

TACO



GATO



CABRA



QUEIJO



PIZZA™



PAPERGAMES

INTRODUÇÃO

**Taco! Gato! Cabra!
Queijo! Pizza!**



Guarde estas 5 palavras malucas na cabeça.

Jogue uma carta enquanto fala uma das palavras. Assim que coincidir uma carta jogada com a palavra falada, corra para bater sua mão na pilha central. O último a bater pega a pilha toda. Seja rápido para ser o primeiro a se livrar das suas cartas e vencer o jogo.

Mas cuidado! Sua mente irá pregar peças em você. Este jogo viciante é tão único quanto seu nome. Divirta-se!



OBJETIVO DO JOGO

Livre-se de todas as suas cartas e seja o **primeiro** a bater a mão na pilha central de cartas quando perceber uma correspondência ou quando aparecer uma carta especial.

PREPARAÇÃO

Embaralhe todas as cartas e distribua-as entre os jogadores, viradas para baixo, da seguinte maneira:

2 a 5 jogadores: **12** cartas

6 jogadores: **10** cartas

7 jogadores: **9** cartas

8 jogadores: **8** cartas

As cartas não utilizadas são devolvidas à caixa. Com as cartas recebidas, sem olhá-las, cada

jogador forma uma pilha de compras à sua frente, **virada para baixo**.

Terminologia:

Pilha de Compras: a pilha de cartas que cada jogador tem.

Pilha Central: a pilha no centro da mesa.

Correspondência: quando uma carta jogada corresponde à palavra dita por um jogador.

COMO JOGAR

A pessoa à esquerda de quem distribuiu as cartas joga uma carta no centro, virada para cima, dizendo "**Taco**". Então, o jogador à esquerda joga sua carta, virada para cima, sobre a



carta anterior, enquanto diz "Gato".

O jogo prossegue desta forma (sempre na ordem e repetindo "Taco", "Gato", "Cabra", "Queijo", "Pizza", "Taco", "Gato", "Cabra", "Queijo", "Pizza", etc) até que o seguinte aconteça:

A carta **que acabou de ser jogada** corresponda à palavra dita por um jogador (por exemplo, ele jogou uma carta 'Pizza' enquanto disse "Pizza").



Neste momento, **todos** os jogadores devem **bater** sua mão sobre a topo da pilha de cartas no centro da mesa e o **último** jogador a bater pega a pilha central **inteira** e coloca aquelas cartas no fundo da sua

pilha de compras. Então, aquele último jogador inicia a próxima rodada, colocando uma carta no centro da mesa e dizendo "Taco", o próximo jogador, "Gato", o próximo, "Cabra" e assim por diante, até que uma nova correspondência aconteça.



Além disso:

Quando um jogador tiver jogado todas as suas cartas, **ele continua** a dizer "Taco", "Gato", "Cabra" etc. em sua vez e ainda deve **bater** na pilha central quando houver correspondência ou se uma carta especial aparecer.



Hesitação:

Se algum jogador bate incorretamente, ou mesmo faz menção de

bater, mas recolhe sua mão ("hesita"), ele **deve** pegar todas as cartas da pilha central e a rodada termina.



Ritmo:

Você deve manter um ritmo rápido e constante no jogo. Se você quebrar o ritmo, seja esquecendo o que deve dizer, seja não percebendo que é sua vez, você **deverá** pegar as cartas da pilha central e a rodada termina.

Sem olhadela:

Os jogadores devem jogar as cartas na pilha central virando-as para cima sem espiar a carta antes dos outros. Se um jogador, claramente, olhar sua carta antes de abri-la para todos na pilha, ele **deve** pegar todas as cartas da pilha central e a rodada termina.



Cartas especiais:

Quando uma carta especial for revelada, todos os jogadores devem completar as ações abaixo imediatamente (de acordo com a carta revelada), e então **bater** na pilha central. Se um jogador realizar a ação errada ou for o último a **bater** na pilha, ele deve pegar todas as cartas.

Gorila: Todos batem as mãos, de **punhos fechados**, no peito.



Marmota: Todos batem as mãos, de **punhos fechados**, na mesa.



Narval: Todos batem palmas uma vez acima da cabeça para

representar um chifre.



FINAL DO JOGO

O jogo termina quando um jogador sem cartas restantes for o **primeiro a bater** corretamente uma correspondência ou carta especial, vencendo assim a partida.

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. **Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino. **Edição e Produção:** Eduardo Cella. **Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr. **Versão Original** © 2020 Blue Orange. © 2017 Dolphin Hat Games LLC. Taco Gato Cabra Queijo Pizza e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange Editions. www.blueorangegames.eu

Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 - Pont-à-Moussoun, França. Desenvolvido na França. **Versão Brasileira** © 2020 PaperGames. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira. www.papergames.com.br

