

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!

Hebben jullie **THAT'S NOT A HAT** al eens gespeeld? Dan hoeven jullie alleen op pagina 21 de nieuwe regels voor de speciale kaarten te lezen. Alle anderen lezen hier verder:

VOORBEREIDING VAN HET SPEL



Sorteer voor het eerste spel de 30 speciale kaarten. Deze onderscheiden zich door de achterkant waarop pijlen staan die in verschillende richtingen wijzen (en niet alleen naar links en rechts).

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.



CADEAUWINKEL



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 cupcake 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 cupcake, 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 een wortel!!



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.



SPECIALE KAARTEN

Wanneer jullie met de #speciale kaarten# spelen, schud dan voordat je met het spel begint #alle 110 kaarten goed. De voorbereiding en afloop zijn hetzelfde als bij het normale spel.

De speciale kaarten hebben op de achterkant pijlen, die in verschillende richtingen wijzen. Als je zo'n cadeaukaart moet doorgeven, dan mag je deze kaart **weggeven aan wie je wilt**. Je mag deze echter **niet aan jezelf** geven!



Speciale kaarten worden net als andere cadeaus **aangenomen**. Je mag ze natuurlijk ook **afwijzen**, als je denkt dat de cadeaukaart die je net gekregen hebt, niet overeenkomt met het genoemde voorwerp.

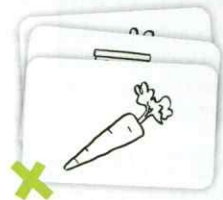
Andrea heeft al een cadeau van Robin gekregen. Zij draait nu haar oude cadeau om.

Omdat het een speciale kaart is, mag zij deze in een willekeurige richting cadeau geven.

Zij geeft het cadeau aan Charlotte en zegt "Charlotte, ik heb hier een mooie buigbare pen voor je." Charlotte neemt het cadeau aan, omdat zij de pen al open heeft zien liggen. Vervolgens draait Charlotte haar oude cadeau (de zonnebril) om, zij geeft het cadeau en het spel gaat verder.



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.



Julie kunnen voor 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 TWEEËN?

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.

CHARLOTTE



CADEAUMINKEL

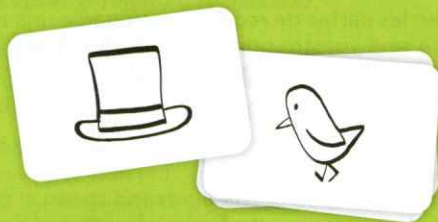


ANDREA

Auteur: Kasper Lapp
Design: Jake Breish / Julia Simon
Illustraties: Easy Draws It
Redactie: Matthias Karl

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

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!

¿Habéis jugado alguna vez a **THAT'S NOT A HAT**? En ese caso, solo tenéis que leeros las reglas nuevas para las cartas especiales, que están en la página 32. Si no habéis jugado nunca, seguid leyendo a continuación:

