

# THAT'S NOT A HAT



110



SV • NO • DA • FI

Ravensburger

# MÅL

Spelarna ger varandra gåvor samtidigt som de försöker komma ihåg vem som gav vad, och vilken gåva de har framför sig. Om de inte minns måste de bluffa för att undvika straffpoäng. Den som har lägst poäng i slutet vinner!

# UPPLÄGG

Blanda gåvokorten och ge varje spelare ett kort var. Spelarna lägger korten framför sig med framsidan uppåt. Lägg resten av korten uppåtvända i en hög på bordet – de utgör gåvobutiken. Var uppmärksam på vilken gåva som ligger framför varje spelare.



# SPELREGLER

Spelaren som fick en gåva sist börjar spelet.

För att inleda spelet drar den här spelaren en ny gåva från gåvobutiken genom att ta det **översta kortet från högen med uppåtvända kort** på bordet. Spelaren visar kortet (gåvan) för alla och lägger det sedan med framsidan nedåt framför sig. På kortets baksida finns en pil som anger åt vilket håll spelaren ska skicka gåvan (**till höger eller till vänster**). När spelaren lämnar över gåvan identifierar han eller hon vad det är och säger så att alla hör "Jag har en fin \_\_ till dig."

Spelaren som får gåvan har nu två alternativ - han eller hon kan antingen **ta emot gåvan** eller **avvisa den**.



# TA EMOT EN GÅVA

Om spelaren som ska ta emot en gåva tror att kortet **faktiskt innehåller det som givaren har sagt**, ska han eller hon acceptera gåvan.

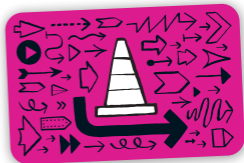
För att ta emot den säger spelaren "tack" och placerar kortet **med framsidan nedåt ovanpå** det ursprungliga ("gamla") gåvokortet framför sig.

Nu har spelaren två gåvor framför sig, så det är dennes tur att **dela ut en gåva**. Det är dock oförskämt att ge bort en ny gåva! Spelarna ger bort sin "**gamla**" gåva (kortet närmast dem) och lämnar den "nya" gåvan framför sig. (Om det här är första gången de delar ut en gåva i spelet måste de vända på sitt "gamla" gåvokort så att det är vänt nedåt innan de ger bort det.) De ger den "gamla" gåvan till personen till höger eller vänster, **enligt riktningen som pilen på kortets baksida visar**.

**Tips:** Glöm inte att ljudligt identifiera gåvan när du ger bort den!

Den spelaren som tar emot gåvan har sedan möjlighet att acceptera eller avvisa gåvan, enligt samma mönster. Spelet fortsätter tills en spelare avvisar en gåva.

**Obs!** När ett gåvokort väl har vänts så att det ligger med framsidan nedåt **får ingen spelare ta en titt**. Men det är väl inget problem att komma ihåg några kort, eller hur?



# AVVISA EN GÅVA

När en spelare tror att gåvan de får **inte är korrekt identifierad** av givaren, bör han eller hon avvisa gåvan genom att säga "Det är inte en \_\_\_\_." (Spelare behöver inte identifiera gåvor korrekt efter att ha tackat nej till dem.)

Därefter vänder spelaren på kortet för att avslöja vad det har för gåva. Den spelaren som har **fel** (givaren eller mottagaren) tar kortet och lägger det med framsidan uppåt i sin **personliga kashög som straffpoäng**.

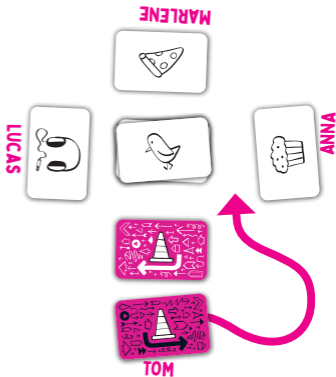
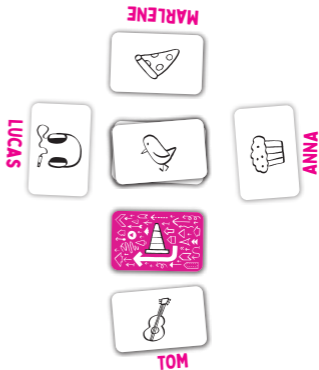
Spelaren som får ett straffpoäng måste **dra en ny gåva** från gåvobutiken. Denne drar den nya gåvan, visar kortet för alla spelare och ger sedan gåvan till rätt spelare genom att följa den riktning som anges av pilen på kortets baksida. Därefter fortsätter spelet.

**Obs!** Nya gåvor som hämtas från gåvobutiken **tas alltid emot omedelbart**. De placeras aldrig framför spelaren som en "ny" gåva.

