

Nathan

Mange ta soupe !

Eat your soup !
Iss deine Suppe !
Eet je soep op !
¡Tómate la sopa !
Mangia la minestra !
Come a tua sopa !



4+

F Mange ta soupe !

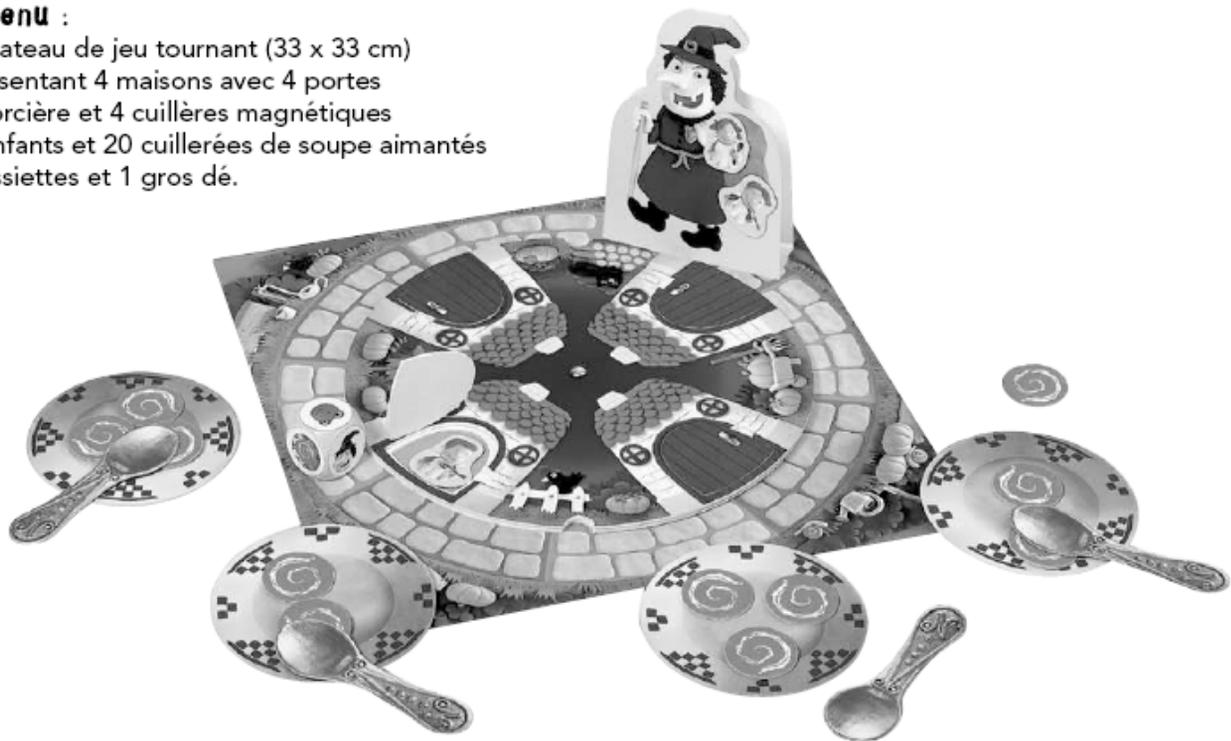
Jeu de société éducatif pour 2 à 4 joueurs

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 cuillères 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 !



