

THAT'S NOT A HAT

INCognito

NL

Heb je *THAT'S NOT A HAT* al eerder gespeeld? Dan hoef je alleen nog maar punt 2 en 3 te lezen onder *SPELVERLOOP* en de *EXTREME VARIANT* (op de laatste pagina).

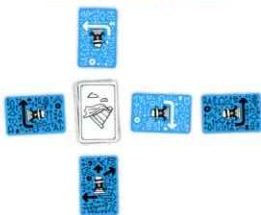
SPELIDEE EN DOEL

Aan het begin liggen alle kaarten nog open. Maar kun jij je de kaarten nog herinneren als ze na een paar beurten met de afbeelding naar beneden worden doorgegeven?

BEGIN VAN HET SPEL:



NA EEN PAAR ZETTEN:



En dat is precies waar het om gaat: je geeft elkaar kaarten en probeert te onthouden wie welke kaart voor zich heeft. Als je niet precies weet welke kaart er voor je ligt, moet je overtuigend bluffen - anders krijg je minpunten. Wie aan het einde de minste minpunten heeft, wint!

En vergeet niet: dit is een gezelschapsspel! Lach om je 'vergeetachtigheid' en beleef gewoon 'onvergetelijk' grappige momenten!

VOORBEREIDING

1 Schud de kaarten goed en geef **iedereen 1 kaart**, die **open** wordt neergelegd.

2 De overige kaarten worden op een open trekstapel in het midden van de tafel gelegd.



TREKSTAPEL



TIP: Probeer te onthouden welke kaarten er op dat moment te zien zijn - zelfs als je ze (misschien) meteen vergeet.

SPELVERLOOP

Degene die het laatst heeft gelachen, begint het spel.

1 Aan het begin van het spel trek je een nieuwe kaart van de trekstapel. Om dit te doen, neem je de bovenste kaart van de open trekstapel, laat je die aan iedereen zien en draai je hem om. .

2 De achterkant met de pijlen vertelt je nu of je de kaart:



NAAR
LINKS

OF



NAAR
RECHTS

OF



AAN EEN WILLEKEURIGE
SPELER MOET DOORGEVEN.

- 3 Als je de kaart doorgeeft, geef je de kaart een naam door jezelf voor te stellen als een geschikt personage:
"Hallo, ik ben ____."

Je kunt jezelf voorstellen als elk personage dat in je opkomt op basis van de afbeelding op de kaart. Het kunnen levende wezens zijn, beroemde mensen, dieren of gewoon mensen die je kent.

VOORBEELD:

"HALLO, IK BEN FRIDA KAHLO
/ VINCENT VAN GOGH / PABLO
PICASSO / SALVADOR DALÍ /
MEESTERSCHILDER MEIER /
KUNSTLERAAR MR. SCHMIDT"



- 4 Iedereen die nu een nieuwe kaart heeft ontvangen, heeft **twee opties** : **de kaart accepteren** of **de kaart weigeren**.

Je mag jezelf de kaart niet geven!

KAART ACCEPTEREN (Zie voorbeeld op pagina's 6 - 7)

Denk je dat het genoemde personage onder de kaart is? Accepteer deze dan!

- 1 Je zegt dank je wel en **accepteert** de nieuw ontvangen **kaart**. Leg de kaart **met de afbeelding naar beneden boven** de oude kaart die al voor je ligt.



OUDE
KAART

- 2 Nu heb je 2 kaarten voor je liggen en dus **geef je de oude kaart door**. Je kunt maar **1 kaart tegelijk hebben**! Draai je oude open kaart om en geef deze door **in de richting van de pijl**. Daarbij **stel je jezelf ook voor als elk personage** dat je kunt bedenken in relatie tot de afbeelding.



- 3 Degene die een kaart ontvangt, beslist nu volgens hetzelfde schema **of** de kaart wordt geaccepteerd of geweigerd.

BELANGRIJK: Je accepteert een nieuwe kaart en je oudere kaart is **al omgedraaid naar de achterkant**? Als je dan de oudere kaart doorgeeft, moet je jezelf **voorstellen** als het **personage** dat overeenkomt met de oudere kaart. Die heb je toch nog onthouden?



OOK BELANGRIJK: Je mag uiteraard niet meer naar omgedraaide kaarten kijken! Een kaart wordt pas weer opengedraaid als iemand een kaart weigert.



KAART WEIGEREN

(Zie voorbeeld op pagina's 8 - 9)

Denk je dat het genoemde personage **niet op de kaart** staat? Weiger de kaart! Je hoeft alleen maar te zeggen: "Jij bent niet XYZ." Je **hoeft niet het juiste personage te noemen**.

1 Draai de kaart om en kijk wat er op de achterkant staat.

2 Wie van jullie het fout had, legt de kaart open **op zijn eigen aflegstapel** als minpunt.

3 Als je een minpunt krijgt, pak je een **nieuwe kaart van de trekstapel**. Laat iedereen de kaart zien. Draai hem dan om, geef de kaart door in de richting van de pijl en stel jezelf voor. Het spel gaat dan verder zoals hierboven beschreven.



PERSOONLIJKE
AFLEGSTAPEL

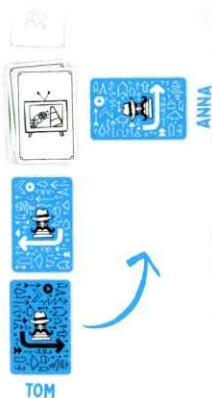
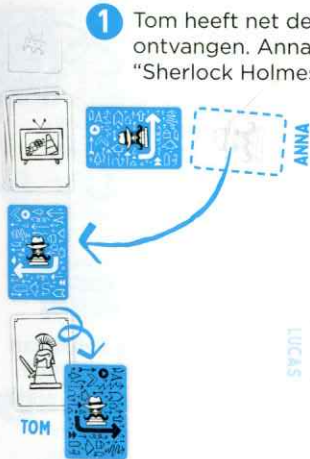


TREKSTAPEL

BELANGRIJK: Je medespelers krijgen altijd meteen nieuwe kaarten van de trekstapel.

VOORBEELD 1: KAART ACCEPTEREN

- 1** Tom heeft net de kaart met de detective ontvangen. Anna stelde zichzelf voor als "Sherlock Holmes". Tom legt deze kaart over zijn oude kaart. Tom heeft nu 2 kaarten en draait daarom zijn oude kaart (met de Romeinse krijger) om.



- 2** De pijl geeft aan, dat hij die aan zijn rechter buurvrouw moet geven. Tom zegt: "Hallo Anna, ik ben Julius Caesar" en schuift de kaart naar haar toe.

BELANGRIJK: Maar Tom had zichzelf ook kunnen voorstellen als 'Keizer Augustus' of als 'Romeinse soldaat'. Alles wat bij de illustratie past, is toegestaan. Maar omdat Tom "Julius Caesar" zei, moet de kaart vanaf nu doorgegeven worden als "Julius Caesar".

MARY



LUCAS



ANNA



TOM

3

Anna gelooft hem en accepteert daarom de kaart.

4

Nu heeft Anna 2 kaarten voor zich liggen en moet ze de oudere kaart (baard)

doorgeven aan haar rechter buurvrouw (aangezien de pijl naar rechts wijst). Anna schuift de kaart naar Mary en zegt: "Hallo Mary, ik ben de Kerstman."

KAARTEN MET PIJLEN IN ALLE RICHTINGEN

5

Mary draait haar oude kaart om. Er zijn pijlen te zien die in alle richtingen wijzen. Ze kan de kaart nu doorgeven aan Lucas, Tom of Anna.

MARY



Je kunt deze kaart niet aan jezelf geven!

LUCAS

OF

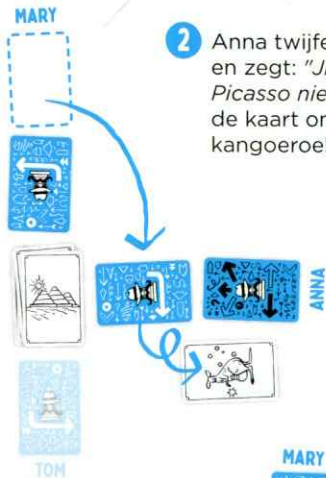
OF

TOM

ANNA

VOORBEELD 2: KAART WEIGEREN

- 1 Mary heeft net een kaart gekregen en geeft Anna nu haar oudere en dus onderste kaart en zegt: "Hallo Anna, ik ben Pablo Picasso ."



- 2 Anna twijfelt hieraan en zegt: "Jij bent Pablo Picasso niet!" Ze draait de kaart om - het is een kangoeroe!

