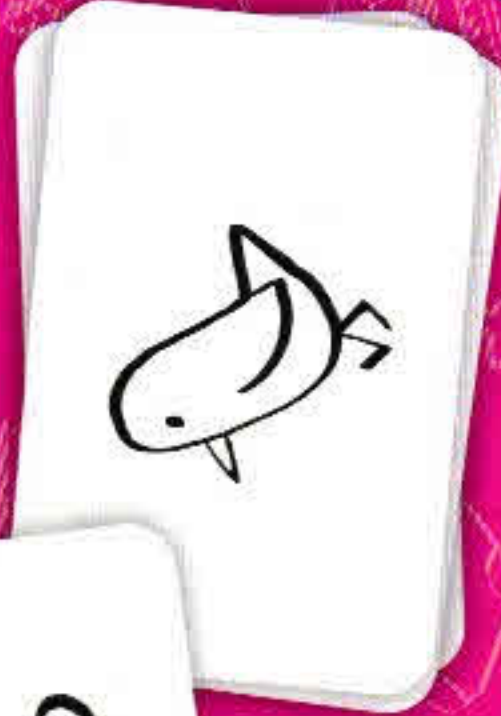
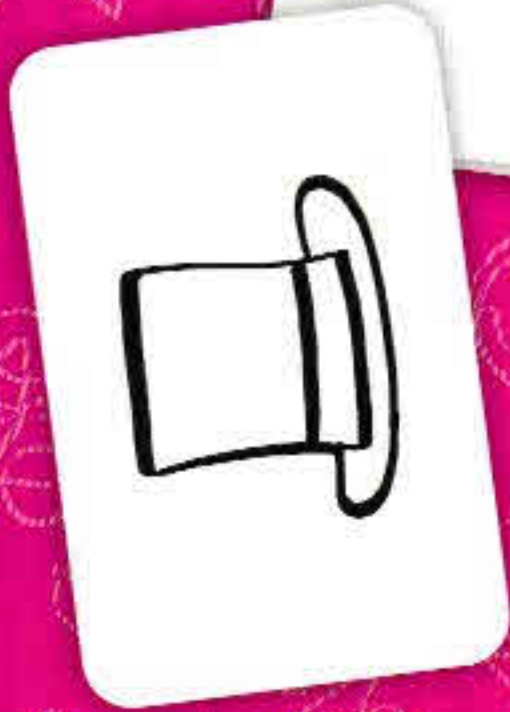


