

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## 12 JEUX

ÂGE JOUEURS CHANCE RISQUE TACTIQUE BLUFF

	ÂGE	JOUEURS	CHANCE	RISQUE	TACTIQUE	BLUFF
Milkshake	10+	2/8		★	★	★
Shake ze Moo	10+	3/8		★	★	★
Baby Milk	7+	2/8		*	*	★
Pot de Vache	7+	2/8	*	★	★	
Yam Meuh Meuh	7+	1/6		*	★	
Quarté Olé	7+	1/8	*	★	★	
Gros Meuh	7+	1/8	*	★	★	
Qui dit Meuh ?	7+	2/8	*	★	★	
Pet, t'es mort !	7+	1/8	★	★	*	
Meuh Pet	6+	2/8	★			
Vache folle	5+	2/8	★			
Rodéo	5+	4/8	★			

ADOS +

JEUX POUR TOUS

ENFANTS

## MATERIEL DE JEU

**4 dés vaches** avec six faces de valeur croissante.



**Un shaker à Meuh** avec un dessous transparent pour voir en secret son lancer dans les jeux de bluff et un couvercle pour fermer.

**Des pions** de valeur 1 pour compter les points.

*Astuce : Si le nombre de joueurs est important, pour disposer de plus de points, attribuez 2 points au pion rouge voire au bleu.*

## REGLES GENERALES (pour tous les jeux)

**Qui commence ?** Le joueur le plus vache ! Sinon vous tirez au sort avec un dé vache (le plus petit nombre l'emporte).

**Tour de jeu :** dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Chevauchement des vaches :** Relancez !

**Gagnants ex aequo :** un tour de jeu supplémentaire entre eux.

## LES COMBINAISONS (jeux Milkshake et Shake ze Moo)

De la plus grande à la plus petite :

**MILKSHAKE (suite 1, 2, 3, 4) - CARRE - 2 PAIRES - TRIPLE - PAIRE - TOTAL DES POINTS**

. Le « TOTAL DES POINTS » 1, 2, 3, 4 est votre combinaison lorsque vous n'avez pas de combinaison supérieure (paire, triple... milkshake).

*P. ex., un lancer 2-4-Pet-3. Annoncez le total de  $2+4+3=9$ .*

. Les carrés, doubles paires, triples et paires sont classés entre eux selon leur valeur (de 1 à Pet).

*P. ex., carré de Pet supérieur à carré de Meuh ou carré de 3.*



10+



2/8

# MILKSHAKE



**OBJECTIF :** annoncer la meilleure combinaison de dés vache pour gagner et prendre les points du dernier ! Bluff recommandé.

**LES COMBINAISONS** (voir page précédente)

**MILKSHAKE - CARRE - 2 PAIRES - TRIPLE - PAIRE - TOTAL DES POINTS**

**JEU :** chaque joueur reçoit 3 pions (4 pions à 2 ou 3 joueurs).

**TOUR DE JEU :** vous avez trois lancers maximum pour réaliser votre combinaison.

1er lancer : déposez les 4 vaches dans le shaker à Meuh avec le couvercle à l'envers\*, secouez et retournez-le devant vous.

\* *pour soulever le shaker sans bouger le couvercle et les vaches.*



Regardez en secret par le fond transparent :

- Soit vous arrêtez et annoncez une combinaison.
- Soit vous faites un 2e lancer. Auparavant, gardez ou pas certaines vaches que vous sortez définitivement du shaker. Laissez les autres dans le shaker pour ce 2e lancer.

Après le 2e lancer, soit vous arrêtez, soit vous lancez une 3e fois après avoir éventuellement gardé d'autres vaches.

Après 1, 2 ou 3 lancers, quand votre tour est terminé, annoncez une combinaison. Est-ce que vous bluffez ?

*Des exemples : Triple Meuh, 2 paires 2 et Pet, Carré de 3...*

**Bluffeur ?** Un seul joueur peut alors vous accuser.

En commençant par votre voisin de gauche, le premier qui dit « bouse ! » vous traite de menteur et vous soulevez votre shaker.

### Résultat :

- Si votre combinaison est celle que vous avez annoncée, vous n'avez pas bluffé. Le joueur vous donne un pion.
- Si votre combinaison est inférieure à votre annonce, vous avez bluffé. Vous lui donnez un pion.

**Fin de votre tour :** gardez en mémoire la combinaison annoncée pour voir ensuite quel joueur aura la meilleure.

*Note : si vous avez bluffé et êtes découvert, vous gardez la combinaison réalisée et non celle que vous aviez annoncée.*

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour, la meilleure combinaison reçoit un pion du dernier. Le joueur gagnant commence le tour suivant.

*Premier ex aequo : le dernier choisit celui qui reçoit son pion.  
Dernier ex aequo : chacun donne un pion.*

**FIN DE PARTIE :** lorsqu'un joueur n'a plus de pion. Le joueur avec le plus de pions l'emporte.

*Note : la durée de la partie peut aussi être limitée à l'avance.*



**SHAKE  
ZE  
MOO**

10+



3/8



**OBJECTIF :** Le shaker passe de main en main. Les joueurs annoncent des combinaisons de plus en plus fortes... Bluff ?

**JEU :** chaque joueur reçoit 3 pions (2 pions à 5 joueurs et plus). Déposez les 4 vaches dans le shaker à Meuh et fermez.

## **LES COMBINAISONS** (voir page 2)

### **MILKSHAKE - CARRE - 2 PAIRES - TRIPLE - PAIRE - TOTAL DES POINTS**

**TOUR DE JEU :** secouez le shaker et retournez-le devant vous. Regardez en secret par le fond transparent et annoncez une combinaison.

*P.ex., Triple Meuh, 2 paires 2 et Pet, Total de points 3...*

#### **Votre voisin de gauche a trois options :**

**1.** Il accepte l'annonce sans regarder et il lance à son tour les vaches ; il a droit à un 2e lancer s'il n'est pas satisfait. A son voisin, il doit annoncer une combinaison supérieure à la vôtre.

*P.ex., après « paire de 2 », il annonce « paire de Pet »*

**2.** Il accepte l'annonce, sans regarder, mais décide de ne pas relancer les vaches. Il reprend à son compte votre annonce et l'indique à son voisin (le shaker ne bouge pas).

*Note : un seul joueur peut reprendre votre annonce sans relancer. Le suivant devra relancer ou dire « Bouse ! ».*

**3.** Il dit « Bouse ! », vous traite de menteur et peut vérifier.

Résultat :

- Si votre combinaison est égale (ou supérieure) à votre annonce, vous n'avez pas bluffé, il perd un pion.
- Si votre combinaison est inférieure à votre annonce, vous avez bluffé et perdez un pion.

Le tour de jeu est alors fini.

Nouveau tour : le joueur qui avait raison commence.

Il peut changer le sens du jeu.

**FIN DE PARTIE :** le 1er joueur qui perd ses pions est éliminé. Les autres continuent de jouer. Le perdant de chaque tour est désormais éliminé (quel que soit son nombre de pions). Le dernier joueur en vie a gagné.



# BABY MILK

8+



2/8



**OBJECTIF :** Annoncez le meilleur total de points sur vos 4 vaches mais dites-vous la vérité ? Bluff ? Le Milkshake pour les plus jeunes.

**JEU :** chaque joueur reçoit 3 pions.

Déposez les 4 vaches dans le shaker à Meuh et fermez.

**TOUR DE JEU :** Secouez et retournez le shaker devant vous.

Regardez en secret par le fond votre total des points 1, 2, 3 et 4.

Annoncez ce total mais est-ce que vous dites la vérité ?

**Menteur ?** Un seul joueur peut vous accuser. En commençant par votre voisin de gauche, le premier qui dit « bouse ! » vous traite de menteur et vérifie dans votre shaker, sans le secouer !

