



LES RÈGLES DU CUL DE CHOUETTE

LE CUL DE CHOUETTE

== Origine du nom ==

Le score à atteindre (343 points) provient des initiales du nom du jeu : C-D-C, soit les 3e, 4e et 3e lettres de l'alphabet.

==Le jeu==

Le **Cul De Chouette** se joue avec trois dés. Le but du jeu est d'atteindre le premier 343 points, en formant différentes combinaisons, chacun à son tour de jeu.

===Démarrage===

Chaque joueur lance 1 dé, le joueur qui a fait le plus petit score commence. S'il y a plusieurs joueurs qui ont fait le plus petit score, ils recommencent pour se départager. Le tour de jeu s'effectue ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

===Déroulement du jeu===

À son tour de jeu, le joueur lance d'abord 2 dés (les Chouettes), puis le 3e dé (le Cul). On applique alors la règle correspondant à la combinaison formée par les trois dés (cf. ci-dessous), sans tenir compte de l'ordre dans lequel les dés ont été tirés. On peut lancer les trois dés d'un coup pour aller plus vite et si les règles de l'Achat de Dé et de la Banque ne s'appliquent pas lors de la partie.

===Les combinaisons===

*** La Chouette : 2 dés identiques**

La Chouette a pour valeur le chiffre des deux dés identiques.

Le joueur qui a lancé les dés gagne les points correspondant au carré de la Chouette :

Chouette de 1 = 1 pt, de 2 = 4 pts, de 3 = 9 pts, de 4 = 16 pts, de 5 = 25 pts, de 6 = 36 pts.

*** La Velute : la somme de 2 dés = le 3e dé**

La Velute a pour valeur le chiffre du 3e dé.

Le joueur qui a lancé les dés gagne les points correspondant au double du carré de la Velute :

Velute de 2 = 8 pts, de 3 = 18 pts, de 4 = 32 pts, de 5 = 50 pts, de 6 = 72 pts.

*** La Chouette Velute : une Chouette + une Velute**

La Chouette Velute a la valeur de sa Velute.

Le premier joueur qui frappe dans ses mains en criant "Pas mou le caillou !" gagne les points de la Chouette Velute.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, et que le joueur qui a lancé les dés en fait partie, tous les autres joueurs à égalité lancent un dé. Si l'un des joueurs fait un 6, il gagne les points, sinon c'est le joueur qui a lancé les dés qui garde ses points.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, et que le joueur qui a lancé les dés n'en fait pas partie, tous les autres joueurs à égalité lancent un dé. Le premier qui fait un 6 gagne les points. En cas d'égalité, il faut relancer les dés jusqu'à ce qu'un seul des joueurs fasse un 6.

Chouette Velute de 2 = 8 pts, de 4 = 32 pts, de 6 = 72 pts.

* Le Cul de Chouette : 3 dés identiques

Le Cul de Chouette a pour valeur le chiffre des trois dés identiques.

Le joueur qui a lancé les dés gagne en points $40 + 10 \times$ (le Cul de Chouette) :

CDC de 1 = 50 pts, de 2 = 60 pts, de 3 = 70 pts, de 4 = 80 pts, de 5 = 90 pts, de 6 = 100 pts.

* La Suite : 3 dés qui se suivent

Tous les joueurs doivent taper du poing sur la table en criant : "Grelotte ça picote !".

Le dernier joueur à le faire perd 10 points.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se départagent en criant : "Sans fin est la moisissure des bières bretonnes !". S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se départagent en lançant chacun un dé, c'est celui qui aura fait le plus petit score qui perdra les 10 points. S'il y a plusieurs joueurs qui ont fait le plus petit score, ils recommencent pour se départager, mais cette fois pour perdre 20 points (puis 30 points, etc).

Attention : si un joueur réalise la suite 1-2-3, en plus de la règle de la Suite s'applique la règle de la Velute, c'est-à-dire que le joueur qui a lancé les dés gagne 18 pts.

* La Soufflette : 3 dés formant 4, 2 et 1

Le joueur peut défier un autre joueur de son choix. Ce joueur a alors trois jets de dés pour réaliser lui aussi un 421. Les éventuels points données par d'éventuelles combinaisons réalisées lors de ces éventuels jets ne sont pas comptés. Les joueurs peuvent conserver les dés ayant donné 4, 2 ou 1 entre chaque lancer, pour ainsi éviter de les relancer et avoir plus de chances de réussir le défi.

