

plus.wikimonde.com

Cul de chouette — Wikimonde Plus

29-37 minutes

Le **cul de chouette** est un jeu originaire de la série [Kaamelott](#) et se joue avec trois dés, et idéalement à trois joueurs.

Sommaire

- [1 Déroulement du jeu](#)
- [2 Les combinaisons](#)
 - [2.1 La Chouette : Deux dés identiques](#)
 - [2.2 La Velute : La somme de deux dés est égale à la valeur du troisième dé](#)
 - [2.3 La Chouette Velute : Une Chouette + une Velute](#)
 - [2.4 Le Cul de Chouette : trois dés identiques](#)
 - [2.5 La Suite : trois dés qui se suivent](#)
 - [2.6 La Soufflette : trois dés formant 4, 2 et 1](#)
 - [2.7 Le Bleu-Rouge : trois dés formant 3, 4 et 3](#)
 - [2.8 Le Pélican : lors d'un Bleu-Rouge, si la valeur de la relance est de 18 \(Cul de Chouette de 6\), c'est un Pélican](#)
 - [2.9 L'Artichette : trois dés formant 4, 3 et 4](#)
 - [2.10 Le Flan : trois dés formant 6, 5 et 2](#)
 - [2.11 Le Néant : aucune des combinaisons ci-dessus](#)
- [3 Les actions et défis](#)

- [3.1 La Grelottine](#)
- [3.2 La Poulette](#)
- [3.3 Le Passe-Grelot](#)
- [3.4 Le Rigodon](#)
- [3.5 Le Sirotage](#)
- [3.6 L'Attrape-Oiseau](#)
- [3.7 Le Contre-Sirop](#)
- [3.8 Le Civet-Siroté](#)
- [3.9 Le Civet-Filoché](#)
- [3.10 L'Achat de Dé](#)
- [3.11 Le Double Achat](#)
- [3.12 Le Verdier](#)
- [3.13 Le Cul De Chouette Doublé](#)
- [3.14 Le Double Flan](#)
- [3.15 Le Contre-Flan](#)
- [3.16 Le Jarret](#)
- [3.17 Les Graines](#)
- [3.18 Le Chante-Sloubi](#)
- [3.19 La Bévüe](#)
- [4 Fin du jeu](#)
- [5 Conseils pratiques](#)
- [6 Origine des règles](#)

Déroulement du jeu

Le but du jeu est d'atteindre ou dépasser 343 points en réalisant

différentes combinaisons et en relevant différents défis, chacun à son tour de jeu. 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 score ne peut jamais être négatif.

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

Le système d'étoiles mis en place dans le sommaire est donc 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 niveau suivant, les niveaux allant d'une étoile à quatre étoiles.

Il est cependant tout à fait possible de jouer en ne maîtrisant les règles que d'un niveau.

Chaque joueur lance un dé, celui qui fait le plus petit score commence. Si plusieurs joueurs 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.

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, sans tenir compte de l'ordre dans lequel les dés ont été tirés.

Sauf cas particulier, le joueur lançant les dés remporte les points de la combinaison réalisée.

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
2. 4 pts
3. 9 pts
4. 16 pts
5. 25 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.

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

1. 8 pts (seulement pour une Chouette Velute)
2. 18 pts
3. 32 pts
4. 50 pts
5. 72 pts

Attention, la combinaison 1, 2, 3 est à première vue une suite, et bien que la règle de la suite soit applicable, c'est également une Velute ($1+2 = 3$).

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 sont à égalité lors de l'annonce, alors les points de la Chouette Velute sont soustraits des scores des joueurs concernés.

Le Cul de Chouette : trois dés identiques

La valeur du Cul de Chouette correspond à $40 \text{ pts} + 10 \times$ la valeur du Cul de Chouette :

1. 50 pts
2. 60 pts
3. 70 pts
4. 80 pts
5. 90 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!". S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se départagent en lançant chacun un dé, et celui qui aura fait le plus grand score perd les 10 pts.

Si un joueur annonce jusqu'à "bretonnes" sans qu'il n'y ait eu d'égalité, il y a Bévée.

S'il y a plusieurs joueurs qui ont fait le plus grand score, ils recommencent pour se départager, mais cette fois pour perdre 20 pts, puis 30 pts, etc.

