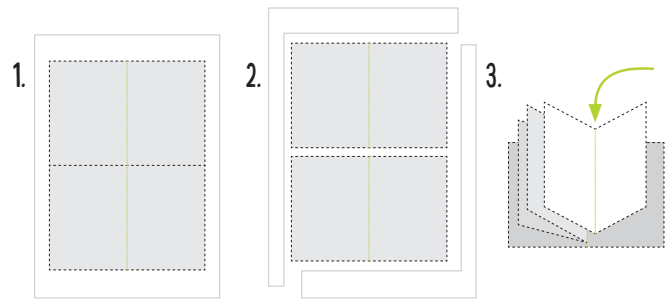


PRINT & PLAY DIY RULEBOOK

1. PRINT

2. CUT - - - - -

3. FOLD>



DEMASIADO FÁCIL?

Se quiseres tornar as coisas um pouco mais difíceis, separa os versos com setas da mesma cor, 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 a partida com 2 cartas de presente lado a lado à tua frente. Mantêm-se todas as restantes regras 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.



LOJA DE PRESENTES

Autor: Kasper Lapp
Design: Jake Breish / Julia Simon
Ilustração: Easy Draws It
Edição: Matthias Karl

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

12

THAT'S NOT A HAT



110
PT

Ravensburger

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!

Já jogaste THAT'S NOT A HAT? Então só precisas ler as novas regras para as cartas especiais, na página 10. Caso contrário, continua a ler:

PREPARAÇÃO DO JOGO



Antes da primeira partida separa as 20 cartas especiais das restantes. Elas têm versos diferentes, com setas apontando em várias direções (e não apenas para a esquerda e para a direita).

Embaralha bem as cartas de presente e dá uma carta a cada jogador. Este é o teu primeiro presente, que colocas à tua frente, com o símbolo para cima.



LOJA DE PRESENTES

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**, 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**.



2

3

ACEITAR UM PRESENTE

Se achas que o **presente mencionado está realmente na 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 em cada momento**. 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, 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 tem então também de passar 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 **não podem voltar a ser vistos**, mas certamente não tens problemas em lembrar-te de algumas cartas, pois não?



4

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 na 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.

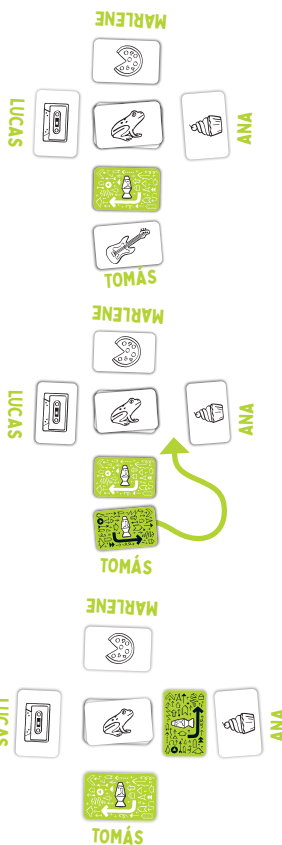
5

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 elétrica, e oferecê-lo.

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

A Ana acabou de ver a guitarra elétrica 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.



6

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 cenouras!

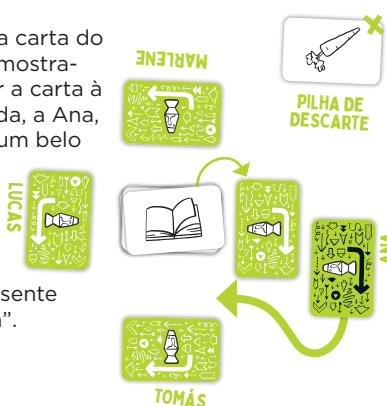


7

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.

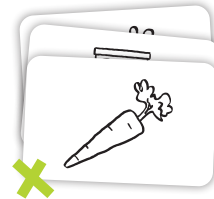


Assim, a Marlene vira a carta do livro. A seta no verso mostra-lhe que ela tem de dar a carta à sua vizinha da esquerda, a Ana, dizendo: "Tenho aqui um belo livro para ti". A Ana aceita o presente, coloca a nova carta de presente em cima da carta anterior e passa a carta de presente inferior, a "mais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



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 partidas igual ao número de jogadores sentados à mesa. Anota os pontos após cada partida 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.

CARTAS ESPECIAIS

Se estás a jogar com as **cartas especiais**, embaralha **todas as 110 cartas** antes de iniciar a partida. A preparação e o modo de jogar não sofrem alterações.

As cartas especiais têm, no verso, setas apontando em diferentes direções. Quando tiveres de passar uma carta especial, podes passar a **quem quiseres**. No entanto, não a podes passar a ti próprio!



As cartas especiais podem ser **aceites** como os restantes presentes. Claro que podes também **recusá-las** se achares que o presente que figura na carta não corresponde ao item mencionado.

EXEMPLO 3 - CARTAS ESPECIAIS:

Andreia recebeu um presente do Rui, e portanto tem agora de dar o seu presente "mais antigo".



Como é uma carta especial, pode passá-la a quem quiser.

Decide passá-la a Carolina, dizendo: "Carolina, tenho aqui uma bonita caneta flexível para ti." A Carolina aceita o presente, uma vez que o tinha visto virado para cima. Agora, ela vira a sua prenda "antiga" (os óculos), e oferece-a, e o jogo prossegue.

