

THAT'S NOT A HAT



110



EN • FR • ES • PT

Ravensburger

OBJECTIVE

Players give gifts to each other while trying to remember who gave what and which gift they have in front of them. If they can't remember, they have to bluff to avoid a penalty point. Whoever has the lowest score at the end wins!

SETUP

Shuffle the gift cards and deal each player a card. Players place the card face up in front of them. Place the rest of the cards face up in a draw pile in the middle of the table to form the gift shop. Pay attention to which gift is in front of each player.



HOW TO PLAY

The player who last received a gift begins the game.

To start the game, this player draws a new gift from the gift shop by taking the **top card from the face up draw pile** in the middle of the table. The player shows the card (the gift) to everyone, then places it face down in front of them. The card back has an arrow that indicates which direction the player must pass the gift (**to the right or to the left**). As the player passes the gift, they identify the gift out loud, saying “I have a nice ___ for you.”

The player receiving the gift now has two options – they can either **accept the gift** or they can **refuse it**.



ACCEPT A GIFT

If the player receiving a gift believes the card **actually has the gift identified by the giver**, they should accept the gift.

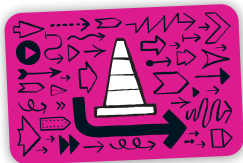
To accept, the player says “thank you” and places the card **face down above** their original (“old”) gift card in front of them.

Now the player has 2 gifts in front of them, so it’s their turn to **give a gift**. However, it would be rude to re-gift a new gift! Players give their “**old**” gift (the card closest to them) and leave the “new” gift in front of them. (If this is the first time they give a gift in the game, they will need to flip their “old” gift card over so it’s face down before gifting it.) They give the “old” gift to the person on their right or their left, **following the direction indicated by the arrow** on the card back.

Tip: Don’t forget to identify the gift out loud when giving it away!

The player who receives the gift then has the choice to accept or refuse the gift, following this same pattern. Play continues until a player refuses a gift.

Note: Once a gift card is flipped over so it’s face down, **no player can take a peek**. But it’s not a problem to remember a few cards, right?



REFUSE A GIFT

When a player believes the gift they are given was **not correctly identified** by the giver, they should refuse the gift by saying “That’s not a ____.” (Players do not have to correctly identify the gift after refusing it.)

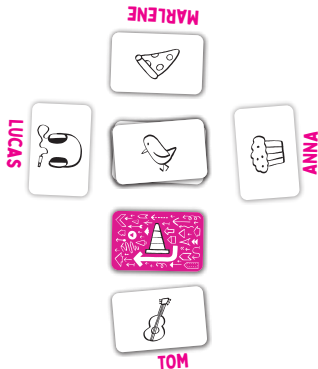
Next, the player flips the card over and reveals the gift. Whichever player is **wrong** (the giver or the receiver) takes the card and places it face up in their **personal discard pile as a penalty point**.

The player who receives a penalty point must **draw a new gift** from the gift shop. They draw the new gift, show the card to all players, then give the gift to the appropriate player, following the direction indicated by the arrow on the card back. The game continues from this point.

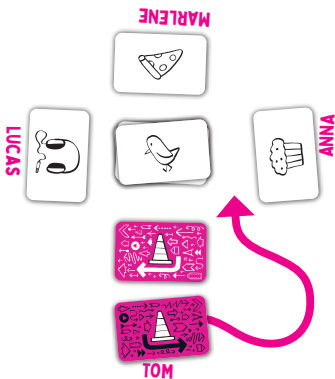
Note: As you never buy gifts for yourself, new gifts drawn from the gift shop are **always gifted immediately**. They are never placed in front of the player as a “new” gift.

EXAMPLE 1 - ACCEPTING A GIFT:

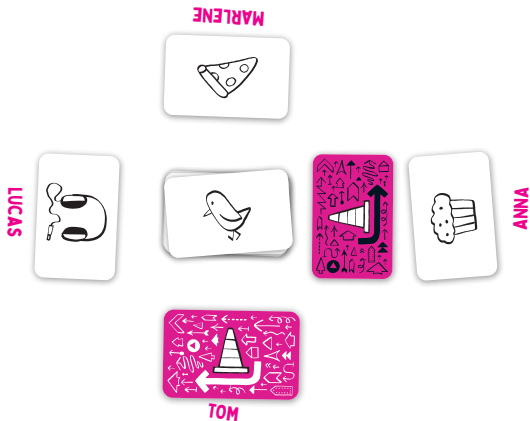
Tom has just received a piano (face down) from Anna and placed it above his “old” gift, the guitar. Now Tom has 2 gifts in front of him. He must pass on his “old” gift, the guitar, so he flips the card over.



The arrow on the card back tells Tom that he needs to pass the gift on to Anna. While placing the card above Anna's muffin card, Tom says, “Anna, I have a nice guitar for you.”

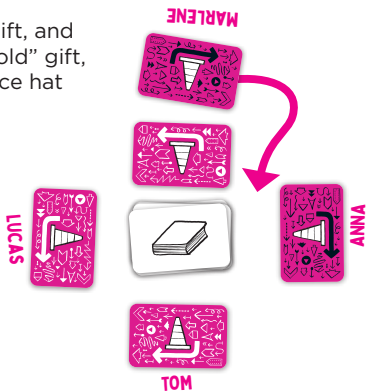


Anna just saw the guitar before Tom flipped the card over, so she's confident he's not bluffing. Anna accepts the gift saying "thank you." Now Anna has 2 gifts in front of her, so she has to flip over her "old" gift, the muffin, and give it away.



EXAMPLE 2 - REFUSING A GIFT:

Marlene just received a gift, and is now giving Anna her “old” gift, saying, “Anna, I have a nice hat for you.”



But Anna doesn't think the gift is really a hat, so she refuses the gift by saying “That's not a hat!” Anna reveals the gift card - and she's right, it's not a hat, it's the broccoli!



Marlene was wrong about the gift, so she takes the broccoli and places it face up in her personal discard pile as a penalty point. Since she received a penalty point, she has to get a new gift from the gift shop, so she draws a new card (a book) from the face up pile in the middle of the table. Since the book is a new gift from the gift shop, Marlene has to give it away (instead of placing it above her “old” gift in front of her).



DISCARD PILE

MARLENE



LUCAS



ANNA



TOM

Marlene flips the book card over so it is face down. The arrow on the card back indicates that she needs to give the gift to the player on her left, so Marlene says to Anna “I have a nice book for you.” Anna accepts the gift and places the card above her “old” gift, and then continues to play by giving her “old” gift to Tom, following the rules for gift giving.



DISCARD PILE

MARLENE



LUCAS



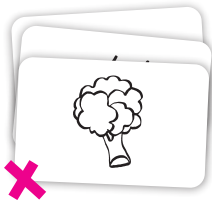
ANNA



TOM

HOW TO WIN

The game ends when one player reaches 3 penalty points (cards in their personal discard pile). All players total the number of cards in their personal discard piles; every card counts as 1 penalty point. Whoever has the lowest score wins the game.



Players can also decide before the game to play multiple rounds (as many rounds as there are players). After each round, record each player's score. After all rounds are completed, total all scores. The player with the fewest penalty points overall wins the game.

TIPS FROM THE AUTHOR

Pro Tip: If you forget what gift you have in front of you, don't let it show! Think of an item and try to bluff your way through!

Special Pro Tip: If you are sure you know the item on your gift card, pretend you're unsure and try to get the other players to refuse the gift so they'll get a penalty point when it turns out you were right!

Super Special Pro Tip: If you're not sure what's under the gift card, use a double bluff: pretend you're just trying to sound uncertain to confuse everyone else!

TOO SIMPLE?

To make the game more challenging, sort the cards into 2 piles according to the color of the arrow on the card back (black or white). Then play with only one set (black arrows or white arrows).

STILL TOO EASY? ONLY TWO PLAYERS?

To make the game even more challenging, or to play with only 2 players, start with 2 gift cards in a column in front of each player. All other rules from the base game remain the same.

Remember: “New” gifts are placed above “old” gifts. The card at the bottom of the column is always the one that is passed on.



Author: Kasper Lapp
Design: Jake Breish
Illustration: Easy Draws It
Editor: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023

ravensburger.com

Ravensburger North America Inc. • PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.

Units 3-5, Avonbury Business Park

Howes Lane • Bicester • OX26 2UA • GB

**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 oubliiez 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

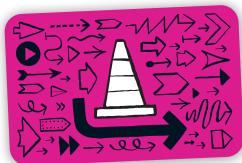
Si vous pensez que le **cadeau annoncé** est bien **celui qui se cache au recto de la carte**, acceptez le cadeau.

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.**

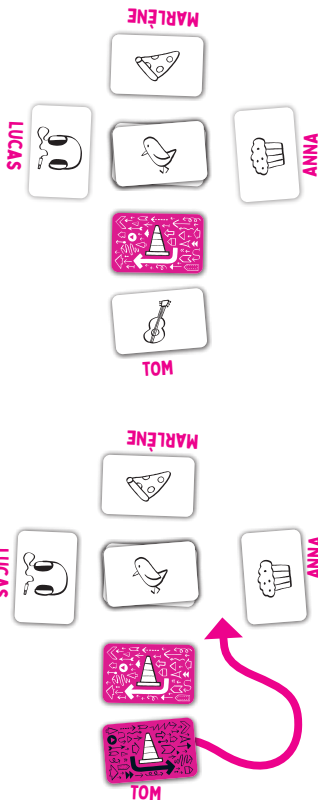
Le joueur qui perd 1 point doit piocher un **nouveau cadeau de la boutique**. Il le montre à tout le monde, puis le retourne face cachée et l'offre au voisin indiqué par le sens de la flèche. Puis la partie reprend comme décrit précédemment.

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



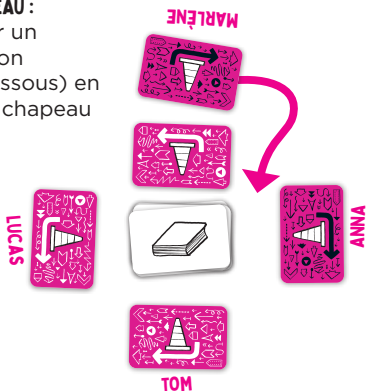
ANNA



TOM

EXEMPLE 2 – REFUSER UN CADEAU :

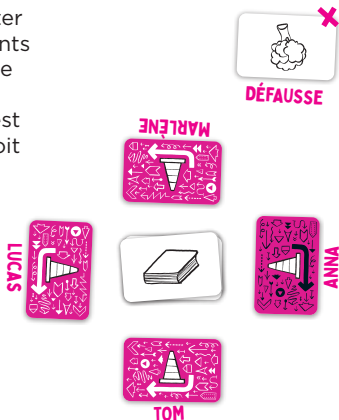
Marlène vient de recevoir un cadeau et offre à Anna son « ancien » cadeau (en dessous) en lui disant : « J'ai un beau chapeau pour toi, ici. »



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

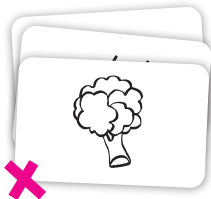


Marlène retourne le livre face cachée. La flèche au dos indique qu'elle doit l'offrir à sa voisine de gauche, Anna. Elle lui annonce : « J'ai ici un magnifique livre pour toi. » Anna accepte le nouveau cadeau, le place au-dessus de la carte qu'elle possédait déjà, puis offre son « ancien » cadeau...



