

THAT'S NOT A HAT



110



DE • FR • NL • IT

Ravensburger

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ihr macht euch gegenseitig Geschenke und versucht, euch dabei zu merken, wer gerade welches Geschenk vor sich liegen hat. Falls ihr doch mal nicht genau wisst, welches Geschenk da vermeintlich vor euch liegt, müsst ihr überzeugend bluffen – ansonsten kassiert ihr Minuspunkte.

Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel!

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Geschenkkarten gut durch und gebt allen Mitspielenden eine Karte. Dies ist euer erstes Geschenk, das ihr mit der Symbolseite offen vor euch legt. Die restlichen Karten platziert ihr ebenfalls mit der Symbolseite nach oben als offenen Stapel in der Tischmitte – dies ist der Geschenkeshop. Versucht euch schon mal zu merken, welche Geschenke gerade ausliegen – auch wenn ihr es (vielleicht) gleich wieder vergessen werdet.



SPIELABLAUF

Wer zuletzt beschenkt wurde, beginnt das Spiel.

Zu Spielbeginn darfst du ein neues Geschenk aus dem Geschenkeshop holen. Nimm dazu die **oberste Karte des offenen Stapels** in der Mitte, zeige sie allen anderen und drehe sie anschließend um. Die Rückseite verrät dir nun, ob du die Geschenkkarte nach **rechts oder nach links weitergeben** musst. Während du die Karte an die jeweilige Person neben dir weitergibst, benennst du das Geschenk, indem du sagst: „Ich habe hier ein schönes **XYZ** für dich.“

Die beschenkte Person hat nun zwei Möglichkeiten – entweder sie **nimmt das Geschenk an** oder sie **lehnt es ab**.



GESCHENK ANNEHMEN

Wenn du der Meinung bist, dass sich das **genannte Geschenk tatsächlich unter der Karte** verbirgt, dann solltest du das Geschenk annehmen.

In diesem Fall bedankst du dich für das tolle Geschenk und behältst die soeben erhaltene Karte. Die „neue“ Geschenkkarte platzierst du immer **verdeckt über** der „alten“, bereits vor dir liegenden, Geschenkkarte.

Nun hast du 2 Geschenke vor dir liegen – jedoch dürft ihr **immer nur 1 Geschenk besitzen**. Deshalb bist du nun an der Reihe, einer anderen Person ein Geschenk zu machen – allerdings wäre es unhöflich, das gerade erhaltene Geschenk nun wieder weiterzuschenken. Drehe deshalb deine „alte“ noch offenliegende Geschenkkarte um und gib dein Geschenk **entsprechend der Pfeilrichtung** auf der Rückseite an die Person links oder rechts von dir weiter. Vergiss dabei nicht, **laut anzusprechen**, welches schöne Geschenk du hier hast.

Die von dir beschenkte Person gibt nun ebenfalls ihr „älteres“ Geschenk weiter – auch wenn die Geschenkkarte in einem früheren Spielzug bereits auf die Rückseite gedreht wurde. Dies geht so lange, bis eine beschenkte Person eine Geschenkkarte ablehnt.

Wichtig: Geschenke, die bereits auf die Rückseite gedreht wurden, dürfen natürlich **nicht mehr angeschaut** werden – aber es ist doch sicherlich kein Problem sich die paar Karten zu merken, oder?



GESCHENK ABLEHNEN

Wenn du der Meinung bist, dass die Geschenkkarte, die du gerade erhalten hast, **nicht mit dem genannten Gegenstand übereinstimmt**, kannst du das Geschenk ablehnen. Dazu reicht es, wenn du sagst: „Das ist kein XYZ.“ Du musst nicht den richtigen Gegenstand benennen.

In diesem Fall dreht ihr die jeweilige Geschenkkarte um und enthüllt, was sich hinter dem Geschenk verbirgt. Die Person, die **unrecht** hatte, legt die Geschenkkarte offen als **Minuspunkt in ihren persönlichen Ablagestapel**. Auch alle weiteren Minuspunkte, die ihr im Laufe des Spiels erhaltet, landen offen auf eurem persönlichen Ablagestapel.

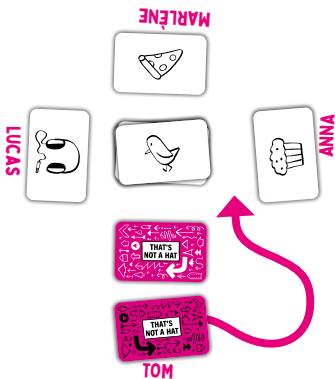
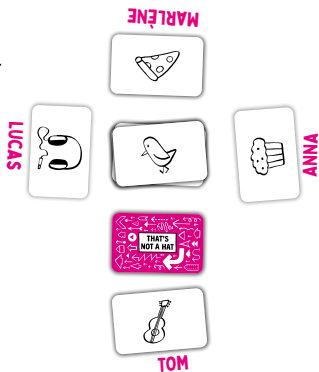
Wer einen Minuspunkt bekommen hat, muss ein neues Geschenk aus dem Geschenkeshop holen. Ziehe dazu eine neue **Karte vom Stapel**, zeige sie allen, drehe sie auf die Rückseite und gib die Geschenkkarte an die entsprechende Person in Pfeilrichtung weiter. Danach geht das Spiel weiter wie oben beschrieben.

