

# THAT'S NOT A HAT

INCOGNITO

Habt ihr schon mal *THAT'S NOT A HAT* gespielt? Dann müsst ihr nur Punkt 2 und 3 unter *SPIELABLAUF* und die *EXTREMVARIANTE* (auf den letzten zwei Seiten) lesen.

DE

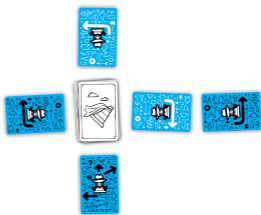
## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Am Anfang liegen alle Karten noch offen aus. Aber könnt ihr euch die Karten auch noch merken, wenn sie nach wenigen Spielzügen verdeckt weitergegeben werden?

SPIELBEGINN:



NACH EIN PAAR SPIELZÜGEN:



Und genau darum geht es: Ihr gebt euch gegenseitig Karten und versucht, euch zu merken, wer gerade welche vor sich liegen hat. Falls ihr nicht genau wisst, welche Karte vor euch liegt, müsst ihr überzeugend bluffen – sonst kassiert ihr Minuspunkte. Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt!

**Und nicht „vergessen“: Das ist ein Partyspiel! Lacht über euer aller „Vergesslichkeit“ und erlebt einfach „unvergesslich“ lustige Momente!**

# SPIELVORBEREITUNG

- 1 Mischt die Karten gut durch und gibt **allen** jeweils **1 Karte**, die **offen** ausgelegt wird.
- 2 Die restlichen Karten kommen als offener Nachziehstapel in die Mitte des Tisches.



## NACHZIEHSTAPEL

**TIPP:** Versuch dir zu merken, welche Karten gerade ausliegen – auch wenn du es (vielleicht) gleich wieder vergisst.



# SPIELABLAUF

Wer zuletzt gelacht hat, beginnt das Spiel.

- 1 Zu Spielbeginn ziehst du eine neue Karte vom Nachziehstapel. Nimm dazu die oberste Karte des offenen Nachziehstapels, zeige sie allen und drehe sie anschließend um. .
- 2 Die Rückseite mit den Pfeilen verrät dir nun, ob du die Karte:



NACH  
LINKS

ODER



NACH  
RECHTS

ODER



AN EINE BELIEBIGE PERSON  
WEITERGEBEN MUSST.

- 3 Während du die Karte weitergibst, benennst du die Karte, indem du dich als ein dazu passender Charakter vorstellst: „**Hallo, ich bin \_\_\_\_\_.**“

➔ Dabei darfst du dich als ein beliebiger Charakter vorstellen, der dir zu der Abbildung auf der Karte einfällt. Es können beliebige Lebewesen, berühmte Personen, Tiere oder einfach Menschen, die du kennst, sein.

### BEISPIEL:

„HALLO, ICH BIN FRIDA KAHLO  
/ VINCENT VAN GOGH / PABLO  
PICASSO / SALVADOR DALÍ  
/ MALERMEISTERIN MEIER /  
KUNSTLEHRER HERR SCHMIDT“



- 4 Wer nun eine Karte neu erhalten hat, hat **zwei Möglichkeiten** – entweder die **Karte annehmen** oder die **Karte ablehnen**.

Du darfst dir die Karte nicht selbst geben!

# KARTE ANNEHMEN (Siehe Beispiel auf den Seiten 6-7)

Du glaubst, der genannte Charakter befindet sich unter der Karte? Dann nimm sie an!

- 1 Du bedankst dich und **nimmst** die neu erhaltene Karte **an**. Die Karte platzierst du **verdeckt über** der alten Karte, die bereits vor dir liegt.



- 2 Nun hast du 2 Karten vor dir liegen und deshalb **gibst du die alte Karte weiter**. Ihr dürft immer nur **1 Karte besitzen!** Drehe deine alte offenliegende Karte um und gib sie **entsprechend der Pfeilrichtung** weiter. Dabei **stellst du dich ebenfalls als ein beliebiger Charakter vor**, der dir zu der Abbildung einfällt.



- 3 Wer jetzt eine Karte bekommt, entscheidet nach demselben Schema, ob die **Karte angenommen oder abgelehnt** wird.

**WICHTIG:** Du nimmst eine neue Karte an und deine ältere Karte wurde **bereits auf die Rückseite gedreht**? Dann musst du dich, wenn du die ältere Karte weitergibst, nun als der zur **älteren Karte** passende **Charakter vorstellen**. Den hast du dir doch gemerkt, oder?



**AUCH WICHTIG:** Karten, die bereits auf die Rückseite gedreht wurden, darfst du dir natürlich **nicht mehr ansehen!** Eine Karte wird erst wieder auf die Vorderseite gedreht, wenn **jemand eine Karte ablehnt**.



# KARTE ABLEHNEN

(Siehe Beispiel auf den Seiten 8-9)

Du glaubst, der genannte Charakter befindet sich **nicht unter der Karte**? Lehne die Karte ab! Dazu reicht es, wenn du sagst: „Du bist nicht XYZ.“ Du musst **nicht den richtigen Charakter benennen**.

**1** Drehe die Karte um, um zu sehen, was sich auf der Rückseite verbirgt.

**2** Wer von euch beiden unrecht hatte, legt die Karte offen als **Minuspunkt in den persönlichen Ablagestapel**.

**3** Wenn du einen Minuspunkt bekommen hast, ziehst du eine **neue Karte vom Nachziehstapel**. Zeige allen die Karte. Drehe sie dann auf die Rückseite, gib die Karte entsprechend der Pfeilrichtung weiter und stelle dich vor. Danach geht das Spiel wie oben beschrieben weiter.