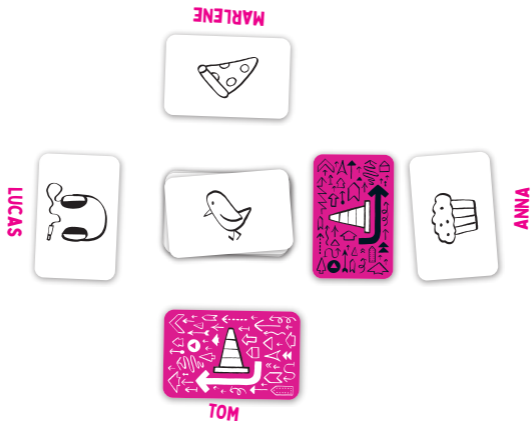
## EXEMPEL 1 –TA EMOT EN GÅVA:

Tom har just fått ett piano (med framsidan nedåt) av Anna och placerat det ovanpå sin "gamla" gåva, gitarren. Nu har Tom två gåvor framför sig. Han måste skicka vidare sin "gamla" gåva, gitarren, så han vänder på kortet.

Pilen på kortets baksida talar om för Tom att han måste skicka gåvan vidare till Anna. När Tom placerar kortet ovanpå Annas muffinskort säger han: "Anna, jag har en fin gitarr till dig."

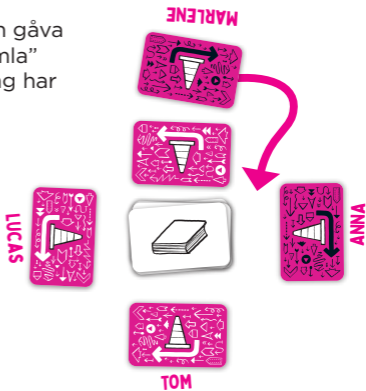


Anna såg gitarren precis innan Tom vände på kortet, så hon är säker på att han inte bluffar. Anna tar emot gåvan och säger "tack." Nu har Anna två gåvor framför sig, så hon måste vända på sin "gamla" gåva, muffinsen, och ge bort den.



## EXEMPEL 2 –AVVISA EN GÅVA:

Marlene har precis fått en gåva och ger nu Anna sin "gamla" gåva och säger: "Anna, jag har en fin hatt till dig."



Men Anna tror inte att gåvan faktiskt är en hatt, så hon avvisar gåvan och säger: "Det är ingen hatt!" Anna avslöjar gåvokortet, och hon har rätt - det är inte en hatt, det är broccolin!





Marlene hade fel om gåvan, så hon tar broccolin och lägger den med framsidan uppåt i sin personliga kashög som straffpoäng. Eftersom hon fick en straffpoäng måste hon hämta en ny gåva från gåvobutiken, så hon drar ett nytt kort (en bok) från högen med uppåtvända kort på bordet. Eftersom boken är en ny gåva från gåvobutiken måste Marlene ge bort den (istället för att lägga den ovanpå den "gamla" gåvan hon har framför sig).



KASHÖG

MARLENE



ANNA

LUCAS



TOM

Marlene vänder på boken så att det ligger med framsidan nedåt. Pilen på kortets baksida visar att hon ska ge gåvan till spelaren till vänster, så Marlene säger till Anna: "Jag har en fin bok till dig." Anna tar emot gåvan och lägger kortet ovanpå sin "gamla" gåva och fortsätter sedan spelet genom att ge sin "gamla" gåva till Tom, enligt reglerna för utdelning av gåvor.



KASHÖG

MARLENE



ANNA

LUCAS



TOM

## HUR DU VINNER

Spelet slutar när en spelare får tre straffpoäng (kort i den personliga kashögen). Alla spelare räknar ihop antalet kort i sina kashögar; varje kort räknas som ett straffpoäng. Den som har lägst poäng vinner spelet.



Spelarna kan också innan de börjar spela bestämma sig för att köra flera rundor (lika många rundor som det finns spelare). Notera varje spelares poäng efter varje omgång. När alla rundor är klara ska poängen räknas ihop. Den spelaren som har minst antal straffpoäng sammanlagt vinner.

## TIPS

**Proffstips:** Låt det inte synas om du har glömt vilken gåva du har framför dig! Tänk på ett föremål och försök att bluffa dig igenom det!

**Speciellt proffstips:** Om du är säker på att du har koll på gåvan på ditt kort kan du försöka låtsas att du är osäker på det, för att få de andra spelarna att avvisa gåvan. När det visar sig att du har rätt får de ett straffpoäng!

**Superspeciellt proffstips:** Om du inte är säker på vad som finns under gåvokortet kan du använda en dubbelbluff; låtsas att du bara försöker låta osäker för att förvirra alla andra!

## FÖR ENKELT?

För att göra spelet mer utmanande kan du dela upp korten i två högar efter färgen på pilen på kortets baksida (svart eller vit). Spela sedan med endast en uppsättning (svarta pilar eller vita pilar).

## FORTFARANDE FÖR LÄTT? ENDAST TVÅ SPELARE?

För att göra spelet ännu mer utmanande, eller för att spela i par, kan man börja med två gåvokort i en kolumn framför varje spelare. Resten av reglerna för spelet förblir desamma.

