

# Règles du Taco chapeau gâteau cadeau

## pizza

### Comment jouer à Taco chapeau gâteau cadeau pizza

#### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes avant les autres joueurs.
- **Mécanique principale** : Poser ses cartes en récitant une suite de mots, et taper la pile centrale dès qu'une carte correspond au mot prononcé.
- **Condition de victoire** : Être le premier à taper la pile après avoir vidé sa pioche, lors d'une correspondance ou d'une carte spéciale.

#### Le matériel du jeu

Dans la boîte, vous trouverez **64 cartes** en tout. Parmi elles, des cartes illustrées représentant les cinq mots du jeu — Taco, Chapeau, Gâteau, Cadeau, Pizza — et quelques **cartes spéciales** qui vont mettre un peu de bazar autour de la table (et c'est tant mieux !).

#### La mise en place

Mélangez bien toutes les cartes, puis distribuez-les faces cachées de façon égale entre tous les joueurs. À 2, 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit **12 cartes**. Les cartes restantes sont simplement écartées du jeu, sans les regarder.

Chaque joueur empile ses cartes devant lui, face cachée : c'est sa **pioche** personnelle.

Personne ne regarde ses cartes ! Le centre de la table reste libre pour accueillir la **pile**, le tas commun qui va grossir et rétrécir au fil de la partie.

 Petite astuce : installez-vous bien autour de la table, suffisamment près de la pile centrale

pour pouvoir la taper rapidement. Chaque milliseconde compte !

## Déroulement d'une manche

Le joueur assis à gauche de celui qui a distribué commence. Il prend la première carte du dessus de sa **pioche**, la pose **face visible** au centre de la table pour démarrer la **pile**, et dit à voix haute «**Taco**».


Ensuite, dans le sens horaire, chaque joueur fait pareil : il pose sa carte sur la pile et prononce le mot suivant dans cette séquence qui se répète indéfiniment :

- **Taco**
- **Chapeau**
- **Gâteau**
- **Cadeau**
- **Pizza**
- ...puis on recommence depuis le début !

Le rythme doit être soutenu. Si un joueur hésite trop, oublie son mot ou rate son tour, il récupère immédiatement toutes les cartes de la **pile** et les place sous sa propre **pioche**. Pas de paresse, pas d'excuse !

## La correspondance : le moment critique !

Une **correspondance**, c'est quand la carte posée représente exactement le mot que le joueur vient de prononcer. Par exemple : un joueur dit «Pizza» et retourne... une carte Pizza. Bingo ! À ce moment précis, **tous les joueurs doivent taper la pile centrale le plus vite possible**. Le dernier à poser sa main sur la pile (celui dont la main se retrouve au-dessus) ramasse toutes les cartes de la pile et les ajoute sous sa pioche. Ça fait mal, mais c'est le jeu !

 Attention : si vous commencez à lever la main pour taper et que vous vous rétractez, c'est trop tard — vous êtes considéré comme le dernier et vous prenez toutes les cartes de la pile. Pas de bluff ici !

## Les règles de pose des cartes

Quand vous posez votre carte sur la pile, retournez-la toujours **face visible vers l'extérieur**, c'est-à-dire en éloignant la carte de vous lorsque vous la retournez. Si vous essayez visiblement de regarder la carte avant de la poser, vous perdez votre tour et récupérez toutes les cartes de la **pile**. Pas de triche !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les cartes spéciales

Trois cartes spéciales viennent pimenter la partie. Dès qu'une carte spéciale est posée, **tous les joueurs doivent immédiatement réaliser le geste associé ET taper sur la pile**. Celui qui fait le mauvais geste ou qui tape en dernier récupère toutes les cartes de la pile.

### Le Ouistiti

Dès que cette carte apparaît, grattez-vous la tête avec une main, et tapez la pile avec l'autre. Ça paraît simple... jusqu'à ce que ça arrive par surprise !

### La Licorne

Pointez l'index vers le haut sur votre front (comme une corne de licorne) avec une main, et tapez la pile avec l'autre main.

### Le Ninja

Pliez un bras en équerre avec la main à plat (position karaté !), et tapez la pile avec l'autre main.

💡 Petite astuce : entraînez-vous à ces gestes avant la partie, surtout si vous jouez avec des débutants. Une fois que la pression monte, les bras partent dans tous les sens !

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et victoire

La partie se termine dès qu'un joueur a posé **toutes ses cartes** de sa pioche ET qu'il est le

**premier** à taper la pile lors d'une **correspondance** ou à l'apparition d'une **carte spéciale**.

Attention, vider sa pioche ne suffit pas ! Même sans carte, vous continuez à jouer : à votre tour, vous prononcez le mot suivant dans la séquence (sans poser de carte), et vous restez en alerte pour taper la pile en premier dès que l'occasion se présente. C'est ce dernier réflexe qui vous donne la victoire !

Ce jeu frénétique et délirant est du même genre que d'autres jeux de rapidité et d'observation comme [Flip7](#) ou [Dobro](#), où chaque seconde d'inattention peut tout faire basculer. Si vous aimez les jeux de cartes plus posés, vous pouvez aussi jeter un œil aux [règles du Mind Up](#) ou encore à [Le menteur](#) pour varier les plaisirs entre deux parties endiablées.