

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).

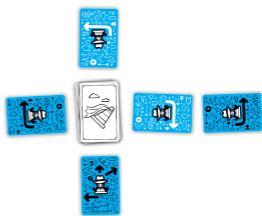
SPELIDEE EN DOEL

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.



- 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 opgedraaid 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".



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.

Je kunt deze kaart niet aan jezelf geven!



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."

MARY



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

LUCAS



TOM



ANNA



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

MARY



MARY'S
AFLEGSTAPEL

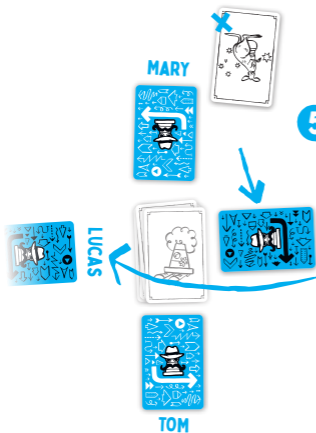


ANNA

- 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**.

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.



**PERSOONLIJKE
AFLEGSTAPEL**

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?

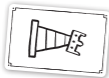
Als je het wat moeilijker wilt maken, sorteer dan de achterkanten van één pijlkleur en speel alleen met de zwarte pijlen of alleen met de witte pijlen.

NOG STEEDS TE EENVOUDIG? ZIJN JULLIE MAAR MET Z`N TWEËN?

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

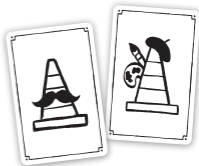
LET OP! De volgende regelvariant zorgt voor extra chaos en verwarring in veel spelrondes. De spelregels blijven ongewijzigd, met één uitzondering: elke keer dat een **dichte kaart** wordt doorgegeven, mag je jezelf voorstellen als een **nieuw personage** dat overeenkomt met de afbeelding die voor je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

THAT'S NOT A HAT

INCOGNITO

Have you played *THAT'S NOT A HAT* before? Then you only have to read point 2 and 3 in the section *HOW TO PLAY* and the *EXTREME VARIANT* (on the last two pages).

EN

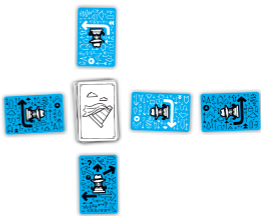
IDEA AND AIM OF THE GAME

At the start of the game, all of the cards are turned face up. Can you still remember what's on them after a few turns, when they're passed on turned face down?

START OF THE GAME



AFTER A FEW TURNS:



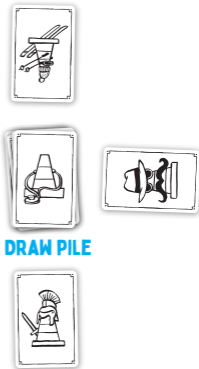
And that is exactly what this game is about: You pass cards to each other while trying to remember who gave what and who has which card in front of them. If you don't know exactly which card you have in front of you, then you'll need to bluff convincingly – otherwise you'll receive penalty points. The player with the least penalty points at the end wins!

Laugh and have fun over your forgetfulness.

SETUP

- 1 Shuffle the cards well and deal **one card** to **each** player. This should be placed **face up** in front of them.
- 2 Put the remaining cards face up in the middle of the table as a draw pile.

TIP: Try to remember which card each player has - even if you (maybe) forget straight away.



HOW TO PLAY

The last person to laugh begins the game.

- 1 To start the game, you need to draw a new card from the draw pile. Take the top card, show it to everyone, then turn it over.
- 2 The arrow on the back now tells you whether you have to pass the card:



TO THE
LEFT

OR



TO THE
RIGHT

OR



TO WHOEVER YOU WISH

- 3 As you pass the card on, identify the card by introducing yourself as a corresponding character:
“Hi, I’m _____.”

→ You can introduce yourself as any character you think of when you look at the picture on the card. They can be a living person, famous personality, animal, or even someone you know.

