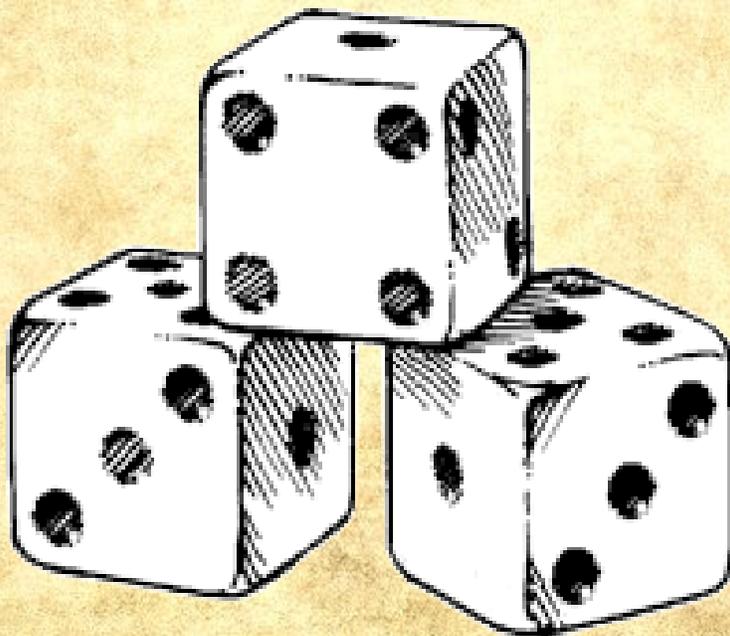


Cul De Chouette



SOMMAIRE

I - Introduction

- Le jeu p.4
- Apprendre à jouer p.4
- Démarrage p.4
- Déroulement du jeu p.4

II - Les combinaisons

- Chouette ★ p.5
- Velute ★ p.5
- Chouette-Velute ★ p.5
- Cul De Chouette ★ p.6
- Suite ★ p.6
- Soufflette ★★ p.6
- Bleu-Rouge ★★★ p.7
- Pélican ★★★ p.7
- Artichette ★★ p.8
- Flan ★★★★★ p.8
- Néant ★ p.11

III - Les actions et défis

| | | |
|--------------------------|-------|------|
| - Grelottine | ★★ | p.12 |
| - Poulette | ★★ | p.13 |
| - Passe-Grelot | ★★ | p.13 |
| - Rigodon | ★★ | p.13 |
| - Sirotage | ★★★★ | p.14 |
| - Attrape-Oiseau | ★★★★ | p.15 |
| - Contre-Sirop | ★★★★ | p.15 |
| - Civet | ★★★★ | p.15 |
| - Civet Doublé | ★★★★ | p.16 |
| - Civet-Filoché | ★★★★★ | p.16 |
| - Civet-Filoché Doublé | ★★★★★ | p.18 |
| - Achat | ★★ | p.18 |
| - Double Achat | ★★ | p.19 |
| - Verdier | ★★ | p.19 |
| - Cul De Chouette Doublé | ★★ | p.19 |
| - Double Flan | ★★★★★ | p.20 |
| - Contre-Flan | ★★★★★ | p.20 |
| - Jarret | ★★★★★ | p.21 |
| - Graines | ★★ | p.22 |
| - Chante-Sloubi | ★ | p.22 |
| - Bévues | ★ | p.23 |

IV - Fin du jeu p.24

V - Conseils pratiques p.24

VI - Origines des règles p.25

VII - Remerciements p.26

]- Introduction

Le Jeu

Le Cul de chouette se joue avec trois dés à 6 faces, de deux à quatre joueurs. Le but du jeu est d'atteindre ou dépasser 343 points, le score à atteindre provenant des initiales du nom du jeu (CDC), soit les 3^e, 4^e et 3^e lettres de l'alphabet. Il ne peut jamais être négatif. Ici sont expliquées les règles des Petits Pédestres 64 (détails dans la partie « Origine des règles »).

Apprendre à jouer

Les règles ont été divisées en deux catégories : les combinaisons d'une part, et les actions et défis d'une autre, et ne sont donc pas classées par niveau de difficulté.

Le système d'étoiles mis en place dans le sommaire est une indication permettant d'apprendre les règles par étapes, et il est conseillé de maîtriser toutes les règles d'un niveau avant de passer au suivant, le niveau quatre étant le plus élevé.

Démarrage

Chaque joueur lance un dé, celui qui fait le plus petit score commence. Si plusieurs joueurs font le plus petit score, ils relancent pour se départager. Le jeu s'effectue ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déroulement Du Jeu

À son tour de jeu, le joueur lance deux dés (les chouettes), puis le troisième (le cul). On applique alors la règle correspondant à la combinaison formée par les trois dés. Sauf cas particulier, le joueur lançant les dés remporte les points de la combinaison réalisée.

II – Les combinaisons

La Chouette : Deux dés identiques



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

La valeur de la Chouette correspond au carré de la Chouette :

| | |
|----------|-----------|
| 1/ 1 pt | 4/ 16 pts |
| 2/ 4 pts | 5/ 25 pts |
| 3/ 9 pts | 6/ 36 pts |

La Velute : La somme de deux dés est égale à la valeur du troisième dé



La Velute a pour valeur le chiffre le plus élevé des trois dés.

La valeur de la Velute correspond au double du carré de la Velute :

| |
|---|
| 2/ 8 pts (seulement pour une Chouette-Velute) |
| 3/ 18 pts |
| 4/ 32 pts |
| 5/ 50 pts |
| 6/ 72 pts |

La combinaison 1 - 2 - 3 est à la fois une Suite et une Velute de 3.

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 crient l'annoncent en même temps, les points de la Chouette-Velute sont soustraits de leur score.

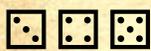
Le Cul De Chouette : *Trois dés identiques*



La valeur du Cul De Chouette correspond à 40 pts + 10 x le chiffre du CDC :

| | |
|-----------|------------|
| 1/ 50 pts | 4/ 80 pts |
| 2/ 60 pts | 5/ 90 pts |
| 3/ 70 pts | 6/ 100 pts |

La Suite : *Trois 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 pts.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se départagent en criant “Sans fin est la moisissure des bières bretonnes !”. Si il y a toujours égalité, les joueurs concernés se départagent en lançant chacun un dé, et celui qui fait le plus grand score perd les 10 pts.

