

Jeu du MOUSTIQUE

COORDINATION
ET RAPIDITÉ !

41
cartes

Dès
4 ans

2 à 4
joueurs

5 animaux, numérotés de 1 à 4
par leur taille, 1 carte Moustique



BUT DU JEU :

Se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Avant de jouer, tous les joueurs doivent **répéter ensemble** le cri et le mime de chaque animal.
- Distribuer **toutes les cartes** équitablement entre les joueurs. Chacun place sa pile de cartes **devant soi**, face cachée. La carte **Moustique** est placée au

20
min

centre de la table.

- Le 1^{er} joueur pose la carte du dessus de sa pile, face visible, à **droite ou à gauche de la carte Moustique**. Puis le 2^e joueur fait la même chose et pose une carte du côté opposé. Il ne faut pas regarder les cartes avant qu'elles soient posées !
- **Dès que 2 cartes sont posées**, tous les joueurs doivent **comparer les tailles** des deux animaux visibles (1 étant le plus petit animal, 4 étant le plus grand). Le premier qui **mime et pousse le cri de l'animal le plus grand** gagne le tour. Il peut alors retourner l'une de ses cartes et la poser sur la pile visible de son choix, et la bataille continue.
- Si les deux animaux visibles ont la **même taille**, tous les joueurs doivent **taper sur la carte Moustique**. Le plus rapide gagne le tour et peut retourner et poser une nouvelle carte sur la pile visible de son choix.

FIN DE LA PARTIE :

Le joueur qui pose sa **dernière carte**, et qui est le **premier à réagir**, gagne la partie. S'il n'est pas le premier à réagir, il doit **piocher deux cartes** dans l'une des deux piles visibles.

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... **deux joueurs crient et miment en même temps ?** Le premier qui mime et pousse le cri de l'animal le plus petit gagne le tour.
- ... **on veut corser le jeu ?** On décide de mimer l'animal le plus grand en poussant le cri du plus petit.