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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Soupe à la grenouille

Jean-Philippe Sahut Camille Chaussy

Un jeu coopératif de 1 à 4 joueurs dès 5 ans.

Pas envie de lire les règles ?

Alors connectez-vous grâce à votre smartphone ou votre ordinateur sur le site **www.tikieditions.com** ou tapez dans un moteur de recherche internet : **« Soupe à la grenouille - Tiki - Règles vidéo ».** Vous pouvez aussi flasher le QR Code à droite, nous allons vous faire jouer immédiatement !

Aujourd'hui, la sorcière va cuisiner une bonne soupe à la grenouille... mais attendez, où sont-elles passées ?
"Corne de bouc, elles se sont échappées ! Ah, les voilà... Aïe, ouille ! Ces misérables petits batraciens veulent renverser mon chaudron ! Vous croyez que je vais vous laisser faire ?! Abracadabra, que la protection magique soit sur moi ! Et par mon chapeau, vous ne passerez pas !"

Vous êtes des grenouilles bien décidées à ne pas finir en court-bouillon. Sautez pour renverser le chaudron, mais avant de pouvoir atteindre la soupe, il vous faudra venir à bout de la protection magique de la sorcière. Faites vite, la soupe est bientôt prête et vous en êtes les derniers ingrédients !

Règles du jeu

But du jeu :

La soupe à la grenouille est un jeu d'adresse coopératif où vous devrez réussir à briser toutes les protections magiques de la sorcière afin de renverser sa soupe et de vous enfuir. Mais attention si la sorcière finit sa soupe : tout le monde perd !

Matériel :

4 Grenouilles sauteuses :

1 Sorcière :

6 Objets :

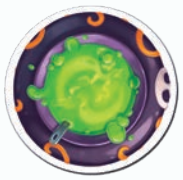
1 Chauve-souris :

20 Supports en plastique :

x 20

4 Maisons des grenouilles :

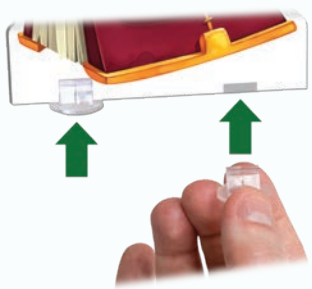
1 Chaudron :



6 Jetons Ingrédient :

4 Cercles de protection double-face (bleu/violet) :

Assemblage :



Détachez avec précaution tous les éléments des planches cartonnées.
Placez 16 supports en plastique sur les figurines (les 6 objets, la sorcière et la chauve-souris). L'emplacement des supports est indiqué en gris en bas des figurines.
Pour le rangement futur du jeu n'enlevez pas les supports des objets. Vous pourrez ranger les figurines telles quelles dans la boîte. Les 4 supports restants vous sont offerts en cas de perte.

Mise en place :

❶ La sorcière et les cercles de protection

1. Empilez au centre de la table autant de cercles que de joueurs. Posez-les côté bleu visible.
2. Placez la sorcière au centre des cercles, la flèche de son chaudron doit pointer l'élément entouré de doré.

1. 2.

Exemple : pour une partie à trois joueurs empilez trois cercles puis placez la sorcière au centre de ces cercles.

❷ Les maisons des grenouilles

Chaque joueur choisit une grenouille. Il la place sur la maison de la même couleur, devant lui, au bord de la table.

Pour une première partie ne jouez pas avec la chauve-souris, laissez-la dans la boîte de jeu. Si vous désirez jouer avec cette vilaine bête reportez vous à la page 6.

❸ Les 6 objets

Disposez autour de la sorcière ses 6 objets à une distance d'au moins « une main à plat » des cercles de protection de la sorcière.

❹ Premier joueur et le chaudron de la sorcière

1. Le joueur qui imite le mieux le coassement de la grenouille est désigné premier joueur.
2. Il place le chaudron de la sorcière à sa droite ainsi qu'une pile des 6 jetons Ingrédient.

Les 6 jetons Ingrédient de la sorcière.

Le chaudron de la sorcière.

La mise en place est terminée, la partie commence bientôt!

★ Si vous souhaitez jouer rapidement, rendez-vous aux règles abrégées ★

- Fermez la règle du jeu et retournez-la, la règle abrégée est au dos du livret.
- Commencez à jouer et reportez-vous aux pages 4 à 7 si vous avez des questions pendant la partie.