Si plusieurs joueurs font le même plus grand score, ils recommencent pour se départager, mais cette fois pour perdre 20 pts, puis 30 pts, etc. Si un joueur annonce jusqu'à “bretonnes” sans qu'il n'y ait eu d'égalité sur la première annonce, il y a Bévée.

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



Le joueur ayant réalisé une Soufflette (le souffleur) peut défier un autre joueur de son choix (le soufflé) en criant “En garde ma mignonne !” et en le pointant du doigt, à condition que les deux joueurs aient un score supérieur ou égal à 30 pts. Si ce n'est pas le cas, la Soufflette ne peut pas être jouée, et si le souffleur crie l'annonce, il y a Bévée.

Le soufflé a alors trois lancers pour réaliser lui aussi un 4 - 2 - 1, et seule la combinaison finale prend effet. L'achat d'une Soufflette est interdit.

Le soufflé peut conserver les dés qu'il souhaite entre chaque lancer, mais il est interdit d'arrêter le défi en cours, les trois lancers étant obligatoires tant que le défi n'est pas relevé.

En cas de défi échoué, on considère que le soufflé perd d'abord les points de la Soufflette, puis s'ajoutent ceux de l'éventuelle combinaison qu'il a réalisée en fin de défi.

Si le soufflé réussit à faire 421 :

- du 1^{er} coup, le souffleur perd 50 pts et le soufflé les gagne.
- du 2^e coup, le souffleur perd 40 pts et le soufflé les gagne.
- du 3^e coup, le souffleur perd 30 pts et le soufflé les gagne.

Si le soufflé échoue, il perd 30 pts et le souffleur les gagne.

Le Bleu-Rouge : *Trois dés formant 3, 4 et 3*



Le lanceur gagne les 9 pts de la Chouette de 3. Il doit ensuite relancer les dés après que tous les joueurs ont misé sur la valeur de la relance en criant "Je relance de 15 !" (ou autre). Chaque joueur doit miser sur une valeur différente, la valeur de la relance étant la somme des chiffres des trois dés. La relance est gratuite et obligatoire pour tous les joueurs.

Si un joueur remporte son pari, il gagne 36 pts + le double de la valeur de la relance réussie + les points de la combinaison éventuellement réalisée. Si la mise a été réussie par un joueur, la combinaison s'applique, et prend effet sur le joueur ayant trouvé la mise.

Si au contraire aucun joueur n'a trouvé la valeur de la relance, aucune combinaison ne s'applique. Si la relance (réussie ou non) donne un Néant, c'est un Jarret.

Le Pélican : *Lors d'un Bleu-Rouge, relance de 18 (Cul De Chouette de 6)*



Le premier joueur à crier "Pélican !" remporte 28 pts. En cas d'égalité, les joueurs concernés doivent enchaîner avec "Passe-Montagne !" puis "Zbradaraldjan !" si besoin.

Si deux joueurs ou plus sont toujours à égalité après "Zbradaraldjan !", le joueur ayant relancé de 18 gagne les points. Si personne n'a relancé de 18, les joueurs concernés tirent aux dés pour se départager.

Si ce joueur avait préalablement relancé de 18, il remporte 36 pts (relance réussie) + 36 pts (relance de 18 x2) + 100 pts (valeur du Cul De Chouette de 6) + 28 pts (s'il crie l'annonce avant les autres), ce qui peut représenter un total de 200 pts d'un coup.

L'Artichette : Trois dés formant 4, 3 et 4



Le joueur ayant réalisé une Artichette peut remporter la valeur de sa Chouette de 4 en criant " Raitournelle ! ". Cependant, si un joueur lui crie d'abord " Artichette ! " en le désignant du doigt, il lui fait perdre 16 pts, et la Chouette de 4 n'est pas valable. En cas d'égalité, le joueur ayant réalisé l'Artichette est prioritaire et remporte donc 16 pts.

Le Flan : Trois dés formant 6, 5 et 2



Le joueur réalisant cette combinaison doit crier " À Kadoc ! " en levant le doigt avant le lancer du joueur suivant pour obtenir un Flan. S'il l'obtient, il peut alors flanner un autre joueur avant que ses chouettes ne soient tombées lors de son tour de jeu (et non lors d'un défi, auquel cas le Flan s'applique au lancer suivant).

Il peut l'utiliser à n'importe quel moment de la partie, et doit pour cela crier " Tatan elle fait des Flans ! " (En remplaçant " Tatan " par le nom du joueur désigné). Le flanné ne peut pas se défendre et le contraire de la règle de la combinaison qu'il réalise lors de son lancer s'applique. Il est interdit de se flanner soi-même.

Le Flan s'applique sur la combinaison réalisée par le flanné. Ainsi, lors d'une Chouette-Velute, d'une Suite, d'un Bleu-Rouge, ou autre, tous les joueurs réagissant à la combinaison peuvent subir les effets du Flan. Le Flan est non cumulable et ne peut donc être utilisé qu'une fois jusqu'à obtenir à nouveau un Flan.

Un joueur peut donner son Flan à un autre joueur qui doit obligatoirement l'accepter et peut l'utiliser quand il le souhaite, sans être obligé de l'utiliser. Pour cela, il doit crier " Lance-Flan ! " en désignant le joueur de son choix du doigt. Le Flan étant non cumulable, un joueur qui lance son Flan à un joueur qui en a déjà un reçoit une Bévute mais conserve son Flan.

Détails des différentes combinaisons et actions affectées par le Flan :

Chouette :

Le flanné perd la valeur de la Chouette.

Velute :

Le flanné perd la valeur de la Velute.

Chouette-Velute :

Le premier (ou seul) joueur à crier l'annonce perd la valeur de la Chouette-Velute. Si deux joueurs ou plus crient l'annonce en même temps, ils gagnent la valeur de la Chouette-Velute.

Cul De Chouette :

Le flanné perd la valeur du Cul De Chouette.

Suite :

Le premier (ou seul) joueur à crier l'annonce perd 10 pts.

Soufflette :

Si le flanné réalise une Soufflette alors qu'il a 30 pts ou plus, il doit relever le défi seul et a trois lancers pour réaliser à nouveau un 4 - 2 - 1. S'il a moins de 30 pts, la Soufflette ne peut pas être jouée et le Flan est conservé.

Il perd 30 pts s'il échoue et peut gagner 30, 40 ou 50 pts selon le nombre de lancers tentés en cas de réussite. Si le flanné-soufflé ne parvient pas à relever le défi, la combinaison réalisée au troisième lancer prend l'effet du Flan.

Bleu-Rouge :

Le flanné perd 9 pts, et n'importe quel joueur trouvant la bonne relance perd 36 pts + le double de la valeur de la relance + la valeur de la combinaison éventuellement réalisée, qui prend l'effet du Flan également. La relance est obligatoire pour tous les joueurs.

Pélican :

Le premier joueur à crier "Pélican !" perd 28 pts. Si ce joueur avait préalablement relancé de 18, il perd alors 200 pts.

Si deux joueurs ou plus crient l'annonce en même temps, aucun ne perd 28 pts, à moins qu'un ne continue jusqu'à "Passe-Montagne !" et éventuellement "Zbradaraldjan !". Si'il y a toujours égalité après "Zbradaraldjan !", ils lancent au dé, et le plus petit score perd 28 pts.

Artichette :

Le flanné doit crier "Artichette !" pour remporter la valeur de sa Chouette de 4. Pour faire perdre la valeur de la Chouette de 4 au flanné, les autres joueurs doivent crier "Raitournelle !" en le désignant du doigt.

Flan :

Si le flanné réalise 6 - 5 - 2, il obtient alors le droit d'avoir à son tour un Flan à condition de crier l'annonce à temps, et ainsi annuler le Flan qui lui a été attribué.

Attrape-Oiseau :

Si le flanné tente un Attrape-Oiseau, le Flan prend effet sur ce lancer. S'il réussit, il perd la valeur du Cul De Chouette réalisé, s'il échoue, il gagne la valeur de la Chouette. Si c'est un Attrape-Oiseau de 6 échoué, il gagne 36 pts et obtient également un Civet.

Civet :

Si le flanné utilise un Civet, les points du Civet s'inversent. S'il réussit son Civet, il perd les points de sa mise, et s'il échoue, il gagne les points de sa mise. Cependant, dans les deux cas la combinaison réalisée subit les effets du Flan (en cas de Néant, le joueur reste flanné pour le prochain tour).

Civet Doubé :

Si le flanné s'est fait doubler son Civet, le Civet Doubé est flanné de la même façon qu'un Civet.

Achat :

Si le flanné achète le cul d'un adversaire, le Flan ne prend pas effet, il le garde donc pour son prochain lancer lors de son tour de jeu. Si le flanné se fait acheter son cul lors du lancer flanné, l'acheteur achète également le Flan sur ce lancer.

Double Achat :

Comme pour un Achat, si le cul flanné est racheté par un joueur, ce joueur rachète également le Flan qui prend alors effet dès le lancer du cul. Le Double Achat vaut toujours 30 pts.

Jarret :

Si le flanné utilise un Jarret, de quelle que soit la façon dont il l'utilise, la combinaison finale subit les effets du Flan. En cas de Bi-Jarret ou de Jarret-Sifflet, le Lance-Bûches perd le double de la valeur de la combinaison qu'il a réalisée.

En cas de Bleu-Rouge flanné, les joueurs doivent crier " Lance-Bûches ! " si la combinaison formée est tout sauf un Néant pour obtenir un Jarret.

En cas de Néant sur un Bi ou Mi-Jarret, les annonces " Jarret-Souple ! " et " Charret ! " s'inversent.

Néant :

Si le flanné réalise un Néant, la règle de la Grelottine s'applique et il conserve son Flan qui prendra effet lors de son prochain lancer.

Voici la liste des règles inflannables, qui peuvent être jouées sans que le Flan n'ait quelconque influence dessus : la Soufflette (seulement quand le flanné est le soufflé), la Grelottine, la Poulette, le Passe-Grelot, le Rigodon, le Contre-Sirop, le Civet-Filoché et le Civet-Filoché Doublé, le Cul De Chouette Doublé, le Verdier, les Graines, et le Chante-Sloubi.

La Bévée est indépendante du Flan et coûte toujours 10 pts au joueur qui la commet.

Le Néant : *Aucune des combinaisons ci-dessus*



En cas de Néant, s'il a 30 pts ou plus, le joueur qui a lancé les dés obtient une Grelottine (non cumulable) mais s'expose à un défi Grelottine.

III – Les actions et défis

La Grelottine

Lorsqu'un joueur réalise un Néant, il gagne une Grelottine et peut défier ou être défié par un autre joueur possédant lui aussi une Grelottine

Pour obtenir une Grelottine, le Néant doit être réalisé lorsque le score du joueur concerné est supérieur ou égal à 30 pts. Si un joueur possédant une Grelottine redescend en dessous de 30 pts, il perd sa Grelottine.

Pour défier un autre joueur possédant une Grelottine, le grelottin doit désigner sa cible du doigt en criant "Grelottine!". Si deux joueurs crient l'annonce en même temps, c'est celui qui a le plus petit score des deux qui devient grelottin, et si les scores sont identiques, alors les joueurs lancent au dé, et le plus petit score devient grelottin. La Grelottine est non cumulable.

Le grelottin choisit alors une combinaison que le joueur défié doit réaliser. Il a le choix entre les combinaisons suivantes : Chouette, Velute, Chouette-Velute, Cul De Chouette ou Sirop-Grelot (Le Sirop-Grelot étant un Cul De Chouette obligatoirement réalisé avec Sirotage). Lors d'un Sirop-Grelot, le Sirotage est indépendant des deux lancers, et si le défié réalise une Chouette lors de son deuxième lancer, le Sirotage est obligatoire, et l'Attrape-Oiseau interdit.

C'est le grelottin qui décide combien de points il met en jeu, sachant que le nombre maximal est de 33,3% du plus petit des deux scores, soit un tiers, sans tenir compte des décimales. En cas de Bévée ou de changement de score entre l'annonce du défi et l'annonce de la mise, le score précédent le changement est celui pris en compte.

Le joueur défié a alors deux lancers pour réaliser la combinaison demandée et peut conserver les dés de son choix entre les deux lancers. Les deux lancers sont obligatoires, sauf en cas de réussite au premier lancer, auquel cas le défié doit obligatoirement s'arrêter.

Si le joueur défié remporte le défi, il gagne les points mis en jeu et le grelottin les perd. S'il échoue, c'est l'inverse qui se produit. Cependant, sauf cas particulier, le joueur défié gagne les points de la combinaison qu'il a réalisée, et la combinaison prend effet.

La Poulette

Lorsqu'un joueur échoue un défi Grelottine et réalise un Néant à la place de la combinaison demandée, le grelottin et lui peuvent crier " Elle est où la Poulette ? "

Si un des deux joueurs crie l'annonce avant le lancer suivant ou avant qu'un autre défi ne soit lancé, il gagne 10 pts. Si les deux joueurs crient l'annonce en même temps, ils perdent tous les deux 10 pts.

Le Passe-Grelot

Si un joueur a remporté un défi Grelottine, il est immunisé contre un prochain défi qu'il peut faire passer à un autre joueur

Pour cela, il doit crier " Passe-Grelot " en désignant sa cible du doigt après l'annonce du grelottin.

Le Passe-Grelot ne peut être utilisé que vers un joueur ayant 30 pts minimum, et ne peut plus être utilisé à partir du moment où le grelottin a annoncé la mise du défi. Si la mise et l'annonce du Passe-Grelot sont annoncées en même temps, le grelottin est prioritaire et le défié garde son Passe-Grelot. La règle est la même pour le Rigodon.

Le nouveau défié doit obligatoirement accepter le défi, même s'il a lui aussi un Passe-Grelot, qu'il peut conserver pour plus tard. Le Passe-Grelot est non cumulable et ne peut logiquement être utilisé que lorsque la partie se joue à trois minimum.

Le Rigodon

Lors d'une partie à deux, si un joueur a remporté un défi Grelottine, il est immunisé contre un prochain défi qu'il peut annuler

Pour cela, il doit crier " Rigodon ! " en levant le doigt lorsqu'il est défié pour annuler le défi et supprimer sa Grelottine ainsi que celle de son adversaire. Le Rigodon ne peut être lui aussi utilisé qu'avant l'annonce de la mise du défi. Si les deux annonces se font en même temps, le grelottin est ici aussi prioritaire, et le défié garde son Rigodon.

Le Sirotage

Une fois les trois dés lancés, si le joueur a réalisé une Chouette, il peut relancer un dé pour tenter de transformer sa Chouette en Cul De Chouette

Pour cela, il doit crier " Je sirote ! " en saisissant le dé à siroter et en levant le doigt. S'il réussit son Sirotage, il gagne les points du Cul De Chouette (mais pas ceux de la Chouette), et s'il échoue, il perd les points de la Chouette sans les prendre avant le Sirotage. Toute combinaison réalisée après le Sirotage est valable et sa règle s'applique.

Un Sirotage de 6 est un Civet-Siroté, et donne un Civet au joueur en cas d'échec.

Lorsque le joueur annonce son Sirotage, chacun des autres joueurs peut miser sur le chiffre du dé relancé. Chaque nombre est annoncé par les joueurs de la façon suivante :

| | |
|-------------|------------------|
| 1/ Linotte | 4/ Mouette |
| 2/ Alouette | 5/ Bergeronnette |
| 3/ Fauvette | 6/ Chouette |

La mise est de 5 pts et le gain potentiel de 25 pts. En cas de réussite, le joueur ne perd pas les 5 pts de la mise, et doit crier " Sirop Gagnant ! " pour valider son gain de 25 pts. S'il ne crie pas l'annonce avant le lancer suivant, il ne prend pas de Bévues, mais n'obtient pas les points de son pari réussi.

Si un joueur veut miser sur la réussite du Sirotage, il doit crier " Beau-Sirop ! " et non pas annoncer l'oiseau correspondant à la Chouette sirotée, sinon il y a Bévues.

Si un joueur décide de ne pas miser, il doit crier " Couche-Sirop ! " ou " File-Sirop ! " avant que le dé ne soit tombé. Si un joueur ne fait aucune annonce avant que le dé ne soit tombé, il y a Bévues.

Le Sirotage ne peut être tenté que sur une Chouette (il s'agit d'une Bévues si un joueur tente un Sirotage sur une Chouette-Velute, un Bleu-Rouge ou une Artichette).

Il ne peut également être tenté que si le sirotant a un score égal ou supérieur au nombre de points mis en jeu lors du Sirotage. Dans le cas inverse, le premier joueur à crier " Sirop-Jeannot ! " en le désignant du doigt remporte la valeur d'un Contre-Sirop. Si deux joueurs ou plus crient l'annonce du Sirop-Jeannot en même temps, ils perdent les points du Contre-Sirop. Cette règle s'applique également pour l'Attrape-Oiseau.

L'Attrape-Oiseau

Si un joueur réalise une Chouette, il est possible qu'un autre joueur sirote avant lui

Pour cela, il doit alors crier "Attrape-Oiseau !" en saisissant le dé à siroter et en levant le doigt. Toutes les règles du Sirotage s'appliquent, chaque joueur peut soit miser, soit laisser filer, et la règle du Contre-Sirop est valable.

Si l'Attrape-Oiseau réussit, le joueur l'ayant tenté gagne les points du Cul De Chouette obtenu, s'il échoue, il perd les points de la Chouette.

Dans tous les cas, celui ayant réalisé cette Chouette remporte les points de la Chouette. Si deux joueurs veulent tenter un Attrape-Oiseau et un Sirotage en même temps ou deux Attrape-Oiseaux en même temps, le premier joueur à saisir le dé est prioritaire.

Le Contre-Sirop

Si un Sirotage ou un Attrape-Oiseau échoue, le premier joueur à crier " J'apprécie les fruits au sirop ! " en levant le doigt remporte un certain nombre de points selon le Cul De Chouette tenté par le sirotant

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs sur un Contre-Sirop, les joueurs concernés perdent la valeur du Contre-Sirop.

Le Contre-Sirop n'est valable que si le dé relancé ne réalise ni le Cul De Chouette voulu, ni une mise réussie par un autre joueur. Il ne peut pas être réalisé par le sirotant, sauf lors d'une partie à deux. La valeur du Contre-Sirop correspond au double du dixième du Cul De Chouette tenté :

| | |
|-----------|-----------|
| 1/ 10 pts | 4/ 16 pts |
| 2/ 12 pts | 5/ 18 pts |
| 3/ 14 pts | 6/ 20 pts |

Le Civet

Si un joueur échoue un Sirotage de 6, il obtient un Civet

Le Civet permet de miser sur la valeur d'un de ses lancers et peut être utilisé à n'importe quel moment de la partie avant de lancer ses chouettes, durant son tour de jeu ou avant de commencer un défi Grelottine (les deux lancers sont alors autorisés).

Pour cela, le joueur doit crier " Civet de 50 (ou autre) sur une Chouette ! (ou autre) ". La mise est de 1 pt minimum et de 102 pts maximum, et peut se faire sur n'importe quelle combinaison. Si elle se fait durant un Bleu-Rouge, la relance doit être réussie par un joueur pour que le Civet soit réussi. Si le joueur réussit son Civet, il gagne les points mis en jeu ainsi que les points éventuels de la combinaison réalisée, et s'il échoue, il perd les points de sa mise, mais gagne ceux de la combinaison. Dans les deux cas, la combinaison finale est valable et sa règle s'applique.

Un joueur peut donner son Civet à un autre joueur qui doit obligatoirement l'accepter et peut l'utiliser comme il le souhaite, quand il le souhaite. Pour cela, il doit crier " Lance-Civet ! " en désignant le joueur de son choix du doigt, qui peut à son tour le donner.

Le Civet étant non cumulable, un joueur qui lance son Civet à un joueur qui en a déjà un reçoit une Bévée et conserve son Civet. Le Civet est interdit durant une Soufflette.

Le Civet Doublé

Si un joueur utilise un Civet, un autre joueur possédant lui aussi un Civet ou un Civet-Filoché (déjà partiellement utilisé ou pas) peut doubler la mise du Civet du premier joueur

Pour cela, le joueur doit désigner sa cible du doigt en criant " Civet Doublé ! " après que l'annonce de la mise et de la valeur du Civet ont été annoncées. Le joueur qui utilise un Civet Doublé sacrifie son Civet ou Civet-Filoché qu'il ne peut plus utiliser jusqu'à en obtenir un autre. S'il possédait un Civet et un Civet-Filoché au moment du Civet Doublé, il doit annoncer lequel des deux il souhaite sacrifier avant le lancer du Civet.

La mise du Civet est alors obligatoirement doublée, mais la combinaison finale n'est pas affectée. Si plus de deux joueurs ont un Civet, il peuvent quadrupler, octupler, etc. De ce fait, le joueur tentant un Civet doit avoir au moins le double (ou quadruple, etc.) des points de sa

mise initiale pour pouvoir recevoir un ou plusieurs Civet(s) Doublé(s), sinon il y a Bévée pour le(s) joueur(s) lançant le(s) Civet(s) Doublé(s).

Le Civet-Filoché

Si lors d'un Civet échoué la valeur de la mise perdue est égale à la valeur de la combinaison remportée, le joueur obtient un Civet-Filoché

Le Civet-Filoché peut également être obtenu si lors d'un Civet flanné et échoué la valeur de la mise (remportée) est égale à la valeur de la combinaison (perdue), qui subit les effets du Flan.

Si lors d'un Civet-Filoché la valeur de la mise échouée est égale à la valeur de la combinaison remportée, le joueur ayant échoué son Civet-Filoché perd son Civet-Filoché mais en obtient un nouveau, et a donc de nouveau 102 pts qu'il peut miser.

Un Civet-Filoché permet de miser sur la valeur du lancer des joueurs autour de la table, mais pas sur son propre lancer, et peut être utilisé à n'importe quel moment de la partie avant que le joueur choisi ne lance ses chouettes, durant son tour de jeu ou avant de commencer un défi Grelottine.

En cas de Civet-Filoché utilisé lors d'un défi Grelottine, le système de points reste le même, et seuls les joueurs du défi sont concernés par les points mis en jeu lors du défi.

Si la combinaison finale du défi est un Bleu-Rouge ou une Soufflette, les deux joueurs peuvent les jouer, si c'est un Flan ou une Artichette, ils peuvent les obtenir tous les deux.

Pour utiliser un Civet-Filoché, le joueur crie " Civet-Filoché de 50 (ou autre) sur une Chouette ! (ou autre) ". Dès que le joueur a crié " Civet-Filoché ", le joueur doit attendre la fin de la mise pour lancer les dés.

La mise maximale est de 102 pts au total, et les points peuvent être répartis sur plusieurs adversaires. Le joueur a le droit de miser sur autant de joueurs différents qu'il le souhaite, mais il est limité à une mise maximum par joueur. Il n'est pas obligé de miser sur tous les joueurs, tout comme il n'est pas obligé de miser un total de 102 pts.

Le Civet-Filoché peut être utilisé sur les mêmes combinaisons que le Civet et le système de points est le même: en cas de réussite le joueur remporte les points de la mise + ceux de la combinaison, et en cas d'échec il perd les points de la mise et remporte les points de la combinaison. Dans tous les cas, le joueur qui lance les dés n'est pas affecté.

Un joueur peut également donner son Civet-Filoché à un autre joueur qui doit obligatoirement l'accepter. Pour cela, il doit crier " Lance-Civet-Filoché ! " en désignant le joueur de son choix du doigt.

Le Civet-Filoché est non cumulable mais peut se cumuler à un Civet.

Il est possible de tenter un Civet-Filoché en même temps qu'un adversaire tente un Civet, auquel cas le joueur tentant le Civet-Filoché ne gagne ou perd que sa propre mise et n'est pas concerné par la mise du joueur tentant le Civet.

Comme lors d'un Civet, un joueur qui lance son Civet-Filoché à un joueur qui en a déjà un reçoit une Bévée mais conserve son Civet-Filoché

Le Civet-Filoché Doublé

Si un joueur utilise un Civet-Filoché, un autre joueur possédant lui aussi un Civet ou un Civet-Filoché (déjà partiellement utilisé ou pas) peut doubler la mise du Civet-Filoché du premier joueur

Pour cela, le joueur doit désigner sa cible du doigt en criant " Civet-Filoché Doublé ! " après que ce dernier a annoncé la mise et la valeur de son Civet-Filoché. Comme lors d'un Civet Doublé, le joueur qui lance le Civet-Filoché Doublé sacrifie son Civet (ou Civet-Filoché) qu'il ne peut plus utiliser jusqu'à en obtenir un autre.

Le Civet-Filoché Doublé peut être lancé après n'importe quelle mise du Civet-Filoché qui est la seule à être doublée. Le reste des règles du Civet Doublé est applicable au Civet-Filoché Doublé.

L'Achat

Lorsqu'un joueur a lancé ses chouettes, et avant qu'il ne lance le cul, un autre joueur peut acheter ce cul, ce qui lui coûte 30 pts

Pour cela le joueur doit crier " J'achète ! " en levant le doigt. L'acheté ne gagne donc que les points de son éventuelle Chouette, et si après l'Achat le lancer ne donne rien de mieux que cette Chouette, l'acheteur remporte également les points de cette Chouette.

Si la Chouette achetée permet à l'acheté de gagner la partie, le lancé du cul doit quand même se faire, et la combinaison finale prend effet.

Si un joueur fait un Achat lors d'un défi, les règles du défi s'appliquent sur l'acheteur, et lors d'une Grelottine, l'Achat doit obligatoirement se faire lors du premier lancer.

Un Sirotage peut être acheté par un autre joueur et devient alors un Attrape-Oiseau (crier seulement l'annonce de l'Achat est suffisant) et les autres joueurs doivent à nouveau annoncer leur mise, qui peut être différente, ou bien crier "File-Sirop !" ou "Couche-Sirop !". Si un joueur ne fait aucune annonce avant que le cul ne tombe, il y a Bévée. Lorsque l'on joue à deux, l'Achat est interdit durant un défi.

Les seuls Achats interdits sont l'Achat d'une Chouette de 6 (le Sirotage et l'Attrape-Oiseau de 6 peuvent être achetés, auquel cas le sirotant acheté ne perd pas de points), l'Achat durant une Soufflette, qui doit être entièrement réalisée par le soufflé, l'achat d'un Civet, d'un Civet-Filoché, d'un Jarret, et d'un Cul De Chouette Doublé.

Si deux joueurs crient l'annonce en même temps, ils doivent lancer un dé, et le plus petit score devient acheteur. Durant le lancer de dé, l'acheté doit attendre la décision sans jouer.

Le Double Achat :

Il est possible de racheter un cul déjà acheté avant son lancer, ce qui coûte également 30 pts

Pour cela, le joueur doit crier "J'achète !" ou "Je rachète !" en levant le doigt (comme pour un Achat normal, il peut reprendre un éventuel défi en cours).

Le Double Achat peut se faire par n'importe quel joueur et pas obligatoirement par celui qui s'est fait acheter.

Il n'y a pas de limite de Double Achat, ainsi deux joueurs ou plus peuvent se racheter le même cul jusqu'à ne plus avoir suffisamment de points. En cas de Chouette réalisée avant le premier Achat, l'acheté remporte les points de sa Chouette, tout comme l'acheteur final (si le lancer du cul ne donne rien de mieux qu'une Chouette), mais pas les acheteurs intermédiaires.

Le Verdier

Lorsqu'un joueur a réalisé 6 - 4, 6 - 2 ou 4 - 2 avec ses chouettes, les autres joueurs peuvent parier sur une Velute de 6 avant le lancer du cul

Pour parier sur la Velute de 6, chaque joueur peut crier " Vert-Linette ! " entre le lancer des chouettes et celui du cul.

Comme lors d'un Sirotage ou d'un Attrape-Oiseau, la mise est de 5 pts et le gain potentiel de 25 pts (toujours sans perdre 5 pts si le pari est réussi). Le Verdier ne peut être tenté que sur une Velute 6 - 4 - 2 et non une Velute 6 - 5 - 1, et seuls le joueur ayant lancé les chouettes et les joueurs ayant moins de 5 pts n'ont pas le droit de parier.

Le Cul De Chouette Doublé

Si un joueur réalise un Cul De Chouette, il peut tenter de le doubler

Pour doubler un Cul De Chouette, le joueur doit crier " Cul De Chouette ! ", et doit relancer ses trois dés pour réaliser de nouveau un Cul De Chouette de n'importe quelle valeur. Il n'a qu'un seul lancer pour cela.

S'il réussit, il gagne les points de ses deux Culs De Chouettes. Cependant, s'il échoue, il est automatiquement sorti du jeu et ne peut plus l'intégrer jusqu'à la prochaine partie (le Chante-Sloubi est alors interdit). Le Cul De Chouette Doublé peut également être tenté après un Sirop-Grelot réussi.

Si lors d'un Cul De Chouette Doublé réussi la valeur du deuxième Cul De Chouette est égale à celle du premier, alors le joueur remporte la partie, même s'il n'a pas atteint 343 pts.

Le Double Flan

Si deux joueurs ont un Flan en leur possession, ils peuvent l'utiliser ensemble sur un autre joueur et ainsi doubler l'effet du Flan

Pour cela, les deux annonces doivent se faire avant le lancer des chouettes du flanné, toujours hors défi. Il est possible qu'un seul joueur lance un Double-Flan à condition d'obtenir deux Flans sur deux tours, et si le flanné réalise un Néant lors de son premier lancé flanné afin de le conserver sur deux tours.