**PERSÖNLICHER  
ABLAGESTAPEL**

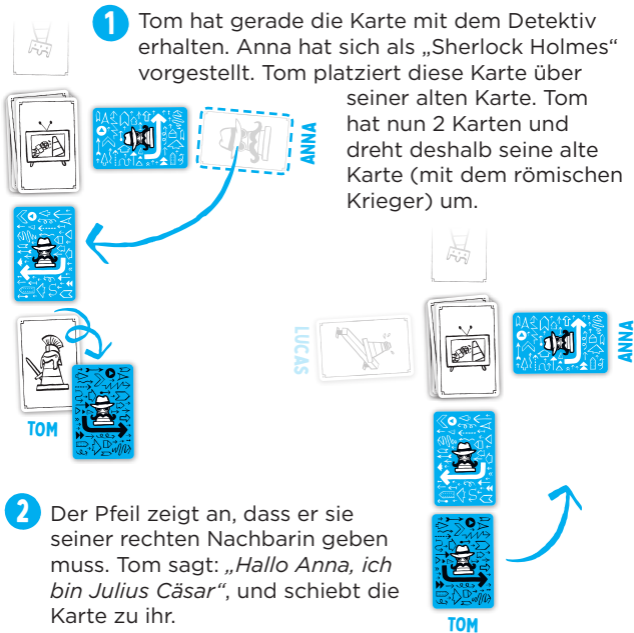


**NACHZIEHSTAPEL**

**WICHTIG:** Neue Karten vom Nachziehstapel bekommen immer gleich eure Mitspielenden.

# BEISPIEL 1: KARTE ANNEHMEN

**1** Tom hat gerade die Karte mit dem Detektiv erhalten. Anna hat sich als „Sherlock Holmes“ vorgestellt. Tom platziert diese Karte über seiner alten Karte. Tom hat nun 2 Karten und dreht deshalb seine alte Karte (mit dem römischen Krieger) um.



**2** Der Pfeil zeigt an, dass er sie seiner rechten Nachbarin geben muss. Tom sagt: „Hallo Anna, ich bin Julius Cäsar“, und schiebt die Karte zu ihr.

**WICHTIG:** Tom hätte sich aber auch als „Kaiser Augustus“ oder auch als „Römischer Krieger“ vorstellen dürfen. Es ist alles erlaubt, was zu der Illustration passt. Da Tom aber „Julius Cäsar“ gesagt hat, muss die Karte ab sofort als „Julius Cäsar“ weitergegeben werden.



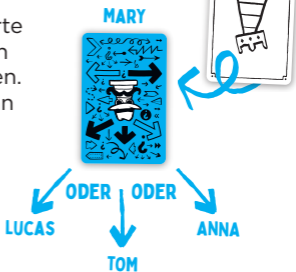
**3** Anna glaubt ihm und nimmt die Karte deshalb an.

**4** Nun hat Anna 2 Karten vor sich und muss die ältere Karte (Bart) an ihre rechte Nachbarin weitergeben (da der Pfeil nach rechts zeigt). Anna schiebt die Karte zu Mary und sagt: „Hallo Mary, ich bin der Weihnachtsmann.“

## KARTEN MIT PFEILEN IN ALLE RICHTUNGEN

**5** Mary dreht ihre alte Karte um. Darauf sind Pfeile in alle Richtungen zu sehen. Sie darf die Karte nun an Lucas, Tom oder Anna weitergeben.

Du kannst dir diese Karte nicht selbst geben!



## BEISPIEL 2: KARTE ABLEHNEN

- 1 Mary hat gerade eine Karte erhalten und gibt Anna nun ihre ältere und damit unterste Karte und sagt: „Hallo Anna, ich bin Pablo Picasso.“

MARY



- 2 Anna bezweifelt das und sagt: „Du bist nicht Pablo Picasso!“ Sie deckt die Karte auf - es ist ein Känguru!

LUCAS



ANNA



TOM



- 3 Mary hatte unrecht und muss die Karte als Minuspunkt in ihrem persönlichen Ablagestapel platzieren.

MARY



MARY'S  
ABLAGESTAPEL



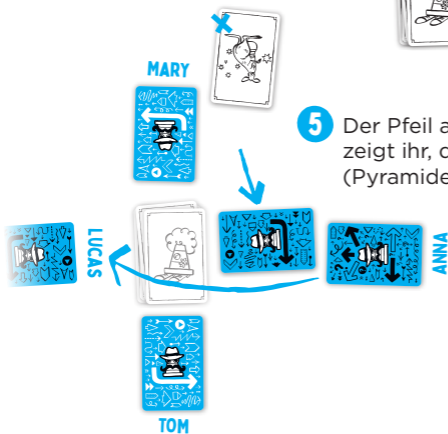
ANNA



- 4** Darum zieht Mary nun von dem Nachziehstapel in der Tischmitte eine neue Karte. Diese muss sie gleich weitergeben. Mary dreht die Karte also um.



- 5** Der Pfeil auf der Rückseite zeigt ihr, dass sie die Karte (Pyramiden) an ihre linke Nachbarin Anna geben muss. Mary stellt sich vor: „Hallo, ich bin Kleopatra!“



- 6** Anna akzeptiert die Karte und platziert sie oberhalb der bisherigen Karte. Diese ältere Karte darf sie in alle Richtungen weitergeben, da es eine Karte mit Pfeilen in alle Richtungen ist. Sie gibt die Karte an Lucas weiter und stellt sich vor.

# SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald jemand **3 Karten im persönlichen Ablagestapel** hat. Jede Karte in eurem Stapel zählt einen Minuspunkt. Wer die **wenigsten Minuspunkte** gesammelt hat, **gewinnt das Spiel**.



**PERSÖNLICHER  
ABLAGESTAPEL**

Ihr könnt auch vor dem Spiel festlegen, dass ihr so viele **Durchgänge** spielt, wie Mitspielende am Tisch sitzen. Notiert dazu nach jedem Spiel die Punkte und rechnet sie am Schluss zusammen. Wer dann die wenigsten Minuspunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## TIPPS DER AUTOREN

- ➔ **PROFITIPP DER AUTOREN:** Wenn du mal vergessen hast, welche Karte gerade vor dir liegt, lass es dir nicht anmerken! Denk dir etwas aus und versuche, deinen Mitspielenden durch geschicktes Bluffen die Karte unterzujubeln.
- ➔ **SPEZIAL-PROFITIPP DER AUTOREN:** Wenn du sicher weißt, was sich hinter der Karte verbirgt, tu so, als wüsstest du es nicht. So bringst du deine Mitspielenden vielleicht dazu, die Karte umzudrehen und Minuspunkte zu kassieren.
- ➔ **SUPER-SPEZIAL-PROFITIPP DER AUTOREN:** Wenn du nicht sicher bist, was gerade unter der Karte ist, tu so, als würdest du nur versuchen, unsicher zu klingen. Verwirre so deine Mitspielenden mit diesem Doppel-Bluff!

## ZU EINFACH?

Wenn ihr es ein bisschen schwieriger machen wollt, sortiert die Rückseiten einer Pfeilfarbe aus und spielt entweder nur mit den schwarzen Pfeilen oder nur mit den weißen Pfeilen.

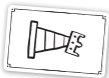
## IMMER NOCH ZU EINFACH?

### IHR SEID NUR ZU ZWEIT?

Wenn euch das immer noch zu leichtfällt oder ihr zu zweit spielen wollt, dann startet zu Beginn gleich mit jeweils 2 Karten vor euch. Alle anderen Regeln bleiben bestehen.

**VERGESST NICHT:** Neue Karten werden ganz oben über den bisherigen Karten platziert. Die Karte ganz unten wird weitergegeben.

ANNA



LUCAS

NACHZIEHSTAPEL

---

## EXTREMVARIANTE

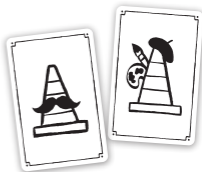
**ACHTUNG!** Die folgende Regelvariante wird in vielen Spielrunden für extra viel Chaos und Durcheinander sorgen. Die Regeln des Spiels bleiben mit einer Ausnahme unverändert: Jedes Mal, wenn eine **verdeckte Karte** weitergegeben wird, darfst du dich als ein **neuer Charakter** vorstellen, welcher zu der vorliegenden Abbildung passt. Du darfst aber auch den Charakter beibehalten, wenn du das möchtest.

**BEISPIEL:** Beim ersten Weitergeben stellst du dich mit dieser Karte als „Kleopatra“ vor. Beim nächsten Weitergeben wählt jemand „Ramses“. Daraufhin ist es der Name eines Freundes, der zuletzt Urlaub in Ägypten gemacht hat, und beim nächsten Mal ist es wieder „Kleopatra“ usw.



**TIPP:** Besonders schwierig wird es, wenn du Charaktere verwendest, die zu mehreren Illustrationen passen könnten. Da kann es beim Ablehnen zu heißen Diskussionen kommen!

**BEISPIEL:** Wenn diese beiden Karten im Spiel sind, könntest du dich zu einer der beiden als „Salvador Dalí“ vorstellen, da das zu beiden Karten passen würde.



## DIE EXTREME EXTREMVARIANTE

In dieser Variante **musst** du dich beim Weitergeben als ein **neuer Charakter** vorstellen, welcher zu der vorliegenden Abbildung passt. Der gleiche Charakter darf **nicht zweimal** verwendet werden.

Autoren: Kasper Lapp & Yohan Servais  
Design: Alan Echison  
Illustration: Easy Draws It  
Redaktion: Matthias Karl

© 2025

ravensburger.com

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

# THAT'S NOT A HAT

INCOGNITO

Vous savez déjà jouer à THAT'S NOT A HAT ? Si oui, lisez les pages 14 à 17 et la VARIANTE EXTRÊME page 24.

FR

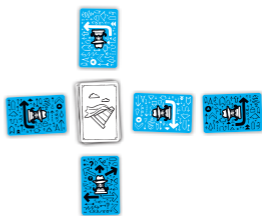
## APERÇU ET BUT DU JEU

En début de partie, toutes les cartes sont encore face visible sur la table. Mais réussirez-vous à les mémoriser lorsqu'elles sont se retrouveront face cachée après quelques tours ?

### DÉBUT DE PARTIE :



### APRÈS QUELQUES TOURS :



Et c'est bien de cela qu'il s'agit : vous vous passez des cartes et essayez de mémoriser laquelle se trouve devant vous. Si vous n'êtes pas sûrs de connaître la carte devant vous, à vous de bluffer de manière convaincante, sous peine de perdre des points. Celui qui aura perdu le moins de points à la fin l'emportera.