Wichtig: Neue Geschenke aus dem Geschenkeshop **bekommen immer gleich eure Mitspielenden**. Gebt sie deshalb gleich weiter, ohne sie bei euch zu platzieren.

BEISPIEL 1 – GESCHENK ANNEHMEN:

Tom hat gerade das Klavier von Anna erhalten und über seinem „alten“ Geschenk, der Gitarre, platziert. Nun hat Tom 2 Geschenke vor sich liegen. Deshalb muss er sein „älteres“ Geschenk, die Gitarre, umdrehen und weiterschchenken.

Die Rückseite der Geschenkkarte verrät Tom, dass er seiner rechten Sitznachbarin Anna das Geschenk weitergeben muss. Während er die Karte oberhalb von Annas Muffin ablegt, sagt Tom: „Anna, ich habe hier eine schöne Gitarre für dich.“



Anna hat die Gitarre gerade erst gesehen und akzeptiert das Geschenk deshalb. Nun hat Anna 2 Geschenke vor sich liegen und muss deshalb ihr „älteres“ Geschenk, den Muffin, umdrehen und weiterschenken.

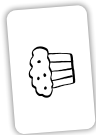
LUCAS



MARLENE



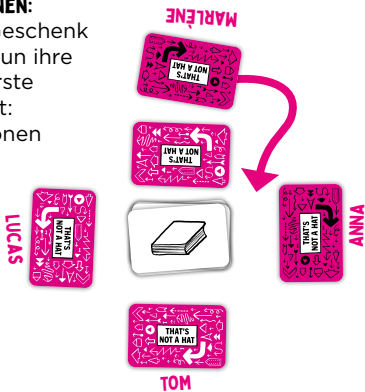
ANNA



TOM

BEISPIEL 2 – GESCHENK ABLEHNEN:

Marlène hat gerade ein Geschenk erhalten und gibt Anna nun ihre „älteste“ und damit unterste Geschenkkarte und meint: „Ich habe hier einen schönen Hut für dich.“



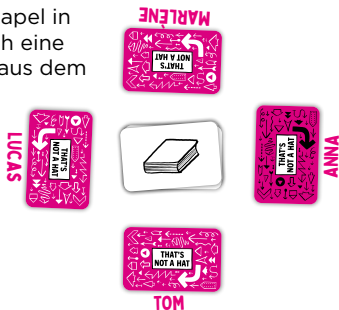
Anna bezweifelt, dass sich hier tatsächlich ein Hut in dem Geschenk befindet und meint: „Das ist kein Hut!“ Sie deckt die Geschenkkarte auf – es ist der Brokkoli!



Marlène hatte unrecht und muss die Geschenkkarte deshalb als Minuspunkt in ihrem persönlichen Ablagestapel platzieren. Darum muss sie aus dem Geschenkeshop ein neues Geschenk holen. Sie zieht dazu eine neue Karte vom offenen Stapel in der Tischmitte. Da das Buch eine ganz neue Geschenkkarte aus dem Geschenkeshop ist, muss sie es gleich weitergeben.



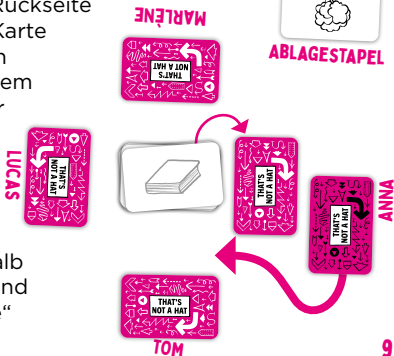
ABLAGESTAPEL



Marlène dreht die Buch-Karte also um. Der Pfeil auf der Rückseite zeigt ihr, dass sie die Karte an ihre linke Nachbarin Anna geben muss, indem sie sagt: „Ich habe hier ein schönes Buch für dich.“ Anna akzeptiert das Geschenk, platziert die neue Geschenkkarte oberhalb der bisherigen Karte und gibt die untere, „ältere“ Geschenkkarte weiter.

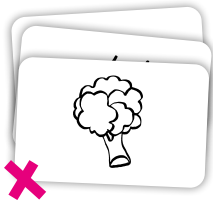


ABLAGESTAPEL



SPIELENDENDE

Das Spiel endet, sobald jemand **3 Geschenkkarten im persönlichen Ablagestapel** hat. Jede Geschenkkarte in eurem Stapel zählt einen Minuspunkt. Wer die **wenigsten Minuspunkte** gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Ihr könnt auch vor dem Spiel festlegen, dass ihr so viele Durchgänge spielt, wie Mitspielende am Tisch sitzen. Notiert dazu nach jedem Spiel die Punkte und rechnet sie am Schluss zusammen. Wer dann die wenigsten Minuspunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

TIPPS VOM AUTOR

Profitipp des Autors: Wenn du mal vergessen hast, welches Geschenk gerade vor dir liegt, lass es dir nicht anmerken! Denk dir einen Gegenstand aus und versuche, den Mitspielenden durch geschicktes Bluffen die Geschenkkarte unterzujubeln.