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 en criant "En garde ma mignonne!" en le pointant du doigt.

Le soufflé a alors trois lancers pour réaliser lui aussi un 421.

Les éventuels points donnés par des combinaisons réalisées lors de ces lancers ne sont pas comptés, sauf ceux du lancer final.

Le soufflé peut 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.

Il est interdit de refuser un défi en cours car une éventuelle combinaison rapporte plus que la Soufflette.

Une Soufflette peut se jouer même si le score d'un ou deux des joueurs concernés est à zéro ou inférieur à 30.

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

Si le soufflé réussit à faire 421 :

- du 1er coup, le souffleur perd 50 pts et le soufflé en gagne autant.
- du 2ème coup, le souffleur perd 40 pts et le soufflé en gagne autant.
- du 3ème coup, le souffleur perd 30 pts et le soufflé en gagne autant.

Si le soufflé échoue, il donne 30 pts au souffleur.

Le Bleu-Rouge : trois dés formant 3, 4 et 3

Le lanceur gagne les 9 pts de la Chouette de 3. Il doit alors

relancer les dés et tous les joueurs misent sur la valeur de la relance en criant "Je relance de 15!" (ou autre selon la valeur de la mise). Chaque joueur doit miser sur une valeur différente, la valeur de la relance étant égale à la somme 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, l'éventuelle combinaison s'applique (Souflette, Suite, Chouette Velute, Néant, Bleu-Rouge à nouveau, etc.), au contraire si aucun joueur n'a réussi à trouver la valeur de la relance, aucune combinaison ne s'applique.

Si la relance (réussie ou non) donne un Néant, c'est alors un Jarret.

Le Pélican : lors d'un Bleu-Rouge, si la valeur de la relance est de 18 (Cul de Chouette de 6), c'est un Pélican

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 prend les points. Si personne n'avait relancé de 18, les joueurs concernés tirent aux dés.

Si ce joueur avait préalablement relancé de 18, il remporte alors 36 pts (relance réussie) + 36 pts (relance de 18 x2) + 100 pts (valeur du Cul de Chouette de 6) + 28 pts (s'il crie « Pélican ! » 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 ce dernier ne lance ses chouettes à son tour de jeu (et non lors d'un défi).

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 l'inverse de la règle de la combinaison qu'il réalise lors de son lancer s'applique.

Le Flan s'applique sur la combinaison réalisée par le flanné.

Ainsi, lors d'une Chouette Velute, d'une Suite ou d'un Bleu-Rouge, tous les joueurs réagissant à la combinaison peuvent subir les effets du Flan. Le Flan est non cumulable et ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à réaliser à nouveau un Flan.

Exemple des différentes combinaisons touchées par le Flan:

Chouette

Le flanné perd la valeur de la Chouette.

Velute

Le flanné perd la valeur de la Velute.

Chouette Velute

Si un joueur est premier à crier l'annonce, il perd la valeur de la Chouette Velute, si deux joueurs sont 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 à crier l'annonce perd 10 pts, les autres sont sauvés.

Soufflette

Le flanné doit relever le défi seul et a trois lancers pour réaliser à nouveau un 4, 2, 1.

Le système de points est le même que celui d'une Soufflette classique.

Bleu-Rouge

Le flanné perd 9 pts, et n'importe quel joueur ayant réussi sa relance perd 36 pts + le double de la valeur de la relance + la valeur de la combinaison éventuellement réalisée.

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.

Artichette

Le flanné doit crier "Artichette!" en levant le doigt 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 donc 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 annule 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-Siroté

Si le flanné réalise une Chouette de 6 et qu'il échoue l'éventuel Sirotage, il perd 36 pts pour la Chouette et 36 pts pour le Sirotage échoué, soit un total de 72 pts, mais il obtient un Civet (le Flan prend effet sur la Chouette de 6 mais pas sur le Civet obtenu).

Si le flanné avait un Civet avant d'être flanné, il peut l'utiliser lors du lancer flanné. S'il réussit son Civet, il perd la valeur de sa mise + la valeur de l'éventuelle combinaison, s'il échoue, il remporte la valeur de sa mise + la valeur de l'éventuelle combinaison.

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 lancé 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.

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 Grelottine, la Poulette, le Passe-Grelot, le Rigodon, le Sirotage, le Civet-Filoché, le Contre-Sirop, le Cul De Chouette doublé, le Verdier, les Graines, et le Chante-Sloubi.