Si le joueur défié réussit à faire 421 :

- du premier coup, il gagne 50 points et le défiant les perd.
- du deuxième coup, il gagne 40 points et le défiant les perd.
- du troisième coup, il gagne 30 points et le défiant les perd.

Si le joueur défié échoue, il perd 30 points et le défiant les gagne.

* Le Néant : aucune des combinaisons ci-dessus

En cas de Néant, le joueur qui a lancé les dés gagne une Grelottine (s'il n'en avait pas déjà une en sa possession), mais s'expose à un défi « Grelottine » (voir plus loin).

===Autres règles (optionnelles)===

* Le **Sirotagage** : une fois les 3 dés lancés, si le joueur a réussi une Chouette, il peut tenter de relancer un dé pour faire un Cul de Chouette correspondant à sa Chouette.

Si le joueur réussit son Sirotage, il gagne les points du Cul de Chouette, sinon on soustrait de son score les points de la Chouette. Les règles de la Chouette Velute et du Bleu-Rouge s'appliquent.

Lorsque le joueur annonce son intention de tenter un Sirotage, chacun des autres joueurs peut décider de miser sur le résultat du dé que le joueur va lancer.

Chaque nombre est annoncé par les joueurs de la façon suivante : Linotte (1), Alouette (2), Fauvette (3), Mouette (4), Bergeronnette (5), Chouette (6). La mise est de 5 pts, le gain est de 25 pts.

* Le **Contre-Sirop** : si un Sirotage échoue, le premier concurrent à lever le poing (sans frapper ce qui est éventuellement au-dessus de lui si possible) et crier "J'apprécie les fruits au sirop !" gagne le double du dixième des points du Cul de Chouette tenté. En cas d'égalité entre deux joueurs, il n'y a aucun gain.

Sur un CDC de 1 = 10 pts, de 2 = 12 pts, de 3 = 14 pts, de 4 = 16 pts, de 5 = 18 pts, de 6 = 20 pts.

* Le **Civet siroté** : il est possible de gagner un Civet en cas de Sirotage sur une Chouette de 6. Si le joueur perd son Sirotage, il gagne un Civet. Toutes les règles du Sirotage restent applicables (il perd 36 points, et les autres joueurs parient sur le dé).

Par exemple : Le joueur 1 fait une Chouette de 6, il tente alors un Sirotage. Il joue le dé qui tombe sur un 4. Ce joueur perd les 36 points de sa Chouette, mais gagne un Civet. Et si un joueur a misé sur Mouette, ce joueur gagne 25 points. Si, par contre, le joueur 1 réussit son Sirotage, il gagne son Cul de Chouette mais ne gagne pas de Civet (on ne peut avoir qu'un Civet en sa possession).

* Le **Civet** : lorsqu'un joueur a gagné un Civet, il peut l'utiliser quand bon lui semble, avant de lancer ses deux premiers dés. Il mise alors un certain nombre de ses points, et parie sur son prochain coup (Chouette, Velute, Chouette Velute, Suite, ou Cul de Chouette). Dans le cas d'un Cul de Chouette, il doit préciser avec ou sans Sirotage.

Par exemple : le joueur 1 a 210 points. Le meilleur score est de 300, à 43 pts de la victoire. Ce joueur tente alors un Civet pour rattraper le score. Il décide donc de miser 80 points, et espère faire un Cul de Chouette avec un Sirotage. Le joueur 1 dit alors : "Civet de 80 sur un Cul de Chouette avec Sirotage". Si le joueur 1 réussit son Civet, il gagne le nombre de points qu'il a misé, et les points gagnés par le Cul de Chouette. Dans le cas contraire, il perd les points mis en jeu (80 points), mais gagne les points qu'il a fait avec sa combinaison de dés (une Velute par exemple). Il est possible de miser au maximum, 102 pts.

* Le défi "**Grelottine**" : lorsqu'un joueur réalise un Néant, un autre joueur, s'il a une Grelottine, peut décider de le défier. Pour lancer ce défi, il faut crier "Grelottine !". Si plusieurs joueurs crient "Grelottine !" simultanément, c'est celui qui a le plus petit score qui est prioritaire.