Spezial-Profitipp des Autors: Wenn du sicher weißt, was sich hinter der Geschenkkarte verbirgt, tu so, als wüsstest du es nicht. So bringst du deine Mitspielenden vielleicht dazu, die Karte umzudrehen und Minuspunkte zu kassieren.

Super-Spezial-Profitipp des Autors: Wenn du nicht sicher bist, was gerade unter der Geschenkkarte ist, tu so, als würdest du nur versuchen, unsicher zu klingen, und verwirre deine Mitspielenden mit diesem Doppel-Bluff.

ZU EINFACH?

Wenn ihr es ein bisschen schwieriger machen wollt, sortiert die Rückseiten einer Pfeilfarbe aus und spielt entweder nur mit den schwarzen Pfeilen oder nur mit den weißen Pfeilen.

IMMER NOCH ZU EINFACH? IHR SEID NUR ZU ZWEIT?

Wenn euch das immer noch zu leicht fällt oder ihr zu zweit spielen wollt, dann startet zu Beginn gleich mit jeweils 2 Geschenkkarten vor euch. Alle anderen Regeln aus dem Grundspiel bleiben bestehen.

Vergesst nicht: Neue Geschenkkarten werden ganz oben über den bisherigen Geschenken platziert. Die Karte ganz unten wird weitergegeben.

LUCAS



GESCHENKESHOP



ANNA

Autor: Kasper Lapp
Design: Jake Breish
Illustration: Easy Draws It
Redaktion: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distribution CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

THAT'S NOT A HAT



APERÇU ET BUT DU JEU

Vous vous faites sans arrêt des cadeaux et essayez de vous souvenir qui possède quel cadeau devant lui à chaque instant. Si vous n'êtes pas sûrs de l'objet qui se trouve devant vous, à vous de bluffer de manière suffisamment convaincante pour éviter de perdre des points.

À la fin de la partie, le vainqueur sera le joueur* qui aura perdu le moins de points.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et distribuez-en une à chacun : c'est votre cadeau de départ. Posez-le devant vous, dessin visible. Avec les cartes restantes, formez une pile, également dessin visible, au centre de la table : c'est la boutique de cadeaux. Essayez de mémoriser les cadeaux déjà retournés... même s'il y a des chances que vous les oubliez rapidement !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir reçu un cadeau commence.

Pour entamer la partie, prenez un nouveau cadeau de la boutique : piochez la première carte de la pile centrale, montrez-la à tous les joueurs, puis retournez-la. La flèche au dos de la carte vous indique si vous devez offrir ce cadeau à votre voisin de droite ou de gauche. Tout en tendant la carte au joueur indiqué, nommez ce que vous lui offrez : « Tiens, j'ai un(e) magnifique ... pour toi. »

La personne qui reçoit le cadeau a alors deux options : soit l'accepter, soit le refuser.

ACCEPTER LE CADEAU

Si vous pensez que le **cadeau annoncé** est bien **celui qui se cache au recto de la carte**, acceptez le cadeau.

Dans ce cas, remerciez le joueur pour son magnifique cadeau et conservez-le. Placez cette nouvelle carte, toujours **face cachée, au-dessus de** l'« ancienne » qui se trouvait déjà devant vous.

Vous avez désormais 2 cadeaux devant vous, mais vous ne pouvez en **conserver qu'un seul**. C'est donc à votre tour de faire un cadeau à une autre personne. Mais comme il ne serait pas convenable d'offrir le cadeau que vous venez de recevoir, vous retournez votre « **ancien** » cadeau face cachée et l'offrez à votre voisin de droite ou de gauche, **selon le sens de la flèche** indiqué au verso. N'oubliez pas d'annoncer **à voix haute** le nom du magnifique cadeau que vous faites.

La personne qui reçoit ce cadeau offre à son tour son « ancien » cadeau... même si celui-ci avait déjà été retourné, face cachée, lors d'un coup précédent. Et ainsi de suite jusqu'à ce que la personne qui reçoit le cadeau le refuse.

Important : Une fois retourné face cachée, un cadeau ne peut plus être consulté. Mais mémoriser quelques objets ne devrait pas vous poser de problèmes, n'est-ce pas ?



REFUSER UN CADEAU

Si vous pensez que le cadeau que vous venez de recevoir **ne correspond pas à l'objet annoncé**, vous pouvez le refuser. Il vous suffit de dire : « Ça n'est pas un ... ! » Vous n'avez pas besoin de nommer le bon objet.

Dans ce cas, retournez la carte pour dévoiler ce qui se cache au dos. Le joueur qui **a tort** place la carte devant lui, face visible, pour former une pile de défausse personnelle sur laquelle il placera toutes les cartes récupérées ainsi au cours du jeu. **Chaque carte dans votre défausse vous fera perdre 1 point.**

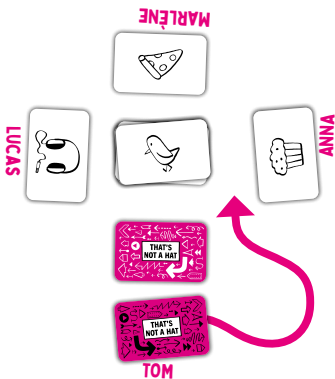
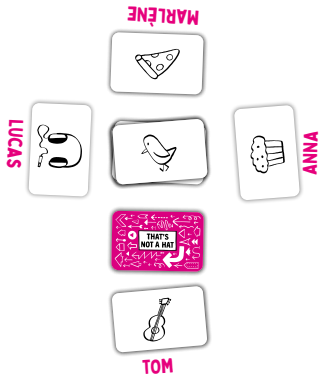
Le joueur qui perd 1 point doit piocher un **nouveau cadeau de la boutique**. Il le montre à tout le monde, puis le retourne face cachée et l'offre au voisin indiqué par le sens de la flèche. Puis la partie reprend comme décrit précédemment.