EXAMPLE:

„HELLO, I'M FRIDA KAHLO /
VINCENT VAN GOGH / PABLO
PICASSO / SALVADOR DALÍ /
HANDYMAN BOB, THE PAINTER /
MRS. SMITH, THE ART TEACHER”



- 4 The player offered the card now has **two options**: They can either **accept the card** or **refuse it**.

You cannot keep the card for yourself!

ACCEPT A CARD (See the example on pages 18-19)

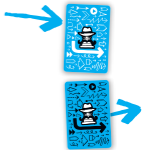
Do you think the character mentioned does feature on the card? Then accept the card!

1 Say thank you and take the new card. Place it **face down** above the card that is already in front of you.

2 You now have two cards in front of you, so must **pass your original card on**. You can only ever have **one card** in front of you! Turn over your original card and pass it on **according to the direction of the arrow**. You also **introduce yourself as any character** you think of that relates to the picture.

3 Whoever is offered the card must now decide whether to **accept or refuse it**.

IMPORTANT: Have you accepted a new card and your original card has **already been turned over**? Then you must introduce yourself as the **character** on the **original card** when you pass it on. You can remember what was on it, right?



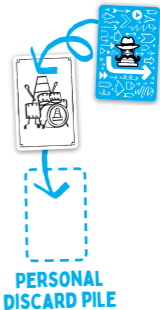
ALSO IMPORTANT: You **cannot** look at cards that have already been turned over! Cards are only turned face up again **when someone refuses them**.



REFUSE A CARD (See example on pages 20-21)

Do you think the character named **does not appear on the card**? Then refuse the card! Simply say: "You're not XYZ." You **don't have to name the right character**.

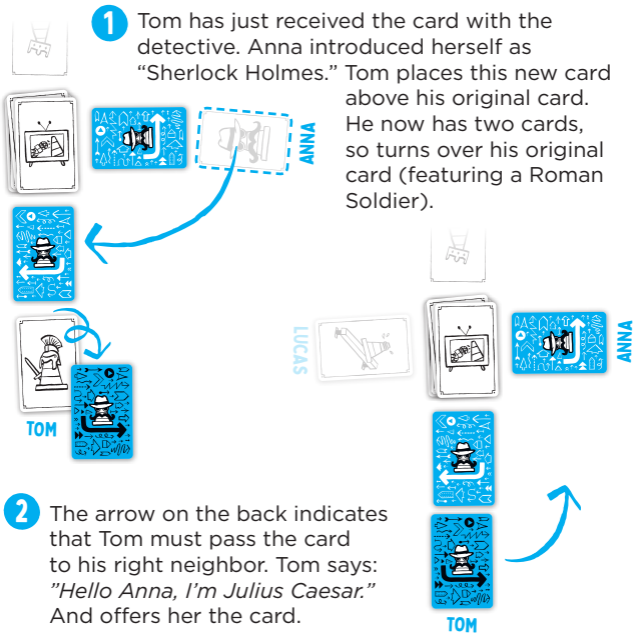
- 1 Turn the card over to see what's on the back.
- 2 Whichever of you was wrong must place the card face up **in your personal discard pile as a penalty point**.
- 3 If you get a penalty point, draw a **new card from the draw pile** and show it to everyone. Then turn the card over, pass it on according to the direction of the arrow, and introduce yourself. The game then continues as described above.



IMPORTANT: New cards from the draw pile must always immediately be passed to a fellow player.

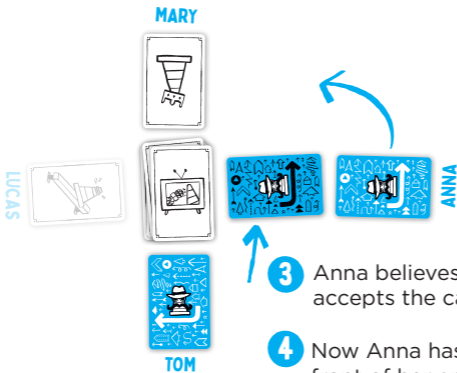
EXAMPLE 1: ACCEPTING A CARD

- 1 Tom has just received the card with the detective. Anna introduced herself as “Sherlock Holmes.” Tom places this new card above his original card. He now has two cards, so turns over his original card (featuring a Roman Soldier).



