

**THAT'S
NOT A HAT**



Ravensburger

240038-01

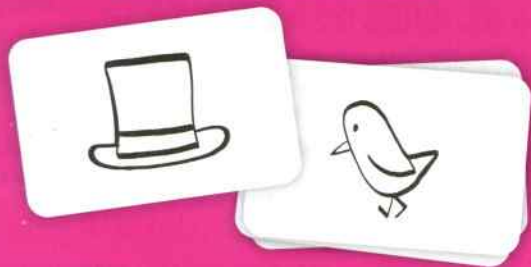
110



DE • FR • NL • IT

Ravensburger

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.

Marlene heeft ongelijk en moet de cadeaukaart als minpunt in haar persoonlijke aflegstapel leggen. Daarna moet ze uit de cadeauwinkel een nieuw cadeau halen. Ze trekt daarvoor een nieuwe kaart van de open stapel in het midden van de tafel. Omdat het boek een hele nieuwe cadeaukaart uit de cadeauwinkel is, moet ze het meteen doorgeven.



Marlene draait de boek-kaart om. De pijl op de achterkant laat zien dat ze de kaart aan haar linker buurspeler Anna moet geven, terwijl ze zegt: "Ik heb hier een mooi boek voor je." Anna accepteert het cadeau, legt de nieuwe cadeaukaart boven de vorige kaart en geeft de onderste, "oudere" cadeaukaart door.



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, sorteer 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.



LUCAS



CADEAUWINKEL



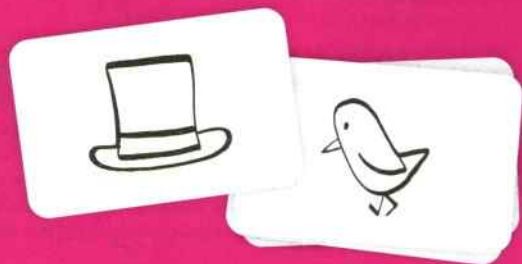
ANNA

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

IT

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!