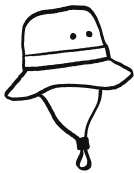


THAT'S NOT A HAT



110



EN • NL • ES

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!



Have you played **THAT'S NOT A HAT** before? Then you only need to read the new rules for the special cards on page 10. Everyone else should continue reading here:

SETUP



Before your first game, separate the 30 special cards from the other cards. They have different backs featuring arrows pointing in different directions (and not only to the left or to the right).

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.

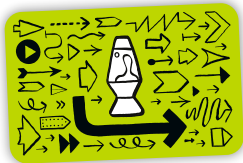
To accept, the player says “thank you” and places the card **face down above** their original (‘old’) gift card in front of them.

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**.

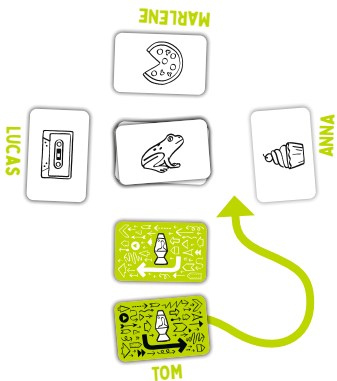
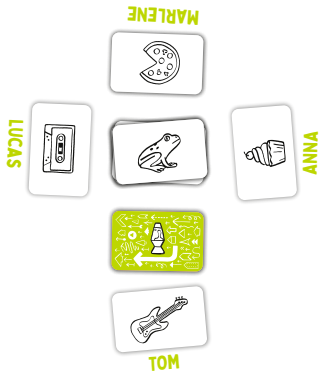
The player who receives a penalty point must **draw a new gift** from the gift shop. They draw the new gift, show the card to all players, then give the gift to the appropriate player, following the direction indicated by the arrow on the card back. The game continues from this point.

Note: 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 e-guitar. Now Tom has 2 gifts in front of him. He must pass on his 'old' gift, the e-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 cupcake card, Tom says, "Anna, I have a nice e-guitar for you."



Anna just saw the e-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 cupcake, and give it away.

MARLENE



LUCAS



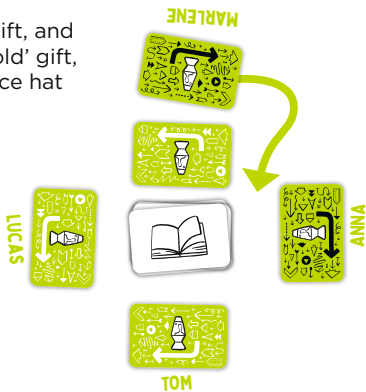
ANNA



TOM

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 carrot!



Marlene was wrong about the gift, so she takes the carrot 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 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



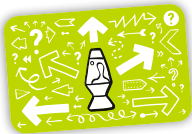
ANNA

TOM

SPECIAL CARDS

If you're playing with the **special cards**, put **all 110 cards** together and shuffle them well before you begin playing. The game setup and gameplay are the same otherwise.

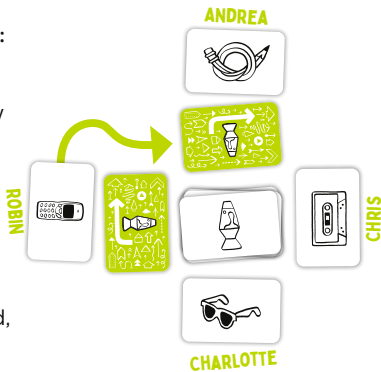
The special cards feature arrows on the backs pointing in different directions. If you have to pass a special card on, then you may give it to **anyone**. You may **not** give it to yourself though!



Special cards can be **accepted** like the other gifts. You can of course **refuse** them if you think that the gift card you just received does not match the item mentioned.

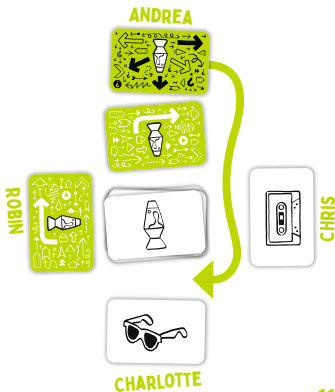
EXAMPLE 3 – SPECIAL CARDS:

Andrea has just received a gift from Robin, so she must now turn her 'old' gift over.