- 2 The arrow on the back indicates that Tom must pass the card to his right neighbor. Tom says: *“Hello Anna, I’m Julius Caesar.”* And offers her the card.

IMPORTANT: Tom could have also introduced himself as “Emperor Augustus” or “a Roman legionary.” Anything that fits with the picture is allowed. But because Tom introduced himself as “Julius Caesar,” the card must be passed on as “Julius Caesar” from now on.

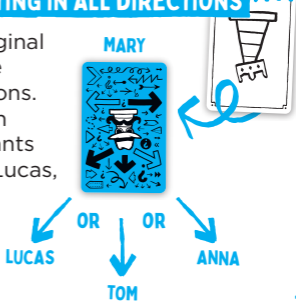


- 3 Anna believes him, so accepts the card.
- 4 Now Anna has two cards in front of her and must pass her original card (a beard) on to her right neighbor (as the arrow points to the right). Anna offers the card to Mary and says: *"Hello Mary, I'm Santa Claus."*

CARDS WITH ARROWS POINTING IN ALL DIRECTIONS

- 5 Mary turns over her original card. The arrows on the back point in all directions. This means that she can choose whether she wants to pass the card on to Lucas, Tom, or Anna.

You can't give the card to yourself!



EXAMPLE 2: REFUSING A CARD

- 1 Mary has just received a card and now wants to give Anna her original one, so the card at the bottom. She says: "Hello Anna, I'm Pablo Picasso."



- 2 But Anna doesn't believe her, so says: "You're not Pablo Picasso!" She turns the card over - it's a kangaroo!



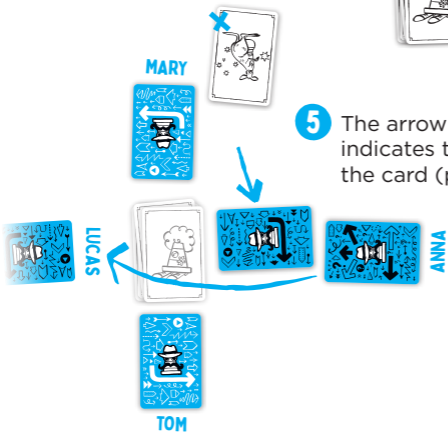
- 3 Mary was wrong and must place the card on her personal discard pile as a penalty point.



- 4** Mary now draws a new card from the draw pile at the middle of the table. She must pass this on immediately, so turns it over.



- 5** The arrow on the back indicates that she must give the card (pyramids) to her left neighbor Anna. Mary introduces herself: "Hello, I'm Cleopatra!"



- 6** Anna accepts the card and places it above her original card. She can pass the original card in any direction, as the arrows on the back point in all directions. She gives the card to Lucas and introduces herself.

END OF THE GAME

The game ends as soon as someone has **three cards in their personal discard pile**. Each card in your pile counts as one penalty point. Whoever has the **least penalty points wins the game**.

You can also decide before the game to play as many **rounds** as there are players. Make a note of the points after each round and add them up at the end. The player with the least penalty points wins the game.



**PERSONAL
DISCARD PILE**

TIPS FROM THE AUTHORS

- **PRO TIP:** If you forget which card you have in front of you, don't let it show! Just think of anything and bluff skillfully to trick your fellow players into taking the card.
- **SPECIAL PRO TIP:** If you know for sure what's on the card, pretend you're unsure. You might manage to get your fellow players to turn the card over and collect penalty points.
- **SUPER SPECIAL PRO TIP:** If you're unsure what's on the card in front of you right now, pretend you're just trying to sound unsure. Confuse your fellow players with this double bluff!

TOO EASY?

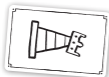
Want to make the game a little more challenging? Then sort the cards by the color of the arrow on their backs and play with either only the black arrows or white arrows.

STILL TOO EASY? AND YOU'RE ONLY TWO PLAYERS?

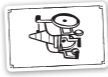
If the game is still too easy for you or you want to play with just one other person, then start the game with two cards in front of you. All of the other rules from the standard game continue to apply.

REMEMBER: Always place your new cards above your existing cards. The cards at the bottom must be passed on.

ANNA



DRAW PILE



LUCAS

EXTREME PLAY VARIATION

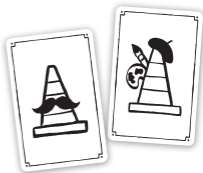
BEWARE! The following play variation will create even more chaos and confusion in many rounds of the game! The rules of play remain unchanged with one exception: Every time a **face-down card** is passed on, you may introduce yourself as a **new character** that matches the picture on it. However, you **can** still keep the character, if you want to.

EXAMPLE: The first time this card is passed on, you introduce yourself as “Cleopatra.” The next time it is passed on, a fellow player introduces themselves as “Ramses.” Then it’s the name of a friend who recently holidayed in Egypt and after that, it’s “Cleopatra” again – and so on.



TIP: It gets particularly tricky when you choose characters that could fit several pictures. This can lead to heated discussions when cards are refused!

EXAMPLE: If these two cards are in play, you could introduce yourself as “Salvador Dalí” for either of them, as it would fit for both cards.



THE EXTREMELY EXTREME PLAY VARIATION

In this variation, every time a **face-down card** is passed on, you must introduce yourself as a **new character** that matches the picture on it. You cannot use the same character twice.

Authors: Kasper Lapp & Yohan Servais

Design: Alan Echison

Illustrations: Easy Draws It

Editor: Matthias Karl

© 2025

ravensburger.com

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

THAT'S NOT A HAT

INCOGNITO

¿Ya habéis jugado a THAT'S NOT A HAT alguna vez? Entonces, solo tenéis que leer los puntos 2 y 3 del DESARROLLO DEL JUEGO y la VARIANTE EXTREMA (en la última página).

ES

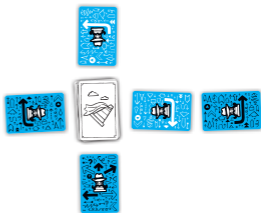
IDEA Y OBJETIVO DEL JUEGO

Al principio de la partida, todas las cartas están bocarriba. Pero, ¿seréis capaces de recordar esas mismas cartas cuando al cabo de unos turnos os las pasen bocabajo?

PRINCIPIO DE LA PARTIDA



AL CABO DE ALGUNOS TURNOS:



Y es que de eso va precisamente el juego: os iréis pasando cartas los unos a los otros y tendréis que intentar recordar qué carta tiene cada uno delante. Si no sabéis exactamente qué carta tenéis delante, tendréis que marcaros un farol de forma convincente o, si no, recibiréis puntos negativos. Quien tenga menos puntos negativos al final, ¡gana!

Y no lo «olvidéis»: ¡Esto es un juego de fiesta! ¡Reíos de vuestros «olvidos» y vivid simplemente divertidos e «inolvidables» momentos juntos!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1 Barajad bien las cartas y repartid a **cada uno 1 carta**, que dejaréis **bocarrriba**.

2 Dejad las cartas restantes amontonadas bocarrriba en el centro de la mesa a modo de mazo para robar.



MAZO PARA ROBAR

CONSEJO: Intenta memorizar qué cartas están bocarrriba en este momento, incluso aunque se te vayan a olvidar (tal vez) segundos después.



DESARROLLO DEL JUEGO

El último en reírse comienza la partida.

1 Al principio de la partida, robas una carta nueva del mazo para robar. Coge la carta superior del mazo para robar bocarrriba, enséñasela a todos y luego dale la vuelta.

2 En el dorso de la carta se indica si debes pasar la carta:



HACIA LA
IZQUIERDA

O BIEN



HACIA LA
DERECHA

O BIEN



A UNA PERSONA
CUALQUIERA.

- 3 Cuando pases la carta, anúnciala presentándote con un nombre que encaje con la ilustración de la carta: «Hola, soy _____».

→ Puedes inventarte cualquier personaje que se te ocurra viendo la ilustración de la carta. Puede ser cualquier ser vivo, personaje famoso, animal o simplemente una persona que conozcas.

EJEMPLO:

«HOLA, SOY FRIDA
KAHLO / VINCENT VAN GOGH /
PABLO PICASSO / SALVADOR DALÍ /
RAQUEL, MAESTRA DE PLÁSTICA /
EL SR. PÉREZ, PROFESOR
DE ARTE»



- 4 Cualquiera que haya recibido una carta nueva tiene **dos opciones: aceptarla o rechazarla.**

¡No puedes pasarte la carta a ti mismo!

ACEPTAR UNA CARTA (Ver ejemplo en las páginas 30-31)

¿Crees que el personaje anunciado está representado en la carta? ¡Pues acéptala!

- 1 Da las gracias y **acepta** la carta que acabas de recibir. Coloca la carta **bocabajo arriba** de la antigua carta que ya tenías delante de ti.



- 2 Ahora tienes 2 cartas delante de ti, así que **pasas tu antigua carta a otra persona**. ¡Solo puedes **tener 1 carta** a la vez! Da la vuelta a la carta que tenías bocarriba y pásala **según la dirección de la flecha**. Cuando la pases, **anúnciala presentándote con un nombre cualquiera que se te ocurra** y que encaje con la ilustración de la carta.



- 3 Ahora quien reciba una carta tendrá que decidir entre **aceptar o rechazar la carta** siguiendo el mismo procedimiento.

IMPORTANTE: ¿Has aceptado una carta nueva y tu antigua carta **ya estaba bocabajo**? En ese caso, cuando pases tu antigua carta, tendrás que anunciarla **presentándote con el nombre** del personaje que encajaba con tu **carta antigua**. Porque... aún lo recuerdas, ¿verdad?



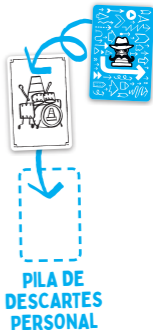
TAMBIÉN IMPORTANTE: ¡Las cartas que ya están bocabajo **no las puedes volver a mirar**! Una carta solo se puede volver a girar bocarriba cuando alguien la rechaza.



RECHAZAR UNA CARTA (Ver ejemplo en las páginas 32-33)

¿Crees que el personaje anunciado **no está representado en la carta**? ¡Rechaza la carta! Solo tienes que decir: «Tú no eres _____». **No es necesario que digas el personaje correcto.**

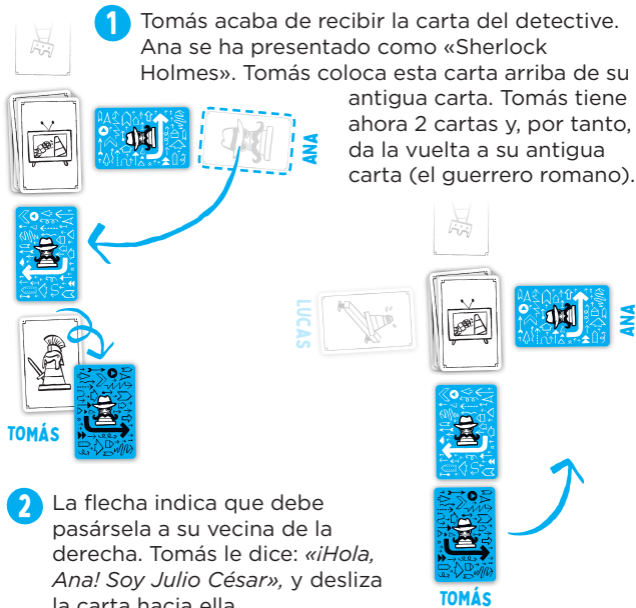
- 1** Dale la vuelta a la carta para ver qué personaje representa.
- 2** Quien se haya equivocado coloca la carta bocarriba **en su pila de descartes personal** como punto negativo.
- 3** Cuando recibes un punto negativo, debes robar **una carta nueva del mazo para robar**. Muéstrales a todos la carta. Después, dale la vuelta bocabajo, pasa la carta según la dirección de la flecha presentándote como el personaje de la carta. Luego, se continúa jugando como se ha descrito anteriormente.



IMPORTANTE: Cada carta nueva que robes del mazo para robar **debes pasarla inmediatamente a los demás jugadores.**

EJEMPLO 1: ACEPTAR UNA CARTA

- 1** Tomás acaba de recibir la carta del detective. Ana se ha presentado como «Sherlock Holmes». Tomás coloca esta carta arriba de su antigua carta. Tomás tiene ahora 2 cartas y, por tanto, da la vuelta a su antigua carta (el guerrero romano).



- 2** La flecha indica que debe pasársela a su vecina de la derecha. Tomás le dice: «¡Hola, Ana! Soy Julio César», y desliza la carta hacia ella.

IMPORTANTE: Tomás también podría haberse presentado como el «emperador Augusto» o como un «guerrero romano». Se puede usar cualquier nombre que encaje con la ilustración. Sin embargo, como Tomás ha dicho «Julio César», la carta deberá pasarse a partir de ahora como «Julio César».



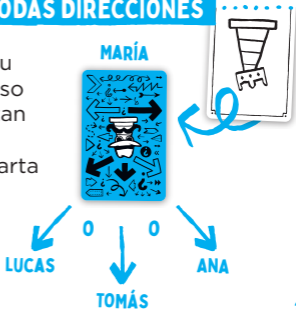
3 Ana le cree y, por eso, acepta la carta.

4 Ahora Ana tiene 2 cartas delante y debe pasar la carta más antigua (barba) a su vecina de la derecha (ya que la flecha señala hacia la derecha). Ana le acerca la carta a María y le dice: «¡Hola, María! Soy Papá Noel».

CARTAS CON FLECHAS EN TODAS DIRECCIONES

5 María le da la vuelta a su carta antigua. En el dorso tiene flechas que apuntan en todas direcciones. Ahora puede pasar la carta a Lucas, Tomás o Ana.

¡No puedes darte esta carta a ti mismo!



EJEMPLO 2: RECHAZAR UNA CARTA

- 1 María acaba de recibir una carta y ahora le da a Ana su carta más antigua, es decir, la de abajo, y le dice: «¡Hola, Ana! Soy Pablo Picasso».

MARÍA



- 2 Ana no se lo cree y dice: «¡Tú no eres Pablo Picasso!». Ana destapa la carta: ¡es un canguro!

LUCAS



TOMÁS



ANA



- 3 María era la que estaba equivocada, así que tiene que colocar la carta en su pila de descartes personal como punto negativo.

MARÍA



PILA DE
DESCARTES DE
MARÍA

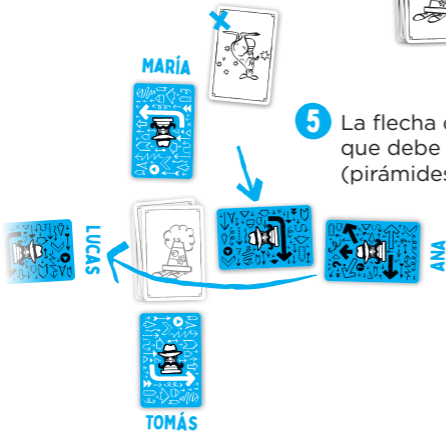


ANA

- 4** Por lo tanto, María roba una nueva carta del mazo para robar situado en el centro de la mesa. María tiene que pasar esa carta enseguida, así que le da la vuelta bocabajo a la carta.



- 5** La flecha del dorso le indica que debe pasar esa carta (pirámides) a su vecina de la izquierda, Ana. María se presenta: «¡Hola, soy Cleopatra!».



- 6** Ana acepta la carta y la coloca arriba de su antigua carta. Esta carta más antigua le permite pasarla en cualquier dirección, porque es una carta con flechas que apuntan en todas direcciones. Le pasa la carta a Lucas y se presenta.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en cuanto alguien tiene **3 cartas en su pila de descartes personal**. Cada carta de vuestra pila cuenta como un punto negativo. Quien haya conseguido **menos puntos negativos gana la partida**.

Antes de empezar, también podéis acordar jugar tantas **rondas** como jugadores haya en la mesa. Después de cada ronda, anotad los puntos negativos de cada uno y calculad al final la suma total de cada uno. Quien haya acumulado menos puntos negativos gana.



PILA DE DESCARTES PERSONAL

TRUCOS DE LOS AUTORES

- ➔ **TRUCO PROFESIONAL DE LOS AUTORES:** Cuando se te haya olvidado qué carta tienes delante, ¡no dejes que se te note! Piensa algún personaje e intenta endosarle la carta a los demás marcándote un buen farol.
- ➔ **TRUCO PROFESIONAL ESPECIAL DE LOS AUTORES:** Cuando estés bien seguro de qué se esconde tras la carta, haz como que no lo sabes. De esta forma, puede que consigas que los demás destapen la carta y se lleven puntos negativos.
- ➔ **TRUCO PROFESIONAL SUPERESPECIAL DE LOS AUTORES:** Cuando no tengas muy claro qué hay debajo de la carta, finge que estás intentando parecer inseguro. ¡Así confundirás a los demás jugadores marcándote un «doble» farol!

¿DEMASIADO FÁCIL?

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

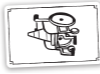
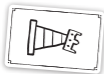
¿AÚN DEMASIADO FÁCIL?

¿SOLO SOIS DOS JUGADORES?

Si aún os resulta muy fácil el juego o si queréis jugar solo 2 personas, empezad la partida directamente con 2 cartas delante cada uno. Las demás reglas se mantienen igual.

RECORDAD: Las cartas nuevas se colocan arriba de las cartas anteriores. La carta que está más abajo es la que tenéis que pasar a otro jugador.

ANA



LUCAS

MAZO PARA ROBAR

VARIANTE DE JUEGO EXTREMA

¡ATENCIÓN! La siguiente variante de las reglas causará un caos y una confusión aún mayor en muchas rondas del juego. Las reglas del juego no cambian, con una excepción: cada vez que pases una **carta bocabajo**, podrás presentarte como un **nuevo personaje** que coincida con la ilustración de la carta que tienes delante. Pero **puedes** presentarte como el mismo personaje, si quieres.

EJEMPLO: La primera vez que pasas esta carta, te presentas como «Cleopatra». La siguiente vez que alguien pasa esa carta, se presenta como «Ramsés». Luego, alguien se presenta con el nombre de un amigo que fue el último en irse de vacaciones a Egipto, y más tarde otra persona se presenta como «Cleopatra» otra vez, etc.



CONSEJO: El juego será extremadamente difícil si utilizáis nombres que podrían encajar con varias ilustraciones. ¡Esto puede dar lugar a acaloradas discusiones cuando alguien rechace una carta!

EJEMPLO: Si estas dos cartas están en juego, cuando pases una de las dos, podrías presentarte como «Salvador Dalí», ya que este nombre encajaría con las dos.



VARIANTE DE JUEGO EXTREMADAMENTE EXTREMA

En esta variante, cada vez que alguien pase una carta boca abajo, se debe presentar como un nuevo personaje que encaje con la ilustración de la carta. No se puede utilizar el mismo personaje dos veces.

Autores: Kasper Lapp y Yohan Servais

Diseño: Alan Echison

Ilustraciones: Easy Draws It

Redacción: Matthias Karl

PT

Atenção. Instruções não
incluídas; disponíveis
para download no site.



© 2025

ravensburger.com

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

36

242024