

# THAT'S NOT A HAT



110



DE • FR • NL • IT

Ravensburger

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ihr macht euch gegenseitig Geschenke und versucht, euch dabei zu merken, wer gerade welches Geschenk vor sich liegen hat. Falls ihr doch mal nicht genau wisst, welches Geschenk da vermeintlich vor euch liegt, müsst ihr überzeugend bluffen – ansonsten kassiert ihr Minuspunkte.

Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel!

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Geschenkkarten gut durch und gebt allen Mitspielenden eine Karte. Dies ist euer erstes Geschenk, das ihr mit der Symbolseite offen vor euch legt. Die restlichen Karten platziert ihr ebenfalls mit der Symbolseite nach oben als offenen Stapel in der Tischmitte – dies ist der Geschenkeshop. Versucht euch schon mal zu merken, welche Geschenke gerade ausliegen – auch wenn ihr es (vielleicht) gleich wieder vergessen werdet.



## SPIELABLAUF

Wer zuletzt beschenkt wurde, beginnt das Spiel.

Zu Spielbeginn darfst du ein neues Geschenk aus dem Geschenkeshop holen. Nimm dazu die **oberste Karte des offenen Stapels** in der Mitte, zeige sie allen anderen und drehe sie anschließend um. Die Rückseite verrät dir nun, ob du die Geschenkkarte nach **rechts oder nach links weitergeben** musst. Während du die Karte an die jeweilige Person neben dir weitergibst, benennst du das Geschenk, indem du sagst: „Ich habe hier ein schönes **XYZ** für dich.“

Die beschenkte Person hat nun zwei Möglichkeiten – entweder sie **nimmt das Geschenk an** oder sie **lehnt es ab**.



## GESCHENK ANNEHMEN

Wenn du der Meinung bist, dass sich das **genannte Geschenk tatsächlich unter der Karte** verbirgt, dann solltest du das Geschenk annehmen.

In diesem Fall bedankst du dich für das tolle Geschenk und behältst die soeben erhaltene Karte. Die „neue“ Geschenkkarte platzierst du immer **verdeckt über** der „alten“, bereits vor dir liegenden, Geschenkkarte.

Nun hast du 2 Geschenke vor dir liegen – jedoch dürft ihr **immer nur 1 Geschenk besitzen**. Deshalb bist du nun an der Reihe, einer anderen Person ein Geschenk zu machen – allerdings wäre es unhöflich, das gerade erhaltene Geschenk nun wieder weiterzuschicken. Drehe deshalb deine „alte“ noch offenliegende Geschenkkarte um und gib dein Geschenk **entsprechend der Pfeilrichtung** auf der Rückseite an die Person links oder rechts von dir weiter. Vergiss dabei nicht, **laut auszusprechen**, welches schöne Geschenk du hier hast.

Die von dir beschenkte Person gibt nun ebenfalls ihr „älteres“ Geschenk weiter – auch wenn die Geschenkkarte in einem früheren Spielzug bereits auf die Rückseite gedreht wurde. Dies geht so lange, bis eine beschenkte Person eine Geschenkkarte ablehnt.

**Wichtig:** Geschenke, die bereits auf die Rückseite gedreht wurden, dürfen natürlich **nicht mehr angeschaut** werden – aber es ist doch sicherlich kein Problem sich die paar Karten zu merken, oder?



## GESCHENK ABLEHNEN

Wenn du der Meinung bist, dass die Geschenkkarte, die du gerade erhalten hast, **nicht mit dem genannten Gegenstand übereinstimmt**, kannst du das Geschenk ablehnen. Dazu reicht es, wenn du sagst: „Das ist kein XYZ.“ Du musst nicht den richtigen Gegenstand benennen.

