

COMMENT JOUER LES CARTES

Dès que vous le souhaitez, vous pouvez jouer une carte si son pouvoir le permet. Vous pouvez jouer autant de cartes que vous voulez, les unes après les autres. Chaque carte est à usage unique, rangez-la dans la boîte dès qu'elle est jouée.



- 1 CHANGEMENT DE DOSSARDS**
Jouez cette carte au début de la manche.
Inversez l'ordre des grenouilles dans la file.



- 2 PRESSION MAXIMALE**
Jouez cette carte au début de la manche.
La première grenouille qui rate son saut est la grenouille éliminée pour cette manche. Faites tout de même sauter toutes les grenouilles pour déterminer l'ordre de la file à la manche suivante.



- 3 PISCINE PRIVÉE**
Jouez cette carte au début de la manche.
Choisissez une piscine : jusqu'à la fin de cette manche, elle est réservée pour vos grenouilles, même si elles n'y vont pas. Si une grenouille adverse y entre, elle est placée à côté de la piscine.



- 4 TENDINITE À LA PATTE**
Jouez cette carte au début de la manche.
Vos adversaires doivent jouer de leur mauvaise main durant cette manche.



- 5 TRIPLE ESSAI**
Jouez cette carte lorsque votre grenouille a raté son saut.
Vous avez le droit à 2 essais supplémentaires pour cette grenouille.



- 6 MÉGA BOMBE**
Jouez cette carte lorsque votre grenouille entre dans une piscine occupée.
Votre grenouille prend la place de la grenouille adverse. Celle-ci est placée à côté de la piscine.



- 7 ESSAI INVALIDÉ**
Jouez cette carte lorsqu'une grenouille adverse arrive dans une piscine vide.
Retirez-la de la piscine et placez-la à la fin de la file, elle rejoue en dernier.



- 8 SAUT NON CONFORME**
Jouez cette carte lorsque toutes les grenouilles ont sauté.
S'il y a une grenouille dans la piscine avec le plus grand numéro pour cette manche, retirez-la et placez-la dans le sac.



- 9 REPÊCHAGE**
Jouez cette carte avant le tirage au sort, s'il y a au moins 2 grenouilles dans le sac.
Retirez une de vos grenouilles du sac et positionnez-la à la fin de la file.

Remerciements : à Didier et Stivo pour leur confiance et leur travail, au CLUBB, au Coin du jeu 05, à Luc, au Héron et à toutes les personnes qui ont participé aux tests et aux améliorations.
Pour Cléo, Eliot, Sacha, Alma, Emy, Izia...
Ce jeu a remporté le 40^e Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt.

© 2026 Letheia & Plouf. Tous droits réservés. www.letheia-games.com

SAUT COOL



**PAS BESOIN DE LIRE LES RÈGLES !
SCANNEZ CE CODE**

ou rendez-vous sur notre site web
pour trouver la vidéo d'explication :
www.letheia-games.com



Des quatre coins du globe, les meilleures concurrentes accourent pour participer au championnat du monde de saut de grenouilles. Mais attention, dans cette compétition, il n'y aura qu'une championne !

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Faites sauter vos grenouilles dans les piscines pour les qualifier d'une manche à l'autre. Plus la piscine visée est petite, meilleure sera la position de votre grenouille lors de la manche suivante. Mais, comme aux chaises musicales, il y a moins de piscines que de grenouilles : parmi celles qui sont tombées à côté, une grenouille est tirée au sort et est éliminée.

S'il ne reste plus que vos grenouilles en jeu, vous remportez la compétition !

MATÉRIEL

• 16 grenouilles



• 7 piscines numérotées de 1 à 7



• 1 plateau de jeu



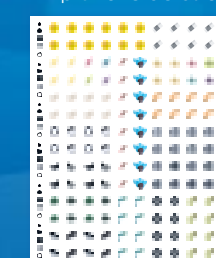
• 12 cartes



• 1 sac



• 1 planche de stickers



Utilisez les stickers pour embellir vos grenouilles. Après vos parties, identifiez les championnes avec des médailles !
Comme pour un décalcomanie, décollez l'un des motifs, appliquez-le sur la zone souhaitée en appuyant fort, puis retirez le film plastique : le dessin est fixé !

MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau au centre de l'aire de jeu.
- 2 Positionnez les 7 piscines sur les emplacements de même numéro.
- 3 Mélangez les cartes et distribuez-en une par personne. Chacun·e la regarde sans la montrer aux autres. Formez une pioche avec les cartes restantes.
- 4 Donnez à chaque personne les grenouilles d'une même couleur : 4 grenouilles à 2 personnes, 3 grenouilles à 3 personnes et 2 grenouilles à 4 personnes. Placez toutes les grenouilles en jeu dans le sac. Rangez les grenouilles en trop dans la boîte.
- 5 Piochez les grenouilles du sac au hasard, une à une, et formez une file indienne.



DÉROULEMENT DU JEU

À chaque manche, réalisez les actions suivantes dans cet ordre :

1 FAITES SAUTER VOS GRENOUILLES !

C'est à la personne dont la grenouille est en tête de file de jouer. Elle la positionne où elle veut sur l'aire de jeu, sans toucher le plateau, tout en restant à sa place. Puis, elle fait sauter sa grenouille pour tenter de la faire entrer entièrement dans une piscine vide. Qu'elle réussisse ou non, c'est ensuite à la grenouille suivante dans la file de sauter, et ainsi de suite.



Cas particuliers :

Si une partie de la grenouille dépasse de la piscine dans laquelle elle arrive, ou si elle atterrit dans une piscine déjà occupée, son saut est raté, placez-la immédiatement à côté de la piscine.

LA PATTE DE LA GRENOUILLE EST VISIBLE EN REGARDANT AU RAS DE LA PISCINE, LE SAUT EST RATÉ.



2 RETIREZ CELLES QUI ONT RATÉ LEUR SAUT !

Une fois que toutes les grenouilles de la file ont sauté, mettez celles qui sont à côté des piscines dans le sac.



3 PRÉPAREZ LA NOUVELLE FILE AVEC CELLES QUI ONT RÉUSSI !

Formez le début de la file pour la manche suivante en plaçant les grenouilles des piscines, dans l'ordre du plus petit numéro de piscine au plus grand.



4 TIREZ AU SORT LA GRENOUILLE ÉLIMINÉE !

Au hasard, piochez une à une les grenouilles du sac et placez-les à la suite de la file. La dernière grenouille piochée ne rejoint pas la file, elle est éliminée, rangez-la dans la boîte. En compensation, sa ou son propriétaire pioche une carte. Si votre dernière grenouille est éliminée, la partie se termine pour vous.



5 RETIREZ UNE PISCINE !

Enfin, retirez du plateau la piscine avec le plus grand numéro.

CAS PARTICULIER :
DANS UNE PARTIE
À 3 PERSONNES NE
RETIREZ PAS DE PISCINE À
LA PREMIÈRE MANCHE.

RETIREZ
LA PISCINE N°7 À LA DEUXIÈME
MANCHE SEULEMENT.



FIN DE PARTIE

À tout moment, s'il ne reste plus qu'une seule couleur de grenouille en jeu, celle-ci remporte la partie et devient championne du monde !

Sinon, les manches se succèdent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule piscine et deux grenouilles de couleurs différentes en jeu. C'est alors la finale !

Des règles spéciales s'appliquent :

- Aucune carte ne peut être jouée durant la finale (voir page suivante comment jouer les cartes).
- Si les deux grenouilles ratent leur saut, remplacez la piscine par celle de numéro immédiatement supérieur, au centre du plateau, et rejouez, dans le même ordre. Répétez l'opération tant qu'aucune grenouille ne réussit son saut. Si c'est la piscine n°7 qui est au centre, elle reste en place jusqu'à la victoire d'une grenouille.
- Dès qu'une grenouille réussit son saut, elle remporte immédiatement la partie et devient championne du monde !



ROUGE PUIS JAUNE ONT RATÉ LEUR PREMIER SAUT, LA PISCINE N°1 EST ALORS REMPLACÉE PAR LA PISCINE N°2. ROUGE RECOMMENCE À SAUTER, PUIS CE S'ERA AU TOUR DE JAUNE SI ROUGE RATE.

VARIANTE PAR ÉQUIPE POUR 4 PERSONNES

Vous pouvez jouer par équipe, 2 contre 2, avec 4 grenouilles de même couleur par équipe. Les règles sont identiques, mais vous ne recevez qu'une carte par équipe en début de partie, et les personnes d'une même équipe font sauter les grenouilles à tour de rôle. Les grenouilles et les cartes appartiennent aux 2 personnes qui jouent, qui peuvent se concerter durant la partie.