- 3 Mary had het mis en moet de kaart als minpunt op haar persoonlijke aflegstapel leggen.



- 4** Mary pakt daarom een nieuwe kaart van de trekstapel in het midden van de tafel. Ze moet die meteen doorgeven. Dus Mary draait de kaart om.



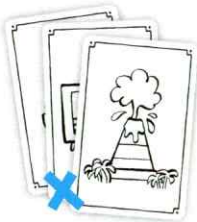
- 5** De pijl op de achterkant laat haar zien dat ze de kaart (piramides) aan haar linkerbuurvrouw Anna moet geven. Mary stelt zich voor: "Hallo, ik ben Cleopatra!"



- 6** Anna accepteert de kaart en legt deze boven de vorige kaart. Ze mag deze oudere kaart in alle richtingen doorgeven, omdat het een kaart is met pijlen die in alle richtingen wijzen. Ze geeft de kaart aan Lucas en stelt zich voor.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra iemand **3 kaarten op de persoonlijke aflegstapel** heeft. Elke kaart op je stapel telt als één minpunt. Degene met de **minste minpunten** **wint het spel**.



**PERSOONLIJKE
AFLEGSTAPEL**

Je kunt ook voor het spel beslissen dat je net zoveel **rondes** speelt als er spelers aan tafel zitten. Schrijf na elk spel de punten op en tel ze aan het eind bij elkaar op. Degene met de minste minpunten wint het spel.

TIPS VAN DE AUTEURS

→ **TIP VAN DE AUTEURS:** Als je vergeet welke kaart voor je ligt, laat het dan niet merken! Bedenk iets en probeer je medespelers te misleiden om de kaart te bemachtigen door slim te bluffen.

→ **SPECIALE TIP VAN DE AUTEURS:** Als je zeker weet wat er achter de kaart zit, doe dan alsof je het niet weet. Op deze manier kun je ervoor zorgen dat je medespelers de kaart omdraaien en minpunten verzamelen.

→ **SUPER SPECIALE TIP VAN DE AUTEURS:** Als je niet zeker weet wat er onder de kaart zit, doe dan alsof je alleen maar onzeker probeert te klinken. Verwar je medespelers met deze dubbele bluf!

TE EENVOUDIG?

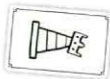
Als je het wat moeilijker wilt maken, sorteer dan de achterkanten van één pijlkleur en speel alleen met de zwarte pijlen of alleen met de witte pijlen.

NOG STEEDS TE EENVOUDIG? ZIJN JULLIE MAAR MET Z'N TWEEËN?

Vind je dit nog te gemakkelijk of wil je met twee personen spelen, begin dan met elk 2 kaarten voor je. Alle andere regels blijven van kracht.

VERGEET NIET: Nieuwe kaarten worden boven de vorige kaarten gelegd. De onderste kaart wordt doorgegeven.

ANNA



TREKSTAPEL



LUCAS

EXTREME VERSIE

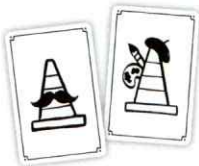
LET OP! De volgende regelvariant zorgt voor extra chaos en verwarring in veel spelrondes. De spelregels blijven ongewijzigd, met één uitzondering: elke keer dat een **dichte kaart** wordt doorgegeven, mag je jezelf voorstellen als een **nieuw personage** dat overeenkomt met de afbeelding die voor je ligt. Je mag het personage echter ook houden als je wilt.

VOORBEELD: De eerste keer dat je deze kaart doorgeeft, stel je jezelf voor als "Cleopatra". De volgende keer dat deze wordt doorgegeven, kiest iemand "Ramses". Dan is het de naam van een vriend die laatst op vakantie was in Egypte, en de volgende keer is het weer „Cleopatra“ enz.



TIP: Het wordt bijzonder moeilijk als je personages gebruikt die bij meerdere illustraties passen. Dit kan leiden tot verhitte discussies bij weigering!

VOORBEELD: Als deze twee kaarten in het spel zijn, kun je jezelf aan een van hen voorstellen als "Salvador Dalí", omdat dit bij beide kaarten past.



Auteurs: Kasper Lapp & Yohan Servais
Ontwerp: Alan Echison
Illustratie: Easy Draws It
Redactie: Matthias Karl

© 2025

ravensburger.com

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