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 Pfastatt

**THAT'S
NOT A HAT**



IDEA Y OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores os hacéis regalos los unos a los otros, tratando de recordar a la vez qué regalo tiene delante cada uno en todo momento. En caso de que no sepáis seguro qué regalo tenéis supuestamente delante de vosotros, deberéis marcaros un farol usando vuestro poder de convicción, porque, si no, os llevaréis puntos negativos.

¡Quien tenga menos puntos negativos al final de la partida gana!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Barajad bien las cartas de regalo y entregadle una a cada jugador. Ese será vuestro primer regalo, que dejaréis delante de vosotros con el lado del objeto bocarriba. El resto de las cartas debéis ponerlas también con el lado del objeto hacia arriba, formando un mazo bocarriba en el centro de la mesa:

este mazo será la tienda de regalos. Intentad memorizar qué regalos están expuestos en la tienda, aunque se os vaya a olvidar (tal vez) dentro de un momento.



DESARROLLO DEL JUEGO

El último que haya recibido un regalo empieza la partida.

Al principio de la partida, puedes coger un regalo nuevo de la tienda de regalos: coge la **primera carta del mazo bocarriba** del centro, muéstrasela a los demás y luego dale la vuelta. En el dorso de la carta se indica si debes **pasar esa carta de regalo hacia la derecha o hacia la izquierda**. Mientras le pasas la carta a la persona correspondiente que esté a tu lado, anuncias el regalo diciendo: «Tengo aquí un bonito X para ti».

La persona que recibe el regalo tiene ahora dos opciones: puede **aceptar el regalo** o **rechazarlo**.

ACEPTAR EL REGALO

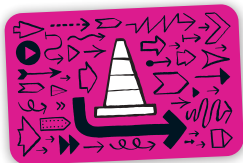
Si crees que **esa carta de verdad esconde el regalo anunciado**, deberías aceptar el regalo.

En ese caso da las gracias por el estupendo regalo y quédate la carta que te han regalado. La «nueva» carta de regalo la pones **bocabajo arriba** de la «vieja» carta de regalo que ya tenías delante de ti.

Ahora tienes 2 regalos delante de ti, pero solo podéis **tener 1 regalo en cada momento**. Por eso, ahora te toca a ti hacerle un regalo a otra persona. Sin embargo, sería muy descortés regalar el regalo que acabas de recibir. Así que dale la vuelta a la carta de regalo «**vieja**» que tenías destapada delante de ti y dale ese regalo a la persona de tu izquierda o de tu derecha **según lo que indique la flecha** al dorso de esa carta. No olvides **anunciar en voz alta** qué maravilloso regalo es el que le haces.

La persona que reciba tu regalo también tendrá que pasarle su «antiguo» regalo a otra persona, incluso aunque la carta de regalo ya hubiese sido girada bocabajo en una jugada anterior. Se sigue jugando así hasta que alguna persona rechace una carta de regalo.

Importante: Los regalos que ya han sido girados bocabajo ya **no se pueden volver a mirar**. Pero seguro que no supone ningún problema memorizar un par de cartas, ¿verdad?



RECHAZAR EL REGALO

Si crees que la carta de regalo que acabas de recibir **no coincide con el regalo anunciado**, puedes rechazar el regalo. Para ello simplemente di: «Esto no es un X». No es necesario que digas el objeto correcto.

En este caso, se le da la vuelta a la correspondiente carta de regalo y se desvela qué se ocultaba tras el regalo. La persona que estuviera **equivocada** tendrá que colocar la carta de regalo bocarriba **en su pila de descartes personal como punto negativo**. Los demás puntos negativos que vayáis acumulando durante la partida también deberéis añadirlos bocarriba a vuestra pila de descartes personal.