Important : Un nouveau cadeau de la boutique est **immédiatement offert**. Ne le placez pas devant vous.

EXEMPLE 1 – ACCEPTER UN CADEAU :

Tom vient de recevoir un piano de la part d'Anna et l'a placé au-dessus de son « ancien » cadeau, la guitare. Tom possède alors 2 cadeaux. Il doit donc retourner son ancien cadeau, la guitare, et l'offrir.

Le verso de la carte indique à Tom qu'il doit l'offrir à sa voisine de droite, Anna. Tandis qu'elle la place au-dessus de son muffin, Tom annonce : « Anna, j'ai une magnifique guitare pour toi ! ».



Anna, qui vient de voir la guitare, accepte le cadeau. Elle a désormais 2 cadeaux devant elle et doit donc retourner son « ancien » cadeau, le muffin, et l'offrir.

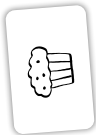
LUCAS



MARLENE



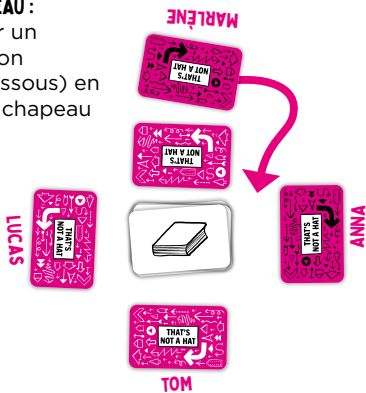
ANNA



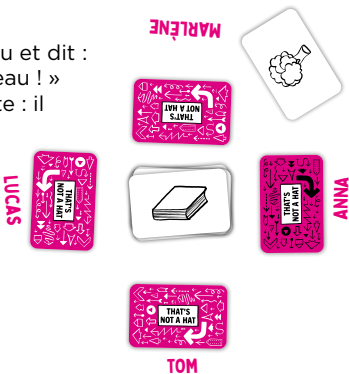
TOM

EXEMPLE 2 – REFUSER UN CADEAU :

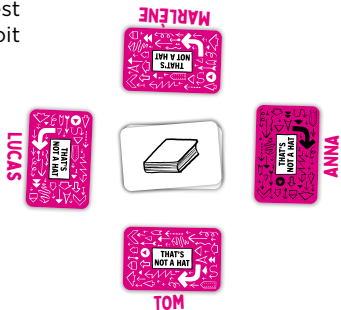
Marlène vient de recevoir un cadeau et offre à Anna son « ancien » cadeau (en dessous) en lui disant : « J'ai un beau chapeau pour toi, ici. »



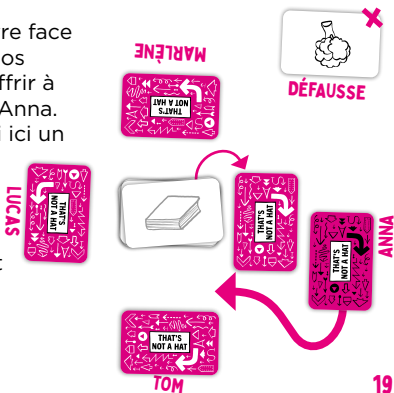
Anna doute que ce soit effectivement un chapeau et dit : « Ceci n'est pas un chapeau ! » Elle retourne alors la carte : s'agit d'un brocoli !



Marlène a tort et doit ajouter cette carte à sa pile de points négatifs. Elle pioche ensuite une nouvelle carte de la boutique. Comme le livre est un nouveau cadeau, elle doit l'offrir immédiatement.

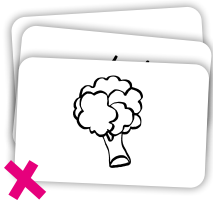


Marlène retourne le livre face cachée. La flèche au dos indique qu'elle doit l'offrir à sa voisine de gauche, Anna. Elle lui annonce : « J'ai ici un magnifique livre pour toi. » Anna accepte le nouveau cadeau, le place au-dessus de la carte qu'elle possédait déjà, puis offre son « ancien » cadeau...



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a récupéré **3 cadeaux dans sa pile de défausse**. Chaque joueur perd 1 point par carte dans sa pile de défausse. Celui qui a **perdu le moins de points** remporte la partie.



Avant le début de la partie, vous pouvez aussi convenir de jouer autant de manches que de joueurs. Notez alors les points à l'issue de chaque manche et faites le total à la fin. Celui qui a perdu le moins de points au total remporte la partie.

CONSEILS DE L'AUTEUR

Ruse de l'auteur : Si vous oubliez le cadeau qui se trouve devant vous, faites comme si de rien n'était ! Inventez un objet et essayez de bluffer de manière convaincante au moment de le repasser à votre voisin.

Ruse spéciale de l'auteur : Si vous êtes certain de l'objet qui se cache devant vous, faites comme si vous ne le saviez pas. Vous amènerez peut-être votre voisin à refuser le cadeau et à ainsi perdre des points.

Super ruse spéciale de l'auteur : Si vous n'êtes pas sûr du cadeau qui se cache devant vous, faites comme si vous faisiez semblant de ne pas en être certain et induisez votre voisin en erreur par ce double bluff.

TROP FACILE ?

Pour des parties un peu plus complexes, triez les cartes selon la couleur des flèches au dos et jouez uniquement avec les noires ou les blanches.

ENCORE TROP FACILE ? VOUS NE JOUEZ QU'À DEUX ?

Si vous trouvez cela encore trop facile ou que vous jouez à 2, distribuez dès le départ 2 cadeaux à chacun. Les autres règles du jeu de base ne changent pas.

N'oubliez pas : Les nouveaux cadeaux doivent toujours se trouver en haut, au-dessus des cadeaux que vous possédez déjà. Offrez toujours celui tout en bas.

LUCAS



BOUTIQUE DE
CADEAUX



ANNA

Auteur : Kasper Lapp

Design : Jake Breish

Illustrations : Easy Draws It

Rédaction : Matthias Karl & Verena Weber

© 2023

ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S. · 21, rue de Dornach · F-68120 Pfstatt

**THAT'S
NOT A HAT**



SPELIDEE EN DOEL VAN HET SPEL

Jullie geven elkaar cadeautjes en proberen daarbij te onthouden, wie welk cadeau voor zich heeft liggen. Als je niet zeker weet, welk cadeau er voor je ligt moet je vol overtuiging bluffen – anders krijg je minpunten.

Wie aan het einde de minste minpunten heeft, wint het spel!

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Schud de cadeaukaarten goed door elkaar en geef elke speler een kaart. Dit is jullie eerste cadeau, leg het met de symboolkant naar boven open voor je neer. Leg de overige kaarten ook met de symboolkant naar boven als open stapel in het midden op tafel – dit is de cadeauwinkel. Probeer te onthouden, welke cadeaus er al liggen.

SPELVERLOOP

Wie als laatste een cadeau heeft gekregen, mag het spel beginnen.

Aan het begin van het spel mag je een nieuw cadeau uit de cadeauwinkel halen. Pak daarvoor de **bovenste kaart van de open stapel** in het midden, laat deze aan alle spelers zien en draai hem vervolgens om. De achterkant verradt of je de kaart naar **rechts of naar links moet doorgeven**. Terwijl je de kaart aan de persoon naast je doorgeeft, benoem je het cadeau door te zeggen: "Ik heb hier een mooi 'XYZ' voor je."

De persoon die het cadeau heeft gekregen heeft nu twee mogelijkheden – of hij/zij **pakt het cadeau** of hij/zij **wijst het af**.

Belangrijk: nieuwe cadeaus uit de cadeauwinkel worden altijd onmiddellijk aan je medespelers gegeven. Geef ze daarom meteen verder, zonder ze bij je neer te leggen.



CADEAU AANNEMEN

Als je denkt dat het **genoemde cadeau werkelijk op de kaart** staat, dan kun je het cadeau aannemen.

In dit geval bedank je voor het mooie cadeau en je houdt de zojuist verkregen kaart. Het “nieuwe” cadeau plaats je altijd **blind boven** de “oude”, al voor je liggende, cadeaukaart.

Nu heb je 2 cadeaus voor je liggen - je mag echter **altijd maar 1 cadeau** hebben. Daarom is het nu jouw beurt om iemand anders een cadeau te geven - bovendien zou het onbeleefd zijn om het cadeau dat je net gekregen hebt weer weg te geven. Draai daarom je **“oude”** nog open liggende cadeaukaart om en geef je cadeau **volgens de richting van de pijl** op de achterkant van de kaart aan de persoon links of rechts van je door. Vergeet daarbij niet, **hardop te zeggen** welk mooi cadeau je hier hebt.

De speler aan wie je je cadeau hebt gegeven, geeft nu ook zijn “oudere” cadeau door - ook als de cadeaukaart in een eerdere beurt al op de achterkant is gedraaid. Dit gaat net zo lang door, tot een speler een cadeaukaart afwijst.

Belangrijk: Cadeaus die al op de achterkant zijn gedraaid, mogen natuurlijk **niet meer** worden **bekeken** - maar het is toch zeker geen probleem die paar kaarten te onthouden, toch?



CADEAU AFWIJZEN

Als je denkt dat de cadeaukaart die je net gekregen hebt, **niet overeenkomt met het genoemde voorwerp**, kun je het cadeau afwijzen. Het is dan voldoende als je zegt: “Dat is geen xxx”. Je hoeft niet het juiste voorwerp te noemen.

In dit geval draai je de betreffende cadeaukaart om en onthult wat er op de kaart staat. De speler die **ongelijk** had, legt de cadeaukaart open als **minpunt in zijn persoonlijke aflegstapel**. Ook alle andere minpunten die je in de loop van het spel krijgt, komen open op je persoonlijke aflegstapel.

