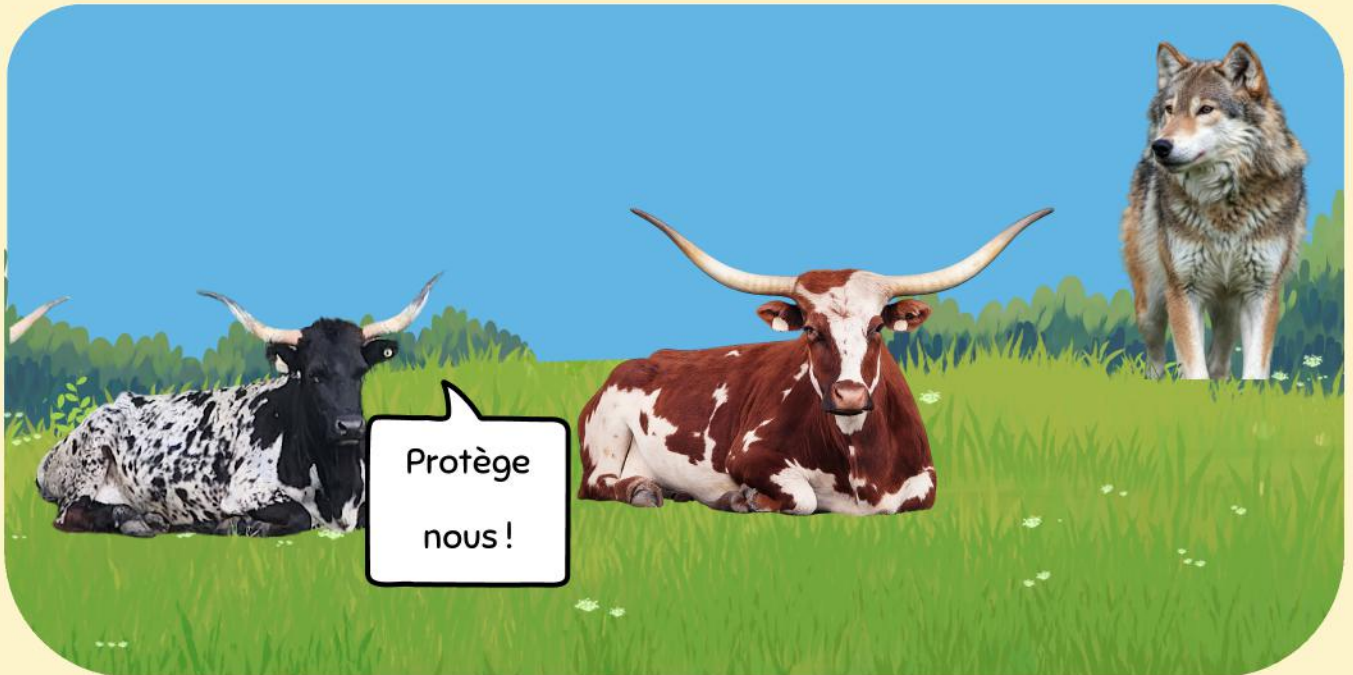


Touche pas à mes vaches



Protège ton troupeau.
Libère tes loups.



Un jeu qui trouve sa place
autant à la maison qu'à l'école.

Créé à la ferme, joué partout.



Comment ce jeu est né

Un jour, à la ferme, une chèvre s'est échappée dans le champ. Elle courait beaucoup trop vite pour qu'on la rattrape.

Quelque chose d'incroyable s'est produit. Les vaches ont formé un cercle autour d'elle.

Elles ont encerclé le danger.



Dans la nature, rien n'est laissé au hasard.

On protège les siens. On observe.

On choisit le bon moment.

C'est de cette scène qu'est né ce jeu. Sauf que la chèvre est devenu un loup.



Un jeu inspiré de la vraie vie à la ferme, où chaque joueur protège son troupeau... et décide quand libérer ses loups.

Histoire de la ferme

La Ferme des Mariniers est une ferme de 3e génération.

Elle a d'abord été une ferme de subsistance, puis une ferme laitière, avant de devenir une ferme bovine.

Au fil des années, elle a grandi avec les saisons, les animaux... et la famille.

Aujourd'hui, nous ouvrons nos portes pour partager notre réalité, transmettre notre passion et créer des moments vrais.

Touche pas à mes vaches est né ici, sur cette terre, inspiré de nos champs.

Un jeu créé à la ferme.

