



みんなで モルック (Mölky) 楽しんで!

モルックのルール 日本語訳

(FIMA フィンランド国際モルック協会)

家族・仲間で楽しむ
フィンランド生まれの
レクリエーションスポーツ

モルック



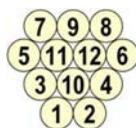
※ このルールの解説は、フィンランド国際モルック協会(FIMA)のルールを、日本モルック協会で翻訳して公開しているものを、文章の記載順の変更や解説画像を加えて編集しておりますので、ご理解の上ご使用下さい。

2014. 09. 30 作成

「みんなでモルック」の会

1. 基本ルール

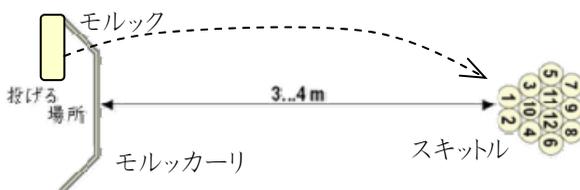
プレーヤーは、モルック(mölky)と呼ばれる木製の棒を投げて、スキttl(skittles)と呼ばれる木製のピンをたおします。



スキttlは、上側に傾斜が付いており、そこに 1 から 12 まで数字が書かれています。スキttlは当初右図のような配列で並べます。

3~4m 離れた場所にモルッカーリを置き、その後ろからモルックを投げスキttlを倒します。

スキttlは、倒された地点で再び正面が向くように立て直します。そうすることで、ス



キttlはゲームが進むにつれて広がっていき、倒すのが難しくなってきます。

1 本だけスキttlが倒れると、スキttlに書かれている数字が得点になります(9 の番号 1 本だけ倒れたら 9 点)。

2 本以上倒れると、数字は無関係となり倒れた本数が得点となります(5 本倒れたら 5 点)。地面にすべて接地したスキttlだけが倒れたとみなされ、スキttl同士で重なったり、モルックの上に倒れたものは、倒れたとみなされず得点になりません。

ちょうど 50 点に達したプレーヤーが出た時点でゲームは終了となり、その時の得点がそれぞれのプレーヤーの得点になります。50 点を越えたプレーヤーの得点は、25 点に戻されます。3 回連続で 1 本も倒れなかった場合、そのプレーヤーの得点は 0 点となり、その時点でそのプレーヤーは試合に参加できなくなりますが、他のプレーヤーは続行します。

投球順は様々な方法で決定され得ます。例えば、二人もしくは2チームの場合、コイン投げが推奨され、勝者は先に投げるか(先攻)後に投げるか(後攻)を選ぶ事ができます。続く試合は、投順は逆になります。

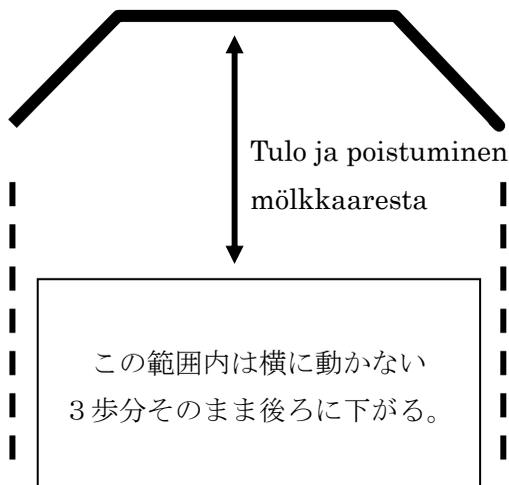
複数チームの試合の場合、くじ引きで投順が決定される。どのチームも、1番目、2番目などすべての投順を経験します。

公式試合では、公式の tuoterengas 社製のモルックで行われ、スキトルはモルッカーリから 3.5 m の位置に配置します。

FIMA(フィンランド国際モルック協会)は、これらのルールを変更する権利を持っています。

2. モルッカーリの設置とファール

- モルッカーリの両端を 45 度に開いた状態で設置します。
- プレーヤーは投球後、モルッカーリから後ろに下がります。
- モルッカーリを跨ぐ形で前や横に動いてしまった場合やモルッカーリに足などが触れるのもファウルとされ、得点は 0 点となり、プレーヤー(もしくはチーム)が 37 点以上ある場合、25 点に減点されます。
- ファールを防ぐには、
『投げた後、モルッカーリからそのまま後ろに下がる』を徹底して、モルッカーリの端を意識しながら 3 歩そのまま後ろに下がれば確実です。



3. スキttlがコート外や壁に当たった場合

公式試合では、次のルールよって得点等が決められています。

- 屋外コートではコートを越えてスキttlが飛んで倒れたとしても、そのスキttlは点数に入ります。
- 屋外のコートを越えて飛んだスキttlを立て直す際は、モルックの長さ分の距離をコート枠線から測って、その位置にスキttlを立て直します。
- 屋内コート等で壁などに当たって跳ね返ったモルックにより倒れたスキttlは点数に含めません。
- 壁などに当たって跳ね返ったスキttlが他のスキttlに当たった場合も、これらのスキttlは点数に含めません。
- 壁に当たって点数に含めないスキttlはモルックの長さ分の距離を壁から測り立て直します。

例 1: モルックが直接当たった 5 番スキttlが壁に当たり倒れたときは 5 点。

例 2: モルックが壁に跳ね返り 3 番に当たって 3 番が倒れたときは 0 点。

例 3: 3 番スキttlが壁に当たり跳ね返り 5 番に当たり、どちらも倒れたときは 0 点。

4. 同点の場合の勝者決定方法

同点の場合、勝者は以下のいずれかで決定される。

A、B、C、Dの4チームがA×B、A×C、A×D、B×C、B×D、C×Dでそれぞれ2回ずつ対戦の場合。(A×Bの試合の場合、1試合目はAが先攻、2試合目はAが後攻。)

勝数結果が以下であったとする。

・A-C 1-1 ・A-B 2-0 ・C-B 0-2 ・A-D 1-1
・B-D 2-0 ・C-D 1-1 (50-43 と 42-50 総点 C=92 D=93)

全試合の勝数結果：

A チーム 4 勝 B チーム 4 勝 C チーム 2 勝 D チーム
2 勝

- ① 同点相手との試合結果を比較して勝者を決定。
(勝数 A=B だが、A×B では A が勝っているため A が勝者。)
- ② 同点相手との試合点数の総数を比較。
(勝数 C=D だが、C=92 D=93 で D が勝者)
- ③ 同点相手と、全試合の勝数結果を比較。
- ④ すべての試合勝数を比較。
- ⑤ すべての試合点数の総数を比較
- ⑥ 引き分けのまま

また、モルックアウトの方法で決めることもできる。