La Bévüe est totalement indépendante du Flan et coûte toujours 10 pts au joueur qui l'a réalisée.

Le Néant : aucune des combinaisons ci-dessus

En cas de Néant, le joueur qui a lancé les dés gagne automatiquement une Grelottine (non cumulable) mais s'expose à un défi Grelottine.

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, il perd sa Grelottine.

Pour défier un autre joueur possédant aussi une Grelottine, il faut crier "Grelottine!" en désignant sa cible du doigt. Si deux joueurs crient "Grelottine!" en même temps, c'est celui qui a le plus petit score qui devient grelottin.

Le grelottin choisit alors une combinaison que le joueur défié devra 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 réalisé avec Sirotage).

C'est le grelottin qui décide combien de points il met en jeu, sachant que le nombre maximal est de 33% du plus petit des deux scores, soit un tiers.

Le joueur défié a alors deux lancers pour réaliser la combinaison demandée et comme lors d'une Souflette, il peut conserver les dés favorables à la réussite du défi ou à une combinaison avantageuse.

S'il remporte le défi, il gagne les points mis en jeu, et le grelottin les perd. 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 réalisée.

Le défié peut relancer les dés qu'il souhaite, mais les deux lancers sont obligatoires.

La Poulette

Lorsqu'un joueur échoue un défi Grelottine et réalise un néant à la place de la combinaison demandée, il peut crier “Elle est où la Poulette?”.

Si le joueur ayant réalisé le Néant crie l'annonce avant le lancer suivant ou avant qu'un autre défi ne soit lancé, il gagne 10 pts.

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 en criant “Passe-Grelot!”. Un joueur peut utiliser son Passe-Grelot lorsqu'il est défié par un autre joueur à un défi Grelottine. Pour cela, il doit crier “Passe-Grelot!” en désignant sa cible du doigt.

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.

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, un joueur peut crier “Rigodon!” pour se sauver d'un défi Grelottine. Comme pour le Passe-Grelot, le Rigodon s'obtient suite à un défi Grelottine remporté. Pour l'utiliser, le joueur doit crier “Rigodon!” en levant le doigt lorsqu'il est défié pour annuler un défi Grelottine, et supprimer la Grelottine de son adversaire ainsi que la sienne. Le Rigodon ne peut être lui aussi utilisé qu'avant l'annonce de la mise du défi.

Le Sirotage

Une fois les trois dés lancés, si le joueur a réalisé une Chouette, il peut tenter de relancer un dé pour transformer sa Chouette en Cul de Chouette. Pour siroter, le joueur doit crier “Je sirote!” en levant le doigt. Si le joueur réussit son Sirotage, il gagne les points du Cul de Chouette, sinon il perd les points de la Chouette. Chaque combinaison réalisée après le Sirotage est valable et sa règle s'applique.

Lorsque le joueur annonce son Sirotage, chacun des autres joueurs peut miser sur la valeur du dé relancé. Il est cependant interdit de miser sur le dé nécessaire à la réussite du Sirotage, et donc à la réalisation du Cul De Chouette.

Chaque nombre est annoncé par les joueurs de la façon suivante:

1/ Linotte

2/ Alouette

3/ Fauvette

4/ Mouette

5/ Bergeronnette

6/ Chouette

La mise est de 5 pts, le gain est de 25 pts.

Si un joueur décide de ne pas miser, il doit crier “File-Sirop!” ou “Couche-Sirop!”.

Si un joueur ne fait aucune annonce avant le lancer du cul, il y a Bévüe.

Attention, le Sirotage ne peut être tenté que sur une Chouette (il s'agit d'une Bévüe si un joueur tente un Sirotage sur une

Chouette Velute, un Bleu-Rouge ou une Artichette).

Il ne peut également être joué que si le sirotant a un score égal ou supérieur au nombre de points mis en jeu lors du Sirotage. Par exemple, une chouette de 5 ne peut être sirotée que si le sirotant possède 25 pts ou plus. Cette règle s'applique également pour l'Attrape-Oiseau.

Un Sirotage peut être acheté par un autre joueur et devient alors un Attrape-Oiseau (crier seulement l'annonce de l'Achat est alors suffisant à tenter un Attrape-Oiseau), et les autres joueurs doivent à nouveau annoncer leur mise (qui peut être différente) ou bien laisser filer avec “File-Sirop!” ou “Couche-Sirop!”. Si un joueur ne fait aucune annonce avant le lancer du cul, il y a Bévus.

L'Attrape-Oiseau

Si un joueur réalise une Chouette après ses deux lancers, il est possible qu'un autre joueur sirote avant lui. Si le joueur ayant réalisé une Chouette ne souhaite pas siroter ou n'est pas assez rapide, un autre joueur peut siroter à sa place. Il doit alors crier “Attrape-Oiseau!” en levant le doigt et en saisissant le dé à siroter.

Toutes les règles du Sirotage s'appliquent, chaque joueur peut soit miser, soit doit crier

“File-Sirop!” ou “Couche-Sirop!”, 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 emporte lui

les points de la Chouette.

La seule chose que peut faire le joueur ayant réalisé la Chouette pour empêcher un Attrape-Oiseau est de Siroter avant l'Attrape-Oiseau ou d'acheter l'Attrape-Oiseau qui devient alors un Sirotage.

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 concurrent à crier "J'apprécie les fruits au sirop!" en levant le doigt remporte un certains 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.

La valeur du Contre-Sirop correspond au double du dixième du Cul De Chouette tenté:

1/ 10 pts

2/ 12 pts

3/ 14 pts

4/ 16 pts

5/ 18 pts

6/ 20 pts

Le Contre-Sirop n'est valable que si le dé relancé ne réalise ni le Cul De Chouette voulu, ni la mise d'un joueur.

Par exemple, si sur un Sirotage de 3, deux joueurs parient respectivement sur une Linotte et sur une Bergeronnette, le

Contre-Sirop n'est valable que si la valeur du dé n'est ni 1 (Linotte), ni 3 (Sirotage réussi), ni 5 (Bergeronnette).

Le Contre-Sirop ne peut pas être réalisé par le sirotant, sauf lors d'une partie à deux joueurs.

Le Civet-Siroté

Si un joueur échoue un Sirotage de 6, il obtient un Civet. Toutes les règles du Sirotage restent applicables lors d'un Civet-Siroté (Les autres joueurs peuvent parier sur le dé, et en cas d'échec le sirotant perd 36 pts).

Le Civet permet de miser sur la valeur d'un de ses propres 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 (Si le joueur utilise son Civet avant un défi Grelottine, il a alors deux lancers pour réaliser la combinaison annoncée lors du Civet).

Pour cela, le joueur crie "Civet de 50 (ou autre) sur une Chouette! (ou autre)".

La mise maximale est de 102 pts et peut se faire sur n'importe quelle combinaison (Chouette, Velute, Chouette Velute, Cul De Chouette, Sirop-Grelot, Suite, Souflette, Bleu-Rouge, Artichette, Flan, etc, et même sur un Néant ou un Civet-Siroté).

Si le joueur réussit son Civet, il gagne les points mis en jeu + ceux de la combinaison réalisée, et s'il échoue, il perd les points de sa mise, mais gagne ceux d'une éventuelle combinaison.

Le Civet est non cumulable et est interdit durant une Souflette.

Le Civet-Filoché

Si lors d'un Civet la valeur d'une mise perdue par un joueur est

égale à la valeur de la combinaison réalisée, le joueur obtient un Civet-Filoché. Si un joueur utilise un Civet de 50 sur une Chouette mais réalise une Velute de 5 à la place, il perd 50 pts pour sa mauvaise mise, mais gagne aussi 50 pts pour avoir réalisé une Velute de 5. Le Civet s'annule donc, et le joueur gagne un Civet-Filoché.

Un Civet-Filoché permet de miser sur la valeur du lancer d'un ou de plusieurs 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 en question ne lance ses chouettes, durant son tour de jeu ou avant de commencer un défi.

Pour cela, le joueur crie “Civet-Filoché de 50 (ou autre) sur une Chouette! (ou autre)”.

La mise maximale est toujours de 102 pts, mais 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. Le Civet-Filoché est non cumulable, mais si un joueur obtient un Civet alors qu'il a un Civet-Filoché, les deux s'additionnent.