Le joueur qui lance le défi « Grelottine » choisit alors une combinaison que le joueur défié devra réaliser. Il a le choix entre les combinaisons suivantes, qui déterminent un coefficient utilisé pour calculer le nombre maximal de points mis en jeu :

Chouette Velute : 8% ; Cul de Chouette : 16% ; Sirop-Grelot (CDC avec Sirotage) : 20% ; Velute : 25% ; Chouette : 33%

C'est le défiant qui décide combien de points sont mis en jeu, sachant que le nombre maximal de points mis en jeu = le plus petit score entre le défié et le défiant * le coefficient déterminé.

Pour simplifier, on peut déterminer à l'avance que le seul défi autorisé sera le Cul de Chouette.

Si le joueur défié réalise la combinaison demandée, il gagne les points mis en jeu, et le défiant les perd (ils sont ôtés de son score).

Si le joueur défié échoue, c'est l'inverse qui se produit.

Cependant, dans tous les cas, le joueur défié gagne les points de la combinaison qu'il a réalisé.

Lors d'un défi, les autres joueurs (non impliqués dans le défi) peuvent miser sur la réussite du défi. La mise est de 5 pts, le gain est de 25 pts. Enfin, les Grelottines des deux joueurs impliqués disparaissent.

*** Le Passe-Grelot :** si un joueur a déjà remporté un défi « Grelottine », il est immunisé contre un prochain défi et peut le refiler à un autre joueur (qui doit alors obligatoirement l'accepter même s'il bénéficie également d'une immunité de ce type).

Il crie alors "Passe-Grelot !" et choisit un adversaire à qui donner son défi. Chaque joueur ne peut bénéficier que d'une immunité Passe-Grelot par partie. Le défi s'annule si la partie ne rassemble que deux joueurs (se défier soi-même risquerait d'être complexe à réaliser).

*** Le Bleu-Rouge :** trois dés formant 3, 4 et 3 (comme les chiffres du score à atteindre pour gagner la partie).

Le lanceur gagne un Boucliette (s'il l'avait perdu) en plus des 9 points de la Chouette de trois. Il peut alors relancer les dés et parier gratuitement sur la valeur totale que les dés afficheront (trois paris acceptés). Les autres joueurs peuvent également parier sur trois valeurs, moyennant une mise de 5 points. Si un joueur remporte son pari, il gagne 36 points + le double de la valeur de la relance réussie + les points de la combinaison peut-être réalisée.

Exemple : Joueur 1 fait un Bleu-Rouge. Il remporte un Boucliette, 9 points et souhaite miser sur trois valeurs : 3, 9 et 18. Il annonce alors "Je tente une relance de 3, 9 ou 18 !". Joueur 2 souhaite également parier et annonce "Je tente une relance de 4, 8 ou 16 !". Joueur 3 annonce alors "Je tente une relance de 2, 4 ou 8 !". Ce dernier prend alors les 10 points de pénalité de la Bévée pour avoir annoncé une relance de 2, impossible à réaliser avec trois dés (mais peut malgré tout remplacer cette valeur par une autre). Il choisit alors de remplacer 2 par 14. Joueur 2 et Joueur 3 paient 5 points chacun. Joueur 1 lance alors les dés.

Cas 1 : Les dés forment 6, 6 et 6. Le nombre du Diable donne alors à Joueur 1 $36 + 36 + 100 = 172$ points. Joueur 2 et Joueur 3 peuvent alors quitter la table de dégoût. On appelle également cette combinaison le Pélican, et le premier joueur à crier "Pélican !" gagne 28 points. En cas d'égalité, les joueurs concernés se départagent en criant "Passe-Montagne !", puis "Sbradaradjan !" si nécessaire. S'il y a toujours égalité, ils se départagent en lançant chacun un dé. Celui faisant le plus grand score emporte les points. S'il y a égalité, on relance à nouveau les dés jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

Cas 2 : Les dés forment 4, 2 et 1. La relance est de 7, personne ne remporte de points, mais la règle de la Soufflette s'applique.

Cas 3 : Les dés forment 5, 2 et 2. La relance est de 9, Joueur 1 remporte $36 + 18 + 4 = 58$ points.

Cas 4 : Les dés forment 2, 2 et 4. La relance est de 8, Joueur 2 frappe dans ses mains et crie "Pas mou le caillou !". Il remporte alors $36 + 16 + 32 = 84$ points. Joueur 3 remporte $36 + 16 + 0 = 52$ points.

