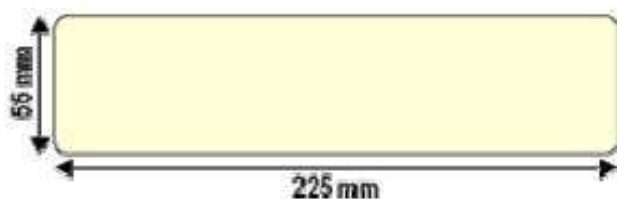


モルック ルール

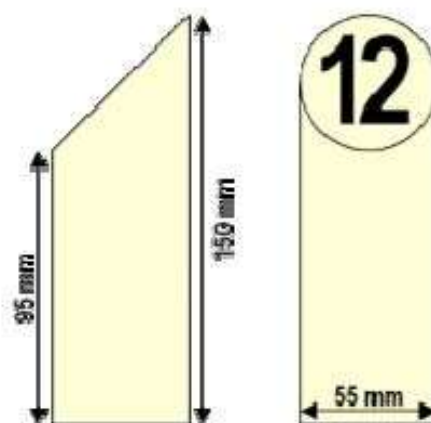
(概要)

- ・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>

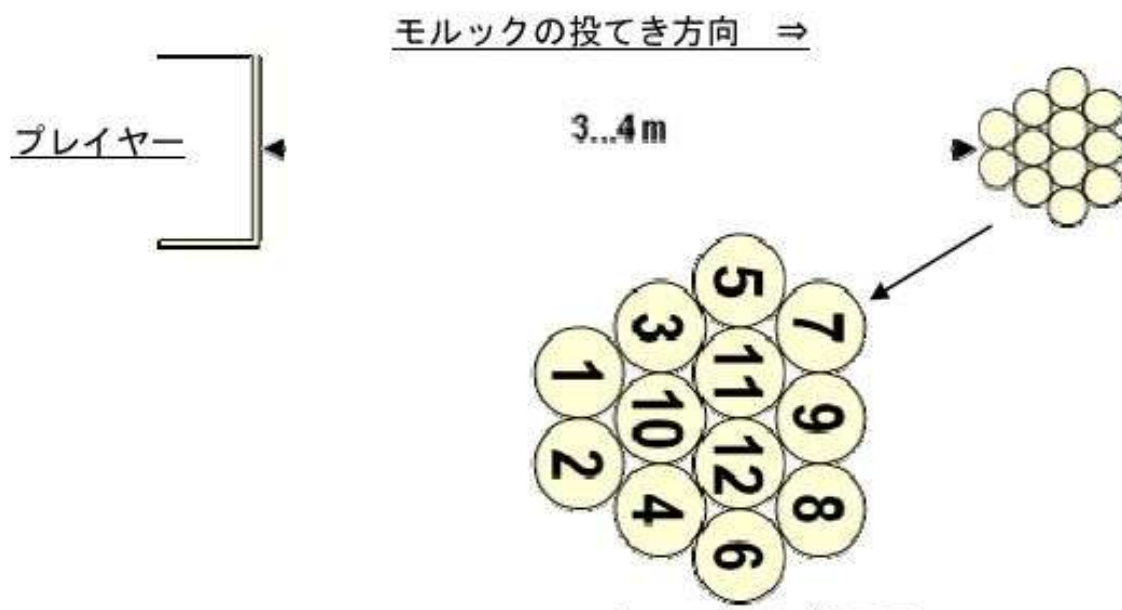


<スキttl>



(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	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。