Wie een minpunt heeft gekregen, moet een nieuw cadeau uit de cadeauwinkel halen. Pak daarvoor een **nieuwe kaart van de stapel**, laat deze aan iedereen zien, draai hem op de achterkant en geef de cadeaukaart aan de speler die op de achterkant van de kaart is aangegeven. Daarna gaat het spel verder zoals boven beschreven.

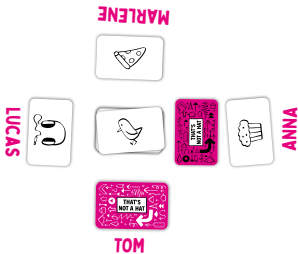
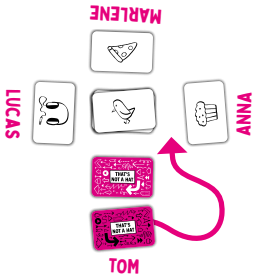
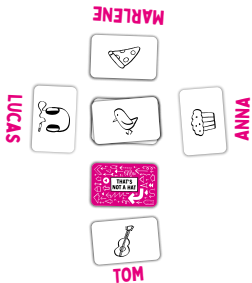
Belangrijk: nieuwe cadeaus uit de cadeauwinkel **worden altijd onmiddellijk aan je medespelers gegeven**. Geef ze daarom meteen verder, zonder ze bij je neer te leggen.

VOORBEELD 1 – CADEAU AANNEMEN:

Tom heeft zojuist de piano van Anna gekregen en boven zijn “oude” cadeau, de gitaar, gelegd. Nu heeft Tom 2 cadeaus voor zich liggen. Daarom moet hij zijn “oudere” cadeau, de gitaar, omdraaien en doorgeven.

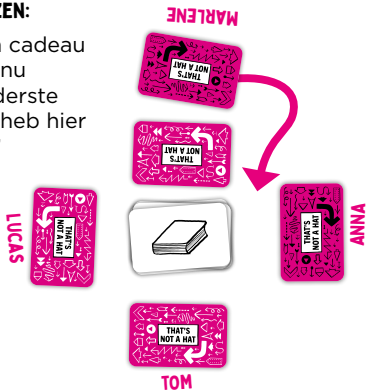
Op de achterkant van de cadeaukaart kan Tom zien, dat hij het cadeau aan zijn rechterbuurvrouw Anna moet doorgeven. Terwijl hij de kaart boven Anna’s muffin legt, zegt Tom: “Anna, ik heb hier een mooie gitaar voor je.”

Anna heeft de gitaar zojuist gezien en accepteert het cadeau daarom. Nu heeft Anna 2 cadeaus voor zich liggen en moet daarom haar “oudere” cadeau, de muffin, omdraaien en doorgeven.

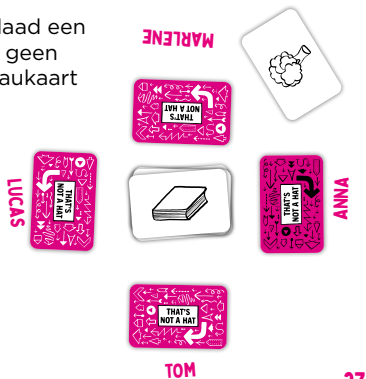


VOORBEELD 2 – CADEAU AFWIJZEN:

Marlene heeft zojuist een cadeau gekregen en geeft Anna nu haar “oudste” en dus onderste cadeaukaart en zegt: “Ik heb hier een mooie hoed voor je.”

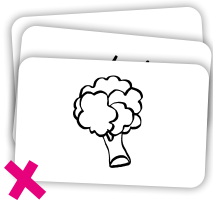


Anna twijfelt of er inderdaad een hoed ligt en zegt: “Dat is geen hoed!” Ze draait de cadeaukaart om - het is broccoli!



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt, zodra iemand **3 cadeaukaarten op een persoonlijke aflegstapel** heeft liggen. Iedere cadeaukaart in je stapel telt als minpunt. Wie de **minste minpunten** heeft, wint het spel.



Jullie kunnen vóór het spel ook afspreken, dat jullie zoveel rondes spelen als het aantal spelers dat meedoet. Noteer dan na iedere ronde de punten en tel ze aan het einde op. Wie dan de minste minpunten heeft, wint het spel.

TIPS VAN DE AUTEUR

Tip voor gevorderden: als je vergeten bent welk cadeau voor je ligt, laat het dan niet merken! Bedenk een voorwerp en probeer de cadeaukaart binnen te halen door slim te bluffen.

Speciale tip voor gevorderden: als je zeker weet wat er op de cadeaukaart staat, doe dan net alsof je het niet weet. Dan kun je je medespelers misschien overhalen om de kaart om te draaien en minpunten te incasseren.

Super-speciale tip voor gevorderden: als je niet zeker weet wat er op de cadeaukaart staat, doe dan net alsof je onzeker bent en breng de andere spelers in de war met deze dubbele bluf.

TE EENVOUDIG?

Als jullie het een beetje moeilijker willen maken, sorteert de kaarten dan op de kleur van de pijl, haal 1 kleur eruit en speel alleen met de zwarte pijlen of alleen met de witte pijlen.

NOG STEEDS TE EENVOUDIG? ZIJN JULLIE MET Z'N TWEËN?

