

# THAT'S NOT A HAT



110




DE • FR • 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!

 Habt ihr **THAT'S NOT A HAT** schon mal gespielt? Dann müsst ihr nur auf Seite 10 die neuen Regeln der Sonderkarten lesen. Alle anderen lesen hier weiter:

## SPIELVORBEREITUNG



Sortiert vor dem ersten Spiel die 30 Sonderkarten aus. Diese unterscheiden sich durch die Rückseiten, auf denen die Pfeile in verschiedene Richtungen (und nicht nur nach links oder rechts) zeigen.

Mischt die Geschenkkarten gut durch und gebt **jedem 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.



**GESCHENKESHOP**



Versucht euch schon mal zu merken, welche Geschenke gerade ausliegen – auch wenn ihr es (vielleicht) gleich wieder vergessen werdet.

## SPIELBLAUF

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

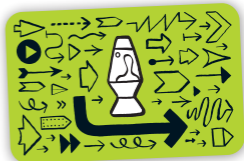
Wenn du der Meinung bist, dass sich das **genannte Geschenk tatsächlich unter der Karte** verbirgt, dann solltest du das Geschenk annehmen.

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 auszusprechen**, 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

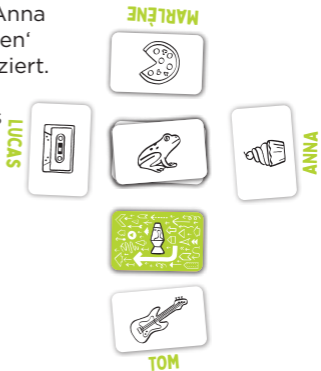
Wenn du der Meinung bist, dass die Geschenkkarte, die du gerade erhalten hast, **nicht mit dem genannten Gegenstand übereinstimmt**, kannst du das Geschenk ablehnen. Dazu reicht es, wenn du sagst: „Das ist kein XYZ.“ Du musst nicht den richtigen Gegenstand benennen.

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 in eurem persönlichen Ablagestapel.

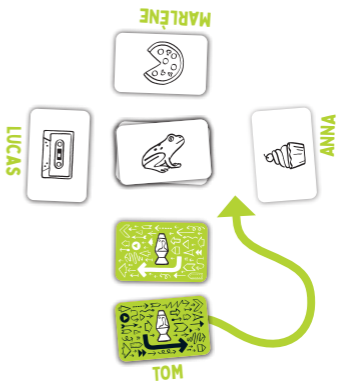
Wer einen Minuspunkt bekommen hat, muss ein neues Geschenk aus dem Geschenkeshop holen. Ziehe dazu eine neue **Karte vom Stapel**, zeige sie allen, drehe sie auf die Rückseite und gib die Geschenkkarte an die entsprechende Person in Pfeilrichtung weiter. Danach geht das Spiel weiter wie oben beschrieben.

**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 die Diskette von Anna erhalten und über seinem ‚alten‘ Geschenk, der E-Gitarre, platziert. Nun hat Tom 2 Geschenke vor sich liegen. Deshalb muss er sein ‚älteres‘ Geschenk, die E-Gitarre, umdrehen und weiterschchenken.



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



Anna hat die E-Gitarre gerade erst gesehen und akzeptiert das Geschenk deshalb. Nun hat Anna 2 Geschenke vor sich liegen und muss deshalb ihr ‚älteres‘ Geschenk, den Cupcake, umdrehen und weiterschenken.

LUCAS



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 die Karotte!





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

MARLENE



ANNA

LUCAS



TOM

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.

Anna akzeptiert das Geschenk, platziert die neue Geschenkkarte oberhalb der bisherigen Karte und gibt die untere, 'ältere' Geschenkkarte weiter.

X



ABLAGESTAPEL

MARLENE



ANNA

LUCAS

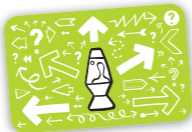


TOM

# SONDERKARTEN

Wenn ihr mit den **Sonderkarten** spielt, dann mischt ihr vor dem Spiel **alle 110 Karten** gut durch. Die Spielvorbereitung und der Spielablauf sind identisch zum normalen Spiel.

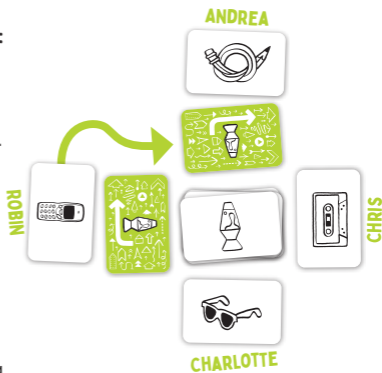
Die Sonderkarten haben auf den Rückseiten Pfeile, die in verschiedene Richtungen zeigen. Wenn du eine solche Geschenkkarte weitergeben musst, dann darfst du diese Karte **beliebig verschenken**. Du darfst sie dir aber **nicht selbst** schenken!



