

TACO



GATO



CABRA



QUEIJO



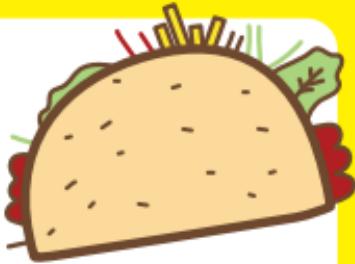
PIZZA™

ao Contrário

família
**TACO
GATO**

INTRODUÇÃO

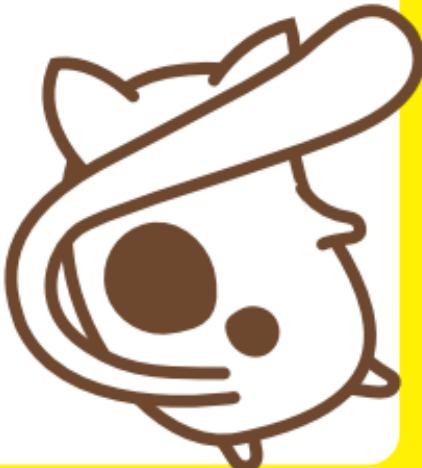
Taco! Gato! Cabra!
Queijo! Pizza!



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 nas cartas do centro da mesa. 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

Livre-se de todas as suas cartas e seja o **primeiro** a bater a mão na pilha central de cartas quando a palavra falada for a mesma da carta jogada ou quando aparecer uma carta especial.

PREPARAÇÃO

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

2 a 5 jogadores: **12** cartas cada um

6 jogadores: **10** cartas cada um

7 jogadores: **9** cartas cada um

8 jogadores: **8** cartas cada um

As cartas que sobrarem são devolvidas à caixa.

Com as cartas recebidas, sem olhá-las, cada jogador forma uma pilha à sua frente, **virada para baixo**.

TERMOS IMPORTANTES

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

Pilha Central: a pilha no centro da mesa, onde as cartas são jogadas.

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

COMO JOGAR

A pessoa à esquerda de quem distribuiu as cartas joga uma carta no centro da mesa, 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 aconteça o seguinte:

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 pilha de cartas no centro da mesa e o **último** jogador a bater fica com **todas** as cartas. Ele coloca essas cartas no **fim** da sua pilha de compras. Então, ele 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.



CARTAS AO CONTRÁRIO



Se uma carta com a imagem invertida for jogada e a palavra correspondente for falada, os jogadores devem bater **com as costas da mão** na pilha central.

Se uma carta especial com a imagem invertida for jogada, os jogadores realizam a ação especial daquela carta antes de baterem **com as costas da mão** na pilha central.

Se um ou mais jogadores usarem o lado errado da mão, o primeiro jogador que tiver cometido o erro

(aquele com a mão debaixo da mão dos outros jogadores) perde a rodada e deverá pegar todas as cartas da pilha central e colocá-las no fundo da sua própria pilha individual.

Se todos baterem corretamente (com as costas da mão), o último que bateu perde a rodada (e pega todas as cartas).

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,

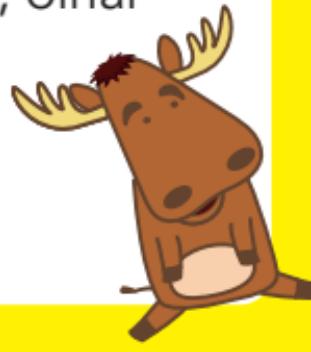
mas recolhe sua mão ("hesita"), ele **deve** pegar todas as cartas da pilha central e a rodada termina.

Ritmo:

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

Sem Olhadela:

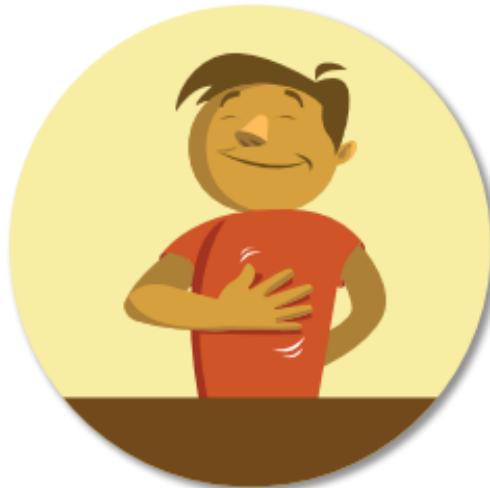
Os jogadores devem jogar as cartas na pilha central virando-as para cima sem espiar a carta antes de jogar. Se um jogador, claramente, olhar sua carta antes de jogá-la na pilha, ele **deve** pegar todas as cartas da pilha central e a rodada termina.



CARTAS ESPECIAIS

Quando uma carta especial for revelada, todos os jogadores devem completar as ações a seguir 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.

Panda: os jogadores esfregam sua barriga com uma mão.



Alce: os jogadores usam as duas mãos para formarem chifres em sua cabeça.



Leão Marinho: os jogadores batem palma duas vezes.



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.

MISTURANDO OS TACOS!

Você pode usar as cartas deste jogo como expansão para o TACO GATO original!



Basta misturar as cartas do jogo com as da versão original do TACO GATO CABRA QUEIJO PIZZA. Você pode misturar apenas uma parte das cartas ou apenas as cartas especiais de um jogo no outro, ou até mesmo criar sua própria versão!

As regras do jogo permanecem as mesmas. Quando quiser separar os baralhos, procure pelo símbolo do sol. As cartas com este símbolo são as dessa versão.



Taco Gato Cabra Queijo Pizza: ao Contrário é um jogo da Família Taco Gato.

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. **Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino. **Edição e Produção:** Eduardo Cella. **Diagramação:** Gil Martimiano.



Versão Original © 2022 Blue Orange.
© 2020 Dolphin Hat Games LLC. Taco Gato Cabra Queijo Pizza: ao Contrário e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange Editions. www.blueorangelogames.eu

Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 - Pont-à-Mousson, França.

Versão Brasileira © 2023 PaperGames. Todos os direitos reservados. www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira.