

《モルック ルール》

モルックは、1～12の^{もくせい}木製ピン（スキttl）をモルックと^よ呼ばれる^{ぼう}棒^{たお}で倒し、ちょうど50点を先にとったチームが^か勝つゲームで、1本だけ倒したらその数字、2本以上倒したら倒した本数が^{とくてん}得点となり、50点を^こ越えると25点に^{もど}戻り、3回^{れんぞく}連続で1本も倒せないと^{しっかく}失格になるというルールです。

◆^{きほん}基本ルール^{がいよう}概要

- ・ 1～12のスキttlを3～4 m先に^{なら}並べて立てる。
- ・ プレイヤーは^{じゅんばん}順番にモルックを投げてピンを倒す。
- ・ 先に「ちょうど50点」に^{とうたつ}到達したチームが^{しょうり}勝利。

◆^{とくてんけいさん}得点計算のルール

- ・ 1本だけ倒れた：そのピンに書かれた数字が^{とくてん}得点。
- ・ 2本以上倒れた：倒れた本数が得点。
- ・ 50点を超えた場合：得点は25点に戻る。

◆^{しょうはい}勝敗^{しっかくじょうけん}と失格条件

- ・ ちょうど50点に^{とうたつ}到達した^{じてん}時点でそのプレイヤー（チーム）の勝ち。
- ・ 3回連続で1本も倒せなかったプレイヤーはそのゲームから失格。
- ・ 全員失格になった場合は^{さいご}最後^{のこ}に残ったプレイヤーが勝ち。

◆セットアップと投げ方

- ・ スキttlは^{こうしきず}公式図の形に^{みつしゅう}密集させて^{はいち}配置する。
- ・ 投げる^{いち}位置はモルッカーリ（^{とう}投てきライン）からで、3～4 m^{はな}離す。
- ・ 投げ方に^{げんみつ}厳密な制限はないが、下手投げが^{せいげん}基本^{きほん}とされることが多い。

◆よくある^{ちゅういてん}注意点

- ・「倒れた」とみなされるのは、ピンが完全に地面に横たわった場合のみ。
- ・倒れたスキttlは、倒れた位置でそのまま立て直すため、^{はいち}配置がどんどん広がる。
- ・^{しょうさい きょうぎよう}詳細な競技用ルールは日本モルック^{きょうかい こうしき}協会の公式ルールブックで^{かくにん}確認できる。

◆スキttl^{なら}並^{かた}べ方

1. 手前1列目：左から「1」「2」
2. 2列目^{れつめ}：左から「3」「10」「4」
3. 3列目^{れつめ}：左から「5」「11」「12」「6」
4. 一番奥^{いちばんおく}：左から「7」「9」「8」

