

WEIKKY

swissmade by **Weizenkorn**



Contenu

12 quilles en bois numérotées **A**

1 lanceur en bois **B**

Règles du jeu en allemand, français, italien et anglais

Idée de jeu

Weikky est un jeu de lancer originaire de Finlande. Il convient aux grands comme aux petits et peut se jouer avec un nombre de joueurs illimité. Toutefois, l'idéal est de jouer à 3, 4, 5 ou 6. Le jeu consiste à lancer un lanceur en bois sur des quilles en bois numérotées.

But du jeu

Le but du jeu est d'atteindre exactement 50 points.

Matériel

Le jeu contient 12 quilles **A** numérotées de 1 à 12 et un lanceur en bois **B**. Il faut également quelque chose pour noter les points.

Préparation

L'idéal est de jouer à Weikky dans l'herbe ou le sable. Placer les 12 quilles (1 – 12) très proches les unes des autres (elles doivent se toucher). Voir illustration **C**.

Les joueurs se placent à une distance **E** de 3 à 4 mètres, puis lancent le lanceur à tour de rôle sur les quilles.

Terrain de jeu

Ce jeu d'extérieur requiert une assez grande surface, car le terrain de jeu peut considérablement s'agrandir au cours du jeu. Au début, il n'y a besoin que d'une surface de 2 x 3 mètres environ mais, étant donné que les quilles tombées sont remises debout à l'endroit où elles se sont retrouvées après le lancer, il n'est pas rare d'arriver à une surface de 10 x 15 mètres. Il n'est pas nécessaire de prévoir un terrain de jeu spécial. Un sol sablonneux pas trop dur ou une surface plane recouverte de gazon fait parfaitement l'affaire. La ligne de lancer **D** et les quilles **A** doivent être séparées d'une distance **E** de 3 à 4 mètres environ.

Lancer

Le lanceur peut être lancé de toutes les façons qui passent par la tête des joueurs.

La technique de lancer peut être ajustée en fonction de la position et de la distance par rapport aux quilles. Par exemple, le premier lancer peut s'effectuer au-dessus du bras afin d'exercer davantage de force et de disperser les quilles au maximum. À l'inverse, il est plus judicieux de réaliser les lancers plus ciblés par en-dessous avec un mouvement de balancement. Il n'y a pas non plus de règle sur la façon de tenir le lanceur (de manière perpendiculaire ou parallèle à l'avant-bras). Le joueur décide d'adopter telle ou telle tactique au moment du lancer.

Règles du jeu

En principe, Weikky peut se jouer avec un nombre de joueurs illimité.

Toutefois, l'idéal est de jouer à 3, 4 5 ou 6.

Un joueur est désigné pour marquer les points. Ce rôle peut changer au cours du jeu.

Pour la première partie, l'ordre de lancer est tiré au hasard. Pour les parties suivantes, l'ordre de lancer dépend du score obtenu par les joueurs ; celui qui a obtenu le moins de points commence. Une partie se termine donc par le joueur ayant obtenu le plus de points lors de la partie précédente.

Après chaque lancer, le calcul des points s'effectue ainsi, en sachant que seules les quilles tombées ne reposant pas partiellement sur une autre quille ou le lanceur en bois sont prises en compte.

Si une seule quille tombe, le nombre de points correspond à la valeur de la quille (un à douze points).

Si plusieurs quilles tombent, le nombre de points correspond au nombre de quilles tombées (deux à douze points). Les valeurs des quilles tombées n'ont donc ici aucune importance.

Variante : le nombre de points correspond toujours à la somme des valeurs des quilles tombées.

Si aucune quille ne tombe, le lancer est raté et vaut 0 point.

Le lancer est aussi considéré comme raté en cas de franchissement de la ligne de lancer. Si un joueur effectue trois lancers ratés consécutifs, il est exclu jusqu'à la fin du jeu. Si un joueur n'a obtenu aucun point pendant trois parties consécutives, c'est lui qui doit marquer les points.

Après chaque lancer, remettre debout les quilles tombées exactement à l'endroit où elles ont fini leur course. Pour ce faire, les incliner vers l'arrière pour les remettre droites puis, si nécessaire, les faire tourner autour de leur axe afin que la partie biseautée soit orientée vers la ligne de lancer (voir illustration **F**). Le joueur suivant effectue ensuite son lancer.

Fin du jeu

À la fin d'une partie, les points de tous les joueurs sont ajoutés au score qu'ils avaient obtenu précédemment.

Si un joueur atteint exactement 50 points, il gagne et le jeu est fini.

En revanche, s'il dépasse la barre des 50 points, son score repasse à 25 et le jeu continue normalement.

Weikky respecte l'environnement !

- Les éléments de Weikky sont fabriqués en bois de hêtre certifié FSC.
- Le bois est une matière première renouvelable.
- Weizenkorn privilégie les circuits courts.

