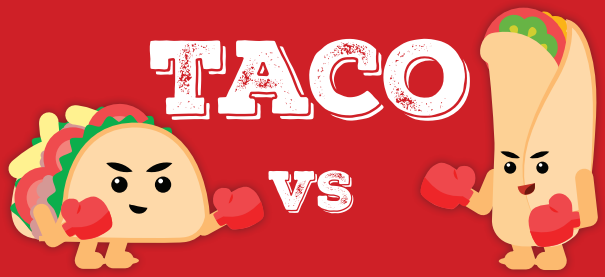


Egy igazán szórakoztató játék az étellel

Egy olyan világban, ahol a tacók a burritókkal harcolnak, bármi megtörténhet. Halmozz fel mindenféle őrült ételt, lopkodj a legjobb barátod tányérjáról, vagy köpj bele a másik levesébe. Amikor már pedig már azt hinnéd, győztél, az ellenfeled tuti előrukkol valamivel, ami igazán csípőssé teszi a hangulatot.

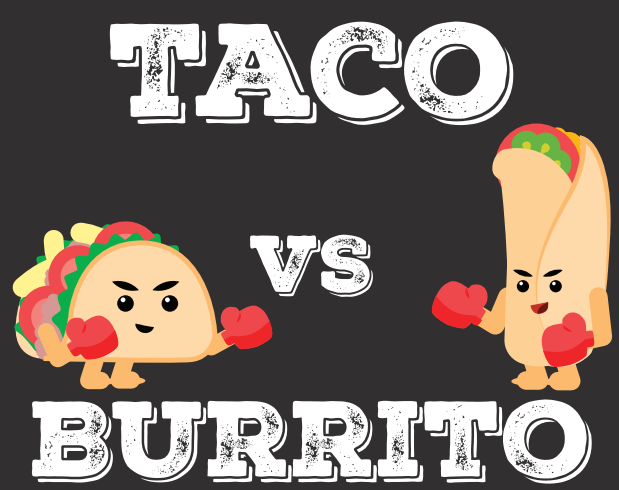
Készülj fel – lesz mit megemészteni…

© 2026 PlayMonster Group LLC, 1401 Gale Drive, Beloit, WI 53511. A Taco vs Burrito™ a PlayMonster Group LLC védjegye. Minden jog fenntartva!
A képen látható tartozékok mérete és színe eltérhet a dobozban találhatókétól. Kérjük, őrizze meg a csomagolást, hasznos információkat tartalmaz.

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest, Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

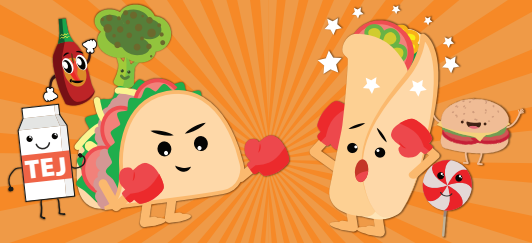
15

7+ 2-5
26156



JÁTÉKSZABÁLY

KI FOGJA MEGNYERNI A KAJACSATÁT?

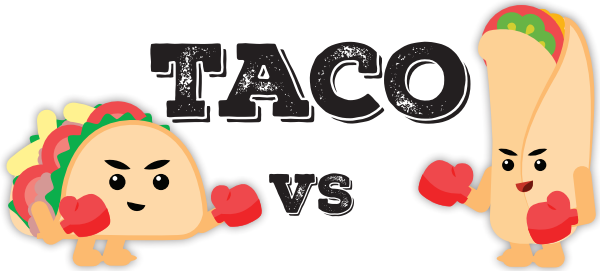


Ha sikerül elkészítened a legőrültebb és egyben leglaktatóbb ételt, akkor te leszel az!

Adj bele mindent, adj hozzá mindent, gyűjtsd össze a legtöbb pontot. Ez nem is olyan bonyolult, ugye? De mi ez a hasfájás? Ajaj, ez rosszul hangzik. Várjunk csak, itt az emberek lopják a kaját? Amúgy ki ez az ellenőr figura...? Kössétek fel a kötényt, mert egy piszkos és meglepően trükkös kajacsata vár rátok.

Mi van a dobozban?

- **56 kártya**
- **5 taco/burrito**
- **3 segédlet**
- **1 játékszabály**



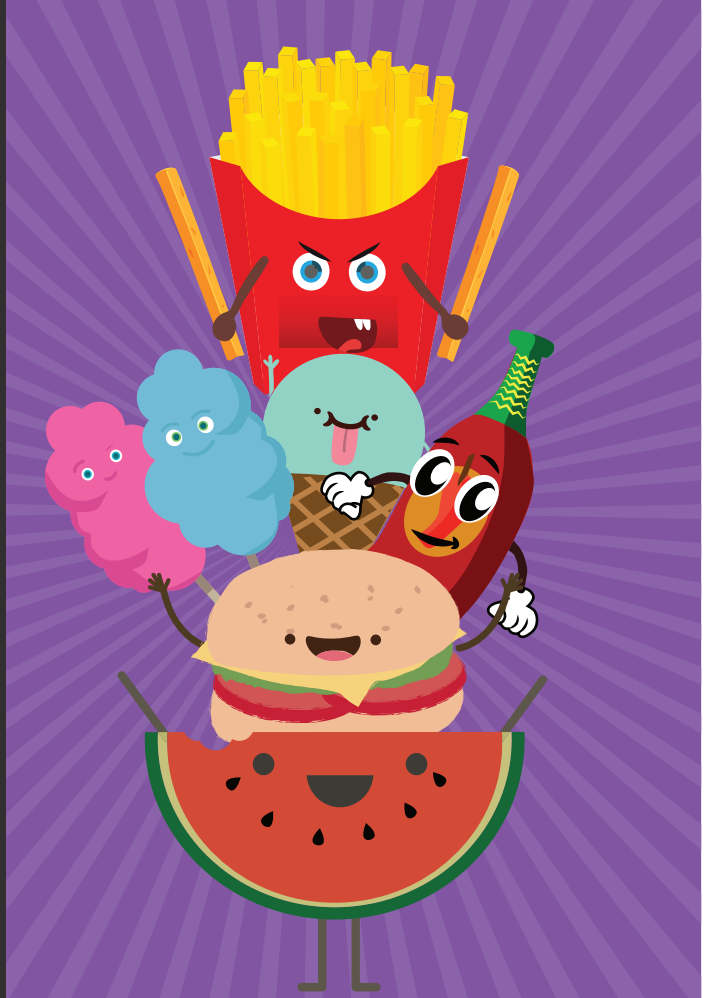
A Tacokirály legendája

Alex (avagy a Tacokirály) mindössze 7 éves korában kijelentette, hogy készíteni fog egy Taco vs Burrito című játékot. Több hónapnyi alkotói folyamat következett fura kajákkal és még furább akciókkal, míg egy szép keddi napon az álom valósággá vált. A Tacokirály mind a mai napig a birodalma uralkodója, aki fáradhatatlanul dolgozik ennek a játéknak a kiegészítőin (persze csak akkor, ha aznap nem kell iskolába mennie).

Köszönjük szépen, hogy megvásároltad a Taco vs Burritót, ezzel is támogatva a mi kis játékmágnásunkat.

Üdvözlettel:

A tacósok és a burritósok



A játék célja

A **Taco vs Burrito** játék célja egyszerű: a győzelemhez rakd össze a legtöbb pontot érő ételt. A **kajakártyákkal** pontokat szerzel, a **hasfájásokkal** pontokat veszítesz, az **Erős Pityu** pedig megszorozza az eredményt. A játékot még ízesíteni fogják az **akciókártyák**, és nem árt, ha tartasz magadnál néhány **no bueno** kártyát is, ha győzni szeretnél...