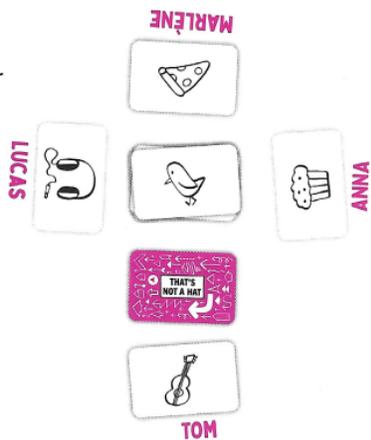
In diesem Fall dreht ihr die jeweilige Geschenkkarte um und enthüllt, was sich hinter dem Geschenk verbirgt. Die Person, die **unrecht** hatte, legt die Geschenkkarte offen als **Minuspunkt in ihren persönlichen Ablagestapel**. Auch alle weiteren Minuspunkte, die ihr im Laufe des Spiels erhaltet, landen offen auf eurem persönlichen Ablagestapel.

Wer einen Minuspunkt bekommen hat, muss ein neues Geschenk aus dem Geschenkeshop holen. Ziehe dazu eine neue **Karte vom Stapel**, zeige sie allen, drehe sie auf die Rückseite und gib die Geschenkkarte an die entsprechende Person in Pfeilrichtung weiter. Danach geht das Spiel weiter wie oben beschrieben.

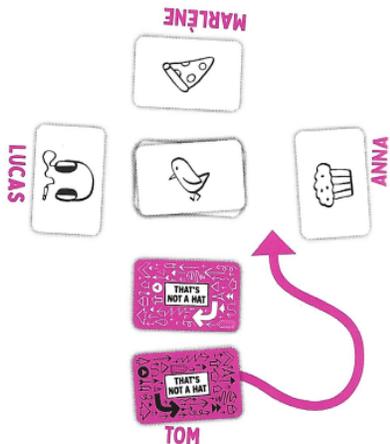
**Wichtig:** Neue Geschenke aus dem Geschenkeshop **bekommen immer gleich eure Mitspielenden**. Gebt sie deshalb gleich weiter, ohne sie bei euch zu platzieren.

### BEISPIEL 1 – GESCHENK ANNEHMEN:

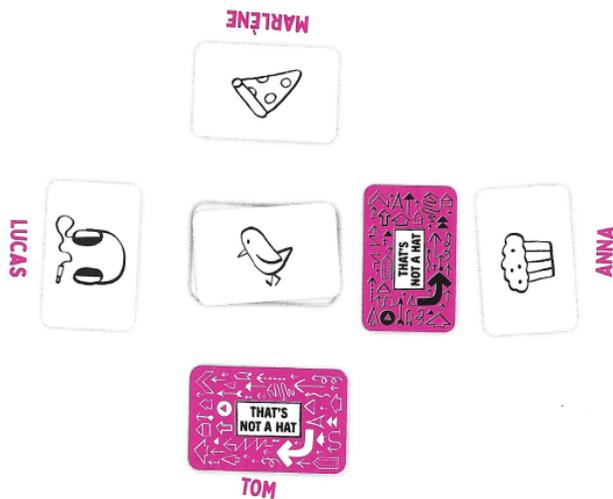
Tom hat gerade das Klavier von Anna erhalten und über seinem „alten“ Geschenk, der Gitarre, platziert. Nun hat Tom 2 Geschenke vor sich liegen. Deshalb muss er sein „älteres“ Geschenk, die Gitarre, umdrehen und weiterschchenken.



Die Rückseite der Geschenkkarte verrät Tom, dass er seiner rechten Sitznachbarin Anna das Geschenk weitergeben muss. Während er die Karte oberhalb von Annas Muffin ablegt, sagt Tom: „Anna, ich habe hier eine schöne Gitarre für dich.“



Anna hat die Gitarre gerade erst gesehen und akzeptiert das Geschenk deshalb. Nun hat Anna 2 Geschenke vor sich liegen und muss deshalb ihr „älteres“ Geschenk, den Muffin, umdrehen und weiterschchenken.