**Les „oublis“ (et les „faux-oublis“) font partis des moments inoubliables de ce jeu d'ambiance.**

# MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les cartes et distribuez-en **1 à chacun**, qui la place devant lui, **face visible**.
- 2 Formez une pioche, face visible au milieu de la table avec les cartes restantes.



**PIOCHE**



**CONSEIL :** Essayez de mémoriser les cartes actuellement visibles, même si vous risquez de l'oublier presque aussitôt.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

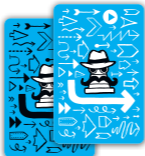
Le dernier à avoir ri entame la partie.

- 1 Au début de la partie, piochez une nouvelle carte : définissez le critère qu'elle représente selon vous, puis montrez-là à tout le monde et retournez-la.
- 2 Les flèches au dos de la carte vous indiquent si vous devez passer la carte :



**À VOTRE VOISIN  
DE GAUCHE**

OU



**À VOTRE VOISIN  
DE DROITE**

OU



**À UN AUTRE JOUEUR  
AU CHOIX**

- 3 En même temps que vous passez la carte, vous devez vous présenter sous l'identité d'un personnage correspondant au critère choisi pour cette carte :  
"Salut, je suis ....."

→ Vous pouvez vous présenter sous le nom de n'importe quel personnage auquel vous fait penser la carte. Il peut s'agir aussi bien d'un personnage réel ou fictif, un animal ou simplement une personne que vous connaissez.

### EXEMPLE :

„SALUT, JE SUIS FRIDA KAHLO  
/ VINCENT VAN GOGH / PABLO  
PICASSO / SALVADOR DALÍ /  
CLAUDE MONET / M. MARTIN, LE  
PROF D'ARTS PLASTIQUES.”



- 4 Celui qui reçoit une carte a alors **deux options** : soit **accepter la carte**, soit **refuser la carte**.

**Vous n'avez pas le droit de vous passer cette carte à vous-même !**

# ACCEPTER LA CARTE (Voir exemple, pages 18-19.)

Vous pensez que le personnage nommé réponds au critère de la carte reçue ? Alors acceptez-la !

- 1 Remerciez l'autre joueur et **prenez la nouvelle carte, sans la consulter.** Placez-la **face cachée** au-dessus de votre ancienne carte.



ANCIENNE CARTE

- 2 Vous possédez désormais 2 cartes devant vous et devez donc **passer votre ancienne carte** à un autre joueur, en respectant le sens des flèches au dos. Si votre ancienne carte est face visible, retournez-la. **Présentez-vous alors sous le nom d'un personnage au choix répondant au critère choisi pour cette carte.**



- 3 Celui qui reçoit cette carte à 2 options : **accepter ou refuser la carte.**

**IMPORTANT :** Il est bien sûr interdit de consulter les cartes déjà retournées face cachée ! Une carte n'est remise face visible que si un joueur la refuse.



**CONSEIL :** Il est autorisé et judicieux, de changer le nom du personnage annoncé, en respectant le critère de la carte, pour tenter d'embrouiller les autres joueurs.



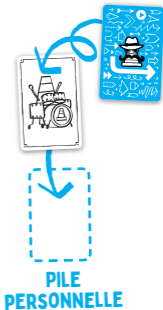


# REFUSER LA CARTE

(Voir exemple, page 20-21.)

Vous pensez que le personnage annoncé ne **correspond pas au critère de la carte** ? Refusez-la en disant : „Tu n’es pas XYZ.“ Vous n’avez pas besoin de justifier votre choix en donnant le critère de la carte.

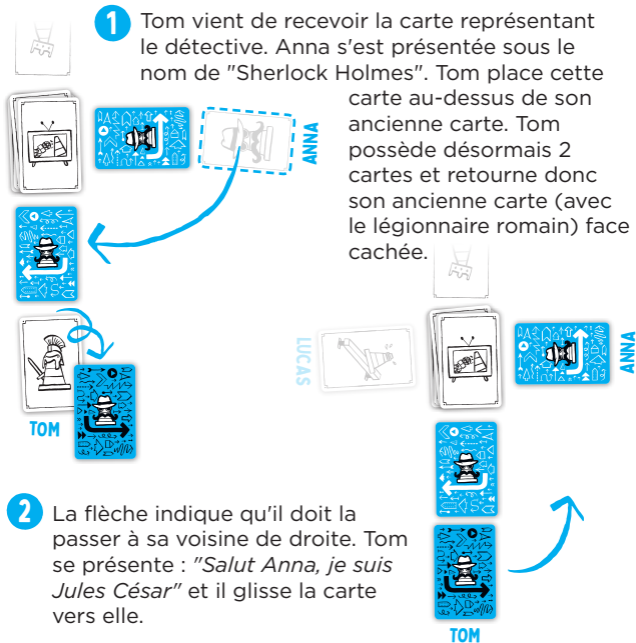
- 1 Retournez la carte pour vérifier le dessin au recto.
- 2 Celui d’entre vous deux qui s’est trompé place la carte face visible devant lui pour former sa **pile de points négatifs**.
- 3 À chaque fois que vous récupérez un point négatif, **piochez une nouvelle carte**. Montrez-là, définissez son critère, puis retournez-la et passez-la au joueur indiqué par le sens des flèches en vous présentant sous un nom correspondant de votre choix. Et la partie continue ainsi selon les règles ci-dessus.



**IMPORTANT :** À chaque fois que vous piochez une carte, vous devez immédiatement la passer à un adversaire.

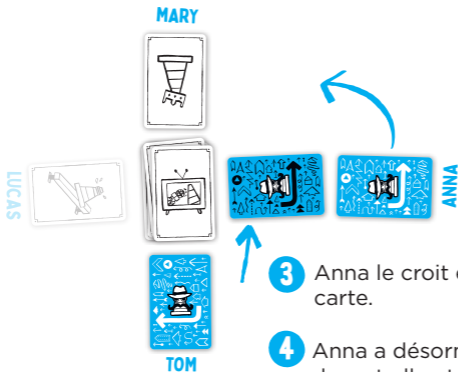
# EXEMPLE 1 : ACCEPTER LA CARTE

- 1** Tom vient de recevoir la carte représentant le détective. Anna s'est présentée sous le nom de "Sherlock Holmes". Tom place cette carte au-dessus de son ancienne carte. Tom possède désormais 2 cartes et retourne donc son ancienne carte (avec le légionnaire romain) face cachée.



- 2** La flèche indique qu'il doit la passer à sa voisine de droite. Tom se présente : "Salut Anna, je suis Jules César" et il glisse la carte vers elle.

**IMPORTANT :** Tom aurait aussi bien pu se présenter comme "l'empereur Auguste" ou comme "légionnaire romain". Un prochain joueur pourra réutiliser „Jules César“ ou même décider de changer de personnage. Tout ce qui correspond au critère de l'illustration est autorisé.

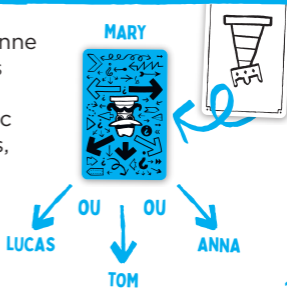


- 3 Anna le croit et accepte la carte.
- 4 Anna a désormais 2 cartes devant elle et doit donc passer son ancienne carte (la moustache) à sa voisine de droite (car la flèche pointe vers la droite). Anna glisse la carte à Mary et se présente : "Salut Mary, je suis le Père-Noël."

## CARTES AVEC DES FLÈCHES DANS TOUTES LES DIRECTIONS

- 5 Mary retourne son ancienne carte. Les flèches au dos pointent dans toutes les directions. Elle peut donc repasser la carte à Lucas, Tom ou Anna.

Vous n'avez pas le droit de passer cette carte à vous-même !



## EXEMPLE 2 : REFUSER LA CARTE

- 1 Mary vient de recevoir une carte et passe à Anna son ancienne carte (celle en dessous) et se présente : "Salut Anna, je suis Pablo Picasso !"

MARY



- 2 Anna ne la croit pas et répond : "Tu n'es pas Pablo Picasso !" Elle révèle la carte : il s'agit d'un kangourou !

LUCAS



ANNA



TOM



- 3 Mary a eu tort et doit placer la carte comme point négatif dans sa défausse personnelle.

MARY



PILE  
PERSONNELLE  
DE MARY

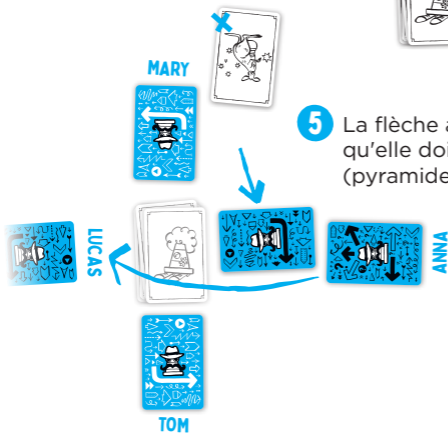


ANNA

- 4** Mary pioche ensuite une nouvelle carte de la pile au milieu de la table. Elle est obligée de la passer. Elle retourne donc la carte face cachée.



- 5** La flèche au dos indique qu'elle doit passer la carte (pyramides) à sa voisine de gauche, Anna. Mary se présente : "Salut, je suis Cléopâtre !"



- 6** Anna accepte la carte et la place au-dessus de celle qu'elle possède actuellement. Elle peut passer cette carte à n'importe quel adversaire, car les flèches au dos pointent dans toutes les directions. Elle passe la carte à Lucas et se présente.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur possède **3 cartes sur sa pile** personnelle. Chaque carte fait perdre 1 point. Le ou les joueurs qui cumulent le **moins de points négatifs remportent la partie.**



**PILE DE POINTS NÉGATIFS  
PERSONNELLE**

Avant le début de la partie, vous pouvez également décider de jouer autant de **manches** qu'il y a de joueurs. Notez les points à la fin de chaque manche et faites le total à la fin. Celui qui cumule le moins de points négatifs remporte la partie.

## CONSEILS DES AUTEURS

- **RUSE DES AUTEURS** : Si vous oubliez la carte qui se trouve devant vous, faites comme si de rien n'était ! Inventez un personnage et essayez de bluffer de manière convaincante au moment de repasser la carte à votre voisin.
- **RUSE SPÉCIALE DES AUTEURS** : Si vous êtes certain de la carte personnage qui se cache devant vous, faites comme si vous ne le saviez pas. Vous amènerez peut-être votre voisin à refuser la carte et à ainsi perdre des points.
- **SUPER RUSE SPÉCIALE DES AUTEURS** : Si vous n'êtes pas sûr de la carte devant vous, faites comme si vous faisiez semblant de ne pas en être certain. Induisez ainsi votre voisin en erreur par ce double bluff !

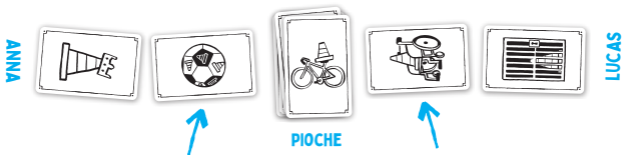
# TROP FACILE ?

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 cartes à chacun. Les autres règles du jeu de base ne changent pas.

**N'OUBLIEZ PAS :** Les nouvelles cartes doivent toujours se trouver en haut, au-dessus des cartes que vous possédez déjà. Passez toujours celle du bas.



Auteurs : Kasper Lapp & Yohan Servais  
Design : Alan Echison  
Illustrations : Easy Draws It  
Rédaction : Matthias Karl

© 2025

ravensburger.com

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

# VARIANTE EXTRÊME

**ATTENTION** La variante suivante sème particulièrement le chaos et la confusion lors de nombreuses parties. Les règles restent identiques, à une exception : à chaque fois que vous passez une **carte face cachée**, vous **devez** vous présenter sous un **nom différent**, mais qui correspond toujours au critère de la carte. Vous ne pouvez **pas nommer deux fois** le même personnage.

**EXEMPLE :** Lorsque vous passez cette carte pour la première fois, vous vous présentez comme étant "Cléopâtre". La deuxième fois, l'autre joueur choisit "Ramsès". La fois suivante, c'est le nom d'un ami qui vient de passer ses vacances en Égypte, puis la fois d'après, "Toutankhamon"...



**CONSEIL :** Annoncer un personnage répondant à plusieurs critères peut s'avérer très utile pour vous sortir d'un mauvais pas. S'il y a débat sur le lien entre un personnage et son critère, procédez à un vote à main levée.

**EXEMPLE :** „Salvador Dali“ fonctionne pour l'une ou l'autre de ces cartes. Double chance de ne pas se tromper !





# THAT'S NOT A HAT

INCOGNITO

Hai già giocato a THAT'S NOT A HAT? Allora ti basta leggere soltanto i punti 2 e 3 sotto SVOLGIMENTO DEL GIOCO, assieme alla VARIANTE ESTREMA (nell'ultima pagina).

IT

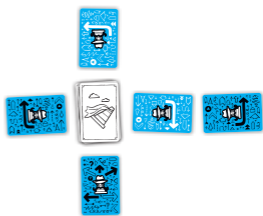
## IDEA DI GIOCO E OBIETTIVO

All'inizio, tutte le carte sono ancora a faccia in su. Ma sarete in grado di ricordarvele quando ve le passerete a faccia in giù dopo qualche turno?

### INIZIO DELLA PARTITA:



### DOPO ALCUNE MOSSE:



Ed è questo il fulcro del gioco: Ci si passa le carte a vicenda e si cerca di ricordare chi ha quale carta davanti a sé. Se non sapete esattamente quale carta avete davanti, dovrete bluffare in modo convincente, altrimenti riceverete punti negativi. Vince chi alla fine avrà meno punti negativi!

**E non "dimenticate": Questo è un party game! Ridete di tutte le vostre "dimenticanze" e godetevi con serenità i momenti "indimenticabili" che vivrete!**

# PREPARAZIONE

**1** Mescolate bene le carte e date a ciascuno **1 carta a faccia in su**.

**2** Le carte rimanenti vengono posizionate al centro del tavolo a formare un mazzo di carte scoperte.



**MAZZO**



**SUGGERIMENTO:** Cercate di memorizzare le carte attualmente esposte, anche se (forse) le dimenticherete quasi subito.

# SVOLGIMENTO

Chi ha riso per ultimo inizia la partita.

**1** All'inizio della partita, pesca una nuova carta dal mazzo. Per farlo, prendi la carta in cima al mazzo scoperto, mostrala a tutti e capovolgila.

**2** Il retro con le frecce indica se la carta che hai preso deve essere passata:



**A SINISTRA**

**OPPURE**



**A DESTRA**

**OPPURE**



**A UNA PERSONA A PIACERE.**

- 3 Mentre passi la carta, definiscila presentandoti come un personaggio: **"Ciao, sono \_\_\_\_."**

→ Puoi immaginarti come un qualsiasi personaggio che ti venga in mente in base all'immagine sulla carta. Può essere una qualsiasi creatura vivente, un personaggio famoso, un animale o semplicemente delle persone che conosci.

**ESEMPIO:**

„CIAO, SONO FRIDA KAHLO /  
VINCENT VAN GOGH / PABLO  
PICASSO / SALVADOR DALÍ /  
GIUSEPPE L'IMBIANCHINO / IL  
PROFESSORE D'ARTE, IL SIGNOR  
BIANCHI”



- 4 Chi ha ricevuto una nuova carta ha **due possibilità**: **accettare la carta** oppure **rifiutarla**.

**Non puoi passare la carta a te stesso!**

# ACCETTARE UNA CARTA (vedi l'esempio a pagina 30-31)

Pensi che il personaggio nominato si trovi sotto alla carta? Allora accettala!

- 1 Ringrazia il tuo avversario e **accetta** la carta che ti viene passata. Metti la carta **a faccia in giù sopra** la vecchia carta che era già di fronte a te.



VECCHIA CARTA

- 2 Adesso hai 2 carte davanti a te e quindi **devi passare la vecchia carta**. Puoi **avere solo 1 carta** alla volta! Gira la tua vecchia carta scoperta e passala **secondo la direzione della freccia**. Anche tu **dovrai immaginare un personaggio** che rievochi l'illustrazione sulla carta.



- 3 Il giocatore che riceve la carta dovrà decidere a sua volta secondo la stessa procedura se **accettare o rifiutare la carta**.

**IMPORTANTE:** Cosa succede se accetti una nuova carta ma la tua carta precedente è **già capovolta**? In quel caso, dovrai comunque passarla e **presentarti** come il personaggio di **quella carta più vecchia**. Te lo ricordi, vero?



**ALTRETTANTO IMPORTANTE:** Le carte che sono già capovolte **non vanno ovviamente più guardate!** Una carta viene nuovamente rivelata solo **quando qualcuno la rifiuta**.

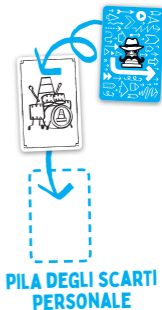


# RIFIUTARE UNA CARTA

 (Vedi esempio a pagina 32-33)

Pensi che il personaggio nominato **non si trovi sotto alla carta**? Allora rifiutala! Per farlo, basta dire "No, tu non sei XYZ". Non serve **nominare il personaggio giusto**.

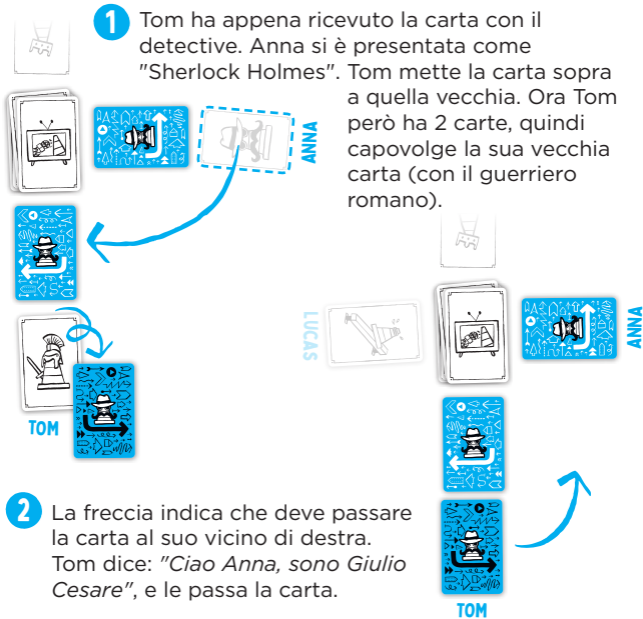
- 1** Rivela la carta per vedere cosa si trova sulla sua faccia.
- 2** Chi dei due si è sbagliato, prende la carta e la tiene **come punto negativo nella propria pila degli scarti**.
- 3** Quando ricevi un punto negativo, pesca **una nuova carta dal mazzo**. Mostra la carta a tutti. Poi capovolgila, passala seguendo la direzione della freccia e presentati. Il gioco prosegue quindi come descritto sopra.



**IMPORTANTE:** Le nuove carte pescate dal mazzo vanno subito passate a agli altri giocatori.

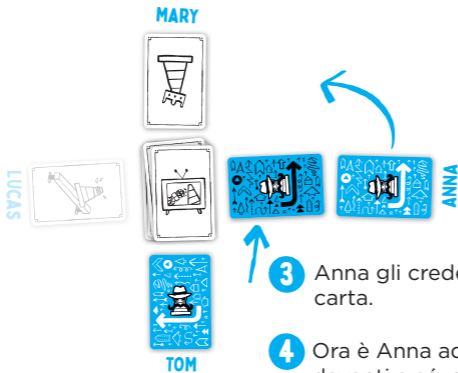
# ESEMPIO 1: CARTA ACCETTATA

- 1** Tom ha appena ricevuto la carta con il detective. Anna si è presentata come "Sherlock Holmes". Tom mette la carta sopra a quella vecchia. Ora Tom però ha 2 carte, quindi capovolge la sua vecchia carta (con il guerriero romano).



- 2** La freccia indica che deve passare la carta al suo vicino di destra. Tom dice: "Ciao Anna, sono Giulio Cesare", e la passa la carta.

**IMPORTANTE:** Tom avrebbe potuto anche presentarsi come "Ottaviano Augusto" o come "guerriero romano". È consentito citare qualsiasi cosa che si adatti all'illustrazione. Tuttavia, siccome Tom ha scelto di dire "Giulio Cesare", ora quella carta dovrà sempre essere passata come "Giulio Cesare".



- 3 Anna gli crede e accetta la carta.
- 4 Ora è Anna ad avere 2 carte davanti a sé, quindi passa la carta più vecchia (la barba) al suo vicino di destra (la freccia indica a destra). Anna passa la carta a Mary e dice: "Ciao Mary, sono Babbo Natale".

**CARTE CON FRECCHE IN TUTTE LE DIREZIONI**

5 Mary capovolge la sua vecchia carta. Si vedono frecce che puntano in tutte le direzioni. Ciò significa che può passare il biglietto a Lucas, Tom o Anna.



Non puoi mai passare una carta a te stesso!



## ESEMPIO 2: CARTA RIFIUTATA

- 1 Mary ha appena ricevuto una carta, e ora passa ad Anna la sua carta più vecchia (quella sotto alla carta appena ricevuta), dicendo: "Ciao Anna, sono Pablo Picasso".

MARY



- 2 Anna ne dubita, e dice: "No, tu non sei Pablo Picasso!". Rivela la carta di Mary e... è un canguro!

LUCAS



ANNA



TOM



- 3 Mary si è sbagliata, e deve aggiungere la carta alla sua pila degli scarti, come punto negativo.

MARY



PILA DEGLI SCARTI DI MARY



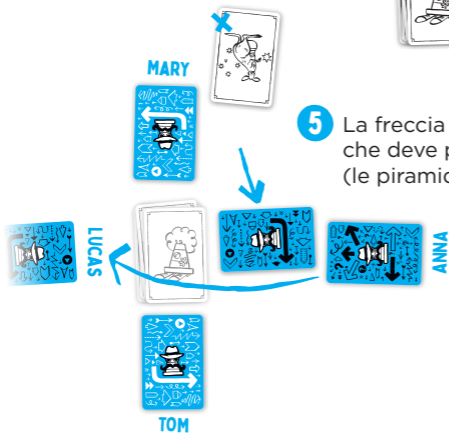
ANNA



- 4** A quel punto, Mary pesca una nuova carta dal mazzo al centro del tavolo. Deve passarla subito. Così, Mary capovolge la carta.



- 5** La freccia sul retro le indica che deve passare la carta (le piramidi) alla sua vicina di sinistra, Anna. Mary si presenta: "Ciao, sono Cleopatra!"



- 6** Anna accetta la carta e la posiziona sopra alla carta precedente. Questa altra carta può essere passata a qualsiasi altro giocatore, avendo le frecce in tutte le direzioni. Decide di passarla a Lucas, e si presenta.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena qualcuno ha **3 carte nella sua pila degli scarti personale**. Ogni carta nella propria pila conta come punto negativo.

**Vince la partita** chi ha ricevuto **meno punti negativi**.

Potete anche decidere, prima della partita, di giocare tanti **round** quanti sono i giocatori seduti al tavolo.

Annotate i punti dopo ogni partita e sommateli alla fine. Anche in questo caso vince la partita chi ha ricevuto meno punti negativi dopo il numero stabilito di round.



**PILA DEGLI SCARTI  
PERSONALE**

## CONSIGLI DEGLI AUTORI

→ **CONSIGLIO DEGLI AUTORI:** Se dimenticate quale carta avete davanti a voi, non datelo a vedere! Pensate a qualcosa e cercate di ingannare i vostri avversari giocando quella carta con un abile bluff.

→ **CONSIGLIO SPECIALE DEGLI AUTORI:** Se sapete per certo cosa c'è dietro la carta, fate finta di non saperlo. In questo modo, potreste convincere i vostri avversari a dubitare, rivelando la carta e prendendo punti negativi.

→ **CONSIGLIO SUPER SPECIALE DEGLI AUTORI:** Se non siete sicuri di cosa ci sia sotto la carta, fate finta di non essere sicuri. Confondete i vostri avversari con questo doppio bluff!

## TROPPO FACILE?

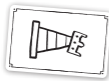
Se volete rendere il gioco un po' più difficile, eliminate le carte con i dorsi di un colore di freccia e giocate solo con le frecce nere o con le frecce bianche.

## ANCORA TROPPO FACILE? SIETE SOLO IN DUE?

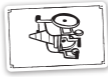
Se questo è ancora troppo facile per voi o volete giocare in due, iniziate con 2 carte davanti a inizio partita. Tutte le altre regole rimangono invariate.

**NON DIMENTICATE:** Le nuove carte vanno posizionate sopra a quelle precedenti. Si passa sempre la carta che sta sotto.

ANNA



MAZZO



LUCAS

---

## VARIANTE ESTREMA

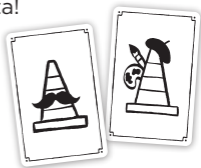
**ATTENZIONE!** La seguente variante causerà ulteriore caos e confusione in molti round di gioco. Le regole del gioco rimangono invariate con una sola eccezione: Ogni volta che viene passata una **carta a faccia in giù**, ci si può presentare come un **nuovo personaggio** che corrisponda all'illustrazione (vera o presunta) della carta. Se lo volete, potete anche tenere lo stesso personaggio.

**ESEMPIO:** La prima volta che passate questa carta, presentatevi come "Cleopatra". La volta successiva che verrà passata, un giocatore potrà dire "Ramses". La volta dopo ancora, potrebbe essere il nome di un amico che è stato in vacanza in Egitto, e poi ancora, potrebbe essere "Tutankhamon", e così via.



**SUGGERIMENTO:** Diventa particolarmente difficile se si utilizzano personaggi che potrebbero adattarsi a più illustrazioni. Questo può portare a discussioni accese quando una carta viene rifiutata e rivelata!

**ESEMPIO:** Se queste due carte sono in gioco, potreste presentarvi come "Salvador Dalí", abbinandovi potenzialmente a entrambe le carte.



## VARIANTE ESTREMAMENTE ESTREMA

In questa variante, ogni volta che viene passata una **carta a faccia in giù**, bisogna presentarsi come un **nuovo personaggio** che corrisponda all'illustrazione della carta. Lo stesso personaggio non può essere usato due volte.

Autori: Kasper Lapp e Yohan Servais

Design: Alan Echison

Illustrazioni: Easy Draws It

Redazione: Matthias Karl

© 2025

ravensburger.com

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