Le Double Flan peut devenir un Triple Flan, un Quadruple Flan ou même plus si le nombre de joueurs le permet, et ainsi la perte ou le gain de points peut être multiplié, à condition que plusieurs flanneurs crient l'annonce à temps. Le reste des règles du Flan restent applicables.

En cas de Cîvet double flanné, les points mis en jeu lors du Cîvet et la combinaison résultant du Cîvet sont doublés. De ce fait, il est obligatoire de posséder au moins le double des points mis en jeu lors de son Cîvet pour qu'un Cîvet double flanné soit valable.

Le Contre-Flan

Si un joueur utilise son Flan, un autre joueur possédant lui aussi un Flan peut l'utiliser contre le flanneur et ainsi lui infliger un Contre-Flan

Pour cela, le contre-flanneur doit crier l'annonce du Flan vers le flanneur initial avant que les dés du lancer du premier flanné ne soient tombés. Le premier flanné est alors sauvé, et le flanneur devient contre-flanné, il subit les effets d'un Double-Flan. Seul un flanneur ou un contre-flanneur peut être contre-flanné.

Dans le cas de figure où un joueur utilise son Flan vers un autre joueur, un deuxième joueur possédant un Flan a donc le choix entre faire équipe avec le flanneur et faire un Double Flan sur le flanné, se retourner contre le flanneur et faire un Contre-Flan, utiliser son Flan indépendamment contre un quatrième joueur, ou ne rien faire et garder son Flan pour plus tard. Seul un joueur extérieur au Flan peut réaliser un Contre-Flan, ainsi le flanné ne peut pas réaliser de Contre-Flan pour se défendre, même s'il a un Flan en sa possession.

Le Jarret

Lors d'un Bleu-Rouge, Néant sur la relance

Le Jarret s'applique même si aucun joueur n'a trouvé la valeur de la relance. Le premier joueur (ou premiers, en cas d'égalité) à crier " Lance-Bûches !" devient Lance-Bûches et obtient un Jarret. Le Lance-Bûches peut utiliser son Jarret de quatre façons différentes, en annonçant " Mi-Jarret ! ", " Bi-Jarret ! ", " Lance-Jarret ! ", ou " Jarret-Sifflet ! " (seulement en cas de Jarret-Souple). L'annonce doit se faire avant le lancer de ses chouettes à son tour de jeu et le Jarret ne peut pas être utilisé lors d'un défi Grelottine.

- Le Mi-Jarret permet d'avoir deux lancers lors de son tour de jeu, avec la possibilité de garder les dés que l'on souhaite entre les deux lancers, comme on peut le faire lors d'une Soufflette ou d'une Grelottine. Pour s'arrêter à son premier lancer, il faut crier " Bjarret ! " et ainsi la première combinaison réalisée prend effet.

- Le Bi-Jarret permet de doubler la valeur de la combinaison réalisée sur un lancer. Il prend effet sur la combinaison, et ainsi, n'importe quel joueur remportant une Chouette-Velute sur un Bi-Jarret gagne le double de la valeur de la Chouette-Velute.

Si le Lance-Bûches ayant utilisé un Bi-Jarret réalise un Bleu-Rouge, il remporte le double de la Chouette de 3, et tout le Bleu-Rouge subit l'effet du Bi-Jarret. De ce fait, un joueur ayant fait une bonne relance obtient 72 pts + le quadruple de la valeur de la relance réussie + le double des points de la combinaison éventuellement réalisée. Un Pélican vaudrait lui 56 pts, et en cas de relance de 18 réussie, un joueur remporterait 400 pts.

Si le Lance-Bûches utilise un Bi-Jarret, ou un Jarret-Sifflet en même temps qu'un Civet, la mise, perdue ou gagnée, est également doublée, ainsi que la combinaison finale.

Les seules combinaisons sur lesquelles le Bi-Jarret n'a aucun effet sont la Soufflette et le Flan, auquel cas le Jarret est nul.

- Le Lance-Jarret permet de donner son Jarret à un autre joueur. Pour cela, le Lance-Bûches doit crier " Lance-Jarret ! " en désignant le joueur de son choix du doigt qui devient alors obligatoirement Lance-Bûches. Il n'y a pas de limite de Lance-Jarret, mais le Jarret est non cumulable, et un joueur qui lance son Jarret à un joueur qui en a déjà un reçoit une Bévüe et conserve son Jarret.

En cas de Néant suite à un Mi-Jarret ou un Bi-Jarret, le Lance-Bûches peut conserver son Jarret pour le tour suivant à condition de crier " Jarret-Souple ! " avant qu'un autre joueur ne lui crie " Charret ! ", ce qui lui ferait perdre son Jarret. Si les annonces " Charret ! " et " Jarret-Souple ! " sont faites en même temps, le Jarret-Souple est prioritaire et le Jarret conservé.

En cas de Jarret-Souple réussi, le Lance-Bûches obtient alors une troisième possibilité d'utilisation de son Jarret, le Jarret-Sifflet. Le Jarret-Sifflet a la valeur d'un Mi-Jarret et d'un Bi-Jarret combinés, c'est à dire qu'il permet deux lancers et double la valeur de la combinaison finale, la règle du Bjarret étant toujours valable. L'achat du Jarret est interdit.

Les Graines

Lorsqu'un joueur se lève en cours de partie, il doit crier " Je ne mange pas de graines ! " avant de se rasseoir

Si un joueur se rasseoit à la table ou à l'aire de jeu sans crier l'annonce, il y a Bévüe.

Le Chante-Sloubi

Si un joueur souhaite rentrer en jeu en cours de partie, il doit crier "Chante-Sloubi !" pour mettre la partie en pause et déterminer son score de départ

Le Chante-Sloubi ne peut être tenté que lorsqu'un tour de jeu s'achève. Pour déterminer le nombre de points avec lequel le joueur commencera la partie, il faut prendre le plus haut score, le soustraire par le deuxième plus haut, puis multiplier le résultat par le nombre de tours joués, et enfin diviser le total par 10 (sans tenir compte des décimales).