## BEISPIEL 2 – GESCHENK ABLEHNEN:

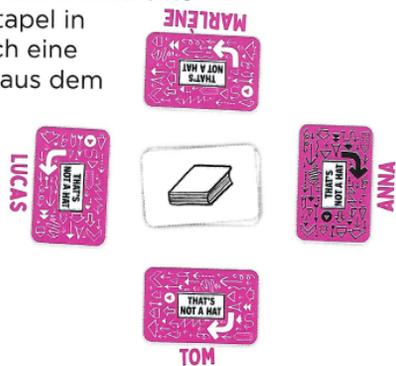
Marlène hat gerade ein Geschenk erhalten und gibt Anna nun ihre „älteste“ und damit unterste Geschenkkarte und meint: „Ich habe hier einen schönen Hut für dich.“



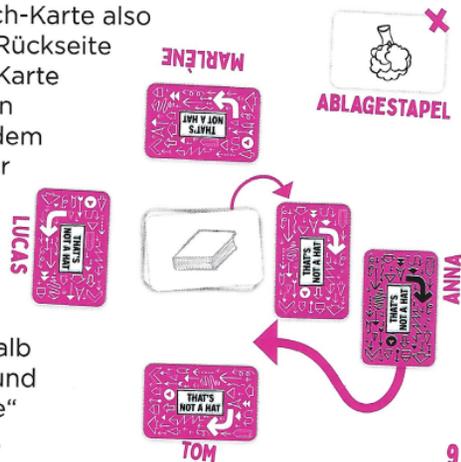
Anna bezweifelt, dass sich hier tatsächlich ein Hut in dem Geschenk befindet und meint: „Das ist kein Hut!“ Sie deckt die Geschenkkarte auf – es ist der Brokkoli!



Marlène hatte unrecht und muss die Geschenkkarte deshalb als Minuspunkt in ihrem persönlichen Ablagestapel platzieren. Darum muss sie aus dem Geschenkeshop ein neues Geschenk holen. Sie zieht dazu eine neue Karte vom offenen Stapel in der Tischmitte. Da das Buch eine ganz neue Geschenkkarte aus dem Geschenkeshop ist, muss sie es gleich weitergeben.



Marlène dreht die Buch-Karte also um. Der Pfeil auf der Rückseite zeigt ihr, dass sie die Karte an ihre linke Nachbarin Anna geben muss, indem sie sagt: „Ich habe hier ein schönes Buch für dich.“ Anna akzeptiert das Geschenk, platziert die neue Geschenkkarte oberhalb der bisherigen Karte und gibt die untere, „ältere“ Geschenkkarte weiter.



## SPIELLENDE

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



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 VOM AUTOR

**Profitipp des Autors:** Wenn du mal vergessen hast, welches Geschenk gerade vor dir liegt, lass es dir nicht anmerken! Denk dir einen Gegenstand aus und versuche, den Mitspielenden durch geschicktes Bluffen die Geschenkkarte unterzujubeln.

**Spezial-Profittipp des Autors:** Wenn du sicher weißt, was sich hinter der Geschenkkarte verbirgt, tu so, als wüsstest du es nicht. So bringst du deine Mitspielenden vielleicht dazu, die Karte umzudrehen und Minuspunkte zu kassieren.

**Super-Spezial-Profittipp des Autors:** Wenn du nicht sicher bist, was gerade unter der Geschenkkarte ist, tu so, als würdest du nur versuchen, unsicher zu klingen, und verwirre 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 leicht fällt oder ihr zu zweit spielen wollt, dann startet zu Beginn gleich mit jeweils 2 Geschenkkarten vor euch. Alle anderen Regeln aus dem Grundspiel bleiben bestehen.

**Vergesst nicht:** Neue Geschenkkarten werden ganz oben über den bisherigen Geschenken platziert. Die Karte ganz unten wird weitergegeben.



Autor: Kasper Lapp  
Design: Jake Breish  
Illustration: Easy Draws It  
Redaktion: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
Distribution CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos