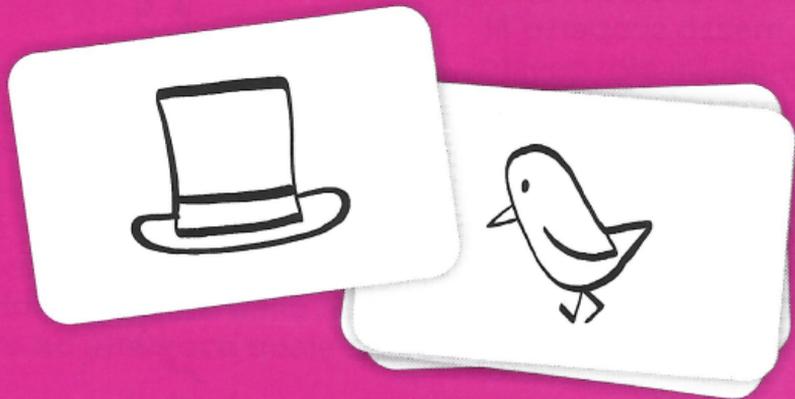


THAT'S NOT A HAT



IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Scambiandovi regali a vicenda cercate di ricordare quale regalo ciascuno di voi ha davanti a sé. Se non sai con precisione quale regalo si suppone sia davanti a te, dovrai bluffare in modo convincente, altrimenti riceverai dei punti negativi.

Vince il gioco chi alla fine ha il minor numero di punti negativi!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate con cura le carte regalo e distribuite una carta a ciascun giocatore. Questa rappresenta il vostro primo regalo che posizionerete con il lato del simbolo scoperto davanti a voi. Posizionate le restanti carte, anch'esse con il lato del simbolo a faccia in su, come mazzo scoperto al centro del tavolo: questo sarà il negozio dei regali. Cercate di ricordare quali regali sono scoperti in quel momento, anche se (probabilmente) ve ne dimenticherete in un attimo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

L'ultima persona a cui è stato fatto un regalo inizia.

All'inizio della partita, devi acquistare un nuovo regalo dal negozio dei regali: preleva la **carta in cima al mazzo scoperto** al centro, mostrala a tutti gli altri e rigirala subito dopo. Il retro ti indica se devi **passare** la carta regalo a **destra o a sinistra**. Mentre passi la carta alla persona accanto a te, dai un nome al regalo dicendo: "Ho un/a bel/la XYZ per te".

La persona che riceve il dono ha ora due opzioni: **accettare il regalo** o **rifiutarlo**.

ACCETTARE IL REGALO

Se ritieni che il **regalo dichiarato sia davvero nascosto sotto la carta**, allora dovresti accettarlo.

In questo caso, ringrazia per il fantastico dono e conserva la carta appena ricevuta: posiziona sempre la "nuova" carta regalo **coperta sopra** la "vecchia" che già si trovava davanti a te.

A questo punto hai davanti 2 regali, tuttavia è previsto che tu abbia **sempre e solo 1 regalo**. Pertanto, è ora il tuo turno di fare un regalo a un'altra persona, ma sarebbe scortese regalare il dono appena ricevuto. Gira quindi la tua "**vecchia**" carta regalo scoperta e passa il regalo alla persona alla tua destra o alla tua sinistra **secondo la direzione indicata dalla freccia** sul retro. Non dimenticare di **dire ad alta voce** quale bel regalo stai facendo.

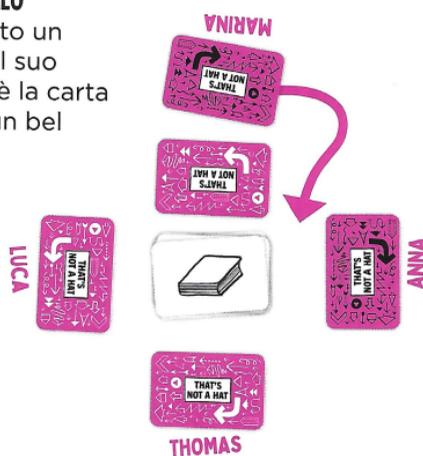
La persona che lo riceve passerà quindi a sua volta il proprio "vecchio" regalo, anche nel caso in cui la carta regalo sia stata girata a faccia in giù durante un turno precedente. Il gioco si svolge in questo modo finché una persona rifiuta una carta regalo offerta.