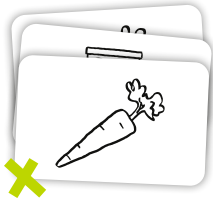
Since it is a special card, she may pass it in any direction.

She passes the gift to Charlotte and says: "Charlotte, I have a nice bendy pen for you here." Charlotte accepts the gift, having just seen the pen turned face up. Charlotte then turns her 'old' gift over (the glasses), gives it away, and the game continues.



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

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 in pairs, start with 2 gift cards in a column in front of each player. All other rules 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.

CHARLOTTE



GIFT SHOP



ANDREA

Author: Kasper Lapp
Design: Jake Breish / Julia Simon
Illustrations: Easy Draws It
Editor: Matthias Karl

© 2024

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**

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!



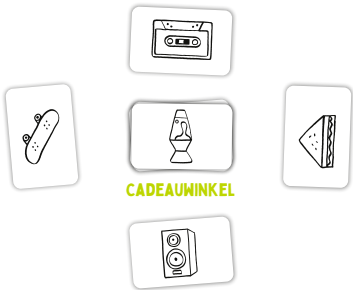
Hebben jullie **THAT'S NOT A HAT** al eens gespeeld? Dan hoeven jullie alleen op pagina 21 de nieuwe regels voor de speciale kaarten te lezen. Alle anderen lezen hier verder:

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.



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

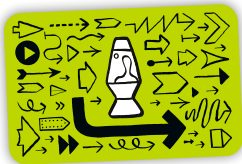
Als je denkt dat het **genoemde cadeau werkelijk op de kaart** staat, dan kun je het cadeau aannemen.

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.

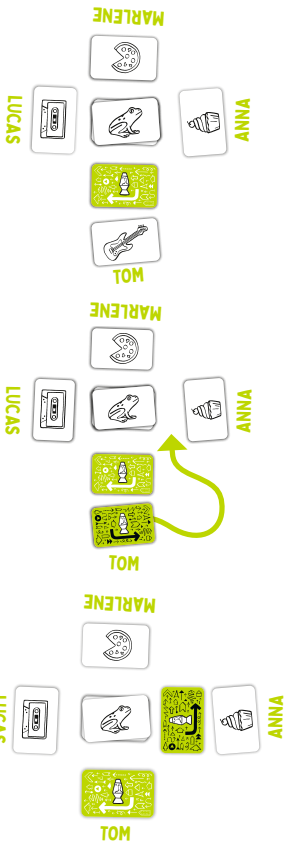
Belangrijk: nieuwe cadeaus uit de cadeauwinkel **worden altijd onmiddellijk aan je medespelers gegeven**. Geef ze daarom meteen verder, zonder ze bij je neer te leggen.

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."



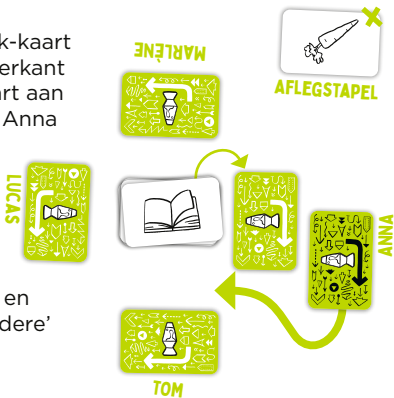
Anna twijfelt of er inderdaad een hoed ligt en zegt: "Dat is geen hoed!" Ze draait de cadeaukaart om - het is een wortel!!



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.



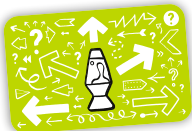
Marlene draait de boek-kaart om. De pijl op de achterkant laat zien dat ze de kaart aan haar linker buurspeler Anna moet geven, terwijl ze zegt: "Ik heb hier een mooi boek voor je." Anna accepteert het cadeau, legt de nieuwe cadeaukaart boven de vorige kaart en geeft de onderste, 'oudere' cadeaukaart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

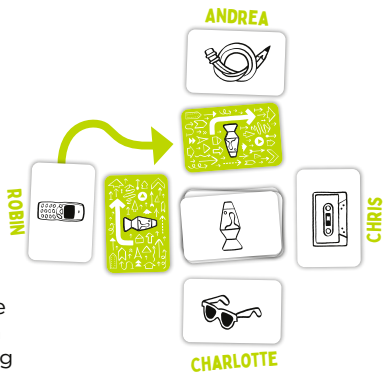
De speciale kaarten hebben op de achterkant pijlen, die in verschillende richtingen wijzen. Als je zo'n cadeaukaart moet doorgeven, dan mag je deze kaart **weggeven aan wie je wilt**. Je mag deze echter **niet aan jezelf** geven!