L'Achat de Dé

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 acheter, le joueur doit crier “J'achète!” en levant le doigt. Le joueur qui a lancé les Chouettes ne gagne ainsi que les éventuels points de ses Chouettes, et l'acheteur gagne

l'éventuelle combinaison réalisée après le lancé du Cul (ou la Chouette déjà réalisée avant l'Achat).

Si un joueur fait un Achat lors d'un défi, les règles du défi s'appliquent sur l'acheteur. Lorsque l'on joue à deux, l'Achat est logiquement interdit durant un défi.

Les seuls Achats interdits sont l'Achat suite à une Chouette de 6 (Sirotage et Attrape-Oiseau de 6 inclus), et l'Achat durant une Soufflette, qui doit être entièrement réalisée par le soufflé.

Si deux joueurs veulent acheter et crient l'annonce en même temps, ils doivent lancer au dé, et le plus petit score devient obligatoirement acheteur. Durant le lancer de dé, l'acheté doit attendre la décision et ne peut pas jouer.

Le Double Achat

Il est possible de racheter ses dés après qu'un joueur nous les ait achetés. Pour cela, il doit crier "Je rachète!" (ce qui lui coûte également 30 pts, et il peut reprendre l'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 son cul. Il n'y a pas de limite de Double Achat, ainsi deux joueurs peuvent s'acheter et se racheter le même Cul jusqu'à ne plus avoir assez de points suffisants, ce qui leur coûte 30 pts à chaque rachat.

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 du cul. Seul le joueur ayant lancé les chouettes n'a pas le droit de parier.

Comme lors d'un Sirotage ou d'un Attrape-Oiseau, la mise est de 5 pts, le gain de 25 pts.

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 sur un Sirop-Grelot.

Le Double Flan

Si deux joueurs ont un Flan lors du même tour de jeu, ils peuvent l'utiliser ensemble sur un autre joueur et ainsi doubler l'effet du Flan. Si un joueur est flanné, un autre joueur possédant lui aussi un Flan peut le flanner à son tour pour faire un Double Flan. Pour cela, les deux annonces doivent se faire avant le lancer des chouettes du flanné, toujours hors défi .

L'effet du Flan est alors doublé : si par exemple le flanné réalise une Velute de 5, il ne perd plus 50 pts mais 100 pts.

Le Double Flan peut devenir un Triple Flan ou même un Quadruple Flan. Ainsi, lors d'une partie regroupant quatre joueurs ou plus, le Flan peut s'accumuler sur un flanné, et l'effet du Flan peut ainsi être triplé, quadruplé, etc, à condition que plusieurs flanneurs crient l'annonce à temps . Le reste des règles du Flan sont applicables.

Le Contre-Flan

Si un joueur utilise son Flan, un autre joueur possédant lui aussi un Flan peut l'utiliser contre le premier flanneur et ainsi lui infliger un Contre-Flan. Pour cela, le contre-flanneur doit crier l'annonce du Flan vers le flanneur initial. Le premier flanné est alors sauvé, et le flanneur initial qui devient contre-flanné subit les effets d'un Flan.

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 contre un quatrième joueur, ou ne rien faire et garder son Flan pour un autre tour.

Seul un joueur extérieur au Flan peut réaliser un Contre-Flan, ainsi le flanné ne peut pas réaliser de Contre-Flan, même s'il a un Flan en sa possession.

Le Jarret

Lors d'un Bleu-Rouge, si la relance donne un Néant, c'est un Jarret. Le Jarret est applicable même si aucun joueur n'a trouvé la valeur de la relance. Le premier joueur à crier "Lance-Bûches!" devient Lance-Bûches et obtient un Jarret. Si plusieurs joueurs crient l'annonce en même temps, ils perdent le double de la valeur de la relance. Le Lance-Bûches peut utiliser son Jarret de trois façon différentes, en annonçant "Mi-Jarret!", "Bi-Jarret!", ou "Lance-Jarret!". L'annonce doit se faire avant le lancer des chouettes.

Le Mi-Jarret permet d'avoir deux lancers lors du même tour de jeu, en ayant droit de garder les dés favorables à une combinaison avantageuse, comme lors d'une Grelottine ou

d'une Soufflette. Si le Lance-Bûches souhaite s'arrêter à son premier lancer, il doit crier "Bjarret!" et ainsi la combinaison réalisée prend effet.