**Kom ihåg:** "Nya" gåvor placeras ovanpå "gamla" gåvor. Kortet längst ner i kolumnen är alltid det som skickas vidare.

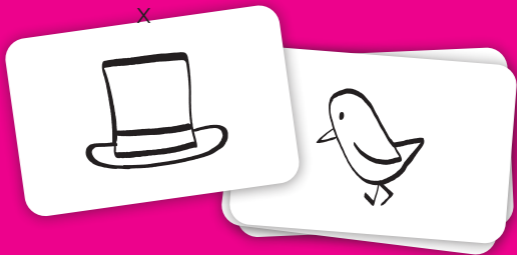


Författare: Kasper Lapp  
Design: Jake Breish  
Illustration: Easy Draws It  
Redaktör: Matthias Karl & Verena Weber

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

NO

**THAT'S  
NOT A HAT**



## MÅL

Spillerne gir hverandre gaver. Samtidig prøver de å huske hvem som ga hva, og hvilken gave de har foran seg. Hvis man ikke husker, må man bløffe for å unngå å få straffepoeng. Den med færrest poeng på slutten av spillet vinner!

## OPPSETT

Stokk gavekortene og del ut ett kort til hver spiller. Spillerne plasserer kortet med bildesiden opp foran seg. Plasser resten av kortene med bildesiden opp i en trekkbunke på midten av bordet for å lage en "gavebutikk". Følg med på hvilken gave som er foran hvilken spiller.



## SLIK SPILLER DU

Spilleren som mottok en gave sist, begynner spillet.

Denne spilleren starter spillet ved å trekke en ny gave fra gavebutikken, ved å ta det **øverste kortet fra trekkbunken med bildesiden opp** fra midten av bordet. Spilleren viser kortet (gaven) til alle rundt bordet, og putter det så med bildesiden ned foran seg. På baksiden av kortet er det en pil som viser hvilken retning spilleren må sende gaven videre (**til høyre eller venstre**). Når gaven blir sendt videre, må man beskrive gaven ved å si: "Jeg har en fin \_\_\_ til deg".

Spilleren som mottar gaven har nå to alternativer - spilleren kan enten **akseptere** eller **avvise gaven**.

# AKSEPTERE EN GAVE

Hvis spilleren som mottar gaven tror at kortet **faktisk er gaven som er beskrevet av giveren**, bør spilleren akseptere gaven.

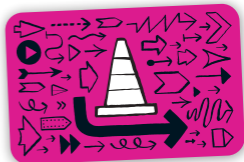
For å akseptere, sier spilleren «mange takk» og plasserer kortet **med bildesiden ned, over** det originale («gamle») gave-kortet foran seg.

Nå har spilleren to gaver foran seg, og det er denne spillerens tur til å **gi en gave**. Husk at det er dårlige manerer å gi bort en helt ny gave! Spilleren gir vekk den **“gamle”** gaven (kortet som er nærmest spilleren) og etterlater den “nye” gaven foran seg. (Hvis dette er første gangen man gir en gave i spillet, må man snu det “gamle” gavekortet slik at bildesiden er ned, før man gir det bort). Spilleren gir den “gamle” gaven til personen som sitter til høyre eller venstre, **i retningen av pilen** på baksiden av kortet.

**Tips:** Ikke glem å beskrive gaven når du gir den bort!

Spilleren som mottar gaven, har valget mellom å akseptere eller avvise gaven på samme måte. Spillet fortsetter på samme måte frem til noen avviser en gave.

**Merk:** Når et gavekort er snudd, slik at bildesiden er ned, **kan ikke spillerne se på det**. Men det er vel ikke så vanskelig å huske et par kort, eller hva?



## AVVISE EN GAVE

Når en spiller mener at gaven de har fått **ikke er riktig beskrevet** av giveren, bør man avvise gaven ved å si “Det er ikke en \_\_\_”. (Hvis man avviser en gave, må ikke beskrivelsen av gaven være riktig).

Så snur spilleren kortet og avslører gaven. Spilleren som har gjort **feilen** (giveren eller mottakeren), tar kortet og putter det med bildesiden opp i sin **personlige kastebunke som et straffepoeng**.

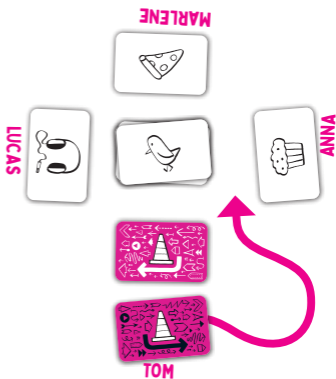
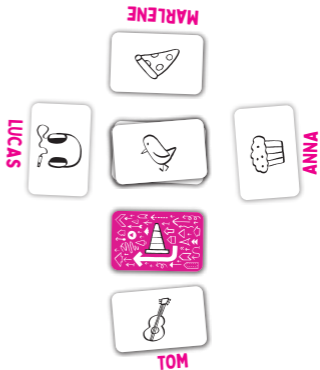
Spilleren som får straffepoenget, må **trekke en ny gave** fra gavebutikken. Spilleren trekker den nye gaven, viser kortet til resten av spillerne, og gir gaven til spilleren som sitter i retningen til pilen på baksiden av kortet. Spillet fortsetter videre.

**Merk:** Nye gaver som blir trukket fra gavebutikken, blir **alltid gitt bort umiddelbart**. De plasseres aldri foran spilleren som en “ny” gave.

## EKSEMPEL 1 – AKSEPTERE EN GAVE:

Tom har nettopp fått et piano (med bildesiden ned) fra Anna og plassert det over den “gamle” gaven, en gitar. Nå har Tom to gaver foran seg. Han må gi den “gamle” gaven sin, gitaren, videre, så han snur kortet.

Pilen på baksiden av kortet viser Tom at han må gi gaven videre til Anna. Samtidig som han legger kortet over Annas muffins-kort, sier Tom: “Anna, jeg har en fin gitar til deg.”



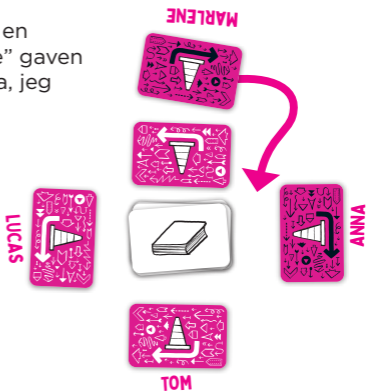


Anna så nettopp gitaren før Tom snudde kortet, så hun er sikker på at han ikke bløffer. Anna aksepterer gaven og sier “mange takk”. Nå har Anna to gaver foran seg, så hun må snu den “gamle” gaven sin, muffinsen, og gi den videre.



## EKSEMPEL 2 –AVVISE EN GAVE:

Marlene har nettopp fått en gave. Hun gir den “gamle” gaven sin til Anna og sier: “Anna, jeg har en fin hatt til deg”.



Men Anna tror ikke at gaven faktisk er en hatt, så hun avviser gaven ved å si: “Det er ikke en hatt!”.

Anna avslører gavekortet – og det stemmer, det er ikke en hatt, det er brokkoli!



Marlene tok feil om gaven, så hun må ta brokkolien og plassere den med bildesiden opp i sin personlige kastebunke som et straffepoeng. Fordi hun fikk et straffepoeng, må Marlene ta en ny gave fra gavebutikken. Hun trekker et nytt kort (en bok) fra bunken av kort med bildesiden opp på midten av bordet. Fordi boken er en ny gave fra gavebutikken, må Marlene gi kortet bort (heller enn å plassere det over den "gamle" gaven foran seg).



KASTEBUNKE

MARLENE



LUCAS



ANNA



TOM

Marlene snur kortet med bok slik at bildesiden er ned. Pilen på baksiden av kortet viser at hun må gi gaven til spilleren til sin venstre, så Marlene sier til Anna: "Jeg har en fin bok til deg" Anna aksepterer gaven og plasserer kortet over den "gamle" gaven sin, og fortsetter ved å gi den "gamle" gaven til Tom, i tråd med reglene for å gi bort gaver.



KASTEBUNKE

MARLENE



LUCAS



ANNA



TOM

## SLIK VINNER DU

Spillet er ferdig når en spiller får tre straffepoeng (kort i sin personlige kastebunke). Spillerne legger sammen de totale antallet kort i sine egne personlige kastebunker. Hvert kort teller som ett straffepoeng. Den som har færrest poeng, vinner spillet.



Spillerne kan bestemme at man skal spille flere runder, før spillet begynner (like mange runder som det er spillere). Skriv ned hver spillers poengsum etter hver runde. Legg sammen poengsummene når alle rundene er ferdigspilt. Spilleren med færrest straffepoeng totalt, vinner spillet.

## TIPS

**Et godt råd:** Ikke vis de andre at du har glemt hvilken gave du har foran deg! Tenk på et objekt og prøv å bløffe deg gjennom det!

**Et enda bedre råd:** Hvis du er sikker på at du vet hva gaven er på et kort, kan du late som du er usikker og prøve å få andre spillere til å avise gaven, slik at de får et straffepoeng når det viser seg at du hadde rett!

**Et superbra megaråd:** Hvis du er usikker på hva gaven er på et kort, kan du dobbelbløffe: prøv å forvirre de andre ved å late som om du prøver å høres usikker ut!

## ER DET FOR ENKELT?

Hvis du vil gjøre spillet vanskeligere, kan du sortere kortene i to bunker etter fargen på pilen på baksiden av kortet (svart eller hvit). Spill med bare ett sett (svarte piler eller hvite piler).

## ER DET FREMDELES FOR ENKELT? ER DERE BARE TO SPILLERE?

Hvis du vil gjøre spillet enda vanskeligere, eller hvis dere bare er to spillere, kan dere starte med to gavekort i en rekke foran hver spiller. Alle de andre reglene fra grunnspillet er de samme.

**Husk:** “Nye” gaver plasseres over “gamle” gaver. Kortet på bunnen av rekken er alltid kortet som sendes videre.



Forfatter: Kasper Lapp  
Design: Jake Breish  
Illustrasjon: Easy Draws It  
Redaktør: Matthias Karl og Verena Weber

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

**THAT'S  
NOT A HAT**

## MÅL

Spillerne giver hinanden gaver og prøver at huske, hvem der gav hvad, og hvilken gave de selv sidder med. Hvis de ikke kan huske det, skal de forsøge at undgå strafpoint ved at bluffe. Den, der har det laveste antal point til sidst, vinder!