Sonderkarten werden genauso wie andere Geschenke **angenommen**. Du darfst sie natürlich auch **ablehnen**, wenn du der Meinung bist, dass die Geschenkkarte, die du gerade erhalten hast, nicht mit dem genannten Gegenstand übereinstimmt.

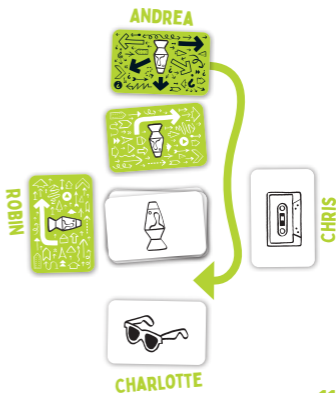
### BEISPIEL 3 – SONDERKARTEN:

Andrea hat gerade ein Geschenk von Robin erhalten. Sie dreht nun ihr 'altes' Geschenk um.



Da es eine Sonderkarte ist, darf sie diese in eine beliebige Richtung verschenken.

Sie gibt das Geschenk an Charlotte weiter und sagt: „Charlotte, ich habe hier einen schönen biegsamen Stift für dich.“ Charlotte nimmt das Geschenk an, da sie den Stift gerade erst offen gesehen hat. Daraufhin dreht Charlotte ihr 'altes' Geschenk (die Brille) um, sie verschenkt es und das Spiel geht weiter.



## 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 bleiben bestehen.

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

CHARLOTTE



GESCHENKESHOP



ANDREA

Autor: Kasper Lapp  
Design: Jake Breish / Julia Simon  
Illustration: Easy Draws It  
Redaktion: Matthias Karl

© 2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

# 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.

Vous avez déjà joué à **THAT'S NOT A HAT** ? Alors vous n'avez besoin que de lire les règles des cartes spéciales, page 21. Dans le cas contraire, lisez la suite...



## MISE EN PLACE



Avant la première partie, triez les 30 cartes spéciales. Le dos de ces cartes se distingue par des flèches qui pointent dans toutes les directions (et non plus uniquement vers la gauche ou la droite).

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.

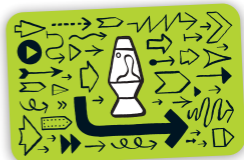
Dans ce cas, remerciez le joueur pour son magnifique cadeau et conservez-le. Placez cette nouvelle carte, toujours **face cachée, au-dessus de** « l'ancienne » qui se trouvait déjà devant vous.

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.

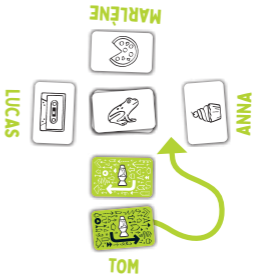
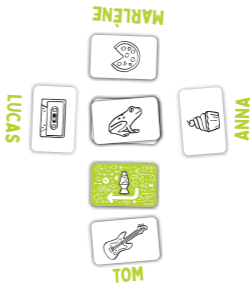
**Important :** Un nouveau cadeau de la boutique est **immédiatement offert**. Ne le placez pas devant vous.

## 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 cupcake, 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 cupcake, et l'offrir.



## EXEMPLE 2 – REFUSER UN CADEAU :

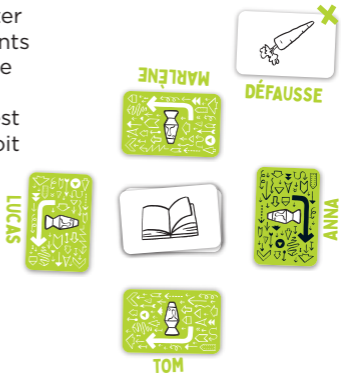
Marlène vient de recevoir un cadeau et offre à Anna son « ancien » cadeau (en dessous) en lui disant : « J'ai un beau chapeau pour toi, ici. »



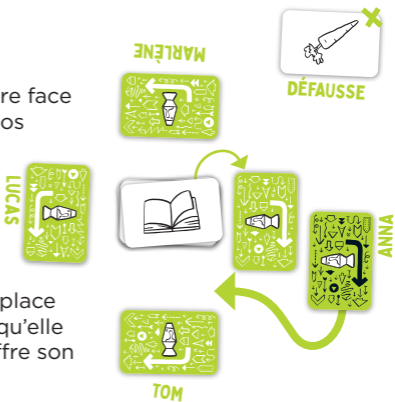
Anna doute que ce soit effectivement un chapeau et dit : « Ceci n'est pas un chapeau ! » Elle retourne alors la carte : il s'agit d'une carotte !