Quien haya recibido un punto negativo debe coger un nuevo regalo de la tienda de regalos. Para ello, roba una **carta nueva del mazo**, se la muestra a todos, la gira bocabajo y le da la carta de regalo a la siguiente persona en la dirección que indique la flecha del dorso de la carta. Después, el juego prosigue como se ha descrito arriba.

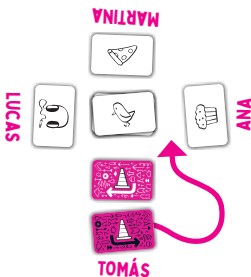
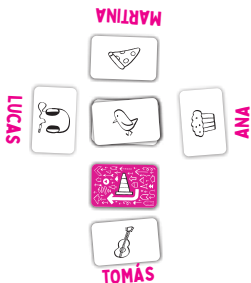
Importante: Los regalos obtenidos de la tienda de regalos **siempre se deben entregar inmediatamente a otro jugador**. Por eso, debéis pasarlos enseguida sin colocarlos delante de vosotros.

EJEMPLO 1 – ACEPTAR EL REGALO:

Tomás acaba de obtener el piano de Ana y lo ha colocado arriba de su regalo «antiguo», la guitarra. Ahora Tomás tiene 2 regalos delante de sí mismo. Por eso, debe darle la vuelta a su «antiguo» regalo y regalárselo a otro jugador.

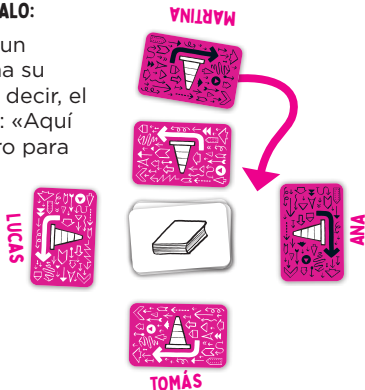
El dorso de la carta de regalo le indica a Tomás que debe pasarle ese regalo a su vecina de la derecha, Ana. Mientras coloca la carta arriba de la madalena de Ana, Tomás dice: «Ana, aquí tengo una bonita guitarra para ti».

Ana acababa de ver la guitarra y, por eso, acepta el regalo. Ahora Ana tiene 2 regalos delante de sí misma, así que debe darle la vuelta a su «antiguo» regalo, la madalena, y regalárselo a otro jugador.



EJEMPLO 2 – RECHAZAR EL REGALO:

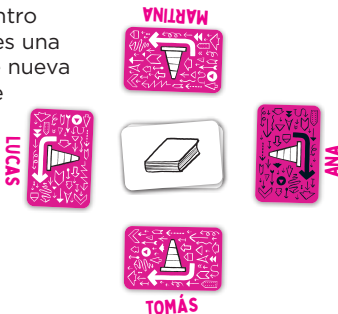
Martina acaba de recibir un regalo y ahora le da a Ana su regalo más «antiguo», es decir, el de más abajo, diciéndole: «Aquí tengo un bonito sombrero para ti».



Ana duda de que haya realmente un sombrero en ese regalo, así que dice: «¡Esto no es un sombrero!». Luego destapa la carta de regalo: ¡es el brócoli!



Martina era quien estaba equivocada, así que debe añadir la carta de regalo como punto negativo a su pila de descartes personal. Por eso, debe coger un nuevo regalo de la tienda de regalos: roba una carta nueva del mazo bocarriba del centro de la mesa. Como el libro es una carta de regalo totalmente nueva procedente de la tienda de regalos, debe regalárselo inmediatamente a otro jugador.

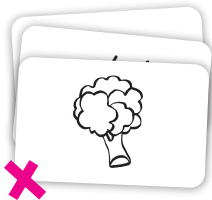


Martina gira bocabajo la carta del libro. La flecha de su dorso le indica que debe pasarle la carta a la vecina de su izquierda, Ana, diciéndole: «Aquí tengo un bonito libro para ti». Ana acepta el regalo, coloca la nueva carta de regalo arriba de la que tenía hasta el momento y le regala la carta de abajo, la «vieja», a otro jugador.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en cuanto alguien tiene **3 cartas de regalo en su pila de descartes personal**. Cada carta de regalo de vuestra pila vale un punto negativo. Quien haya acumulado menos **puntos negativos** gana la partida.



Antes de la partida, también podéis acordar entre todos jugar tantas rondas como jugadores participen. Después de cada ronda, anotad los puntos negativos y sumadlos todos al final. Quien haya acumulado menos puntos negativos en total al acabar todas las rondas gana la partida.

TRUCOS DEL AUTOR

Truco profesional del autor: Si alguna vez se te olvida qué regalo tenías delante hace un momento, ¡que no se te note! Imagínate un objeto e intenta endosarles la carta de regalo a los demás marcándote un buen farol.

Truco profesional especial del autor: Cuando estés bien seguro de qué se esconde tras la carta de regalo, haz como que no lo sabes. Así puede que consigas que los demás le den la vuelta a la carta y se lleven puntos negativos.

Truco profesional superespecial del autor: Cuando no tengas muy claro qué hay debajo de la carta de regalo, finge que estás intentando parecer inseguro y confunde a los demás jugadores con este «doble» farol.

¿DEMASIADO FÁCIL?

Si queréis hacer el juego un poco más complicado, separad las cartas según el color de la flecha de su dorso y jugad solo con las que tienen flechas negras o con las de las flechas blancas.

¿AÚN DEMASIADO FÁCIL? ¿SOLO SOIS DOS JUGADORES?

Si aún os resulta muy fácil el juego o si queréis jugar solo 2 personas, empezad la partida ya con 2 cartas de regalo delante de vosotros cada uno. Las demás reglas del juego base se mantienen.

Recordad: Las cartas de regalo nuevas se colocan arriba de las que ya teníais. La carta que está más abajo es la que tenéis que regalar a otro jugador.



Autor: Kasper Lapp
Diseño: Jake Breish
Ilustraciones: Easy Draws It
Redacción: Matthias Karl y Verena Weber

© 2023
ravensburger.com
Ravensburger Ibérica S.L.U.
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61
28003 Madrid - España

**THAT'S
NOT A HAT**



IDEIA E OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores dão presentes uns aos outros e tentam lembrar-se de quem tem qual presente à sua frente. Se não souberes exatamente que presente está à tua frente, terás de fazer bluff de forma convincente, caso contrário, receberás pontos negativos.

Quem tiver menos pontos negativos no final, ganha o jogo!

PREPARAÇÃO DO JOGO

Baralhar bem as cartas de presente e dar uma carta a cada jogador. Este é o teu primeiro presente, que colocas com o lado do símbolo para cima à tua frente. As restantes cartas são também colocadas viradas para cima numa pilha no meio da mesa, e esta é a loja de presentes. Tenta lembrar-te que presentes estão atualmente em exposição, mesmo que (talvez) te esqueças novamente daqui a pouco.



DECURSO DO JOGO

A última pessoa a receber um presente começa o jogo.

No início do jogo, podes ir buscar um novo presente à loja de presentes. Para o fazer, pega na **carta superior da pilha** no meio, mostra-a a todos os outros e depois vira-a. O verso diz-te agora se tens de passar a carta de presente para a **direita ou para a esquerda**. Ao passar a carta à pessoa ao teu lado, dá um nome ao presente, dizendo: “Tenho aqui um belo XYZ para ti”.

A pessoa que recebe o presente tem agora duas opções - ou **aceita o presente** ou **rejeita-o**.

ACEITAR UM PRESENTE

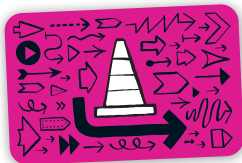
Se achas que o **presente mencionado está realmente escondido debaixo da carta**, deves aceitar o presente.

Neste caso, agradeces o ótimo presente e guardas a carta que acabaste de receber. Coloca sempre a carta de presente “nova” com **a face para baixo** sobre a carta de presente “antiga” que já está à tua frente.

Agora tens 2 presentes à tua frente, **mas só te é permitido ter 1 presente de cada vez**. Portanto, é agora a tua vez de dar um presente a outra pessoa, no entanto, seria indelicado dar o presente que acabaste de receber a outra pessoa. Deste modo, entrega a tua carta de presente “**antiga**” que ainda está à vista e dá o teu presente à pessoa à tua esquerda ou direita, de acordo com a **direção da seta no verso**. Não te esqueças de dizer **em voz alta** que belo presente tens aqui.

A pessoa a quem deste o presente agora também passa o seu presente “mais antigo”, mesmo que a carta de presente já tenha sido virada numa ronda anterior. Isto continua até que uma carta de presente seja recusada pela pessoa que está a receber o presente.

Importante: os presentes que já foram virados já **não podem voltar a ser vistos**, mas certamente não tens problemas em lembrar-te de algumas cartas, pois não?



RECUSAR UM PRESENTE

Se achas que a carta de presente que acabaste de receber **não corresponde ao objeto mencionado**, podes recusar o presente. Para isso, basta dizer: “Isto não é um XYZ”. Não é necessário nomeares o objeto certo.

Neste caso, viras a respetiva carta de presente e revela-se o que está escondido por detrás da mesma. A pessoa que estava **errada** coloca a carta de presente virada para cima como um **ponto negativo na sua pilha pessoal de descarte**. Todos os outros pontos negativos que receberes no decorrer do jogo também vão para a tua pilha pessoal de descarte.

Quando obtiveres um ponto negativo, terás de receber um novo presente da loja de presentes. Para o fazer, tira uma nova **carta da pilha**, mostra-a a todos, vira-a com a parte de trás para cima e passa a carta de presente à pessoa correspondente segundo a direção da seta. Depois disso, o jogo continua como descrito acima.

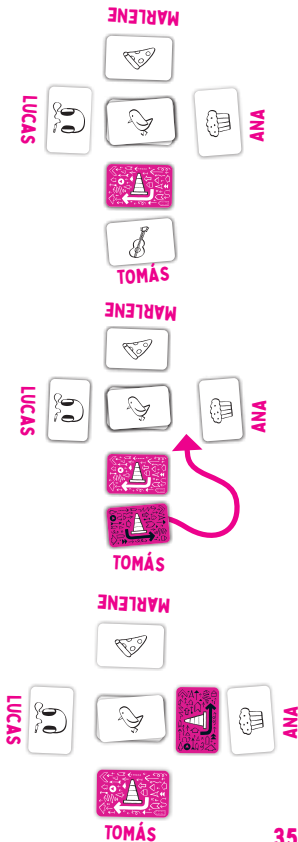
Importante: os novos presentes da loja de presentes **são sempre dados de imediato aos vossos colegas jogadores**. Portanto, passa-os imediatamente sem os colocar na sua pilha.

EXEMPLO 1 – ACEITAR UM PRESENTE

O Tomás acabou de receber o piano de Ana e colocou-o por cima do seu presente “antigo”, a guitarra. Agora, o Tomás tem 2 presentes à sua frente. Portanto, ele tem de virar o seu presente “mais antigo”, a guitarra, e oferecê-lo.

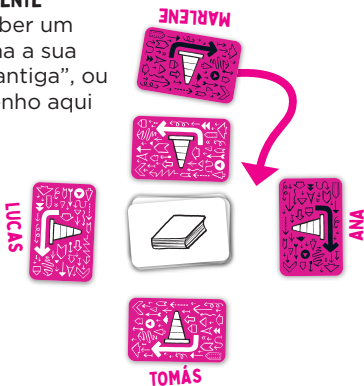
O verso da carta de presente diz que o Tomás tem de passar o presente para a sua vizinha do banco direito, a Ana. Ao colocar a carta por cima do queque da Ana, o Tomás diz: “Ana, tenho aqui uma bela guitarra para ti”.

A Ana acabou de ver a guitarra e por isso aceita o presente. Agora, a Ana tem 2 presentes à sua frente e, por isso, tem de virar o seu presente “mais antigo”, o queque, e dá-lo a outra pessoa.



EXEMPLO 2 - RECUSAR UM PRESENTE

A Marlene acaba de receber um presente e agora dá à Ana a sua carta de presente “mais antiga”, ou seja, a de baixo e diz: “Tenho aqui um belo chapéu para ti”.



A Ana duvida que haja de facto um chapéu no presente e diz: “Isto não é um chapéu!” Ela vira a carta de presente, são brócolos!



A Marlene estava errada e deve, por isso, colocar a carta de presente como ponto negativo na sua pilha pessoal de descarte. Assim, ela tem de receber um novo presente da loja de presentes. Ela tira uma nova carta da pilha aberta no meio da mesa. Uma vez que o livro é a carta de presente novinha em folha da loja de presentes, ela tem de a passar de imediato.



MARLENE



LUCAS



ANA



TOMÁS



Assim, a Marlene vira a carta do livro. A seta no verso mostra-lhe que ela tem de dar a carta à sua vizinha da esquerda, a Ana, dizendo: “Tenho aqui um belo livro para ti”. A Ana aceita o presente, coloca a nova carta de presente em cima da carta anterior e passa a carta de presente inferior, a “mais antiga”.

MARLENE



PILHA DE DESCARTE



LUCAS



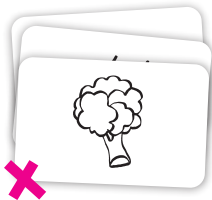
ANA



TOMÁS

FINAL DO JOGO

O jogo termina assim que alguém tiver **3 cartas de presente na sua pilha pessoal de descarte**. Cada carta de presente na vossa pilha conta como um ponto negativo. Quem **tiver acumulado menos pontos negativos**, ganha.



Também podes decidir antes do jogo que irás jogar um número de rondas igual ao número de jogadores sentados à mesa. Anota os pontos após cada jogo e soma-os no final. Quem tiver acumulado menos pontos negativos nessa altura, ganha.

DICAS DO AUTOR

Dica profissional do autor: se te esqueceres que presente tens à tua frente, não o deixes transparecer! Pensa num objeto e tenta enganar os outros jogadores, através de bluff, para que aceitem a carta de presente.

Dica profissional especial do autor: se tens a certeza do que está por detrás da carta de presente, finge que não sabes. Desta forma, poderás conseguir que os teus colegas virem a carta e recolham pontos negativos.

Dica profissional super especial do autor: se não tiveres a certeza do que está realmente debaixo da carta de presente, finge que estás apenas a tentar parecer inseguro e a confundir os teus colegas jogadores com este duplo bluff.

DEMASIADO FÁCIL?

Se quiseres tornar as coisas um pouco mais difíceis, separa os versos de uma cor de seta e joga apenas com as setas pretas ou apenas com as setas brancas.

AINDA É DEMASIADO FÁCIL? ESTÃO APENAS DOIS DE VOCÊS?

Se isto ainda for demasiado fácil para ti ou se quiseres jogar a pares, então começa no início com 2 cartas de presente à tua frente. Mantêm-se todas as restantes regras básicas do jogo.

Não te esqueças: as novas cartas de presente são colocadas no topo, em cima dos presentes anteriores. A carta no fundo é passada.

LUCAS



LOJA DE PRESENTES



ANA

Autor: Kasper Lapp
Design: Jake Breish
Ilustração: Easy Draws It
Redação: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023

ravensburger.com

Ravensburger S.r.l. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20057 Assago (MI)



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



OU



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Ravensburger

240072