# OPSÆTNING

Bland gave-kortene, og giv hver spiller et kort. Hver spiller lægger kortet foran sig med billedsiden opad. Læg resten af kortene med billedsiden opad i en bunke midt på bordet. Denne bunke fungerer nu som spillets gavebutik. Læg mærke til, hvilken gave der ligger foran hver spiller.



# SPILLET'S REGLER

Den spiller, der sidst fik en gave, starter spillet.

Spillet starter, når spilleren tager en ny gave fra gavebutikken ved at tage det **øverste kort fra bunken** i midten. Spilleren viser kortet (gaven) til de andre spillere og lægger det derefter foran sig med billedsiden nedad. På kortets bagside er der en pil, der viser, i hvilken retning spilleren skal give gaven videre (**til højre eller til venstre**). Når spilleren giver gaven videre, siger spilleren højt: "Her er en/et \_\_\_ til dig."

Den spiller, der modtager gaven, har nu to muligheder - spilleren kan enten **tage imod gaven** eller **afvise den**.

## TAG IMOD GAVEN

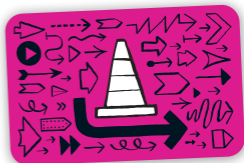
Hvis den spiller, der modtager gaven, tror, at kortet **virkelig er den gave, som giveren har beskrevet**, bør spilleren tage imod gaven.

For at acceptere gaven siger spilleren "tak" og lægger kortet **med billedsiden nedad over** sit oprindelige ("gamle") gave-kort foran sig.

Nu har spilleren 2 gaver foran sig, og det er nu den spillers tur til at **give en gave**. Men det ville jo være uhøfligt at give den samme gave videre med det samme. Derfor giver spilleren sin "**gamle**" gave (dvs. det kort, der ligger tættest på spilleren) videre og lægger den "nye" gave foran sig. (Hvis det er første gang, spilleren giver en gave i spillet, skal den spiller sørge for at vende det "gamle" gave-kort om, så det ligger med billedsiden nedad, før det gives videre.) Spilleren giver den "gamle" gave til spilleren på sin højre eller venstre side **ved at følge pilen** på kortets bagside.

**Tip:** Glem ikke at sige højt, hvilken gave du giver til den anden spiller!

Spilleren, der modtager gaven, kan så vælge at tage imod gaven eller afvise den på samme måde som før. Spillet fortsætter på denne måde, indtil en spiller afviser en gave.





**Bemærk:** Når et gave-kort er vendt om, så det ligger med billedsiden nedad, **må spillerne ikke tage det op for at se, hvad det er.** Men man kan vel godt huske et par kort, ikke?

## AFVIS GAVEN

Når en spiller mener, at den gave, man får, **ikke blev korrekt beskrevet** af giveren, skal den spiller afvise gaven ved at sige: "Det er ikke en/et\_\_\_\_\_." (Spilleren behøver ikke at beskrive gaven korrekt, når man afviser den.)

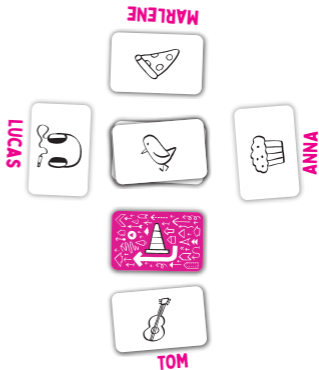
Derefter vender spilleren kortet om og afslører gaven. Den spiller, der **tager fejl** (altså giveren eller modtageren), tager kortet og lægger det med billedsiden opad i sin **personlige strafbunke.**

Spilleren, der får et strafpoint, **trækker et nyt gave-kort** fra gavebutikken. Denne spiller viser så den nye gave til alle spillere og giver den derefter til en anden spiller ved at følge pilen på kortets bagside. Så fortsætter spillet.

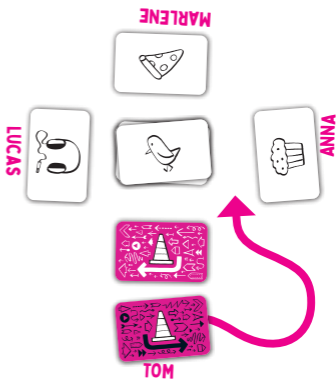
**Bemærk:** Nye gaver fra gavebutikken **skal altid gives væk med det samme.** De lægges ikke foran spilleren, der trak kortet, som en "ny" gave.

## EKSEMPEL 1 – SPILLER TAGER IMOD GAVEN:

Tom har netop fået et klaver (med billedsiden nedad) fra Anna og lagt det over sin "gamle" gave, som var en gitar. Tom har nu to gaver foran sig. Han skal give sin "gamle" gave (guitaren) videre, så han vender kortet om.



Pilen på kortets bagside fortæller Tom, at han skal give gaven videre til Anna. Mens Tom lægger kortet over Annas muffin, siger han: "Anna, her er en gitar til dig."



Anna nåede at se guitaren, inden Tom vendte kortet om, så hun ved, at han ikke bluffer. Anna tager imod gaven og siger "tak." Nu har Anna to gaver foran sig, så hun må vende kortet med sin "gamle" gave (muffin) om og give det væk.

LUCAS



MARLENE



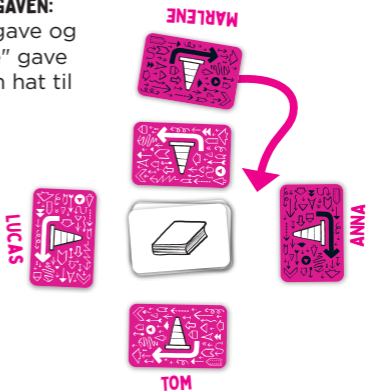
ANNA



TOM

## EKSEMPEL 2 – SPILLER AFVISER GAVEN:

Marlene har lige fået en gave og giver nu Anna sin "gamle" gave og siger: "Anna, her er en hat til dig."



Men Anna mener at huske, at kortet viser noget andet end en hat, så hun afviser gaven ved at sige: "Det er ikke en hat!" Anna afslører gave-kortet - og hun havde ret, fordi kortet ikke viser en hat, men en broccoli!



Marlene tog fejl af gaven, så hun tager broccoli-kortet og lægger det med forsiden opad i sin personlige strafbunke. Da Marlene lige har fået et strafpoint, skal hun have en ny gave fra gavebutikken, så hun trækker et nyt kort (en bog) fra bunken, der ligger med billedsiden opad midt på bordet. Da bogen er en ny gave fra gavebutikken, er Marlene nødt til at give den videre med det samme (i stedet for at lægge den over sin "gamle" gave foran sig).



STRAFBUNKE

MARLENE



LUCAS



ANNA



TOM

Marlene vender bog-kortert om, så billedsiden vender nedad. Pilen på kortets bagside viser, at hun skal give gaven til spilleren til venstre for sig, så Marlene siger til Anna: "Her er en bog til dig." Anna tager imod gaven og lægger kortet over sin "gamle" gave og fortsætter derefter spillet ved at give sin "gamle" gave til Tom og følge de regler, der gælder, når man giver gaver.



STRAFBUNKE

MARLENE



LUCAS



ANNA



TOM

# SÅDAN VINDER DU

Spillet slutter, når en spiller når op på 3 strafpoint (3 kort i strafbunken). Hver spiller tæller kortene i sin strafbunke. Hvert kort tæller som 1 strafpoint. Spilleren, der har den laveste score, vinder.



Inden spillet begynder kan man også aftale, hvor mange runder der skal spilles (f.eks. lige så mange runder, som der er spillere). Efter hver runde noteres antal point for de enkelte spillere. Når alle runder er afsluttet, lægges pointene sammen. Spilleren med det laveste antal strafpoint vinder spillet.

## TIPS

**Et godt råd:** Hvis du glemmer, hvilken gave du har liggende foran dig, så lad som ingenting! Tænk på en genstand, og prøv at bluffe dig ud af det!

**Et endnu bedre råd:** Selvom du godt ved, hvilken gave dit kort viser, så prøv at lade, som om du er i tvivl, så modtageren afviser gaven og får et strafpoint, når det viser sig, at du alligevel havde ret!

**Et virkelig godt råd:** Hvis du ikke er helt sikker på, hvilken gave kortet viser, så brug omvendt psykologi: Lad som om du kun forsøger at lyde usikker for at forvirre de andre!

## ER DET FOR NEMT?

For at gøre spillet sværere kan du sortere kortene i to bunker efter farven på pilen på kortets bagside (sort eller hvid). Spil derefter kun med ét sæt kort (kort med sorte eller hvide pile).

## ER DET STADIG FOR NEMT? ER I KUN TO SPILLERE?

For at gøre spillet sværere, eller hvis I kun er to, kan I starte med 2 gavekort lagt i en lodret række foran hver spiller. Alle andre regler forbliver de samme.

**Husk:** "Nye" gaver placeres over "gamle" gaver. Kortet nederst i den lodrette række er det kort, der skal gives videre.



Forfatter: Kasper Lapp  
Design: Jake Breish  
Illustrationer: Easy Draws It  
Redaktør: Matthias Karl og Verena Weber

**THAT'S  
NOT A HAT**



## TAVOITE

Pelaajat antavat toisilleen lahjoja ja yrittävät samalla muistaa, kuka antoi mitäkin ja mikä lahja heillä on edessään. Jos he eivät muista, heidän on bluffattava välttääkseen rangaistus pisteen. Se, jolla on vähiten pisteitä lopussa, voittaa!



# ALOITUS

Sekoita lahjakortit ja jaa jokaiselle pelaajalle kortti. Pelaajat asettavat kortin kuvapuoli ylöspäin eteensä. Aseta loput kortit kuvapuoli ylöspäin pöydän keskelle nostopinoon lahjatavarakaupaksi. Kiinnitä huomiota siihen, mikä lahja on kunkin pelaajan edessä.



# PELIOHJEET

Pelin aloittaa pelaaja, joka on viimeksi saanut lahjan.

Aloittaakseen pelin tämä pelaaja nostaa uuden lahjan lahjatavarakaupasta ottamalla **ylimmän kortin nostopinosta** pöydän keskeltä. Pelaaja näyttää kortin (lahjan) kaikille ja asettaa sen sitten kuvapuoli alaspäin eteensä. Kortin kääntöpuolella on nuoli, joka näyttää, mihin suuntaan pelaajan on annettava lahja (**oikealle tai vasemmalle**). Kun pelaaja ojentaa lahjan, hän nimeää lahjan ääneen sanomalla: "Minulla on sinulle hieno \_\_\_."

