呼ばれる木製の棒を投げて、スキttl (skittles) と呼ばれる木製のピンを倒します。
- ・スキttlの倒れた本数とそこに書かれた数字により得点を得ます。
- ・その得点の合計を先にちょうど50点にしたプレイヤーの勝利です。

<モルック>

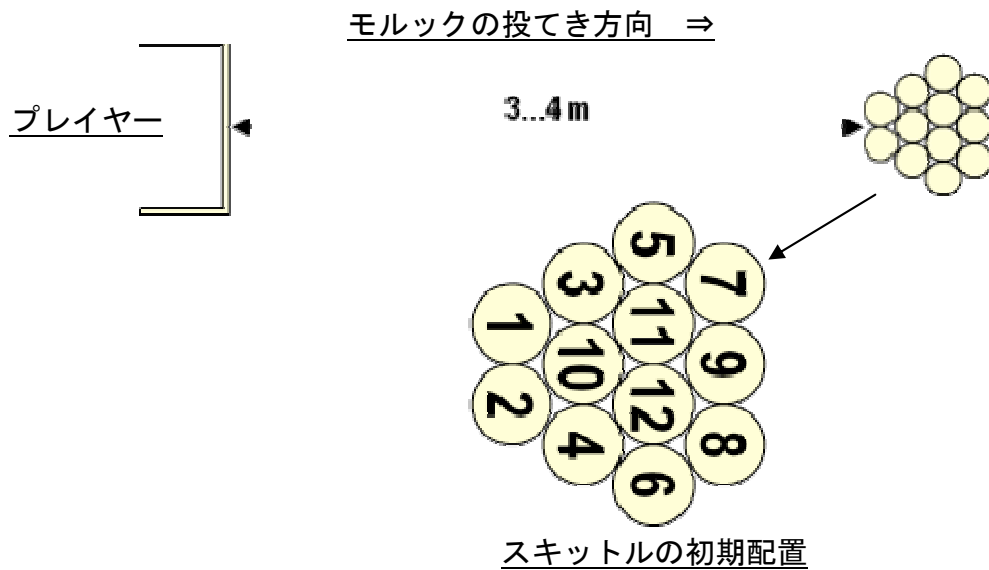


<スキttl>



### (プレイエリア)

- ・プレイエリアは下図のようになります。
- ・スキttlを初期配置図のように並べます。



## (ゲームの進め方／得点方法)

- 1) プレイヤーの先攻・後攻を任意の方法で決めます。
- 2) 最初のプレイヤーが投てき後、両プレイヤーが交互に投げます。
- 3) **得点方法**

倒れたスキットルの本数を数え、下表に従って得点を加算していきます。

得 点 表

パターン	スキットルの倒れた数	得 点
①	0本	0点
②	1本	倒れたスキットルに書かれた数
③	2本 以上	倒れたスキットルの本数

※なお、数えるのは完全に倒れたスキットルのみとします。

モルックや別のスキットルの上に重なったものは数えません。

- 4) ちょうど50点になったプレイヤーが出たらラウンド終了です。⇒7)へ  
**もし50点を超えてしまったら、そのプレイヤーの得点は25点に戻されます。**

⇒ちょうど50点になってない場合、5)に続きます。

- 5) 倒れたスキットルを、その位置で起こします。

⇒このため、スキットルの位置は次第にばらついてきます。

これにより、ちょうど50点にするためにどのような順でスキットルを倒すかの戦略が重要になります。

- 6) 次のプレイヤーが投てきを行います。以降、3)以下を繰り返します。

- 7) この時の得点が各プレイヤーの得点となります。

これを4ゲーム繰り返し、合計得点の多いプレイヤーが勝利となります。

⇒勝利条件は任意で設定すると良いです。

(例：①ゲーム数 ②目標得点に達するまで、等)。

## (その他ルール)

- ・ 3回連続で得点できなかった（スキットルを倒せなかった）プレイヤーは失格となります。そのラウンドでの以降の投てきは出来なくなり、得点は0点となります。

- ・ 投てきは下投げで行ってください。

⇒公式ルールでは記載がありませんが、安全等の観点からお願いします。

**(参考：団体戦ルール)**

- ・ 1チーム4人、4ラウンドの総得点で競います。
- ・ 各チームが順番に投てきします。各チームはチーム内で投てき順を決めておき、その順で投てきを行います。  
⇒3チーム（A～Cとします）の場合、投てき順は以下の通り。  
A 1→B 1→C 1→A 2→B 2→・・・B 4→C 4→A 1→・・・
- ・ 4人の得点を順次加算していき、50点ちょうどになったチームが出たらラウンド終了です。得点方法等は通常ルールに準拠します。
- ・ 3回連続で得点できなかった（スキットルを倒せなかった）チームは失格となり、そのラウンドでの得点は0点となります。
- ・ 2ラウンド目以降の各チームでの投てき順は、前回のラウンドでの獲得点数が低かったプレイヤーから順番になります。

\* \* \* \* \*

〈モルックプレイ写真〉