## Résultat

- Si votre total est celui que vous avez annoncé, vous n'avez pas menti. Le joueur vous donne un pion.
- Si votre total est inférieur à votre annonce, vous avez menti. Vous lui donnez un pion.

**Fin de votre tour :** gardez en mémoire votre total annoncé pour voir ensuite quel joueur a le meilleur total.

*Note : si vous avez menti et êtes découvert, vous gardez le véritable total réalisé et non celui que vous aviez annoncé.*

**Les points :** lorsque tous les joueurs ont fini leur tour, le plus grand total reçoit un pion du dernier. Il commence le tour suivant.

*Premier ex aequo : le dernier choisit celui qui reçoit son pion.*

*Dernier ex aequo : chacun donne un pion.*

**FIN DE PARTIE :** lorsqu'un joueur n'a plus de pion.

Le joueur avec le plus de pions l'emporte.

*Note : la durée de la partie peut aussi être limitée à l'avance.*



7+



2/8

# POT DE VACHE



**OBJECTIF :** additionner les points 1, 2, 3, 4 après un ou deux lancers. Dépasser un total de 13 et éviter d'être le grand perdant... si l'adversaire n'est pas trop vache !

**JEU :** si vous totalisez plus de 13, vous êtes sauvé.  
Un seul perdant à chaque tour : le joueur avec le plus gros total, inférieur ou égal à 13... Mais attention, c'est un adversaire qui va décider si vous avez un seul ou deux lancers.

**TOUR DE JEU :** Lancez les 4 vaches et additionnez les faces 1, 2, 3, 4 (Meuh = Pet = 0 points).  
Votre voisin de gauche décide alors si vous devez relancer ou pas les 4 vaches pour ajouter au total du 1er lancer.  
Son objectif : vous faire perdre ! Faire monter votre total sans qu'il dépasse 13.

*P.ex., au 1er lancer, si vous avez un total de 3, il vous demandera sûrement un 2e lancer mais pas si vous avez déjà 12 !*

**Fin de votre tour :** gardez en mémoire votre total.

Tous les joueurs effectuent leur tour de jeu.

Le grand perdant est le plus haut total inférieur ou égal à 13.  
Il reçoit un pion du pot.

*Perdants ex aequo : un pion pour chacun.*

Le perdant commence le tour suivant.  
Il peut changer le sens du jeu.

**FIN DE PARTIE :** un joueur qui a récolté trois pions est éliminé.  
Le vainqueur est le dernier joueur en vie.



# YAM MEUH MEUH

7+



1/6



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
MILKSHAKE 30				
CARRÉ 25				
M & P 20				
TRIPLE 15				
TOTAL MAX				
TOTAL MINI				
LES 4				
LES 3				
LES 2				
LES 1				
BONUS 20				
SCORE				

Retrouvez le tableau à imprimer sur [www.PlayMilkShake.com](http://www.PlayMilkShake.com)

**OBJECTIF** : réaliser des combinaisons pour les inscrire dans les différentes catégories du tableau et obtenir le meilleur total.

## LES CATÉGORIES

**MILKSHAKE** (suite 1, 2, 3, 4), **CARRE**, **TRIPLE** marquent respectivement 30, 25 et 15 points

**M&P** (des Meuh et des Pet exclusivement) score 20 points.

*Ex. Pet-Pet-Meuh-Pet*

**TOTAL MAX** et **TOTAL MINI** (marquer le total des points 1, 2, 3 et 4). Total Max doit être supérieur à Total Mini sinon le second total entré marque 0.

