

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



F Mange ta soupe !

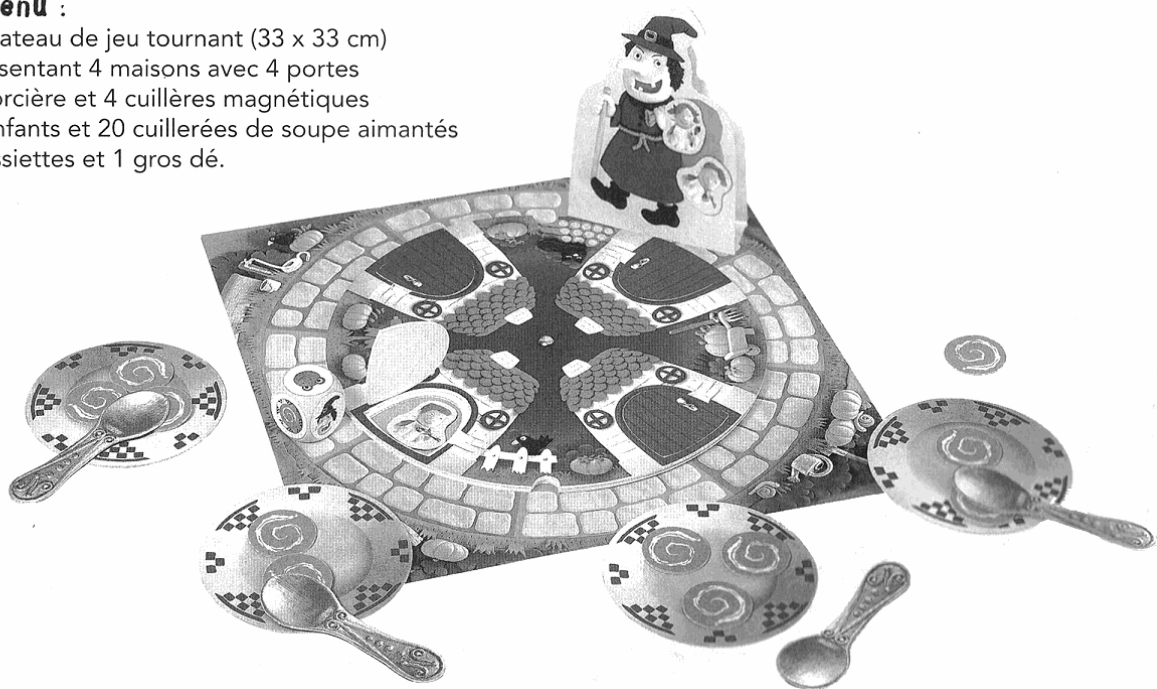
Jeu de société éducatif pour 2 à 4 joueurs

But du jeu :

Manger toute son assiette de soupe au potiron et empêcher la sorcière d'entrer dans les maisons pour voler les enfants.

Contenu :

- 1 plateau de jeu tournant (33 x 33 cm) représentant 4 maisons avec 4 portes
- 1 sorcière et 4 cuillères magnétiques
- 4 enfants et 20 cuillerées de soupe aimantés
- 4 assiettes et 1 gros dé.



Préparation du jeu :

- La première fois, prendre la planche des 6 autocollants et les coller sur les 6 faces du dé.
- Disposer le plateau de jeu au centre des joueurs. Prendre les 4 enfants et placer chacun d'entre eux dans une maison en refermant soigneusement chaque porte. Aligner l'épouvantail du plateau rond central avec la flèche argentée du plateau extérieur. La portion de chemin située entre ces deux éléments constitue la case de départ.
- Distribuer une assiette et une cuillère à chaque joueur.
- Distribuer les cuillerées de soupe au potiron : • à 4 joueurs, 4 cuillerées chacun. • à 3 joueurs, 5 cuillerées chacun. • à 2 joueurs, 6 cuillerées chacun.

Comment jouer ?

- Le jeu se déroule dans le sens indiqué par la flèche argentée.
- La sorcière est placée sur la case départ.
- Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Chaque joueur avance selon les indications du dé.

- **Soupe orange** : le joueur mange une cuillerée de soupe.
- **Flèches** : le joueur tourne le plateau central d'une case dans le sens qu'il veut, mais... attention à la sorcière !
- **Trace de pas** : le joueur avance la sorcière d'une case dans le sens de la flèche argentée.
- **Sorcière** : si la sorcière se trouve face à une maison, elle ouvre la porte. S'il y a un enfant derrière la porte, elle l'emporte dans son sac. Le joueur prend l'enfant, le pose sur le sac de la sorcière magnétique et referme la porte.
- **Grenouille** : le joueur a le choix entre :
 - Manger une cuillerée de soupe.
 - Aider un autre joueur en mangeant une cuillerée de sa soupe (mode collectif)
 - Donner une de ses propres cuillerées à un autre joueur (mode individuel).
 - Tourner le plateau central d'une case pour éloigner ou rapprocher la sorcière.

En mode collectif, dès qu'un joueur a terminé son assiette de soupe, il aide les autres à finir la leur. La partie est gagnée s'il ne reste plus de cuillerées de soupe avant que la sorcière n'ait enlevé les 4 enfants. La partie est perdue dès que la sorcière Aubergine a capturé tous les enfants.

En mode individuel, le gagnant est le joueur le plus rapide à finir son assiette de soupe. Ce joueur a gagné mais on peut décider de continuer la partie avec les joueurs restants. La partie est perdue si la sorcière vole les quatre enfants.

Bon appétit !