Als jullie het nog te makkelijk vinden of met z'n tweeën willen spelen, begin dan meteen met ieder 2 cadeaukaarten voor je. Alle andere regels uit het basisspel blijven hetzelfde.

Vergeet niet: nieuwe cadeaukaarten worden helemaal bovenaan de kaarten gelegd die je tot nu toe hebt. De kaart helemaal onderaan wordt doorgegeven.



Auteur: Kasper Lapp
Design: Jake Breish
Illustraties: Easy Draws It
Redactie: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023

ravensburger.com

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA

BITM Atomiumsquare Box 357

B-1020 Brussel - Bruxelles Amersfoort

**THAT'S
NOT A HAT**



IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Scambiandovi regali a vicenda cercate di ricordare quale regalo ciascuno di voi ha davanti a sé. Se non sai con precisione quale regalo si suppone sia davanti a te, dovrai bluffare in modo convincente, altrimenti riceverai dei punti negativi.

Vince il gioco chi alla fine ha il minor numero di punti negativi!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate con cura le carte regalo e distribuite una carta a ciascun giocatore. Questa rappresenta il vostro primo regalo che posizionerete con il lato del simbolo scoperto davanti a voi. Posizionate le restanti carte, anch'esse con il lato del simbolo a faccia in su, come mazzo scoperto al centro del tavolo: questo sarà il negozio dei regali. Cercate di ricordare quali regali sono scoperti in quel momento, anche se (probabilmente) ve ne dimenticherete in un attimo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

L'ultima persona a cui è stato fatto un regalo inizia.

All'inizio della partita, devi acquistare un nuovo regalo dal negozio dei regali: preleva la **carta in cima al mazzo scoperto** al centro, mostrala a tutti gli altri e rigirala subito dopo. Il retro ti indica se devi **passare** la carta regalo a **destra o a sinistra**. Mentre passi la carta alla persona accanto a te, dai un nome al regalo dicendo: "Ho un/a bel/la XYZ per te".

La persona che riceve il dono ha ora due opzioni: **accettare il regalo** o **rifiutarlo**.

ACCETTARE IL REGALO

Se ritieni che il **regalo dichiarato sia davvero nascosto sotto la carta**, allora dovresti accettarlo.

In questo caso, ringrazia per il fantastico dono e conserva la carta appena ricevuta: posiziona sempre la “nuova” carta regalo **coperta sopra** la “vecchia” che già si trovava davanti a te.

A questo punto hai davanti 2 regali, tuttavia è previsto che tu abbia **sempre e solo 1 regalo**. Pertanto, è ora il tuo turno di fare un regalo a un'altra persona, ma sarebbe scortese regalare il dono appena ricevuto. Gira quindi la tua **“vecchia”** carta regalo scoperta e passa il regalo alla persona alla tua destra o alla tua sinistra **secondo la direzione indicata dalla freccia** sul retro. Non dimenticare di **dire ad alta voce** quale bel regalo stai facendo.

La persona che lo riceve passerà quindi a sua volta il proprio “vecchio” regalo, anche nel caso in cui la carta regalo sia stata girata a faccia in giù durante un turno precedente. Il gioco si svolge in questo modo finché una persona rifiuta una carta regalo offerta.

Importante: chiaramente i regali che già sono stati girati a faccia in giù **non devono più essere guardati:** non sarà mica un problema ricordare un paio di carte, vero?



RIFIUTARE IL REGALO

Se ritieni che la carta regalo appena ricevuta **non corrisponda all'oggetto dichiarato** puoi rifiutare il regalo. Per farlo ti basterà dire: “Non è un/una XYZ” e non sarà necessario indovinare l'oggetto corretto.

A questo punto, gira la carta regalo e rivela cosa vi si nasconde dietro. La persona che ha **sbagliato** dispone la carta regalo scoperta in **un mazzo di scarti personale come punto negativo**. Tutti i punti negativi che riceverete durante il gioco verranno a loro volta posizionati scoperti sul vostro mazzo di scarti personale.

Chi ha ricevuto un punto negativo dovrà acquistare un nuovo regalo dal negozio dei regali: pesca quindi una nuova **carta dal mazzo**, la mostra a tutti, la gira a faccia in giù e passa la carta regalo alla persona indicata dalla freccia. Il gioco prosegue a questo punto come descritto sopra.

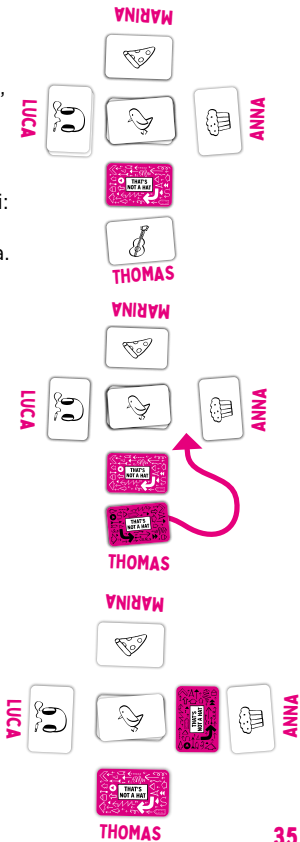
Importante: i nuovi regali provenienti dal negozio dei regali **devono sempre essere subito donati agli avversari**. Passateli quindi subito senza posizzionarveli davanti.