Le Bi-Jarret permet de doubler la valeur de la combinaison réalisée sur un lancer. Le Bi-Jarret prend effet sur la combinaison et non le joueur, un joueur obtenant une Chouette-Velute suite à un Bi-Jarret gagne donc le double de la valeur de la Chouette-Velute même s'il n'était pas le Lance-Bûches.

Liste des différentes combinaison sur lesquelles le Bi-Jarret n'a aucun effet: la Suite, la Soufflette, le Flan et le Néant.

Si le Lance-Bûches utilise un Bi-Jarret et devient flanné avant le lancer des chouettes, il perd le double de la valeur de la combinaison qu'il a réalisée.

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 Bi-Jarret et de bonne relance, le joueur remporterait 400 pts d'un coup.

Le Lance-Jarret permet de donner son Jarret à un autre joueur qui devient alors obligatoirement Lance-Bûches.

En cas de Néant suite à l'utilisation d'un Jarret, le Lance-Bûches peut conserver son Jarret pour le tour suivant à condition de crier "Jarret-Souple!" avant qu'un joueur ne le crie "Charret!", ce qui lui ferait perdre son Jarret. En cas de Jarret-Souple, le Lance-Bûches doit alors obligatoirement utiliser son Jarret à son prochain tour de jeu et de la même façon qu'il l'a fait au tour précédent. Si les annonces "Jarret-Souple!" et "Charret!" sont

faites en même temps, le Jarret-Souple est prioritaire.

Les Graines

Lorsqu'un joueur quitte la table de jeu ou se lève simplement en cours de partie, il doit crier “Je ne mange pas de graines!” avant de se rasseoir. Si un joueur se rassoit sans crier l'annonce, il y a Bévues.

Le Chante-Sloubi

Il est possible d'intégrer un joueur supplémentaire en cours de partie, il peut alors 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 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 (on arrondit à l'unité).

Le joueur peut alors commencer à chanter “Sloubi 1, Sloubi 2, Sloubi 3,...” jusqu'à atteindre le score visé d'après le calcul.

Si le joueur décide de chanter Sloubi, il doit atteindre le score visé, et s'il y parvient sans Bévues ni interruption, il peut multiplier son score par 1,5.

S'il refuse de chanter ou commet une Bévues durant le chant, il commence la partie sans multiplier le score par 1,5.

La Bévues

Lorsqu'un joueur commet une erreur, il y a Bévues et il perd 10 pts. Une Bévues peut être une mauvaise annonce, un joueur lançant les dés alors que ce n'est pas son tour, les dés qui tombent de la table, etc.

Une Bévue peut être plus ou moins stricte selon le niveau des joueurs, mais un joueur commettant une Bévue perd toujours 10 pts.

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

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur atteint 343 points (ou plus), il est déclaré gagnant. Si deux joueurs dépassent en même temps (lors d'un défi Grelottine ou d'une Soufflette par exemple), le joueur ayant atteint le plus haut score est déclaré gagnant.

Conseils pratiques

Voici quelques conseils et astuces que nous recommandons de lire avant de jouer :

1/ Accord sur la Bévue: Afin que les parties de Cul de chouette se déroulent dans la meilleure ambiance possible, il est préférable de déterminer avant le début de la partie ce qui sera considéré comme une Bévue.

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 avant que les dés ne soient tombés afin de prendre les points avant les autres.

Une préventive échouée mène bien sûr à une Bévue.

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 si le nombre de joueurs est de 4 ou plus. Dans ce cas, les points remportés par des combinaisons ou des défis sont communs aux deux joueurs d'une équipe, mais les défis doivent être entièrement réalisés par le joueur défié.

Lors d'un Bleu-Rouge, deux joueurs d'une même équipe peuvent relancer d'une valeur chacun, et lors d'un Flan, seul un joueur à la fois peut être flanné.

Origine des règles

Les noms de règles nous viennent de Desmu et de ChouetteDeSix, pour la plupart tirés de la série "[Kaamelott](#)", et les règles sont pour la majeure partie d'entre elles des dérivées de règles proposées dans leurs dossiers respectifs.

[Article](#) publié sur Wikimonde Plus

-  [Portail des jeux](#)

Erreur Lua dans Module:Suivi_des_biographies à la ligne 197 : attempt to index field 'wikibase' (a nil value).