* **Le Boucliette** : au début du jeu, chaque joueur dispose d'un Boucliette, qui lui permet d'annuler un défi (pour lui ou pour un autre joueur).

Le Boucliette s'utilise lorsque le défiant annonce la combinaison demandée ainsi que le nombre de points mis en jeu. Pour récupérer un autre Boucliette, se référer à la règle du Bleu-Rouge.

* **La Bévüe** : lorsqu'un joueur commet une erreur par rapport au jeu, il y a Bévüe.

Le joueur qui commet une Bévüe perd 10 pts.

Exemples de Bévüe : "Grelotte ça picote !" inapproprié (les dés ne sont pas de suite), lancer un défi sans posséder de Grelottine, etc. (selon le niveau des joueurs, la règle sera plus ou moins sévère).

Attention : le fait de dire "Sans fin est la moisissure des bières bretonnes !" après un "Grelotte ça picote !" est considéré comme une Bévüe si tous les joueurs n'ont pas dit "Grelotte ça picote !".

* **L'Achat de Dé** : lorsqu'un joueur a lancé les chouettes, et avant qu'il ne lance le cul, un autre joueur peut acheter ce cul, ce qui lui coûte 30 points.

Le joueur qui lance les chouettes ne gagne ainsi que les points de ces chouettes.

* **La Doublette** : en cas de grand nombre de joueurs (plus de 6), il est possible de jouer en Doublette. Deux joueurs se mettent ensemble afin de marquer des points plus rapidement. Les deux joueurs en doublette doivent se positionner à l'opposé l'un de l'autre autour de la table.

Si le nombre de joueurs est vraiment énorme, il est tout à fait possible de jouer par équipes de plus de deux personnes, en sachant qu'il faut répartir les membres de chaque équipe de manière équivalente autour de la table.

* **Le Chante-Sloubi** (ou règle du handicap) : il est possible d'intégrer un joueur supplémentaire en cours de partie, mais il devra passer par le défi du Chante-Sloubi pour définir son handicap de points. Il peut intégrer la partie dès qu'un tour de jeu s'achève.

Pour déterminer le nombre de points avec lequel le joueur commencera la partie, il faut soustraire du score atteint par le joueur actuellement en tête le score atteint par le joueur en deuxième position, puis multiplier cette différence par le nombre de tours joués et diviser le total obtenu par 10 (puis arrondir ou tronquer le résultat à l'unité). Le joueur doit alors commencer à réciter « Sloubi 1, Sloubi 2, Sloubi 3, ... » jusqu'à atteindre le nombre trouvé pour permettre à ce chiffre d'être multiplié par 1,5 (l'épreuve n'est pas obligatoire).

Exemple : Joueur 4 souhaite intégrer la partie entamée par Joueur 1, Joueur 2 et Joueur 3. Ceux-ci ont déjà tiré chacun sept fois les dés. Joueur 2 est en tête avec 77 points suivi de Joueur 1 qui en a 42. $77 - 42 = 35$, $35 * 7 = 245$, $245/10 = 24,5$. Joueur 4 commencera donc avec 25 points. Il choisit de chanter Sloubi et monte donc ses points de départ à 38 ($25 * (1,5/100) = 37,5$, puis il faut arrondir).

* **La Banque** : système assez complexe, réservé aux joueurs confirmés sous peine d'arrachage de cheveux.

Au début de la partie, un joueur est désigné pour tenir la Banque (cela peut également être celui qui tient la feuille de scores, ou une personne indépendante à la partie). Tout joueur, banquier inclus pourra y déposer des points pour y gagner des intérêts à chaque tour. Pour commencer, les dépôts de points se font de 16 en 16, avec un gain de 17% du dépôt à chaque tour (prévoyez une calculatrice de préférence pour calculer les changements de points).

Chaque dépôt se gère indépendamment de chaque joueur, et retirer ses points coûte 21% du retrait de ces points. Il n'y a aucune limite de dépôt, ni de plafonnement imposé par la banque. Un joueur peut rafler l'intégralité de ces points en faisant plus de dix points après avoir tiré les Chouettes. Il crie alors « Raitournelle ! » pour transférer le contenu de la Banque à son total de points. Mais les concurrents peuvent empêcher ce transfert en criant « Artichette ! » avant que le lanceur n'ait crié « Raitournelle ! ». La Banque conserve alors l'intégralité des points qu'elle contient. Après le transfert, les dépôts se font de 17 en 17, puis de 18 en 18, et ainsi de suite, ...

