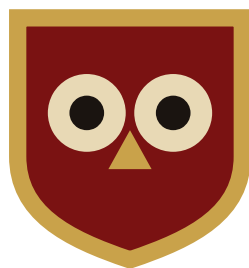


LES RÈGLES du cul de chouette



Sommaire

I. PRÉSENTATION & MATÉRIEL.....	II
L'origine et l'esprit du jeu.....	II
Matériel nécessaire et optionnel.....	II
II. MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT.....	III
1. Le placement et le départ.....	III
2. Le tour de jeu.....	III
3. Conditions de victoire et plafonnement.....	III
III. LES COMBINAISONS DE BASE.....	IV
Tableau synthétique.....	V
IV. DÉFIS ET SUBTILITÉS DU PLATEAU.....	VI
V. RÈGLES EXPERTES ET AVANCÉES.....	VII

LES RÈGLES DU CUL DE CHOUETTE

I. PRÉSENTATION & MATÉRIEL

L'origine et l'esprit du jeu

Le Cul de chouette trouve ses origines dans la série Kaamelott. Il apparaît pour la première fois dans l'épisode du Livre I « *Perceval Relance de Quinze* », sous l'impulsion du tavernier, de Perceval et de Karadoc. Par la suite, la communauté des fans a structuré et formalisé l'ensemble des règles de ce jeu issu du folklore du Pays de Galles.

Le but ultime est d'atteindre exactement ou de dépasser **343 points** à son propre tour de jeu. Ce nombre de 343 correspond aux initiales du jeu (**C-D-C**), qui sont respectivement la 3e, la 4e et la 3e lettre de l'alphabet.

Matériel nécessaire et optionnel

- Trois dés à six faces (D6).
- Un bloc-notes et un crayon pour le suivi des scores.

LES RÈGLES DU CUL DE CHOUETTE

II. MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT

1. Le placement et le départ

- Chaque joueur.euse commence par lancer un seul dé. Celui qui obtient le plus petit score décroche le départ.
- En cas d'égalité, les joueurs.euses concernés relancent un dé pour se départager.
- La partie se déroule ensuite dans le sens **inverse des aiguilles d'une montre**.

2. Le tour de jeu

- À son tour, le.a joueur.euse lance d'abord **deux dés** (*les Chouettes*), puis le **troisième dé** (*le Cul*).
- L'ordre d'obtention des dés n'importe pas pour identifier la figure.
- Variante de rapidité : Il est permis de lancer les trois dés d'un seul coup, à condition de ne pas utiliser les règles spécifiques de l'**Achat de Dé** ou de la **Banque**.

3. Conditions de victoire et plafonnement

- Pour l'emporter, un.e joueur.euse doit comptabiliser **343 points ou plus**.
- **Attention** : un.e joueur.euse ne peut pas gagner la partie par le biais d'un défi extérieur ou d'une mise réalisée en dehors de son tour. Par conséquent, les gains de paris, de défis ou de retraits de banque sont **plafonnés à 332 points**. Le.a joueur.euse doit ensuite patienter jusqu'à son tour de table pour franchir officiellement la ligne d'arrivée.

LES RÈGLES DU CUL DE CHOUETTE

III. LES COMBINAISONS DE BASE

Chaque lancer de dés génère une configuration qui rapporte des points ou déclenche une action :

- La Chouette :** Deux dés identiques. Le.a lanceur.euse remporte le carré de leur valeur (1, 4, 9, 16, 25 ou 36 points).
- La Velute :** La somme de deux dés est égale au troisième. Le.a lanceur.euse remporte deux fois le carré de ce troisième dé (de 8 à 72 points).
- La Chouette Velute :** Apparaît lorsqu'un.e joueur.euse réalise simultanément une **Chouette** et une **Velute** (1-1-2, 2-2-4, 3-3-6). Le.a premier.ière qui frappe dans ses mains en criant « ***Pas mou le caillou !*** » empoche les points (8, 32 ou 72). En cas d'égalité, les *ex æquo* lancent un dé : le premier 6 l'emporte (le lanceur initial conserve ses points si aucun 6 n'est tiré).
- Le Cul de Chouette :** Trois dés rigoureusement identiques. Le gain se calcule ainsi : 40 points + 10 fois la valeur du dé (soit de 50 à 100 points).
- La Suite :** Les trois dés se suivent. Tous les joueurs.euses tapent du poing en criant « ***Grelotte ça picote !*** ». Le.a dernier.ière perd 10 points. En cas d'égalité, on crie « ***Sans fin est la moisissure des bières bretonnes !*** », puis on lance un dé pour départager le plus petit score. Sur un tirage de 1-2-3, le lanceur empoche en plus les 18 points de la **Velute**.
- La Soufflette :** Sur un 4-2-1, le lanceur défie un adversaire au choix. Celui-ci dispose de trois lancers pour refaire un 421 (*en gardant les dés souhaités*). En cas de réussite, il gagne 50, 40 ou 30 points pris directement au défiant. En cas d'échec, le défié perd 30 points et le défiant les récolte.
- Le Néant :** Si aucune combinaison n'est validée, le.a lanceur.euse gagne une **Grelottine** (*s'il n'en a pas déjà une*), mais s'expose aux attaques.

LES RÈGLES DU CUL DE CHOUETTE

Tableau synthétique

Combinaison	Dés	Points
La Chouette	2 dés identiques (valeur v)	v^2 pour le lanceur
La Velute	La somme de 2 dés = le 3 ^e (valeur = 3e dé)	$2 \times v^2$ pour le lanceur
La Chouette Velute	Une Chouette + une Velute (2-2-4...)	$2 \times v^2$ au premier.ière qui crie « Pas mou le caillou ! »
Le Cul de Chouette	3 dés identiques	$40 + 10 \times v$ pour le lanceur
La Suite	3 dés qui se suivent	Tous crient « Grelotte ça picote ! », le dernier perd 10 pts (1-2-3 : + 18 pts au lanceur)
La Soufflette	4-2-1	Le.a lanceur.euse défie un joueur (au choix) : 3 jets pour refaire 421 (50, 40 ou 30 pts pour le défié, sinon il perd 30 pts)
Le Néant	Aucune combinaison	Le.a lanceur.euse gagne une Grelottine

LES RÈGLES DU CUL DE CHOUETTE

IV. DÉFIS ET SUBTILITÉS DU PLATEAU

- La Grelottine :** Après un Néant, un.e joueur.euse possédant une Grelottine peut crier « **Grelottine !** » pour imposer une combinaison. La mise maximale dépend du plus petit score multiplié par un pourcentage (**Chouette Velute** à 8%, **Cul de Chouette** à 16%, **Sirop-Grelot** à 20%, **Velute** à 25%, **Chouette** à 33%). Si le défié réussit, il/elle empoche la mise ; sinon, il/elle la perd (tout en gardant les points de son propre lancer). Les deux Grelottines disparaissent. Les autres joueurs.euses peuvent parier sur l'issue (mise de 5, gain de 25).
- Le Passe-Grelot :** Un.e joueur.euse ayant déjà gagné un défi Grelottine est immunisé.e : il crie « **Passe-Grelot !** » et refile le défi à un.e autre adversaire qui est obligé.e de l'accepter. Utilisable une fois par partie et par joueur.euse (sans effet dans une partie à deux).
- Le Boucliette :** Chaque joueur.euse en possède un au début. Il sert à annuler net un défi (le sien ou celui d'un tiers) au moment précis où le défiant annonce la combinaison et la mise. On peut en regagner un via le **Bleu-Rouge**.

LES RÈGLES DU CUL DE CHOUETTE

V. RÈGLES EXPERTES ET AVANCÉES

- Le Sirotage :** Après une **Chouette**, le.a joueur.euse peut retenter sa chance avec le troisième dé pour viser le **Cul de Chouette**. En cas de succès, il empoche le pactole ; en cas d'échec, il perd les points de sa **Chouette** de départ. Les spectateurs.ices peuvent parier sur le dé (**Linotte** 1, **Alouette** 2, **Fauvette** 3, **Mouette** 4, **Bergeronnette** 5, **Chouette** 6) : mise de 5, gain de 25.
- Le Contre-Sirop :** Si un **sirotage** échoue, le.a premier.ière adversaire qui lève le poing (sans frapper) en criant « *J'apprécie les fruits au sirop !* » remporte le double du dixième des points du Cul de Chouette tenté (de 10 à 20 points).
- Le Civet :** S'obtient en ratant un **Sirotage** sur une **Chouette** de 6 (un seul **Civet** détenu à la fois). Avant de lancer ses dés, le joueur mise jusqu'à 102 points sur sa prochaine figure. Si il/elle réussit, il/elle empoche sa mise en bonus ; si il/elle rate, il/elle perd sa mise mais conserve les points de son lancer.
- Le Bleu-Rouge :** Sur un tirage de 3-4-3, le.a joueur.euse récupère son **Boucliette**, empoche 9 points, puis ouvre une phase de relance avec trois paris sur le total (les adversaires peuvent parier pour une mise de 5). Un pari gagné rapporte 36 points + le double du total + les points de la combinaison. Un total impossible constitue une **Bévue**. Sur un 6-6-6 (le **Pélican**), le.a lanceur.euse marque 172 points et 28 points reviennent au premier qui crie « **Pélican !** ».
- La Bévue :** Toute infraction aux règles (mauvaise exclamation, défi sans **Grelottine**, « **Artichette !** » prématurée) est sanctionnée d'une perte de 10 points.
- L'Achat de Dé :** Après les **Chouettes** et avant de révéler le **Cul**, un.e adversaire peut acheter ce dé pour 30 points. Le lanceur.euse ne conserve alors que les points de ses **Chouettes**.
- La Doublette :** Au-delà de 6 joueurs.euse, possibilité de former des équipes de part et d'autre de la table.
- Le Chante-Sloubi :** Permet d'intégrer un.e joueur.euse en cours de partie. Ses points de départ se calculent ainsi : $(\text{score du 1}^{\text{er}} - \text{score du 2}^{\text{e}}) \times \text{nombre de tours} \div 10$. En chantant « **Sloubi 1, Sloubi 2...** » jusqu'à ce nombre, il/elle peut multiplier son total par 1.5 (*facultatif*).
- La Banque :** Réservée aux tables expertes. On y dépose des points par paliers de 16, générant 17% d'intérêt par tour (les retraits coûtent 21% de frais). Si un.e joueur.euse fait plus de 10 avec ses **Chouettes**, il/elle crie « **Raitournelle !** » pour rafler la **Banque**, sauf si un.e adversaire crie « **Artichette !** » plus vite. Après un transfert, les paliers de dépôt augmentent à 17, 18, etc.