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...



# CARTES SPÉCIALES

Si vous utilisez les cartes spéciales, mélangez bien les **110 cartes** avant le début de la partie. La mise en place et le déroulement de la partie restent identiques au jeu de base.

Au dos des cartes spéciales figurent des flèches qui pointent dans toutes les directions. Vous pouvez offrir un tel cadeau à **qui vous voulez, sauf à vous-même !**



Une carte spéciale peut être **acceptée** comme n'importe quel autre cadeau. Vous pouvez bien sûr aussi la **refuser** si vous pensez que le cadeau offert ne correspond pas à celui annoncé.

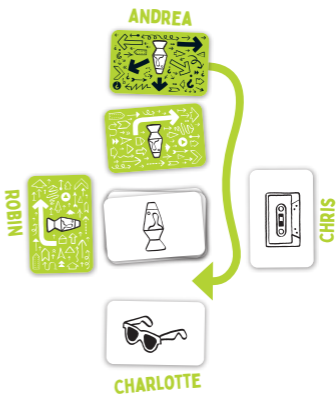
### EXEMPLE 3 – CARTES SPÉCIALES :

Andréa vient de recevoir un cadeau de Robin. Elle retourne alors son « ancien » cadeau.



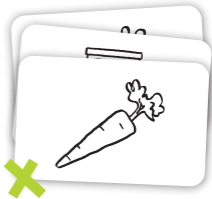
Comme il s'agit d'une carte spéciale, elle peut l'offrir au joueur de son choix.

Elle décide de l'offrir à Charlotte en lui disant : « Charlotte, j'ai un magnifique crayon souple pour toi. » Charlotte accepte son cadeau car elle vient juste de le voir quand il était encore visible. Charlotte retourne ensuite son « ancien » cadeau (les lunettes), l'offre et la partie continue...



## 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 ?

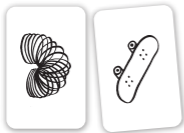
Pour des parties un peu plus complexes, triez les cartes selon la couleur des flèches au dos et jouez uniquement avec les noires ou les blanches.

## 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.

CHARLOTTE



BOUTIQUE DE  
CADEAUX



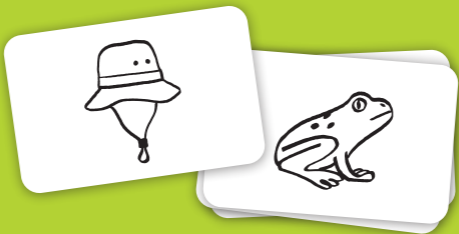
ANDREA

Auteur : Kasper Lapp  
Design : Jake Breish / Julia Simon  
Illustrations : Esay Draws It  
Rédaction : Matthias Karl

© 2024  
ravensburger.com  
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



# THAT'S NOT A HAT



## IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Scambiandovi regali a vicenda dovete cercare di ricordare che regalo ciascuno di voi ha davanti a sé. Se non sai con precisione quale regalo dovresti avere davanti a te, dovrai bluffare in modo convincente, altrimenti riceverai dei punti negativi.

Vince il giocatore\* che alla fine ha il minor numero di punti negativi!

**Avete già giocato a THAT'S NOT A HAT? Allora dovete solo leggere le nuove regole delle carte speciali a pagina 32. Per tutti gli altri, continuate pure la lettura.**



*\*Il termine "giocatore" e l'uso generale del maschile si deve intendere come neutrale nei confronti del genere. Viene utilizzato per rendere più semplice la lettura di questo regolamento.*

# PREPARAZIONE DEL GIOCO



Prima di cominciare, tenete da parte le 30 carte speciali. Queste si distinguono per i dorsi, su cui le frecce puntano in diverse direzioni (e non solo a sinistra o a destra).

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 sono i regali scoperti in quel momento, anche se (probabilmente) ve ne dimenticherete in un attimo.



IL NEGOZIO  
DEI REGALI

# 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

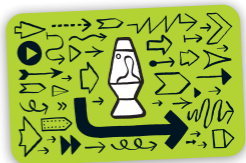
Se ritieni che il **regalo dichiarato sia davvero nascosto sotto la carta**, allora dovresti accettarlo.