**LES 1, LES 2, LES 3, LES 4** : somme des vaches affichant ce nombre.

*P. ex., un lancer 5-3-3-2. Inscrivez 6 dans LES 3*

**BONUS** : attribué au joueur avec le meilleur total des 4 catégories LES 1 + LES 2 + LES 3 + LES 4.

*Ex aequo : pas de point.*

*En solo, attribuez le bonus si votre total atteint 25.*

**TOUR DE JEU** : lancez les 4 vaches. Gardez les vaches de votre choix et relancez les autres. Vache gardée ne peut être rejouée. Après 3 lancers maximum, attribuez votre résultat à une catégorie. Si votre combinaison ne correspond à aucune catégorie disponible, vous devez marquer 0 dans une catégorie au choix.

*Attention : dès que trois joueurs ont marqué des points dans une catégorie, elle est fermée (les autres rayent la catégorie).*

**FIN DE PARTIE** : lorsque plus aucun joueur ne peut marquer, les totaux sont faits pour désigner le vainqueur.

**JEU EN SOLO** : Battez vos records.



# QUARTE OLÉ

7+



1/8



**OBJECTIF :** obtenir le quarté dans l'ordre.

1er : bleu, 2e : rouge, 3e : vert et 4e : violet

Pour cela, la face bleue doit être supérieure ou égale à la face rouge, la rouge supérieure ou égale à la verte et la verte supérieure ou égale à la violette.

*P. ex., Pet sur bleu, 4 sur rouge et 4 sur vert et 2 sur violet.*

**TOUR DE JEU :** vous avez droit à 4 lancers maximum.  
A chaque lancer, vous êtes obligé de garder au moins une vache. Vache gardée ne peut être rejouée.

*Exemple*

*1er lancer : 2 bleu - 1 rouge - 3 vert - 4 violet. Je garde 3 vert*

*2e lancer : 3 bleu - 4 rouge - Pet violet. Je garde 4 rouge*

*3e lancer : Pet bleu - 3 violet. Je garde Pet bleu et 3 violet*

*Quarté réussi ! Pet bleu - 4 rouge - 3 vert - 3 violet*

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour, celui qui a son quarté dans l'ordre et la plus haute valeur sur la vache bleue reçoit un pion.

*Ex aequo : un pion pour chacun.*

**FIN DE PARTIE :** lorsque 12 pions ont été distribués.  
Le plus haut score l'emporte.

**JEU EN SOLO :** effectuez 10 tours de jeu et comptabilisez le nombre de quartés. Top score : 6 et plus



7+



1/8

# GROS MEUH



**OBJECTIF :** après 3 lancers maximum, afficher le plus grand total sur les 4 vaches mais attention il faut obligatoirement au moins un Meuh pour marquer.

**JEU :** distribuer 3 pions par joueur.

**LES POINTS :** à la fin de votre tour, totalisez les faces 1, 2, 3, 4. Chaque Pet double votre total. Attention : pas de Meuh, pas de point !

**TOUR DE JEU :** lancez les 4 vaches. Gardez les vaches de votre choix et relancez les autres. Vache gardée ne peut être rejouée. Après 3 lancers maximum, marquez... si vous avez au moins un Meuh !

*P. ex., 3 - 4 - Meuh - Pet. Score :  $3+4 \times 2(\text{Pet}) = 14$ .*

*P. ex., 3 - 4 - 2 - Pet. Score : 0. Pas de Meuh !*

Tous les joueurs effectuent leur tour de jeu.  
Le meilleur score reçoit un pion du dernier.

*Premier ex aequo : le dernier choisit celui qui reçoit son pion.*

*Dernier ex aequo : chacun donne un pion.*

Nouveau tour de jeu à partir du voisin de gauche.

**FIN DE LA PARTIE :** lorsqu'un joueur a 6 pions ou dès qu'un joueur n'a plus de pion. Le joueur avec le plus de pions a gagné. Vous pouvez aussi fixer une durée limite à la partie.

