

cartes de la pile et il les ajoute sous sa pioche individuelle.



### 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 et les ajouter sous sa pioche individuelle.



-8-

### Pas de triche !

Les joueurs doivent poser chaque carte sur la pile en la retournant face visible vers les autres joueurs. 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 et les ajouter sous sa pioche individuelle.



### Cartes spéciales :

Lorsqu'une carte spéciale est révélée, tous les joueurs doivent réaliser les actions suivantes avant de taper sur la pile. Si un joueur se trompe d'action ou est le dernier à taper sur la pile, il doit prendre

-9-

toutes les cartes de la pile et les placer sous sa pioche.

### Monkey (Singe) :

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



### Unicorn (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.

-10-



### Ninja (Ninja) :

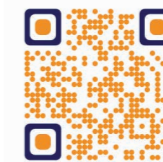
Les joueurs doivent plier le bras en équerre en gardant la main plate, et taper sur la pile avec l'autre main.



-11-

### Fin du jeu

Le gagnant de la partie est le PREMIER joueur qui n'a plus de pioche individuelle devant lui et qui est le premier à taper sur la pile lors d'une correspondance ou suite à l'apparition d'une carte spéciale.



Jeu dérivé du jeu original Taco Cat Goat Cheese Pizza. © 2021 Blue Orange Edition. Taco Hat Cake Gift Pizza et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



-12-



### Matériel de jeu

- 64 Cartes



### Introduction

Taco Hat Cake Gift Pizza!  
(Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza !)  
Gardez bien cette suite loufoque de 5 mots en tête. Dès qu'une carte révélée correspond au mot annoncé, tapez sur la pile centrale. Le dernier la ramasse entièrement ! Soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre erreur vous rapportera des cartes en pénalité : ni feinte, ni approximation ne sont autorisées 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 sur la pile lorsqu'une carte révélée correspond au mot annoncé ou bien lors de l'apparition d'une carte spéciale.

### Mise en place

Mélangez les cartes et distribuez-les, face cachée, en fonction du nombre de joueurs :

- À 2, 3, 4 et 5 joueurs, chacun reçoit 12 cartes.
- À 6 joueurs, chacun reçoit 10 cartes.
- À 7 et 8 joueurs, chacun reçoit 8 cartes.

-3-

Les cartes supplémentaires sont remises dans la boîte.

Les joueurs ne consultent pas leurs cartes et forment un tas, face cachée, devant eux. Ce tas constitue leur pioche individuelle.

### Déroulement du jeu

Le joueur qui a distribué les cartes est désigné premier joueur pour la première manche.

Le jeu se déroule en une succession de manches jusqu'à ce qu'un joueur accomplisse le but du jeu. Le premier joueur de la manche prend la première carte de sa pioche, la pose face visible au centre de la table et dit "Taco".

-4-

Puis, dans le sens horaire, le joueur à sa gauche fait de même en jouant une carte de sa pioche et dit "Hat".

### Correspondance



Le jeu continue ainsi en suivant **toujours l'ordre** des mots "Taco", "Hat", "Cake", "Gift", "Pizza", "Taco", "Hat", "Cake", "Gift", "Pizza"... et ainsi de suite jusqu'au moment où une carte révélée **correspond** au mot annoncé.



Par exemple, le joueur pose une carte Pizza alors que le mot qu'il annonce est "Pizza".

-5-

À ce moment-là, tous les joueurs doivent taper le plus vite possible sur la pile centrale. Le dernier joueur à le faire (celui avec la main au-dessus) doit prendre toutes les cartes de la pile pour les ajouter, face cachée, sous sa pioche. Ce joueur devient le premier joueur de la manche suivante.



### Précision :

Si un joueur a posé toutes ses cartes, il doit, pour gagner, continuer de dire le mot suivant de la séquence "Taco, Hat, Cake, etc..." à son tour, et être le PREMIER à taper sur la pile en

-6-

cas de correspondance ou bien si une carte spéciale est révélée. Si le mot annoncé correspond à la carte visible au centre de la table, cela n'est pas considéré comme une correspondance : la manche se poursuit normalement.

S'il n'a pas tapé en PREMIER, une nouvelle manche démarre et il doit continuer le jeu jusqu'à réussir à taper en PREMIER.

### Hésitations :

Si un joueur tape sur la pile au mauvais moment ou commence le mouvement pour taper et se rétracte, cela lui fait perdre le tour et il doit prendre toutes les

-7-