Déroulement de la partie :

❶ Le tour de la sorcière :

La sorcière fait sa soupe

Le premier joueur retourne un jeton Ingrédient et le met dans le chaudron.

⚠ **C'est uniquement le premier joueur** qui ajoute un ingrédient dans la soupe au début de son tour.

❷ Le tour des joueurs :

Chaque joueur à maintenant 3 sauts pour faire tomber le plus d'objets possible en utilisant sa grenouille !

Se préparer

Vous commencez toujours votre **premier saut depuis votre maison.**

⚠ Vous devez faire tomber les objets **dans le bon ordre.**

La flèche du chaudron vous indique le bon objet à faire tomber

Viser

Avant chaque saut vous pouvez :

- **Orienter votre grenouille** comme bon vous semble et la relever si elle est sur le dos.
- **Orienter l'objet** que vous visez comme bon vous semble, mais en le laissant à sa place.
- **Revenir sur votre maison si vous le souhaitez.** *Par exemple, ça peut-être le bon moyen de vous rapprocher du prochain objet à faire tomber.*

Sauter

Faites sauter votre grenouille.
Mettez votre doigt sur la languette en plastique, visez et relâchez !

Une fois vos trois sauts effectués remettez votre grenouille sur votre maison, c'est la fin de votre tour. C'est au joueur suivant de faire sauter sa grenouille trois fois.

Résultats possible d'un saut :

● Vous avez fait tomber le bon objet

Laissez l'objet couché pour l'instant.
Tournez la sorcière pour qu'elle indique le prochain objet à faire tomber.
S'il vous reste des sauts, continuez à jouer.

- **Vous n'avez rien fait tomber** — Il ne se passe rien et votre tour continue s'il vous reste des sauts.
- **Vous avez fait tomber le mauvais objet ou plusieurs objets** — Ça ne compte pas. Relevez le ou les objets et continuez votre tour de jeu s'il vous reste des sauts.
- **Vous avez fait tomber la sorcière** — La sorcière vous attrape ! Votre tour s'arrête immédiatement, même s'il vous reste encore des sauts.
- **Votre grenouille tombe de la table** — Reposez-la sur votre maison et continuez à jouer s'il vous reste des sauts.
- **Un objet tombe de la table** — Remettez-le à un endroit libre de la table, près du cercle de la sorcière.

Si vous faites tomber le dernier objet d'un cercle : le cercle est détruit !

1. **Retirez le cercle** et remettez-le dans la boîte.
2. **Remettez les objets debout** là où ils se trouvent.
3. **Tournez la sorcière** en orientant la pointe du chaudron sur l'élément entouré de doré du nouveau cercle.

1.

2.

3.

La partie continue jusqu'à ce que tous les cercles soient retirés.

Fin de la partie :

Victoire de la sorcière :

Si le premier joueur ne peut plus mettre d'ingrédients dans le chaudron : vous avez perdu !

La sorcière a gagné, certainement un coup de chance.

Vous avez donc 6 tours de table maximum (6 jetons Ingrédient) pour gagner la partie.

Victoire des joueurs :

Dès que vous retirez le dernier cercle de protection de la sorcière : vous avez gagné !

Les grenouilles sont les plus fortes!

On compte jusqu'à trois et tous les joueurs font sauter leur grenouille pour faire tomber la sorcière.

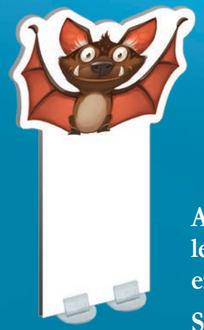
Pour aider les plus petits !

Pour les plus jeunes enfants vous pouvez adapter les règles comme ceci :

- Leur permettre d'avancer leur grenouille vers l'objet à faire tomber.
- Ne pas mettre fin à leur tour s'ils font tomber la sorcière.
- Leur donner un saut supplémentaire.

Fin des règles.

Bonus : la chauve-souris



La chauve-souris est un élément optionnel de la soupe à la grenouille. Elle rajoute de la difficulté au jeu et nous vous conseillons de jouer avec elle une fois que vous aurez gagné plusieurs parties.

Lors de la mise en place, posez la chauve-souris à proximité de la sorcière.