Lahjan saavalla pelaajalla on nyt kaksi vaihtoehtoa - hän voi joko **hyväksyä lahjan** tai **kieltäytyä siitä**.

# LAHJAN HYVÄKSYMINEN

Jos lahjan saanut pelaaja uskoo, että kortti **todella sisältää lahjan antajan kertoman lahjan**, hänen tulee hyväksyä lahja.

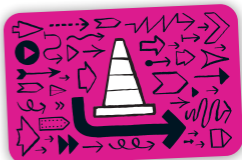
Hyväksyäkseen kortin pelaaja sanoo ”kiitos” ja asettaa kortin takaisin eteensä pöydälle **kuvapuoli alaspäin** alkuperäisen (”vanhan”) lahjakorttinsa yläpuolelle.

Nyt tällä pelaajalla on kaksi lahjaa edessään, joten on hänen vuoronsa **antaa lahja**. Olisi kuitenkin epäkohteliasta antaa vasta saatu lahja eteenpäin! Pelaajat antavat ”**vanhan**” lahjan (lähimpänä olevan kortin) ja jättävät ”uuden” lahjan eteensä. (Jos tämä on ensimmäinen kerta, kun he antavat lahjan pelissä, heidän on käännettävä ”vanha” lahjakorttinsa kuvapuoli alaspäin ennen lahjan antamista.) He antavat ”vanhan” lahjan oikealla tai vasemmalla puolella olevalle pelaajalle kortin käänntöpuolella olevan **nuolen suunnan mukaisesti**.

**Vinkki:** Muista sanoa lahjan nimi ääneen, kun annat sen pois.

Lahjan saava pelaaja voi sitten valita, ottaako hän lahjan vastaan vai ei. Peli jatkuu, kunnes pelaaja kieltäytyy lahjasta.

**Huom:** Kun lahjakortti on käännetty kuvapuoli alaspäin, **kukaan pelaaja ei voi kurkistaa sitä**. Mutta eihän muutaman kortin muistaminen ole mitenkään vaikeaa.



# LAHJASTA KIELTÄYTYMINEN

Kun pelaaja uskoo, että lahjan antaja on **nimennyt väärin** antamansa lahjan, hänen tulee kieltäytyä lahjasta sanomalla ”Tuo ei ole \_\_\_\_” (Pelaajien ei tarvitse tunnistaa lahjaa oikein kieltäytymisen jälkeen.)

Seuraavaksi pelaaja kääntää kortin ympäri ja paljastaa lahjan. **Väärässä** oleva pelaaja (antaja tai vastaanottaja) ottaa kortin ja asettaa sen kuvapuoli ylöspäin **omaan poistopinoon rangaistuspisteeksi**.

Rangaistuspisteen saaneen pelaajan on **nostettava uusi lahja** lahjatavarakaupasta. Hän nostaa uuden lahjan, näyttää kortin kaikille pelaajille ja antaa sitten lahjan kortin kääntöpuolen nuolen osoittamalle pelaajalle. Peli jatkuu tästä pisteestä.

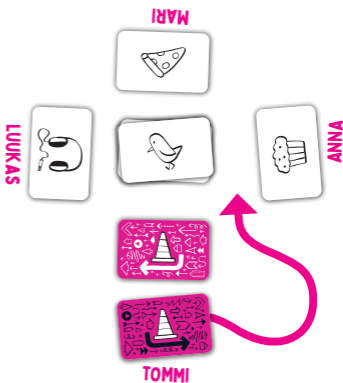
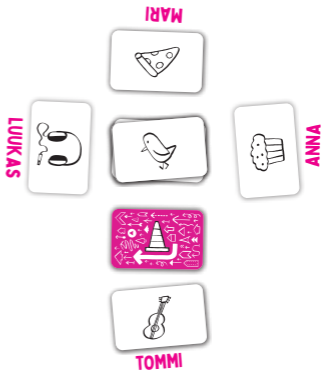
**Huom:** Lahjatavarakaupasta nostetut uudet lahjat **lahjoitetaan aina välittömästi**. Niitä ei koskaan aseteta pelaajan eteen ”uutena” lahjana.

## ESIMERKKI 1-LAHJAN

### HYVÄKSYMINEN:

Tommi on juuri saanut Annalta pianon (kuvapuoli alaspäin) ja asettanut sen ”vanhan” lahjansa, kitaran, yläpuolelle. Nyt Tommilla on edessään kaksi lahjaa. Hänen on annettava ”vanha” lahjansa, kitara, eteenpäin, joten hän kääntää kortin ympäri.

Kortin kääntöpuolella oleva nuoli kertoo Tommille, että hänen on annettava lahja Annalle. Asettaessaan kortin Annan muffinikortin yläpuolelle Tommi sanoo: ”Anna, minulla on sinulle hieno kitara.”



