



ゲームのルールと進め方

1. モルックとは？

モルック(Molky)は、フィンランド生まれのシンプルなレクリエーションスポーツで、ルールが簡単で、個人戦でもチーム戦でもでき、子どもから高齢者まで、そして男女や障害の有無など体力に関係なく、誰もが楽しめる生涯スポーツです。

ゲームは、プレーヤーがモルックと呼ばれる木製の棒を、3～4m 先にあるスキttlと呼ばれる木製の12本のピンにボウリングゲームのように投げて倒し、ちょうど50点の得点を目標に競うスポーツです。

2. ルールのあらまし

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、スキttlは、はじめは右上の図のような配列で並べます。

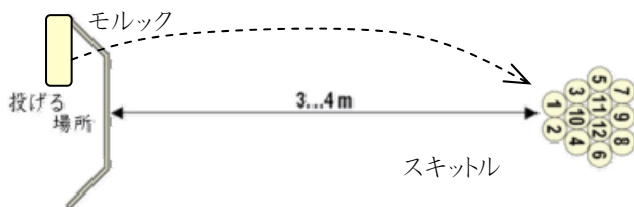
モルックで倒され散らばったスキttlは、その場で番号をプレーヤーに向け再び立てられます。そうすることで、スキttlはゲームが進むにつれて広がっていき、狙うのが難しくなってきます。

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

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(5 本倒れたら5点)となります。

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、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、そのとき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。技術もさることながら、戦略が重要なゲームです。



3. 得点の数え方とローカルルール

得点の数え方は基本ルールですが、ゲーム終了の点数などは状況に合わせてルールを変えてゲームができます。

(1) 得点の数え方

- ① たくさん倒れたスキttlのうち、地面にすべて接地した本数だけが得点となり、他のスキttlやモルックの上に重なったものは得点としない。(9本倒れても6点)
- ② スキttlが1本だけ倒れると、その数字が得点。(得点が1本で12点)
- ③ 2本以上倒れても得点となるモルックが1本の場合も、その番号が得点。(2本倒れても8点)
- ④ 得点となるモルックが2本以上のときは、倒れた本数が得点。(2本倒れたら2点)



①: 9本倒れても6点



②: 得点が1本で12点



③: 2本倒れても8点



④: 得点が2本で2点

(2) ローカルルールの決定 (下線が標準ルール)

- ローカルルールの決定前に、ゲームが個人戦かチーム戦か、チーム数とその人数などを決める。
- ☆ モルックカーリはスキttlまでの距離を3〜4m(⇒ 約2m、約2.5m、約3m、約3.5m、約4m)にする。
 - ☆ ちょうど50点(⇒ 30点、40点、その他)に達した時点でゲームは終了で、そのプレーヤーが勝者。その時のポイントが各自のポイントになる。
 - ☆ ゲーム終了の得点(50点)を越えたプレーヤーの得点は、25点(⇒ 0点、15点、20点、30点、その他)に戻す。
 - ☆ モルックカーリ接触などのファールは0点(⇒ そのまま継続、その他)
 - ☆ 3回連続で得点が無い場合、その後の試合は、累計得点を0点として、そのゲームを失格(⇒ そのまま継続、1/2の得点(端数切捨て)で継続、0点の得点で継続、その他)とする。
 - ☆ 2ゲーム以降の競技順は、累計得点の低いチームから始めて、ゲームの勝敗は、4ゲーム(⇒ 1ゲーム、2ゲーム、時間、その他)の合計得点で決め、同得点の場合は、再試合(⇒ 1投得点の回数、モルック投げ、じゃんけん、モルックアウト、その他)で決める。

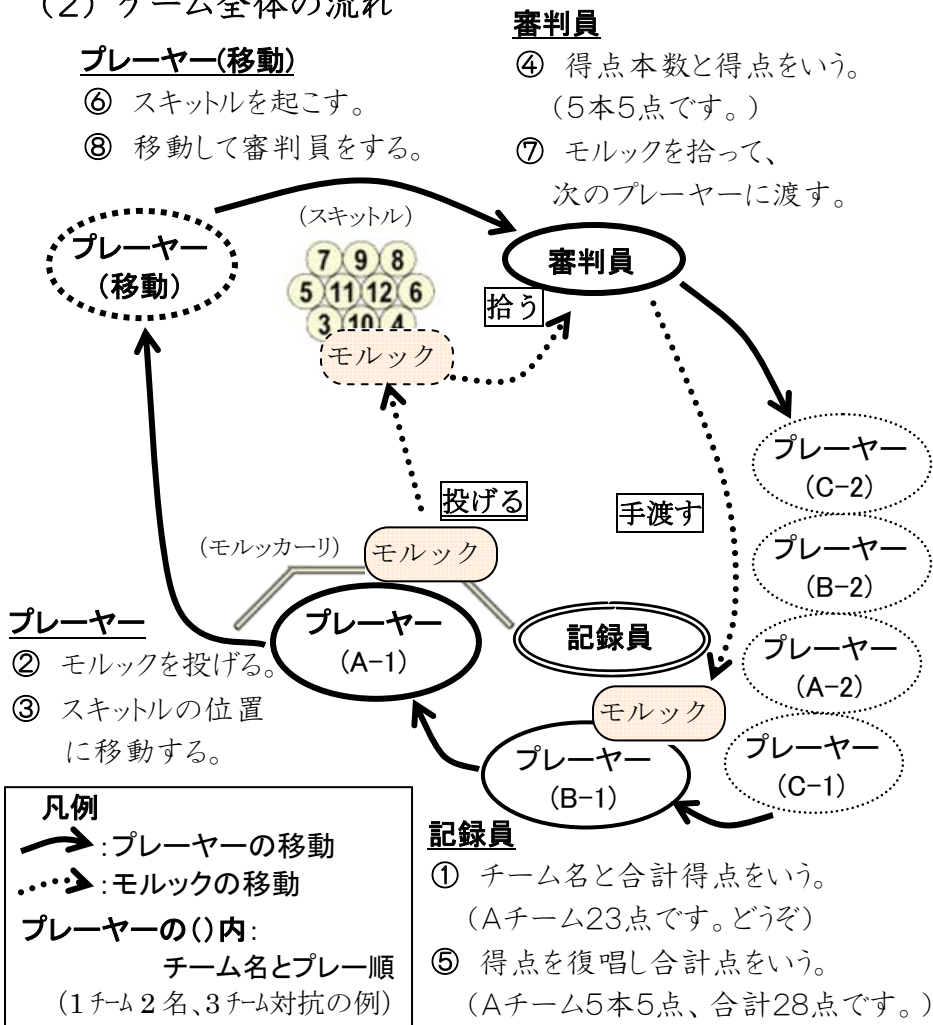
4. ゲームの全体構成(公式ルールではありません)

プレイヤーが役割を分担して番号順にゲームを進めます。

(1) ゲーム前の準備

- ① チーム毎にチーム名とチームの競技順、必要により記録員も決める。
- ② チームの代表が「ジャンケン」などでチーム別の競技順を決める。
- ③ チーム別に整列し、記録員がチームの紹介をして相互に挨拶をする。
- ④ 競技順に整列しプレイヤーと次のプレイヤーがモルックを持つ。

(2) ゲーム全体の流れ



5. ゲームの進め方（公式ルールではありません）

一人のプレーヤーが「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をして進める方法の一例です。

（1）ゲームの準備（チーム戦はチームの代表が協力して）

- ① モルックを投げる方向を決めモルッカーリを置く。その横に記録員が座るイスを置き、その後を次のプレーヤーの場所とする。
- ② モルッカーリの位置から3～4m先に、モルックの配置シートを置いて、モルック12本の番号を投げる位置に向けて立てる。
- ③ 得点集計表に得点を記入する記録員を決める。
- ④ ゲームをするチーム名とその競技順を決めて、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。
- ⑤ チーム別に整列して相互に挨拶をした後に、チーム毎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）

- ① 最初のプレーヤーの時だけ、記録員がスキttlの位置で審判員をした後、記録員はモルッカーリ脇の定位置に移動する。
- ② 最初と次のプレーヤーがモルックを持った後、記録員が最初のプレーヤーのチーム名または氏名（Aチームどうぞ）を言う。
- ③ 記録員にチーム名を呼ばれたプレーヤーは、モルックを投げる。
- ④ 審判員はファールの有無を確認し、得点となるスキttlの本数と得点（5本5点、1本8点、ファール0点など）を記録員に伝え、モルックを拾って、次のプレー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）を繰り返して言うってから、その得点を得点表に記入、掲示板に表示して、プレーヤーのチーム名と合計得点（Aチーム 32点です）を言う。
- ⑥ プレーヤーは、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、次のプレーヤーの方向にスキttlの数字を向けた後に、次のプレーヤーの審判員を担当する。
- ⑦ 記録員は、次のプレーヤーのチーム名または氏名と合計得点（Bチーム43点です。どうぞ）を言い、その後③～⑦を繰り返す。