



# モルック (molcky) のゲームの進め方

2015.02.17

## 1. ゲームの準備 (個人戦は全員で、チーム戦はチームの代表が協力して)

- ① ゲームに必要な、「モルック」(必須)、「スキttl」(必須)、「モルッカー」(必須)、「配置シート」、「得点集計表」と得点掲示板(両方またはどちらか一つ)の用具を準備する。
- ② モルックを投げる位置と方向を決め、それに合わせてモルッカーを置く。その横に記録員が座るイスを置き、その後を次のプレイヤーの場所とする。
- ③ 投げる位置からプレイヤー(競技者)の構成状況に合わせて3~4m先(距離は自由に児童の場合は3m未満が望ましい)に、モルックの配置シートを置くか、その位置をマークして、モルック12本の番号を投げる位置に向けて立てる。
- ④ 得点集計表に得点を記入する記録員を決める。
- ⑤ ゲームをするチーム名(個人競技のときは氏名)とその競技順(モルックを投げての点数の昇順などで)を決めて、準備した「得点記録表」や「得点掲示板」にチーム名を記入する。
- ⑥ チーム別に整列して相互に挨拶をした後に、プレー順に再整列してプレー順を相互に確認する。

## 2. ゲームの開始 (3チーム以上でモルックが2本の場合)

ゲームでは、一人のプレイヤーが「モルックを投げる」→「スキttlを起こす」→「得点をかぞえる(審判員)」→「モルックを渡す」の順に、ゲームの参加者全員が役割分担する。

- ① 記録員はモルッカーの置いた付近に、最後のプレイヤーか他の人(記録員)が審判員をした後、記録員はスキttl脇の定位置に移動する。
- ② 最初と次のプレイヤーがモルックを持った後、記録員が最初のプレイヤーのチーム名または氏名(Aチームどうぞ)を言う。
- ③ 記録員からチーム名(氏名)を呼ばれたら、プレイヤーはモルックを投げる。
- ④ 審判員は、ファールの有無を確認して、得点となるスキttlの本数と得点(5本5点、1本8点、得点なし0点など)を伝えて、モルックを拾い、次のプレイヤーにモルックを手渡す。
- ⑤ 記録員は、審判員の言った得点(5本5点など)を繰り返して言ってから、その得点を得点表に記入、掲示板に表示して、プレイヤーのチーム名と合計得点(Aチーム 32点です)を言う。
- ⑥ プレイヤーは、審判員の言った得点が正しいことを確認し、倒れたスキttlを起こして、次のプレイヤーの方向にスキttlの数字を向けた後に、次のプレイヤーの審判員を担当する。
- ⑦ 記録員は、次のプレイヤーのチーム名または氏名と合計得点(Bチームどうぞ 43点です)を言い、その後③~⑦を繰り返す。