Exemple : Lors d'un tour, Joueur 2 dépose 32 points à la banque ($16 * 2 = 32$, il n'y a pas Bévüe, le dépôt est réglementaire), le Joueur 3 dépose ensuite 64 points lors de son tour de jeu. Au tour suivant, le Joueur 2 aura 37 points en Banque ($32 * (17/100) = 5,44$; $32 + 5,44 = 37,44$ puis il faut tronquer), le Joueur 3 en aura 75 ($64 * (17/100) = 10,88$; $64 + 10,88 = 74,88$ puis il faut arrondir).

Cas 1 : Au tour suivant, Joueur 2 fait 11 avec les Chouettes, il crie alors « Raitournelle ! » et emporte alors 118 points (l'intérêt de son compte s'est appliqué, il possède 43 points et remporte également les 75 points du compte de son adversaire). Au tour suivant, les joueurs pourront miser 17, 34, 51 points...

Cas 2 : Au tour suivant, Joueur 2 fait 11 avec les Chouettes, mais Joueur 1 (ou Joueur 3) crie « Artichette ! » et permet ainsi aux 118 points de rester dans leurs comptes respectifs.

Attention : Crier « Artichette ! » avant que le lancer des Chouettes ne soit terminé est considéré comme une bévüe.

Cas 3 : Au tour suivant, Joueur 2 souhaite retirer les 43 points de son compte, il doit alors en soustraire 9 ($43 * (21/100) = 9,03$, puis on tronque) et ne récupérer que 34 points.

Attention : Le compte en banque est indépendant du total des points. Ainsi, un joueur possédant 317 points dans son score et 137 dans son compte en banque ne gagne pas la partie. De plus, le retrait des points est considéré comme une mise, et bénéficie du plafonnement du score à 332 points (voir ci-dessous).

===Fin du jeu===

Lorsqu'un joueur atteint 343 points (ou plus), il est déclaré gagnant (le score peut passer dans le négatif, mais on considèrera qu'un joueur ayant atteint -343 points devra sortir du jeu, il est impossible de miser avec un score négatif).

Attention, on peut seulement atteindre 343 points à son tour de jeu, et non par le biais d'un défi ou d'une mise. Lorsqu'un joueur gagne des points via un défi ou une mise, son score est plafonné à 332 pts, et il devra attendre son tour de jeu pour augmenter à nouveau.

Règles actualisées sur le Wiki du site « On En A Gros ! »

http://onenagros.free.fr/wiki/index.php?title=Cul_De_Chouette

LE CUL DE CHOUETTE

Ce jeu trouve ses origines dans la série française « Kaamelott » créée par Alexandre Astier en 2003 (avec le court-métrage *Dies Irae*). Dans l'épisode du Livre I « Perceval Relance de Quinze », il est pour la première fois cité par le tavernier. Une partie commence alors entre lui, Perceval et Karadoc. Ce dernier commence à lancer les dés et fait un « bleu-rouge », à la suite de quoi Perceval pourra relancer de quinze. La partie se soldera par l'échec du chevalier du Pays de Galles, n'ayant pas saisi les règles à temps et ayant manqué la doublette sur un Cul de Chouette. Il prendra sa revanche en expliquant les règles de la Grelottine à ses deux camarades, ceux-ci ne comprenant alors pas ces règles.

Par la suite, les compères tenteront de jouer au Sirop dans « Perceval et le Contre-Sirop » du Livre II, au Sloubi dans « Perceval Chante Sloubi » du Livre III et au Pélican dans « Perceval fait Raitournelle » du Livre IV. Mais tous ces jeux du pays de Galles seront incompris du Chevalier de Vannes et du tenancier, d'autant plus que les règles ont le mérite d'être velues.

À l'initiative des fans de la série, les règles du Cul de Chouette sont alors reproduites en plusieurs versions. Ici sont condensées ces règles, conçues par plusieurs de ces fans. Malgré une première approche pouvant se solder par une réaction similaire à celle de Karadoc et du Tavernier découvrant les jeux du Pays de Galles, après plusieurs relectures, les règles peuvent finalement se comprendre plus ou moins vite. Et à long terme, donner des parties et compétitions acharnées dans lesquelles la compétition et les fous-rires auront place dominante.