ESEMPIO 1: ACCETTARE IL REGALO

Thomas ha appena ricevuto il pianoforte da Anna e lo posiziona sopra il suo “vecchio” regalo, la chitarra, ma senza coprirla, come illustrato nell’immagine. A questo punto Thomas ha davanti a sé 2 regali: deve quindi girare e regalare il suo “vecchio” regalo, la chitarra.

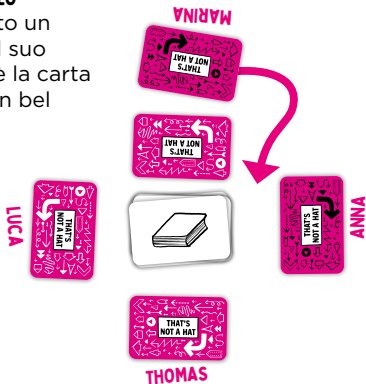
Il retro della carta regalo indica a Thomas che deve passare il regalo alla sua vicina di destra Anna. Posizionando la carta sul muffin di Anna, Thomas afferma: “Ho una bella chitarra per te, Anna”.

Anna ha appena visto la chitarra e quindi accetta il regalo. A questo punto è Anna ad avere 2 regali davanti a sé e dovrà quindi girare e regalare il suo “vecchio” regalo, il muffin.

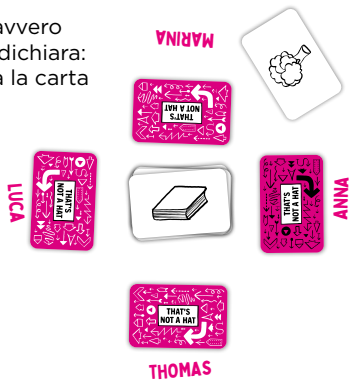


ESEMPIO 2: ACCETTARE IL REGALO

Marina ha appena ricevuto un regalo e passa ad Anna il suo regalo “più vecchio”, cioè la carta sottostante e dice: “Ho un bel cappello per te”.



Anna dubita che ci sia davvero un cappello nel regalo e dichiara: “Non è un cappello!” Gira la carta regalo: il broccolo!



Marina ha sbagliato e deve quindi posizionare la carta regalo in un mazzo di scarti personale come punto negativo. Di conseguenza, dovrà acquistare un nuovo regalo dal negozio dei regali. Pesca una nuova carta dal mazzo scoperto al centro del tavolo.

Poiché il libro è una carta regalo nuova proveniente dal negozio di regali, dovrà passarla immediatamente.



MAZZO DI SCARTI



THOMAS

Marina gira quindi la carta con il libro e la freccia sul retro indica che la deve passare alla sua vicina di sinistra, Anna, dicendo: "Ho un bel libro per te". Anna accetta il regalo, posiziona la carta regalo sopra alla precedente e passa la "vecchia" carta regalo sottostante.



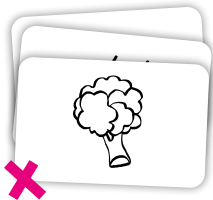
MAZZO DI SCARTI



THOMAS

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina appena qualcuno ha **3 carte regalo nel proprio mazzo di scarti personale**. Ogni carta regalo nel mazzo vale un punto negativo. Chi ha collezionato **il minor numero di punti negativi** vince la partita.



Prima della partita potete anche decidere di giocare tanti turni quanti sono i giocatori al tavolo. Annotate quindi i punteggi dopo ogni partita e addizionategli alla fine. Chi ha collezionato il minor numero di punti negativi vince la partita.

SUGGERIMENTI DELL'AUTORE

Suggerimento pro dell'autore:

se hai dimenticato quale regalo si trova davanti a te non farti scoprire! Pensa a un oggetto e, bluffando, cerca di rifilare agli altri giocatori la carta regalo.

Suggerimento dell'autore per diventare un pro:

se sai con certezza cosa si nasconde sotto la carta regalo, fai finta di non esserne sicuro. In questo modo, potresti convincere gli avversari a girare la carta e a collezionare così punti negativi.

Suggerimento dell'autore per diventare un super pro:

se non sei sicuro di cosa si nasconda sotto la carta regalo, fai finta di voler solo sembrare incerto e confondi così gli avversari con un doppio bluff.

TROPPO FACILE?

Se volete rendere il gioco un po' più difficile, rimuovete le carte con la freccia sul retro di un colore e giocate soltanto con le frecce nere o le frecce bianche.

ANCORA TROPPO FACILE? SIETE SOLO IN DUE?

Se continua a sembrarvi troppo facile o volete giocare in due, iniziate la partita con davanti a voi 2 carte regalo ciascuno. Si applicano poi tutte le altre regole del gioco di base.

Non dimenticate: le nuove carte regalo vanno posizionate sopra il regalo presente fino a quel momento. La carta sottostante va passata.



Autore: Kasper Lapp
Design: Jake Breish
Illustrazioni: Easy Draws It
Redazione: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023

ravensburger.com

Ravensburger S.r.l. · Strada 4 Palazzo A8, 20090 · Assago Milanofiori, IT

