

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Jeux du MOUSTIQUE



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou

Dès
4 ans

20
min

2 à 4
joueurs

41
cartes

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



BUT DU JEU :

Chaque joueur doit mimer et pousser le cri de l'animal le plus grand pour se débarrasser de 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 (voir carte **Mimes et cris**).
- Distribuer **toutes les cartes** équitablement entre les joueurs. Chacun place sa pile de cartes **devant soi**, face cachée. La carte **Moustique** est placée au **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.

MIMES ET CRIS



LE HIBOU

Entoure tes yeux avec tes mains comme si tu regardais dans des jumelles en criant :

HOU HOU!



LE COCHON

Pousse le bout de ton nez vers le haut avec ton doigt en criant :

CRON CRON!



LE CHIEN

Place tes mains devant toi, paumes et doigts vers le bas, en criant :

OUAF OUAF!

MIMES ET CRIS



L'OURS

Lève tes mains en l'air et imagine que tes doigts sont des griffes en criant :

GRRRR!



LA POULE

Bouge tes coudes pliés comme si tu allais t'envoler en criant :

COT COT COT!