Le joueur a alors deux solutions, soit il chante sloubi, soit il refuse le défi. S'il décide de chanter sloubi, il doit atteindre le score visé en chantant "Sloubi 1, sloubi 2, sloubi 3, ...", et s'il y parvient sans Bévues ni interruption, il peut multiplier son score par 1,5. S'il refuse ou échoue le défi, il commence la partie sans multiplier son score par 1,5.

La limite du sloubi est de 228. Au-delà, le joueur souhaitant intégrer la partie ne peut pas chanter et doit soit attendre que la valeur du sloubi diminue, soit attendre la partie suivante. Dès qu'un joueur intègre la partie suite à Chante-Sloubi, c'est à son tour de jouer.

La Bévues

Lorsqu'un joueur commet une erreur, il perd 10 pts

Une Bévues peut être une mauvaise annonce, un joueur lançant les dés alors que ce n'est pas son tour, lancer les trois dés d'un coup ou le cul avant les chouettes (en cas de codes couleurs), les dés qui tombent de la table, etc.

Les joueurs peuvent être plus ou moins stricts sur la Bévues selon leur niveau, mais un joueur commettant une Bévues perd toujours 10 pts.

La Bévues est cumulable, et un joueur commettant plusieurs Bévues lors d'une même séquence de jeu peut perdre 20 pts, 30 pts, etc.

IV – Fin du jeu

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 343 points, il est déclaré vainqueur. Si deux joueurs atteignent ou dépassent le score final en même temps (lors d'un défi Grelottine ou d'une Soufflette par exemple), le joueur ayant atteint le plus haut score est déclaré vainqueur. Si deux joueurs ou plus dépassent 343 pts en même temps et atteignent le même score, une partie doit être rejouée entre les joueurs concernés pour déclarer le vainqueur.

V – Conseils pratiques

- 1/ Accord sur la Bévüe : Afin que les parties de Cul de chouette se déroulent dans la meilleure ambiance possible, il est préférable de déterminer avant le début de chaque partie ce qui sera considéré comme une Bévüe.
- 2/ Décision par les dés : Si plusieurs joueurs ne sont pas d'accord au cours de la partie, une décision peut être prise par un lancer de dés. Bien sûr, le plus petit score l'emporte toujours.
- 3/ Préventive : Il est possible d'anticiper une combinaison en faisant une annonce pendant que les dés sont en train de rouler et avant qu'ils ne tombent afin de prendre les points avant les autres. Une préventive échouée mène bien sûr à une Bévüe.
- 4/ Si un ou plusieurs dés tombent de la table lors du lancer des chouettes, les deux dés doivent être relancés. Si le cul tombe, il peut être relancé seul et les chouettes conservées.
- 5/ Doublette : Il est possible de jouer au Cul de chouette par équipes de deux ou plus si le nombre de joueurs est conséquent. Dans ce cas, chaque joueur possède un score individuel, et le premier joueur à atteindre ou dépasser 343 pts fait gagner son équipe. Deux joueurs d'une même équipent ne peuvent pas jouer l'un après l'autre, et lors d'un Bleu-Rouge, tous les joueurs d'une même équipe doivent relancer d'une valeur chacun.

VI – Origines des règles

Les noms des règles sont pour la plupart tirés de la série *Kaamelott* et elles nous viennent pour la plupart de diverses sources internet. Les règles sont pour la majeure partie d'entre elles des dérivées de celles que nous avons trouvées, et dont nous avons pris la liberté de modifier certains aspects afin de rendre le jeu le plus fluide et agréable possible selon nous.

Des règles du jeu existaient déjà plusieurs années avant notre première interprétation, la publication la plus ancienne datant à notre connaissance d'octobre 2006, publiée par megaspoilt, inventeur du Néant, de la Grelottine, de la Bévüe, de la Doublette.

Le dossier de Desmu, datant de 2010 et disponible sur le forum "On En A Gros !", propose également des règles inédites dont il est l'inventeur, à savoir le Bleu-Rouge, le Pélican, le Sirop-Grelot, le Passe-Grelot, le Contre-Sirop, et le Chante-Sloubi.

Les règles des Graines et de la Poulette est empruntée au dossier de règles de ChouetteDeSix, qui a accepté que nous les reprenions.

Nous avons également voulu créer nos propres règles et annonces, en inventant les noms ou en s'inspirant également de la série afin de faire de ce dossier le dossier le plus complet possible.

Voici les règles exclusives des Petits Pédestres 64 par ordre d'invention :

- Cul De Chouette Doublé
- Artichette
- File-Sirop / Couche-Sirop
- Double Achat
- Attrape-Oiseau
- Rigodon
- Verdier
- Civet-Filoché
- Flan, Double / Contre-Flan, Lance-Flan
- Jarret
- Beau-Sirop, Sirop-Gagnant, Sirop-Jeannot
- Lance-Civet, Lance-Civet-Filoché
- Civet Doublé
- Civet-Filoché Doublé

Nous n'avons cependant aucune certitude quant à l'identité de l'inventeur des premières règles ou à la date exacte de leur création.

VII – Remerciements

Nous tenons à remercier en premier lieu Alexandre Astier, créateur de la série *Kaamelott* dans laquelle est née le jeu du Cul de chouette, et qui a bien voulu jeter un œil à notre dossier lorsque nous l'avons rencontré.

Nous souhaitons ensuite remercier Desmu pour nous avoir aidés en grâce à ses avis et conseils sur ce dossier, mais surtout pour son propre dossier de règles du forum "On En A Gros !" datant de 2010 qui nous a servi de base pour apprendre le jeu.

Nous remercions également ChouetteDeSix, dont le dossier de 2013 nous a permis d'apprendre quelques règles du Cul de chouette, et qui a accepté que nous utilisions deux de ses règles dans ce dossier.

Nous remercions enfin Mickaël "Fu2chN" qui nous a apporté son aide et ses conseils précieux à la mise en page et à l'esthétique de ce dossier.

Rédaction : Lucka, Emanuel, Romain, Loïck : les "Petits Pédestres 64"

Mise en page : Lucka : "Petit Pédestre 64", Mickaël : "Fu2chN"

Contact : petitspedestres64@gmail.com

Actualités : www.facebook.com/culdechouettePP64

Début de création : juin 2015

Dernière mise à jour : 12/04/2018