Par amour de la nature... et de la stratégie.

Objectif du jeu

Protéger votre troupeau de l'attaque des loups !



2 joueurs



5 - 15
minutes



6 ans +

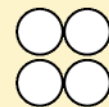
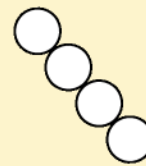
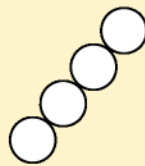
2 plateaux (facile et difficile)

7 modes stratégiques

Variantes pédagogiques incluses

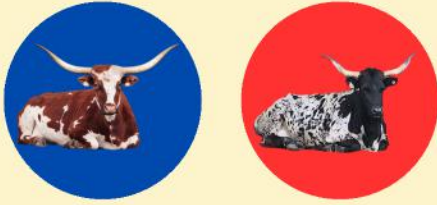
Soyez le premier à former un groupe de 4 vaches de la même couleur.

Soit en ligne ou en carré



Le matériel

Jetons vaches



20 jetons bleus
20 jetons rouges

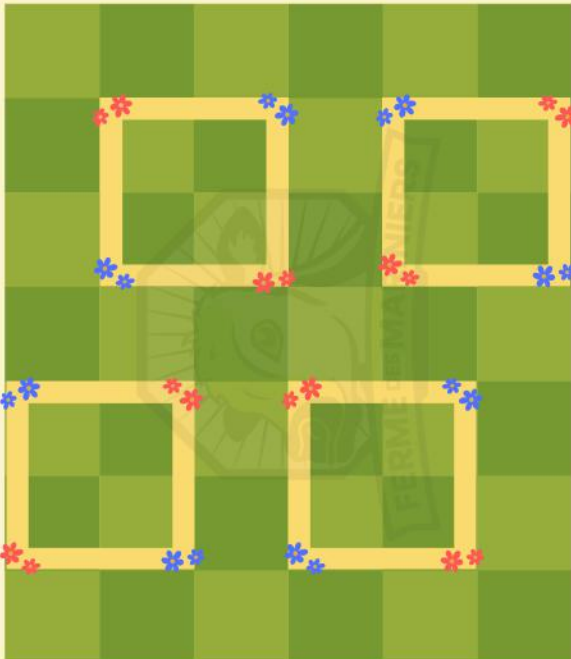
Jetons loups



8 jetons noirs

1 plateau de jeu recto-verso
(2 modes de jeu)

Facile



Difficile



Règle du jeu

1

Placez le plateau au centre

2

Choisissez la couleur de votre troupeau
et prenez 2 loups.

3

Le joueur le plus jeune débute.

4

À son tour, un joueur doit choisir UNE action :

1 - Placer une vache sur une parcelle vide du
champ

ou

2- Remplacer une vache adverse par un loup.

La vache est retirée du jeu. Le loup reste
immobile jusqu'à la fin de la partie.

**En mode difficile, les vaches ne peuvent pas être placées
sur les obstacles (tronc, grange, roche et ferme).**

5

Le premier joueur à réunir 4 vaches en
groupe remporte la partie.



Déroulement

Pas à pas

Étape 1 : Mise en place

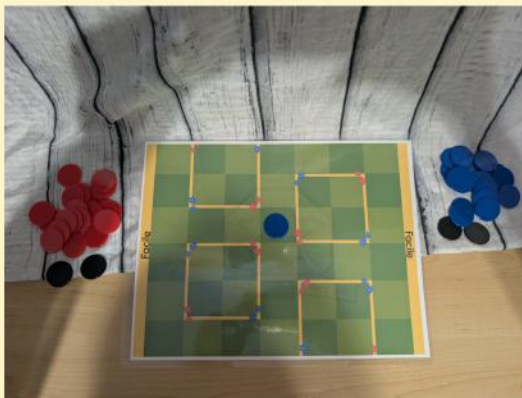
Choisissez le plateau de jeu (facile ou difficile) ,
puis, choisissez mode que vous désirez jouer.



Les joueurs choisissent le troupeau de vache de leurs choix (**rouge** ou **bleu**) et sélectionne 2 loups (**noir**) chacun.

Le plus jeune joueurs commencent.

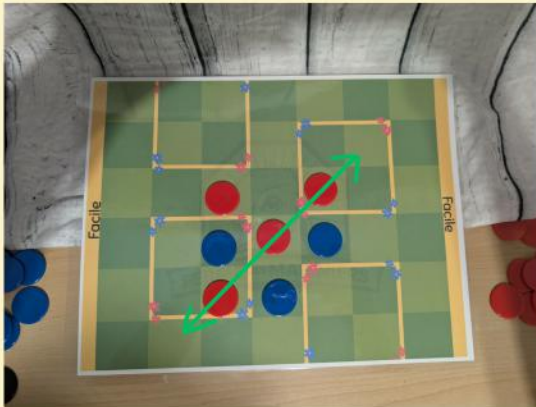
Étape 2 — Tour de jeu



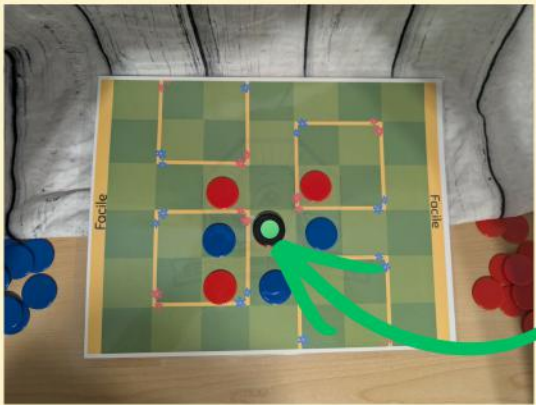
Les joueurs peuvent mettre les pions vaches sur n'importe quels cases dans le champs.

Suite

Étape 3 — Quand jouer les jetons loups



Ici, le **troupeau rouge** va gagner si les **loups** du **troupeau bleu** ne font rien.



Le **troupeau bleu** décide d'utiliser un de ses **loups** pour bloquer l'adversaire.



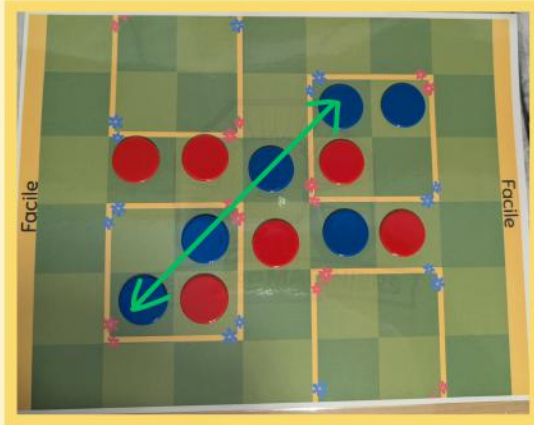
Les loups sont des outils stratégiques.

Bien utilisés, ils peuvent renverser une situation.

Mal utilisés... ils peuvent coûter la victoire.

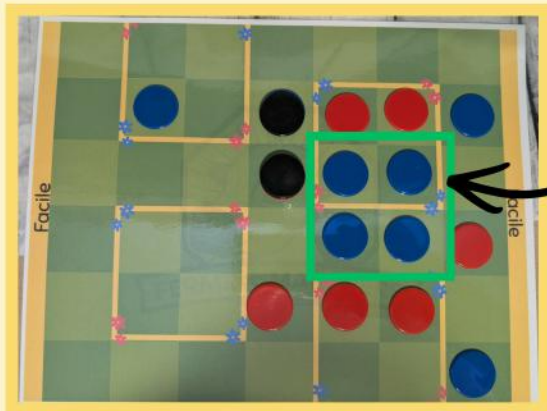
Suite

Étape 4 — Fin de partie et calcul des points



Le troupeau bleu a gagné 1 point.

○○○○ ○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○ = 1



Le troupeau bleu a gagné 1 point.



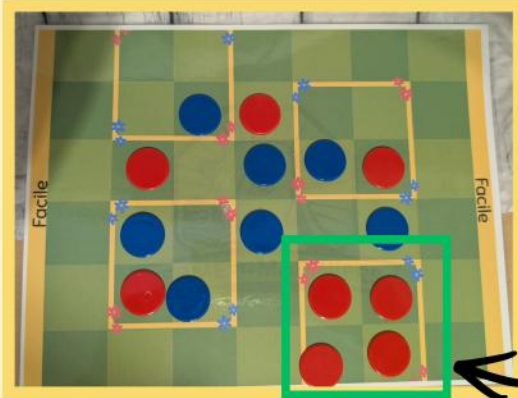
○○○○ ○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○ = 1

Surveillez tous les angles :

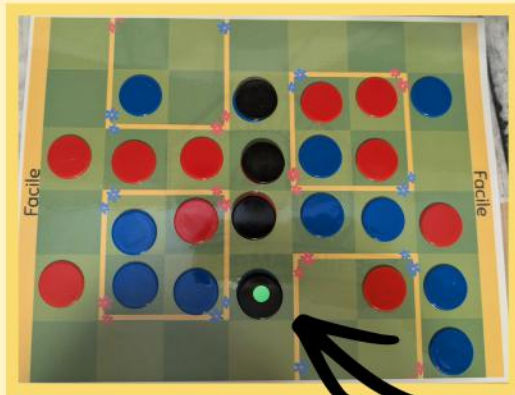
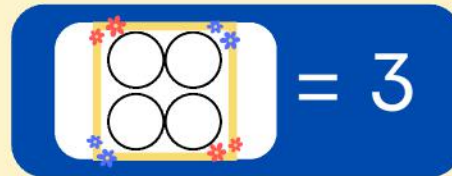
une victoire peut apparaître là où on ne l'attend pas.

Suite

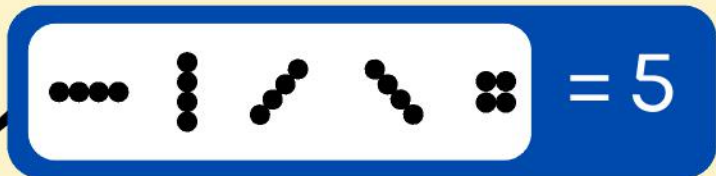
Étape 4 — Fin de partie et calcul des points



Le **troupeau rouge** a 3 points.
Les vaches sont rassembler
en carré dans les fleurs !



Le dernier joueur à posé son jeton
loup (**noir**) a gagné 5 point.



En cas d'égalité, chaque troupeau conserve sa
fierté... ou on joue une manche décisive 😊

Jeu bonifié

Envie de jouer autrement ?

Essayez ces variantes pédagogiques :

1

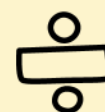
Réviser les mots de vocabulaire !



Avant de placer une vache ou un loup, le joueur doit : Lire un mot, l'épeler, l'écrire, e chuchoter ou le dire à voix haute. Qu'il réussisse ou non, il joue son tour. L'important, c'est de participer et de s'amuser.

2

Révision en mathématiques




Avant de jouer, le joueur doit résoudre un calcul, identifier une forme géométrique, nommer un angle ou répondre à une question mathématique. Réussite ou non, le tour se joue.

3

Défi expression orale



Avant de jouer, le joueur doit : expliquer sa stratégie, justifier son choix, utiliser un mot imposé dans une phrase (comme "JE" joue).

 Ces variantes permettent d'adapter le jeu au niveau et aux besoins de chaque enfant.

Variantes du jeu

Voici des façons différentes de jouer :

1

Mode détente
On joue sans loups. Les joueurs placent uniquement leurs vaches. Le premier à former un groupe de 4 gagne.



2

Mode famille
Les loups ne peuvent pas remplacer une vache. Ils servent uniquement à bloquer des cases. Premier à former un groupe de 4 gagne.



3

Mode tempête
À tous les 3 tours, un joueur peut déplacer un loup déjà mis en place, peut importe qui a déposé le loup.



4

Mode meute
Une fois par partie, un joueur peut déplacer un loup déjà posé.



Variantes du jeu

Prêt à augmenter la difficulté ?

5

Mode chronomètre

Chaque joueur a 30 secondes pour décider.



6

Mode sabotage

Un joueur peut sacrifier un de ses loups pour retirer un loup adverse et libérer la case.



7

Mode stratégie avancée

Interdiction de faire un groupe en ligne droite. Il faut obligatoirement un carré.



**Merci de soutenir
une création local !**

Vous avez aimé le jeu ?

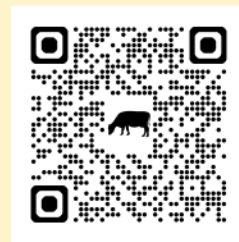
Venez découvrir la vraie ferme !

La Ferme des Mariniers vous accueille pour des visites guidées ou libres, des sorties animalières et la découverte de notre musée intérieur et extérieur, pour toute la famille.

FermeDesMariniers.ca

ou

👉 Scannez pour planifier votre visite !



119, route de l'Île Népawa
Mancebourg (QC) J0Z 2T0