

Cul de Chouette – Les Règles

Iruo

Accessoires : 3 dés, feuille de score, calculatrice (facultatif)
But du jeu : Atteindre ou dépasser 343 points

I) Début :

Tout le monde lance un dé. Le joueur qui obtient la plus petite valeur commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

II) Déroulement :

Chacun leur tour, les joueurs lancent deux dés (Chouettes) puis le troisième (Le Cul). Les points marqués dépendent alors de la combinaison faite avec les dés.

a) Combinaisons et conséquences :

1. **Chouette** → Deux faces identiques sur trois.

Les points marqués sont le carré de la valeur de la chouette.

(Exemple : Aux dés : 2 – 3 – 3 → Chouette de 3

Points marqués : $3^2 = 9$)

!/ \ Lors d'une chouette, le joueur peut choisir de siroter. C'est-à-dire qu'il décide de tenter le cul de chouette en lançant le dé différent. (Combinaison du cul de chouette expliquée plus bas)

- *S'il réussit, il gagne le nombre de points associé à la combinaison du cul de chouette.*
- *S'il rate, il perd le nombre de points associé à la combinaison de la chouette.*

En parallèle, les autres joueurs peuvent miser sur la valeur que va donner le dé.

Si un joueur pari sur la bonne valeur, il obtient 25 points

Si un joueur pari sur une mauvaise valeur, il perd 5 points.

→ La valeur pariée doit être annoncée par son nom respectif :

1 : Linotte

2 : Alouette

3 : Fauvette

4 : Mouette

5 : Bergeronnette

6 : Chouette

/! \ Si le joueur sirote suite à une chouette de 6 et qu'il perd, en plus de perdre 36 points ($6^2 = 36$), il obtient un Civet (Expliqué plus bas dans la section Défis)

2. **Cul de chouette** → Trois faces identiques.

Les points marqués sont 40 plus 10 fois la valeur du cul de chouette.

(Exemple : Aux dés : 3 – 3 – 3 → Cul de chouette de 3

Points marqués : $40 + 10 \times 3 = 40 + 30 = 70$)

3. **Velute** → Une face égale à l'addition des deux autres.

Les points marqués sont 2 fois le carré de la valeur de la velute.

(Exemple : Aux dés : 2 – 3 – 5 → Velute de 5

Points marqués : $2 \times 5^2 = 2 \times 25 = 50$)

4. **Chouette velute** → Une face égale à l'addition des deux autres, celles-ci étant identiques (Exemple : 6 – 3 – 3)

Les points marqués sont les mêmes que pour une velute normale MAIS seul le premier joueur ayant frappé dans ses mains en criant « Pas mou le caillou ! » obtient ces points.

/! \ En cas d'égalité → Deux possibilités. :

- 1^{er} cas, le joueur ayant fait la chouette velute est impliqué dans l'égalité. Alors, le ou les autres joueurs lancent un dé. Si un seul joueur obtient un 6, il remporte les points. Si plusieurs joueurs obtiennent un 6 ou si aucun 6 n'est sorti, les points reviennent au joueur ayant fait la combinaison.
- 2^{eme} cas, le joueur ayant fait la chouette velute n'est pas impliqué dans l'égalité. Alors, les joueurs lancent chacun un dé jusqu'à ce qu'une seule personne obtienne un 6 et gagne les points.

5. **Suite** → Trois faces consécutives.

Les suites ne rapportent aucun point SAUF la suite 1 – 2 – 3 qui est aussi une velute de 3.

- Cependant TOUTES les suites font perdre 10 points au dernier joueur ayant tapé du point la table tout en criant : « Grelote, ça picote ! »
- Si les derniers joueurs sont à égalité, il faut qu'ils s'en aperçoivent et crient : « Sans fin est la moisissure des bières bretonnes ! » Le dernier perd les 10 points.
- S'il y a encore égalité, les joueurs lancent un dé. Celui qui obtient la plus petite valeur perd les 10 points.
- Si deux mêmes faces tombent, les joueurs recommencent, mais en augmentant de 10 le nombre de points perdus

6. **421** → 4 – 2 – 1

Dans ce cas, le joueur peut, s'il le désire, lancer un défi soufflette :

Le joueur défié doit obtenir un 421 en trois essais.

- S'il réussit du premier essai, il obtient 50 points que l'autre joueur perd.
- S'il réussit au deuxième essai, il obtient 40 points que l'autre joueur perd.
- S'il ne réussit qu'au dernier essai, il obtient 30 points que l'autre joueur perd
- S'il ne réussit pas des trois essais, il perd 30 points que le joueur l'ayant défié gagne.

7. Néant → Aucune combinaison n'est réalisée. Le joueur obtient alors une Grelottine qui lui permettra de lancer un défi Grelottine (Expliqué plus bas dans la section Défis).

b) Défis :

1. **Civet ou défi civet** → Le civet est utilisable, lorsque le joueur le souhaite quand son tour arrive.

Il décide de parier X points de son total (102 maximum) sur une combinaison (S'il parie sur un cul de chouette, il doit préciser avec ou non un sirotage).

- S'il réussit, il obtient ses X points
- S'il échoue, il retire ses X points

En parallèle, les autres joueurs peuvent parier sur la réussite du civet. Si un joueur pari et que le civet est concluant, il gagne 25 points. Dans le cas contraire, il perd 5 points.

!/ \ Dans les deux cas, le joueur utilisant le civet obtient les points associés à la combinaison faite aux dés.

!/ \ Le civet n'est pas cumulable.

2. **Grelottine ou défi grelottine** → Un joueur ayant une grelottine peut lancer un défi grelottine à un joueur venant de faire un néant. Il le met alors au défi de faire une certaine combinaison pour un nombre de point qu'il détermine.

Le nombre de points maximum pouvant être misé varie en fonction de la combinaison souhaitée :

- . *Chouette velute : 8% du plus petit total des deux joueurs*
- . *Cul de chouette : 16% du plus petit total des deux joueurs*
- . *Velute : 25% du plus petit total des deux joueurs*
- . *Chouette : 33% du plus petit total des deux joueurs*

Le gagnant obtient les X points et le perdant les retire.

/! \ Les points associés à la combinaison réalisée sont toutefois gagnés par le défié, même s'il a perdu le défi.

/! \ Comme pour le civet, la grelottine n'est pas cumulable.

c) Boucliette, achat de dé, bévue et élimination :

1. **Boucliette** → Chaque joueur a dès le début une boucliette qui lui permet d'annuler un défi, pour lui-même ou pour un autre.
2. **Achat de dé** → Après qu'un joueur ait lancé deux dés, un autre joueur peut choisir de l'empêcher de lancer le troisième en sacrifiant 30 de ses points.
3. **Bévue** → Une bévue est une faute commise dans les règles du jeu. Si un joueur fait une bévue, il perd 10 points.
4. **Élimination** → Un joueur est éliminé si son score total tombe en dessous de -30. Ce seuil peut varier en fonction du désir des joueurs et même, ne pas être appliqué du tout.

III) Fin du jeu :

Le jeu se finit lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 343 points.

/! \ On ne peut gagner grâce à un défi ou un pari. Si un joueur dépasse les 343 points suite à cela, son score retombe à 332 points.