


Extension promotionnelle pour le jeu de la Soupe à la grenouille. Elle s'adresse à des enfants de 8 ans et plus.

Mise en place : Installez le jeu comme dans une partie normale, mais répartissez les objets magiques un peu partout sur la table. Puis mélangez les cartes crapauds et posez-les, face crapaud visible, autour et entre les objets. Les crapauds et les objets magiques doivent être bien répartis sur toute la surface de jeu.

Nous vous conseillons de jouer avec le côté bleu des cercles de protection si vous jouez avec cette extension.

Règles : La partie se joue normalement. Mais lorsqu'une grenouille touche ou atterrit sur un crapaud durant son saut, c'est-à-dire qu'au moins un bout de la grenouille a touché la carte crapaud pendant ou à la fin du saut, prenez cette carte et lisez son effet à haute voix. Il existe 3 types de cartes crapauds :

 : **Effet instantané.** Vous appliquez l'effet puis mettez cette carte dans la boîte, elle ne servira plus de la partie.

Auteur : Jean-Philippe Sahut
Illustrations : Camille Chaussy

Réparation !

Jusqu'à votre prochain tour de jeu, gardez cette carte près de vous.

Chaque joueur a un saut supplémentaire.

Mais il faut faire tomber la sorcière pour valider les objets qui sont tombés pendant le tour d'un joueur.

- Quand la sorcière tombe : le tour du joueur s'arrête.
- Si la sorcière ne tombe pas : remettez debout tous les objets qui sont tombés durant le tour du joueur et reculez la sorcière d'autant de crans sur le cercle.


Au début de votre prochain tour, ce crapaud est remis en jeu sur la table.



L'œil du crapaud

Vous gagnez un saut supplémentaire.

Vous devez au moins faire tomber le prochain objet du cercle avant la fin de votre tour !

- Si vous réussissez : retirez tous les sortilèges actifs en cours (cartes .
- Si vous ratez : retournez deux crapauds au hasard. Leurs effets seront appliqués au début du tour du joueur suivant.

Puis, ce crapaud est remis en jeu sur la table à l'endroit où il se trouvait.



Objets Maudits !

Jusqu'à votre prochain tour de jeu, gardez cette carte près de vous.

Si une grenouille fait tomber un autre objet magique que le prochain sur le cercle OU si elle percute un truc rajouté sur la table (voir « Invocation de truc » ou « Tour infernale »), alors le tour du joueur se termine.

Au début de votre prochain tour, ce crapaud est remis en jeu sur la table.



Rikiki !

Jusqu'à votre prochain tour de jeu, gardez cette carte près de vous.

Chaque joueur fait sauter sa grenouille avec son petit doigt.

Au début de votre prochain tour, ce crapaud est remis en jeu sur la table.





Sortilège. Il dure un tour de table complet. Prenez cette carte et posez-la près de vous, texte visible.

Elle est alors **active**. Son effet s'applique pour le reste de votre tour, mais aussi durant le tour de tous les autres joueurs jusqu'au début de votre prochain tour. Au début de votre prochain tour, vous remettez cette carte sur la table, face crapaud visible, entre vous et le prochain objet à faire tomber. Vous pouvez bouger un peu les objets et les crapauds pour lui faire de la place. **Attention ! Les effets de tous les sortilèges actifs se cumulent.**



L'œil du crapaud. Il s'applique comme un effet instantané, mais cette carte n'est pas retirée du jeu après son activation. À la fin de votre tour, remettez-la, face crapaud visible, à peu près à l'endroit où elle se trouvait quand votre grenouille est tombée dessus.

Quelques remarques :

• Vous n'êtes pas obligé de jouer avec toutes ces cartes. Cela dépend de la taille de votre table, car le but est de répartir des crapauds et des objets un peu partout sur la zone de jeu. Il est préférable qu'il y ait au moins 10 cm entre chaque élément du jeu après la mise en place. • « Invocation de truc » et « La tour infernale » : choisissez des objets amusants comme obstacles sur la table. Mais ne les choisissez pas trop gros non plus pour que vous ayez quand même la place pour faire sauter les grenouilles. • Si vous réussissez « L'œil du crapaud » : vous ne retirez que les sortilèges actifs. Les cartes crapauds encore inactives sur la table ne sont pas retirées. Les trucs posés (« Invocation de truc », « Tour infernale ») ne sont pas retirés. • « Réparation ! » : si vous réussissez à faire tomber la sorcière, vous la remettez tout de suite debout.



Invocation de truc

Placez un truc sur la table (un verre, une chaussure, une boîte pas trop grosse...). Ce truc reste sur la table jusqu'à la fin de la partie.

Placez-le entre votre grenouille et le prochain objet à faire tomber. Vous pouvez déplacer un peu les objets et les crapauds pour faire de la place.

Puis retirez cette carte du jeu.



La tour infernale

Placez le prochain objet à faire tomber sur une pile de livres ou un truc (un verre retourné, une petite boîte...) qui le surélève de 5 à 10 cm.

Vous pouvez bouger un peu les objets et les crapauds pour faire de la place.

Puis retirez cette carte du jeu.



La tour infernale

Placez le prochain objet à faire tomber sur une pile de livres ou un truc (un verre retourné, une petite boîte...) qui le surélève de 5 à 10 cm.

Vous pouvez bouger un peu les objets et les crapauds pour faire de la place.

Puis retirez cette carte du jeu.



Prison magique !

Jusqu'à votre prochain tour de jeu, gardez cette carte près de vous.

Chaque saut de grenouille commence toujours de sa maison.

Au début de votre prochain tour, ce crapaud est remis en jeu sur la table.



Invocation de truc

Placez un truc sur la table (un verre, une chaussure, une boîte pas trop grosse...). Ce truc reste sur la table jusqu'à la fin de la partie.

Placez-le entre votre grenouille et le prochain objet à faire tomber. Vous pouvez déplacer un peu les objets et les crapauds pour faire de la place.

Puis retirez cette carte du jeu.



Maladresse !

Jusqu'à votre prochain tour de jeu, gardez cette carte près de vous.

Chaque joueur fait sauter sa grenouille avec sa mauvaise main (la gauche s'il est droitier ou la droite s'il est gaucher).

Au début de votre prochain tour, ce crapaud est remis en jeu sur la table.



Vous pouvez aussi coller les impressions recto et verso sur du carton fin avant de découper.

Imprimez au format A4 recto-verso sur carton fin puis découpez en suivant les lignes magenta.

