Matériel

• 35 cartes Animal (dont un Chat Fou qui se prend pour une vache) avec un chiffre en haut et parfois un petit moustique, et son cri en bas.
Les couleurs ne sont là que pour perturber.
• 4 cartes Main avec un moustique barré.

Préparation

Distribuer toutes les cartes (certains en auront peut-être une de plus). Chaque joueur garde ses cartes en pioche face cachée devant lui. L'Oya (le joueur qui commence) est celui qui imite le mieux le moustique.

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à tour de rôle, devient l'Oya et retourne la carte au sommet de sa pioche (vers l'extérieur afin d'être le dernier à la voir) et l'expose face visible devant sa pioche formant ainsi une pile dont seule la dernière carte est active. A tout moment si deux joueurs ont sur leur carte active :
• le même chiffre, ils doivent faire le cri de l'animal de l'autre.
• le même animal, ils doivent crier le chiffre de l'autre.

Le plus rapide remporte les cartes exposées devant lui et devant son adversaire (les piles face visible), qu'il place sous sa pioche face cachée.
Si le plus rapide se trompe, son adversaire l'emporte automatiquement. Lorsqu'une Main apparaît sur une carte, le joueur qui tape en premier sur la carte portant un moustique avec le plus grand chiffre, remporte toutes les piles face visible. En cas d'égalité de valeur, il faut taper sur celle à égalité portant le plus gros moustique.
S'il n'y a aucun moustique visible au moment où la Main sort, elle reste active tant qu'elle n'est pas recouverte et, dès qu'un moustique apparaît, tout le monde doit essayer de taper dessus. Le joueur qui vient de gagner des cartes devient l'Oya.

Si un joueur n'a plus de carte à retourner, il continue à jouer tant qu'il en a exposées devant lui. Il peut donc en récupérer s'il gagne un duel ou s'il tape un moustique. Au cas où aucun joueur n'a de carte à retourner, chaque joueur reprend toutes ses cartes, les mélange et reforme leur pioche face cachée. La partie s'arrête dès qu'un joueur (ou deux à 5 ou 6 joueurs) n'a/n'ont plus de carte ni à retourner, ni visible.
Le joueur qui possède le plus de carte à ce moment là est le gagnant (le nombre de moustiques départage en cas d'égalité).

mise en page http://jeuxstrategie.free.fr