**JEU EN SOLO :** effectuez 10 tours de jeu et battez vos records. Top score : 80 et plus



# QUI DIT MEUH ?

7+



2/8



**OBJECTIF :** prendre le risque de relancer les vaches pour espérer une combinaison plus forte... avec de la chance.

**JEU :** chaque joueur reçoit 3 pions. Deux joueurs à l'opposé prennent chacun deux vaches et jouent en même temps.

**LES COMBINAISONS :** les paires. La plus forte est la paire de Pet, puis suivent paire de Meuh, de 4, de 3, de 2 et de 1. Les joueurs sans paire sont classés selon leur « total de points » 1, 2, 3 et 4 (Pet = Meuh = 0).

*P. ex., un lancer 4 et Pet. Annoncez 4.*

**TOUR DE JEU :** vous avez droit à trois lancers maximum. Les deux joueurs opposés lancent leurs deux vaches pour obtenir la meilleure combinaison possible. Simultanément, ils décident soit d'arrêter définitivement, soit de lancer leurs deux vaches une 2e fois en espérant une meilleure combinaison. De même, ils peuvent lancer une 3e fois. Chacun retient sa combinaison finale.

Les autres joueurs font de même, deux par deux. S'il y a un nombre impair de joueurs, le 1er joueur lance seul. Quand tous les joueurs ont participé, le meilleur reçoit un pion du dernier.

*Premier ex aequo : le dernier choisit celui qui reçoit son pion.*

*Dernier ex aequo : chacun donne un pion.*

Les joueurs qui commencent changent à chaque tour.

**FIN DE LA PARTIE :** lorsqu'un joueur a 6 pions ou dès qu'un joueur n'a plus de pion. Le joueur avec le plus de pions a gagné. Vous pouvez aussi fixer une durée limite à la partie.



7+



1/8

# PET T'ES MORT !



**OBJECTIF :** à chaque tour de jeu, cumuler le plus de points avec 1, 2, 3, 4 mais éviter le Pet qui vous fait tout perdre.

**JEU :** atteindre 50 points après plusieurs tours de jeu. Prendre une feuille de marque.

**TOUR DE JEU :** vous avez droit à trois lancers maximum et vous additionnez les points de tous vos lancers (Meuh = 0 point).

Pour chaque lancer, choisissez le nombre de vaches (de 1 à 4) que vous jouez.

*Note : plus vous lancez de vaches, plus vous marquez de points mais plus vous risquez d'avoir un Pet et de tout perdre !*

Attention ! Si un Pet apparaît, vous perdez la totalité des points accumulés lors de vos lancers et passez votre tour. Mais si plusieurs Pet apparaissent lors d'un lancer, vous le rejouez sans perdre vos points.

A la fin de votre tour, marquez votre score.

### Exemple

*1er lancer avec 4 vaches : 4 - 3 - 1 - Meuh. Total : 8*

*2e lancer avec 2 vaches : 2 - 3. J'ajoute 5, total : 13*

*3e lancer avec 2 vaches : 4 - Pet. Perdu ! Score final : 0*

**FIN DE LA PARTIE :** lorsqu'un joueur atteint 50 points, finissez le tour de table : tous les joueurs doivent avoir le même nombre de tours de jeu. Le plus haut score l'emporte.

**VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES :** vous avez une vache par lancer et autant de lancers que vous voulez. Attention au Pet !

**JEU EN SOLO :** effectuez 10 tours de jeu. Top score : 100 et plus



# MEUH PET

6+



2/8



**OBJECTIF :** cumuler un maximum de points...  
mais attention à la vache qui fait Meuh ou Pet !

**TOUR DE JEU :** Lancez vos 4 vaches. A chaque lancer :

- Additionnez les points 1, 2, 3 et 4.
- Retirez du jeu les vaches qui font Pet ou Meuh.

Relancez les vaches restantes tant que vous en avez et totalisez tous les points obtenus. Mémo-risez votre score final.