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.

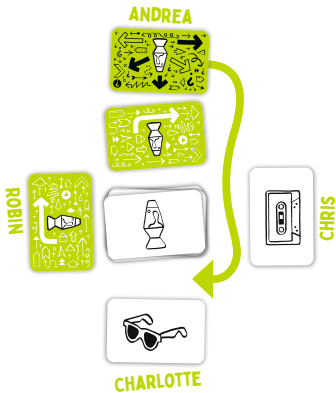
VOORBEELD 3 – SPECIALE KAARTEN:

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



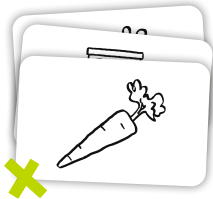
Omdat het een speciale kaart is, mag zij deze in een willekeurige richting cadeau geven.

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.



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, 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 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.

CHARLOTTE



ANDREA

CADEAUMINKEL

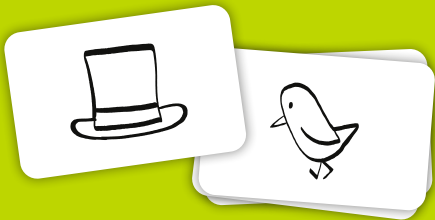
Auteur: Kasper Lapp
Design: Jake Breish / Julia Simon
Illustraties: Easy Draws It
Redactie: Matthias Karl

© 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:



PREPARACIÓN DEL JUEGO



Antes de la primera partida, separad las 30 cartas especiales del resto. Estas se diferencian por su dorso, en el que llevan flechas que apuntan en diferentes direcciones (y no solo hacia la izquierda o solo hacia la derecha).

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

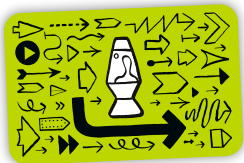
Si crees que **esa carta de verdad esconde el regalo anunciado**, deberías aceptar el regalo.

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.

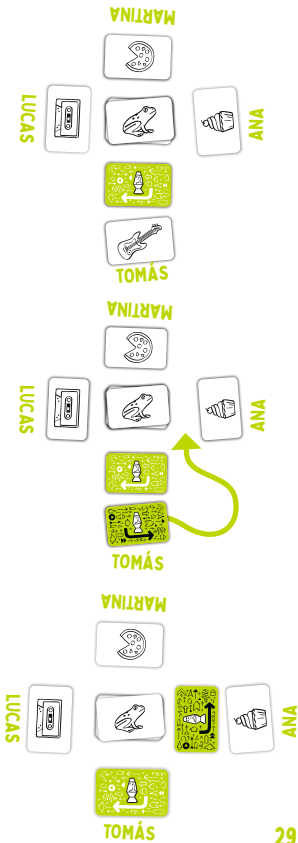
Importante: Los regalos obtenidos de la tienda de regalos **siempre se deben entregar inmediatamente a otro jugador**. Por eso, debéis pasarlos enseguida sin colocarlos delante de vosotros.

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.

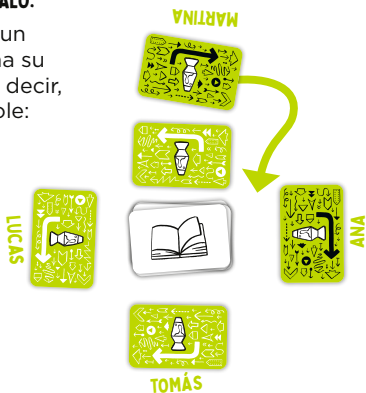
El dorso de la carta de regalo le indica a Tomás que debe pasarle ese regalo a su vecina de la derecha, Ana. Mientras coloca la carta arriba de la madalena de Ana, Tomás dice: «Ana, aquí tengo una bonita guitarra para ti».

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:

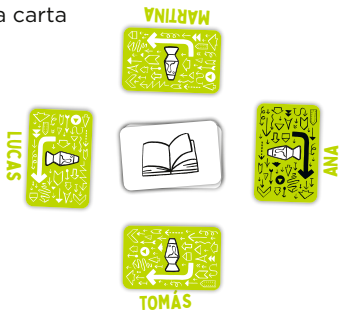
Martina acaba de recibir un regalo y ahora le da a Ana su regalo más «antiguo», es decir, el de más abajo, diciéndole: «Aquí tengo un bonito sombrero para ti».



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 la zanahoria!

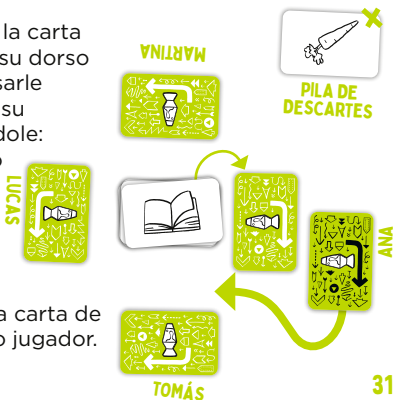


Martina era quien estaba equivocada, así que debe añadir la carta de regalo como punto negativo a su pila de descartes personal. Por eso, debe coger un nuevo regalo de la tienda de regalos: roba una carta nueva del mazo bocarriba del centro de la mesa. Como el libro es una carta de regalo totalmente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

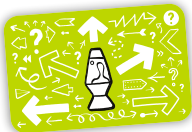
«Aquí tengo un bonito libro para ti». Ana acepta el regalo, coloca la nueva carta de regalo arriba de la que tenía hasta el momento y le regala la carta de abajo, la «vieja», a otro jugador.



CARTAS ESPECIALES

Si vais a jugar con las **cartas especiales**, barajad bien antes de la partida **las 110 cartas**. La preparación y el desarrollo del juego son idénticos a los del juego normal.

Las cartas especiales tienen en su dorso flechas que apuntan en diferentes direcciones. Cuando tengas que pasar una carta de regalo de este tipo, puedes regalarle esta carta **a quien tú quieras**. ¡Pero no te la puedes regalar **a ti mismo!**



Las cartas especiales **se aceptan** de la misma forma que los demás regalos. Naturalmente, también las puedes **rechazar** si crees que la carta de regalo que acabas de recibir no coincide con el objeto anunciado.

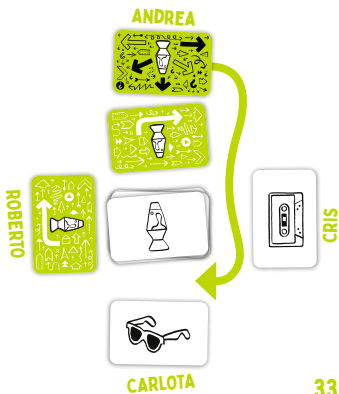
EJEMPLO 3 – CARTAS ESPECIALES:

Andrea acaba de recibir un regalo de Roberto. Ahora ella voltea bocabajo su antiguo regalo.



Como se trata de una carta especial, ella puede regalarlo a otro jugador en cualquier dirección.

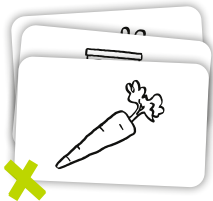
Le pasa el regalo a Carlota y le dice «Carlota, aquí tengo un bonito lápiz flexible para ti». Carlota acepta el regalo, ya que acaba de ver el lápiz bocarriba. A continuación, Carlota voltea bocabajo su antiguo regalo (las gafas), lo regala y el juego continúa.



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?

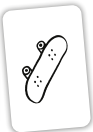
Si queréis hacer el juego un poco más complicado, separad las cartas según el color de la flecha de su dorso y jugad solo con las que tienen flechas negras o con las de las flechas blancas.

¿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 tenéis. La carta que está más abajo es la que tenéis que regalar a otro jugador.

CARLOTA



ANDREA

TIENDA DE REGALOS

Autor: Kasper Lapp
Diseño: Jake Breish / Julia Simon
Ilustraciones: Easy Draws It
Redacción: Matthias Karl

© 2024

ravensburger.com

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

