

Rythme du jeu :

Les joueurs doivent jouer à un rythme soutenu et un joueur qui oublie ce qu'il a à dire, se trompe ou ne réalise pas que c'est son tour doit prendre toutes les cartes de la Pile.



Pas de triche!

Les joueurs doivent poser leurs cartes sur la Pile en les retournant face visible vers l'extérieur. S'il est évident que le joueur essaie de voir sa carte avant de la poser, il perd le tour et doit prendre toutes les cartes de la pile.



-7-

Cartes spéciales :

Lorsque qu'une carte spéciale est posée, tous les joueurs doivent immédiatement exécuter l'action qu'elle indique ET taper sur la Pile. Si un joueur exécute la mauvaise action ou se retrouve à taper sur la Pile en dernier, il doit prendre toutes les cartes de cette pile.

Ouistiti :



Les joueurs doivent se gratter la tête d'une main, et taper sur la pile avec l'autre main.

-8-

Licorne :



Les joueurs doivent avoir l'index d'une main pointé vers le haut, sur leur front, et taper sur la pile avec l'autre main.

Ninja :



Les joueurs doivent plier le bras en équerre en gardant la main plate, et taper sur la pile avec l'autre main.

-9-

Fin de Partie

Soyez le PREMIER joueur à taper sur la Pile lors d'une Correspondance ou à l'apparition d'une Carte Spéciale, après vous être débarrassé de toutes vos cartes, pour gagner la partie.



97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu

Jeu dérivé du jeu original Taco Cat Goat Cheese Pizza. © 2021 Blue Orange Edition. Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange.

-10-



Matériel de jeu

- 64 Cartes



Introduction

Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza!

Gardez bien ces 5 mots loufoques en tête. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout! Soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes! La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité : ni feinte, ni approximation dans ce jeu de défausse complètement frénétique et farfelu.



-2-

But du jeu

Débarrassez vous de toutes vos cartes et soyez ensuite le PREMIER à taper la Pile lors d'une Correspondance ou à l'apparition d'une Carte Spéciale.



Mise en place

Mélangez les cartes et distribuez-les toutes faces cachées en nombre égal par joueur (les cartes supplémentaires sont écartées).

À 2, 3, 4 et 5 joueurs, chaque joueur reçoit seulement 12 cartes au hasard. Les joueurs ne consultent pas leurs cartes et les placent en pioche **face cachée** devant eux.

-3-

Définitions :

Pioche : tas de cartes individuel de chaque joueur.

Pile : tas de carte central au milieu de la table.

Correspondance : quand une carte correspond au mot dit par un joueur.



Déroulement du jeu

Le joueur à la gauche du joueur qui a distribué prend la première carte de sa pioche, la pose face visible au centre de la table en commençant la Pile et dit "Taco".

Dans le sens horaire, le joueur à sa gauche fait de même et dit "Chapeau".

-4-

Le jeu continue ainsi en alternant, **toujours dans l'ordre**, les mots "Taco", "Chapeau", "Gâteau", "Cadeau", "Pizza", "Taco", "Chapeau", "Gâteau", "Cadeau", "Pizza"... et ainsi de suite jusqu'au moment où il y a une **Correspondance** :

La carte qui vient d'être posée correspond au mot prononcé par le joueur qui l'a posée (ex: le joueur pose une carte Pizza alors que le mot qu'il doit dire est "Pizza").

Si cela arrive, tous les joueurs doivent vite taper la Pile centrale, et le DERNIER joueur à le faire (la main du dessus) doit prendre toutes les cartes de la Pile pour les ajouter sous sa Pioche.

-5-

Le dernier joueur à avoir tapé la Pile commence le prochain tour en disant "Taco", puis le prochain "Chapeau", le prochain "Gâteau"...etc.



Précision :

Si un joueur a posé toutes ses cartes, il doit, pour gagner, continuer de dire "Taco, Chapeau, Gâteau, etc..." à son tour, et être le PREMIER à taper sur la Pile en cas de Correspondance ou si une Carte Spéciale apparaît.

Hésitations :

Si un joueur commence le mouvement de taper et se rétracte, cela lui fait perdre le tour et il doit prendre toutes les cartes de la Pile.

-6-