## *Exemple*

*1er lancer : 1 - 3 - 1 - Pet. Total : 5. Pet est retiré*

*2e lancer : 2 - 4 - 1. Ajoutez 7 points. Total : 12*

*3e lancer : Meuh - 3 - Pet. Ajoutez 3 points. Total : 15.*

*Pet & Meuh retirés. Il vous reste une vache.*

*4e lancer : 2. Ajoutez 2 points. Total : 17.*

*5e lancer : Meuh. Retiré. Aucun point ajouté. Fin*

*Score final : 17*

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour de jeu,  
le meilleur score reçoit un point. Il commence le tour suivant.

*Ex aequo : un point chacun.*

**FIN DE LA PARTIE :** lorsqu'un joueur atteint 3 points.

## **VARIANTE A PARTIR DE 8 ANS.**

Si une 4e vache avec Meuh ou Pet apparaît, vous perdez tous vos points et scorez 0. Décidez d'arrêter de lancer à temps !



5+



2/8

# VACHE FOLLE



**OBJECTIF :** gagner le match en face-à-face avec la meilleure combinaison et prendre des pions dans le pot.

**JEU :** 12 pions sont placés au centre et forment le pot. Deux joueurs à l'opposé prennent chacun deux vaches.

**LES COMBINAISONS :** les paires. La plus forte est la paire de Pet, puis suivent paire de Meuh, de 4, de 3, de 2 et de 1.

**TOUR DE JEU :** les deux joueurs lancent leurs deux vaches.

Celui qui a la meilleure paire l'emporte. Si les deux joueurs n'ont pas de paire, le gagnant est celui qui a le meilleur « total de points » avec 1, 2, 3 et 4 (Pet = Meuh = 0).

*P. ex., un lancer 4 et Pet. Vous avez un total de 4.*

*P. ex., un lancer 4 et 2. Vous avez un total de 6.*

Le vainqueur prend dans le pot deux pions s'il a une paire, mais un seul pion s'il a le meilleur total de points 1, 2, 3, 4.

*Note : si les deux joueurs ont le même résultat, ils ne gagnent rien.*

Chaque paire de vaches est passée aux deux voisins de gauche pour jouer à leur tour.

Lorsque le pot est vide, les matchs continuent.

Désormais, les joueurs vont remplir le pot.

Chaque perdant d'un match repose alors un pion dans le pot.

**FIN DE LA PARTIE :** dès qu'un joueur n'a plus de pion, il est éliminé. Le vainqueur est le dernier joueur en vie.



# RODEO

5+



4/8



**OBJECTIF :** Prêt ! Partez ! Lancer sa vache le plus vite possible pour faire Meuh le premier. Jeu de rapidité.

**TOUR DE JEU :** deux joueurs à l'opposé reçoivent une vache. Prêt ! Partez ! Les deux joueurs lancent leur vache sans arrêt, le plus vite possible. Dès qu'un joueur obtient un Meuh, il passe la vache à son voisin de gauche qui, à son tour, lance sans arrêt jusqu'au Meuh pour passer à son voisin de gauche etc.

*Ambiance : Lorsque vous lancez la vache, chantez la chanson de votre choix en remplaçant les paroles par « Meuh Meuh » !*

**Fin du tour :** Dès qu'un joueur reçoit la 2e vache alors qu'il a toujours la 1ère dans la main, il est éliminé. Les joueurs restants débutent une nouvelle manche en partant de deux autres joueurs.

**FIN DE LA PARTIE :** lorsqu'il ne reste plus que trois joueurs, chacun prend une vache. Prêt ! Lancez ! Le premier qui fait Meuh a gagné.

**6 JOUEURS ET + :** pour un jeu plus rapide, commencez avec trois vaches pour trois joueurs espacés dans les premiers tours.

**SPOT  
GAMES**

9 rue du Maréchal Joffre  
F.78100 Saint-Germain-en-Laye  
[www.spotgames.fr](http://www.spotgames.fr)

© 2018 Gilles Monnet. Patented  
Série 20211 made in RPC



ATTENTION - WARNING



Petits éléments  
susceptibles d'être avalés.  
Informations à conserver.