Anna oli nähnyt kitaran juuri ennen kuin Tommi käänsi kortin, joten hän on varma, ettei Tommi bluffaa. Anna ottaa lahjan vastaan ja sanoo ”kiitos”. Nyt Annalla on kaksi lahjaa edessään, joten hänen on käännettävä ”vanha” lahjansa, muffini, ja annettava se pois.

LUUKAS



MARI



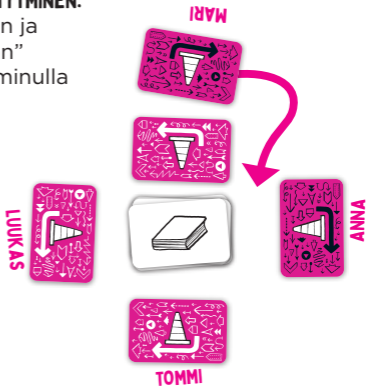
ANNA



TOMMI

## ESIMERKKI 2 –LAHJASTA KIELTÄYTYMINEN:

Mari on juuri saanut lahjan ja antaa nyt Annalle ”vanhan” lahjansa sanoen: ”Anna, minulla on sinulle hieno hattu.”



Anna ei kuitenkaan usko, että lahja on oikeasti hattu, joten hän kieltäytyy lahjasta sanomalla: ”Tuo ei ole hattu!” Anna paljastaa lahjakortin – ja hän on oikeassa, se ei ole hattu, vaan parsakaali!



Mari oli väärässä lahjan suhteen, joten hän ottaa parsakaalin ja laittaa sen kuvapuoli ylöspäin omaan poistopinoonsa rangaistuspuiteeksi. Koska hän sai rangaistuspuiteen, hänen on hankittava uusi lahja lahjatavarakaupasta, joten hän nostaa uuden kortin (kirja) pöydän keskellä olevasta pinosta, jossa kortit ovat kuvapuoli ylöspäin. Koska kirja on uusi lahja lahjatavarakaupasta, Marin on annettava se pois (sen sijaan, että hän asettaisi sen eteensä "vanhan" lahjan yläpuolelle).

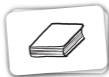


POISTOPINO

MARI



ANNA



LUUKAS



TOMMI

Mari kääntää kirjakortin kuvapuoli alaspäin. Kortin kääntöpuolella oleva nuoli osoittaa, että hänen on annettava lahja vasemmalla puolella olevalle pelaajalle, joten Mari sanoo Annalle: "Minulla on sinulle hieno kirja." Anna ottaa lahjan vastaan ja laittaa kortin "vanhan" lahjansa yläpuolelle ja jatkaa sitten peliä antamalla "vanhan" lahjansa Tommille lahjojen antamista koskevien sääntöjen mukaisesti.



POISTOPINO

MARI



ANNA



LUUKAS



TOMMI

# VOITTAMINEN

Peli päättyy, kun yksi pelaaja saa kolme rangaistuspistettä (kortit omassa poistopinossa). Kaikki pelaajat laskevat yhteen korttien määrän omista poistopinoissaan. Jokainen kortti on yksi rangaistuspiste. Voittaja on se, jolla on pienin pistemäärä.



Ennen aloittamista pelaajat voivat myös päättää pelata useita kierroksia (niin monta kierrosta kuin pelaajia on). Kunkin kierroksen jälkeen jokaisen pelaajan pisteet merkitään muistiin. Kun kaikki kierrokset on pelattu, lasketaan kaikki pisteet yhteen. Voittaja on se, jolla on vähiten rangaistuspisteitä.

## VINKKEJÄ

**Ammattipelurin vinkki:** Jos unohdat, mikä lahja sinulla on edessäsi, älä anna sen näkyä! Etsi jokin esine ja yritä bluffata!

**Ammattipelurin erityisvinkki:** Jos olet varma, että tiedät lahjakortissasi olevan esineen, teeskentele epävarmaa ja yritä saada vastaanottaja kieltäytymään lahjasta, jotta hän saa rangaistuspisteen, kun käy ilmi, että olitkin oikeassa!

**Ammattipelurin supererityisvinkki:** Jos et ole varma, mitä lahjakortissa on, käytä kaksinkertaista bluffia: teeskentele, että yrität vain kuulostaa epävarmalta hämmentääksesi muita!



## LIIAN YKSINKERTAISTA?

Jos haluat tehdä pelistä haastavamman, lajittele kortit kahteen pakkaan kortin kääntöpuolella olevan nuolen värin mukaan (musta tai valkoinen). Pelaa sitten vain yhdellä pakalla (mustat tai valkoiset nuolet).

## YHÄ LIIAN YKSINKERTAISTA? VAIN KAKSI PELAAJAA?

Jos haluat tehdä pelistä vieläkin haastavamman tai pelata pareittain, aloita peli siten, että kunkin pelaajan edessä on kaksi lahjakorttia. Kaikki muut peruspelin säännöt pysyvät ennallaan.

**Muista:** ”Uudet” lahjat asetetaan ”vanhojen” yläpuolelle. Kortti, joka on lähimpänä pelaajaa, on aina se kortti, joka annetaan pois.



Tekijä: Kasper Lapp  
Suunnittelu: Jake Breish  
Kuvitus: Easy Draws It  
Toimittaja: Matthias Karl & Verena Weber

© 2024

ravensburger.com

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