Importante: chiaramente i regali che già sono stati girati a faccia in giù **non devono più essere guardati**: non sarà mica un problema ricordare un paio di carte, vero?



ESEMPIO 2: ACCETTARE IL REGALO

Marina ha appena ricevuto un regalo e passa ad Anna il suo regalo e passa ad Anna il suo regalo "più vecchio", cioè la carta sottostante e dice: "Ho un bel cappello per te".



Anna dubita che ci sia davvero un cappello nel regalo e dichiara: "Non è un cappello!" Gira la carta regalo: il broccolo!



Marina ha sbagliato e deve quindi posizionare la carta regalo in un mazzo di scarti personale come punto negativo. Di conseguenza, dovrà acquistare un nuovo regalo dal negozio dei regali. Pesca una nuova carta dal mazzo scoperto al centro del tavolo. Poiché il libro è una carta regalo nuova proveniente dal negozio di regali, dovrà passarla immediatamente.

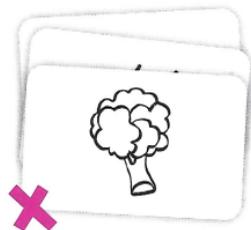


Marina gira quindi la carta con il libro e la freccia sul retro indica che la deve passare alla sua vicina di sinistra, Anna, dicendo: "Ho un bel libro per te". Anna accetta il regalo, posiziona la carta regalo sopra alla precedente e passa la "vecchia" carta regalo sottostante.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina appena qualcuno ha **3 carte regalo nel proprio mazzo di scarti personale**. Ogni carta regalo nel mazzo vale un punto negativo. Chi ha collezionato il **minor numero di punti negativi** vince la partita.



Prima della partita potete anche decidere di giocare tanti turni quanti sono i giocatori al tavolo. Annotate quindi i punteggi dopo ogni partita e addizionategli alla fine. Chi ha collezionato il minor numero di punti negativi vince la partita.

SUGGERIMENTI DELL'AUTORE

Suggerimento pro dell'autore:

se hai dimenticato quale regalo si trova davanti a te non farti scoprire! Pensa a un oggetto e, bluffando, cerca di rifilare agli altri giocatori la carta regalo.

Suggerimento dell'autore per diventare un pro:

se sai con certezza cosa si nasconde sotto la carta regalo, fai finta di non esserne sicuro. In questo modo, potresti convincere gli avversari a girare la carta e a collezionare così punti negativi.

Suggerimento dell'autore per diventare un super pro:

se non sei sicuro di cosa si nasconda sotto la carta regalo, fai finta di voler solo sembrare incerto e confondi così gli avversari con un doppio bluff.

TROPPO FACILE?

Se volete rendere il gioco un po' più difficile, rimuovete le carte con la freccia sul retro di un colore e giocate soltanto con le frecce nere o le frecce bianche.

ANCORA TROPPO FACILE? SIETE SOLO IN DUE?

Se continua a sembrarvi troppo facile o volete giocare in due, iniziate la partita con davanti a voi 2 carte regalo ciascuno. Si applicano poi tutte le altre regole del gioco di base.

Non dimenticate: le nuove carte regalo vanno posizionate sopra il regalo presente fino a quel momento. La carta sottostante va passata.



IL NEGOZIO
DEI REGALI

Autore: Kasper Lapp
Design: Jake Breish
Illustrazioni: Easy Draws It
Redazione: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023

ravensburger.com

Ravensburger S.r.l. · Strada 4 Palazzo A8, 20090 · Assago Milanofiori, IT