Avant son premier saut et <u>une seule fois par tour</u>, le joueur place la chauve-souris à mi-distance entre la grenouille et le prochain objet à faire tomber.

Si vous faites tomber la chauve-souris, votre tour de jeu s'arrête immédiatement (comme avec la sorcière).

Perdrez-vous du temps à la contourner ou prendrez-vous le risque de passer par-dessus...

... mais attention à ne pas trop vous approcher de cette vilaine créature !

Remerciement de l'éditeur : *Les ludothèques Denise Garon et Secrétan de Paris ont apporté le précieux concours pour tester, corriger, et nous aider à vous développer un jeu qui plaira autant aux petits qu'aux grands, pour cela nous leur en sommes infiniment reconnaissants. Merci aussi à Aurélie Bocquet et sa famille pour leurs nombreuses parties et leurs précieux retours. Nous remercions également les nombreux testeurs qui ont joué et fait évoluer le jeu lors de tous les événements ludiques auxquels nous avons participé.*

Si vous voulez rendre le jeu plus difficile :

Vous pouvez utiliser toutes ou partie des méthodes ci-dessous pour rendre le jeu plus difficile :

- Utilisez la **face violette des cercles** :
- **Éloignez les objets** de la sorcière en les répartissant un peu partout sur la table.
- Utilisez **la chauve-souris** (voir à gauche).
- **Réduisez le nombre de jetons Ingrédient** en début de partie :
  5 jetons - un peu plus difficile. 4 jetons - difficile. 3 jetons - extrêmement difficile.
- Il est **interdit de tourner les objets et de revenir dans sa maison** entre chaque saut.
- **Ajoutez des obstacles** sur la table (verres, piles de livres, etc.).

Auteur : Jean-Philippe Sahut **Illustrations : Camille Chaussy** **Photographe: Tanguy de Montesson**
Chefs de projet : Antoine Parrot et David Duperret
Remerciement de l'auteur : *Malorie Sallet pour tout et plus encore ! David Duperret, Antoine Parrot et Julian Malgat de Tiki pour l'immense et superbe travail fait sur le jeu ! Clément Leclerc et Roméo Hennion (Game Flow) pour m'avoir permis de rencontrer David et de parler de grenouilles sauteuses autour d'un bon repas. Les Sahut's : Mam's, Pierre, Chris, Anaïs et Nathan et le reste de la famille. Johann Rivat et Marie Heinrich , Fred et Caro Valenti, Xavier Glorieux et Christophe Mathevon, Fred Jacques, Steph Belot et tous les autres. Sans oublier tous les minis testeurs et les divers lieux ludiques pour leur retours et d'avoir lutté tous ensemble contre la sorcière.*
TiKids est une marque de la société TIKI Editions Inc. - « Soupe à la Grenouille » est sous © Copyright TIKI Editions 2018.

Règles abrégées :

Installez le jeu comme indiqué en pages 2 et 3.
Ceci est une version abrégée des règles. Pour toutes précisions n'hésitez pas à consulter les pages 4 à 7.

❶ Le tour de la sorcière :

Le premier joueur, et seulement lui, dépose un ingrédient dans le chaudron de la sorcière avant de jouer.

★ ***La sorcière gagne*** **s'il n'y a plus de jeton Ingrédient** à y poser car ils sont déjà tous dans le chaudron. Les grenouilles passent alors à la casserole !

❷ Le tour des joueurs :

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, **chaque joueur a 3 sauts pour faire tomber le plus d'objets possible.** Le prochain objet à faire tomber est toujours indiqué par la sorcière.

Si c'est le bon objet qui tombe, on tourne la sorcière d'un cran vers le prochain objet à faire tomber et le tour du joueur continue.

Si c'est un autre objet ou plusieurs objets ça ne compte pas, on les relève et le tour du joueur continue.
Si la sorcière tombe, le tour du joueur s'arrête.

Lorsque le dernier objet d'un cercle est tombé, on retire ce cercle.
On le place dans la boîte de jeu et on remet les objets debout là où ils se trouvent :

★ ***Les joueurs gagnent*** **s'ils retirent le dernier cercle de la sorcière !**

Lorsque tous les joueurs ont joué, on recommence avec un nouveau « tour de la sorcière » puis un nouveau « tour des joueurs ».
On continue ainsi jusqu'à la victoire des joueurs ou de la terrible sorcière.