Előkészületek

1. Válassz egy tacót vagy egy burritót, és helyezd magad elé. Ez lesz a te ételed. Nyugi, ez még nem befolyásol semmit – ezzel csak jelzed, hogy melyiket szereted jobban.

2. Vegyétek ki a két **ellenőr** kártyát a pakliból, és tegyétek őket félre.

3. Keverjétek meg a paklit (amelyben így nincsenek **ellenőrök**), és osszatok 5 kártyát minden játékosnak. Ezek lesznek a kézben tartott kártyáitok.

4. Keverjétek vissza az **ellenőr** kártyákat a pakliba, így létrehozva a **húzópaklit**.

5. Tegyétek a **húzópaklit** képpel lefelé az asztal közepére. Hagyjatok helyet a **húzópakli** mellett a **kukapaklinak**.

A játék menete

Az a játékos kezd, aki a legutóbb evett tacót vagy burritót. Ezután a tőle balra ülő játékos következik, és így tovább. Minden játékos a saját körében húzni fog 1 kártyát, és ki fog játszani 1 kártyát, amíg a **húzópakli** ki nem fogy, és egy játékosnak el nem fogynak a kártyái. Amint ez bekövetkezik, számoljátok össze a pontjaitokat – az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

A saját körödben hajtsd végre az alábbi lépéseket:

1. Húzz 1 kártyát

Ha **ellenőrt** húzol, azonnal dobj el minden hozzávalókártyát a tacódból/burritódból a **kukapakliba**. Ezzel a köröd azonnal véget ér. Sajnáljuk, mi is nagyon szomorúak vagyunk!

2. Játssz ki 1 kártyát – azaz válassz az alábbi lehetőségek közül <u>egyet</u>:

1. Tegyél egy **kajakártyát**, **hasfájást** vagy **Erős Pityut** a kezedből *<u>bármelyik</u>* tacóba/burritóba;

2. Játssz ki egy **akciókártyát**;

3. Dobj el egy kártyát a kezedből a **kukapakliba**.

Ha kifogy a **húzópakli**, hagyd ki az első lépést, majd játssz ki egy kártyát a kezedből. Ne hozzatok létre új **húzópaklit**, azaz ne keverjétek újra a **kukapaklit**.

Reakciókártyák

No bueno (6)
Kijátszható, miután egy játékos kijátszott egy kártyát.

Játszd ki azonnal, miután egy játékos kijátszott egy kártyát, amit blokkolni szeretnél. Dobd el a lapját a hatása végrehajtása nélkül a **kukapakliba**, és az aktuális játékos köre véget ér. Persze csak akkor, ha a *<u>te</u>* **no bueno** kártyádat nem blokkolják. A no bueno kártyát azelőtt kell kijátszanod, mielőtt a játékos elkezdené végrehajtani az akciót, amit blokkolni szeretnél.

Blokkolhatsz **no bueno** kártyát másik **no bueno** kártyával (és ezt folytathatjátok, míg el nem fogynak a **no bueno** kártyáitok).

Nem blokkolhatod az **ellenőrt** és az olyan kártyákat, amin feltüntettük, hogy nem blokkolhatók. A **no bueno** kártya nem blokkolhatja egy játékos utolsó kártyáját.

Eseménykártyák

Ellenőr (2)
Azonnal aktiválódik, amint felhúztad.

Amikor **ellenőrt** húzol, azonnal dobj el minden hozzávalókártyát a tacódból/burritódból a **kukapakliba**. A köröd azonnal véget ér. Az **ellenőr** nem blokkolható **no bueno** kártyával.

Akciókártyák

Kövesd a kártyán lévő utasításokat, majd dobd a kártyát a **kukapakliba**.

Kajacsata (4)
A **kajacsatát** kijátszó játékossal kezdve, majd balra haladva minden játékos fordítson fel egy kártyát a **húzópakliból**.

A **kajakártyák** annyit érnek, amennyi pont látható rajtuk. Minden más kártya nulla pontot ér, beleértve az **akciókártyákat** és az egyébként negatív pontokat érő **hasfájásokat** is.

Az a játékos nyeri a kajacsatát, aki a legmagasabb értékű **kajakártyát** fordította fel.

Döntetlen esetén (például akkor is, ha senki nem fordít fel **kajakártyát**), az érintett játékosok fordítsanak fel még egy kártyát. A többiek ebben már nem vesznek részt.

A győztes válasszon egyet a felfordított kártyák közül, és vegye a kezébe. Ezután tegyétek a **kajacsata** kártyát a **kukapakliba**, a többi felfordított kártyát pedig keverjétek vissza a **húzópakliba**. A kajacsata győztese lesz a következő játékos.

Ha nincs elég kártya a **húzópakliban**, hogy befejezzétek a **kajacsatát**, a kajacsata le van fújva. Dobjátok a **kajacsata** kártyát a **kukapakliba**, majd keverjétek meg a felfordított kártyákat, létrehozva ezzel a megmaradó **húzópaklit**.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos kijátssza az utolsó kártyáját, és üres a **húzópakli**. Emlékeztető: ha a **húzópakli** kifogy, ne töltsétek újra, mivel ez jelzi a végjátékot. Ha az utolsó kijátszott kártya egy **akciókártya**, a játékos még hajtsa végre azt az akciót, és utána ér véget a játék.

Nem játszhatsz ki **no bueno** kártyát egy játékos utolsó kártyájára.

Pontozás

Minden játékos számolja össze a pontjait, hogy kiderüljön, ki a győztes.

1. Add össze a **kajakártyák** pontjait.
2. Vond ki belőle a **hasfájások** pontjait.
3. Az eredményt szorozd meg 2-vel, ha van **Erős Pityud**.
   (Ha két **Erős Pityud** van, 4-gyel szorozd meg.)

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Döntetlen esetén keverjétek meg az összes kártyát, és játsszon le egy **kajacsatát** minden érintett játékos. Az a játékos győz, aki megnyeri a **kajacsatát**. A **kajacsata** szabályait a 7. oldalon találjátok.

Kártyák típusai

4 kártyatípus van a játékban:
- hozzávalókártyák;
- akciókártyák;
- reakciókártyák;
- eseménykártyák.

Hozzávalókártyák

Ezeket beleteheted *bármelyik* játékos tacójába/burritójába.

Kajakártyák (24)
Növelik egy étel pontszámát.

Hasfájások (8)
Csökkentik egy étel pontszámát.

Erős Pityu (2)
Megduplázza minden kártya értékét az ételedben. Ha két **Erős Pityu** van nálad, az ételed pontszámát 4-gyel szorozd meg.

Akciókártyák

Kövesd a kártyán lévő utasításokat, majd dobd a kártyát a **kukapakliba**.

Kukapanda (4)
Vegyél a *kezedbe* egy kártyát a **kukapakliból**. Egy játék során csak egyszer játszhatsz ki **kukapandát** egy másik **kukapanda** kikuzásához.

Ha a **kukapandával** kikukázol egy **ellenőrt**, az **ellenőr** azonnal aktiválódik, ugyanúgy, mintha húztad volna.

Szarkavarjú (4)
Vegyél ki egy kártyát egy másik játékos tacójából/burritójából, és tedd a *saját* tacódba/burritódba.

Inkább azt (2)
Válassz egy játékost. Cseréld ki vele az ételedet és a kézben tartott kártyáidat (akár helyet is cserélhetsz, ha gondolod). Ezután a tőled balra ülő játékos következik.

Ha ezt a kártyát játssza ki valaki utolsó kártyaként, kicseréli az ételeket, és a játék véget ér (mivel ekkor már nem blokkolható).