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

A questo punto hai davanti 2 regali, tuttavia è previsto che tu possa avere **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 che era scoperta e passala alla persona alla tua destra o alla tua sinistra **secondo la direzione indicata dalla freccia** sul retro. Non dimenticare di **dire ad alta voce** che 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 deve 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 la passa alla persona indicata dalla freccia. Il gioco prosegue a questo punto come descritto sopra.

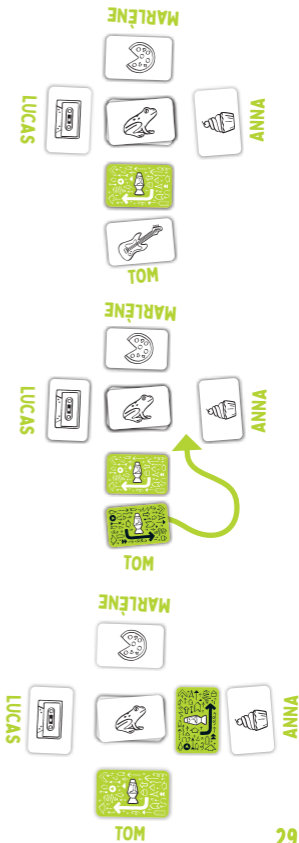
**Importante:** i nuovi regali provenienti dal negozio dei regali **devono sempre essere subito donati agli avversari**. Passateli quindi immediatamente senza posizzionarli davanti a voi.

## ESEMPIO 1: ACCETTARE IL REGALO

Tom ha appena ricevuto un regalo da Anna e lo posiziona sopra il suo 'vecchio' regalo, la chitarra, ma senza coprirlo, 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 Tom che deve passare il regalo alla sua vicina di destra Anna. Posizionando la carta al di sopra del 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: RIFIUTARE IL REGALO

Marlène ha appena ricevuto un regalo e passa ad Anna il suo regalo più 'vecchio', cioè la carta sottostante, dicendo: "Ho un bel cappello per te".



Anna dubita che il regalo sia davvero un cappello e dichiara: "Non è un cappello!" Gira la carta regalo: una carota!



Marlène 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 e pesca quindi 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.



Marlène 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.



## CARTE SPECIALI

Se giocate con le **carte speciali**, dovrete mescolare bene **tutte le 110 carte** prima dell'inizio della partita. La preparazione e lo svolgimento del gioco sono poi identici a quelli di una partita normale.

Le carte speciali hanno sul retro delle frecce che puntano in varie direzioni. Se dovete consegnare un regalo di questo tipo, potrete regalarlo **a chiunque**. Non potete regalare la carta a voi stessi!



Le carte speciali vengono **accettate** come le altre normali carte regalo. Naturalmente, è possibile **rifiutarle** se si ritiene che la carta non corrisponda all'articolo dichiarato dal giocatore.

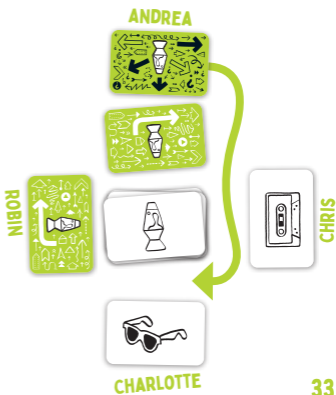
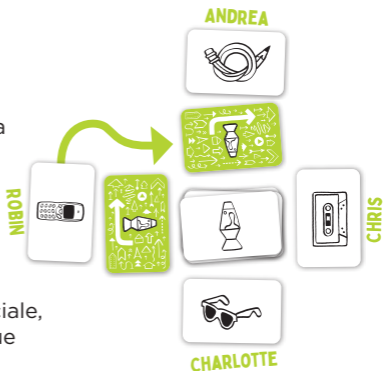


### ESEMPIO 3 – CARTE SPECIALI:

Andrea ha appena ricevuto un regalo da Robin. Gira il suo 'vecchio' regalo a faccia in giù.

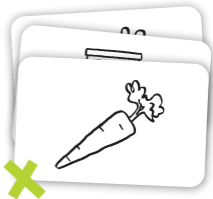
Poiché il suo 'vecchio' regalo è una carta speciale, può regalarla a chiunque senza seguire il giro.

Sceglie dunque di passare il regalo a Charlotte dicendo: "Charlotte, ho una bella matita pieghevole per te". Charlotte allora gira il 'suo vecchio' regalo (gli occhiali), lo dà via e il gioco continua.



## 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 sommateli 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 rifiutare il regalo 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.

CHARLOTTE



IL NEGOZIO  
DEI REGALI



ANDREA

Autore: Kasper Lapp  
Design: Jake Breish / Julia Simon  
Illustrazioni: Easy Draws It  
Redazione: Matthias Karl

© 2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