**THAT'S  
NOT A HAT**

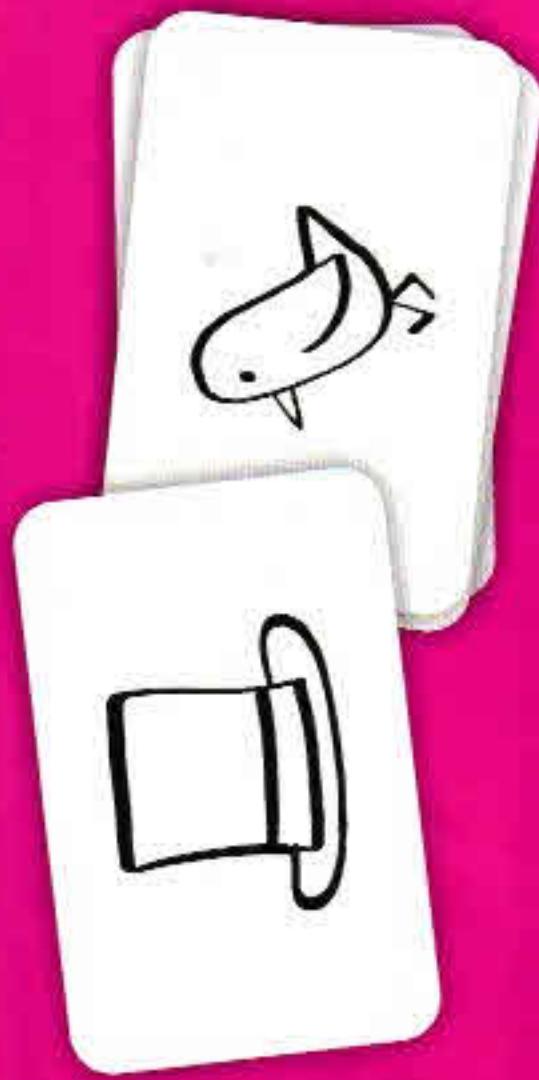


Ravensburger

110 

DE • FR • NL • IT

**THAT'S  
NOT A HAT**



## APERÇU ET BUT DU JEU

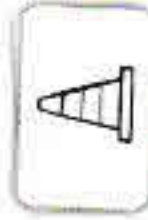
Vous vous faites sans arrêt des cadeaux et essayez de vous souvenir qui possède quel cadeau devant lui à chaque instant. Si vous n'êtes pas sûrs de l'objet qui se trouve devant vous, à vous de bluffer de manière suffisamment convaincante pour éviter de perdre des points.

À la fin de la partie, le vainqueur sera le joueur\* qui aura perdu le moins de points.

\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et distribuez-en une à chacun : c'est votre cadeau de départ. Posez-le devant vous, dessin visible. Avec les cartes restantes, formez une pile, également dessin visible, au centre de la table : c'est la boutique de cadeaux. Essayez de mémoriser les cadeaux déjà retournés... même s'il y a des chances que vous les oubliiez rapidement !



**BOUTIQUE DE  
CADEAUX**



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir reçu un cadeau commence.

Pour entamer la partie, prenez un nouveau cadeau de la boutique : piochez la première carte de la pile centrale, montrez-la à tous les joueurs, puis retournez-la. La flèche au dos de la carte vous indique si vous devez offrir ce cadeau à votre voisin de droite ou de gauche. Tout en tendant la carte au joueur indiqué, nommez ce que vous lui offrez : « Tiens, j'ai un(e) magnifique ... pour toi. »

La personne qui reçoit le cadeau a alors deux options : soit l'accepter, soit le refuser.

## ACCEPTER LE CADEAU

Si vous pensez que le **cadeau annoncé** est bien **celui qui se cache au recto de la carte**, acceptez le cadeau.

Dans ce cas, remerciez le joueur pour son magnifique cadeau et conservez-le. Placez cette nouvelle carte, toujours **face cachée, au-dessus de** l'« ancienne » qui se trouvait déjà devant vous.

Vous avez désormais 2 cadeaux devant vous, mais vous ne pouvez en **conserver qu'un seul**. C'est donc à votre tour de faire un cadeau à une autre personne. Mais comme il ne serait pas convenable d'offrir le cadeau que vous venez de recevoir, vous retournez votre « **ancien** » cadeau face cachée et l'offrez à votre voisin de droite ou de gauche, **selon le sens de la flèche** indiqué au verso. N'oubliez pas d'annoncer **à voix haute** le nom du magnifique cadeau que vous faites.

La personne qui reçoit ce cadeau offre à son tour son « ancien » cadeau... même si celui-ci avait déjà été retourné, face cachée, lors d'un coup précédent. Et ainsi de suite jusqu'à ce que la personne qui reçoit le cadeau le refuse.

**Important :** Une fois retourné face cachée, un cadeau ne peut plus être consulté. Mais mémoriser quelques objets ne devrait pas vous poser de problèmes, n'est-ce pas ?



14

## REFUSER UN CADEAU

Si vous pensez que le cadeau que vous venez de recevoir **ne correspond pas à l'objet annoncé**, vous pouvez le refuser. Il vous suffit de dire : « Ça n'est pas un ... ! » Vous n'avez pas besoin de nommer le bon objet.

Dans ce cas, retournez la carte pour dévoiler ce qui se cache au dos. Le joueur qui **a tort** place la carte devant lui, face visible, pour former une pile de défausse personnelle sur laquelle il placera toutes les cartes récupérées ainsi au cours du jeu. **Chaque carte dans votre défausse vous fera perdre 1 point.**

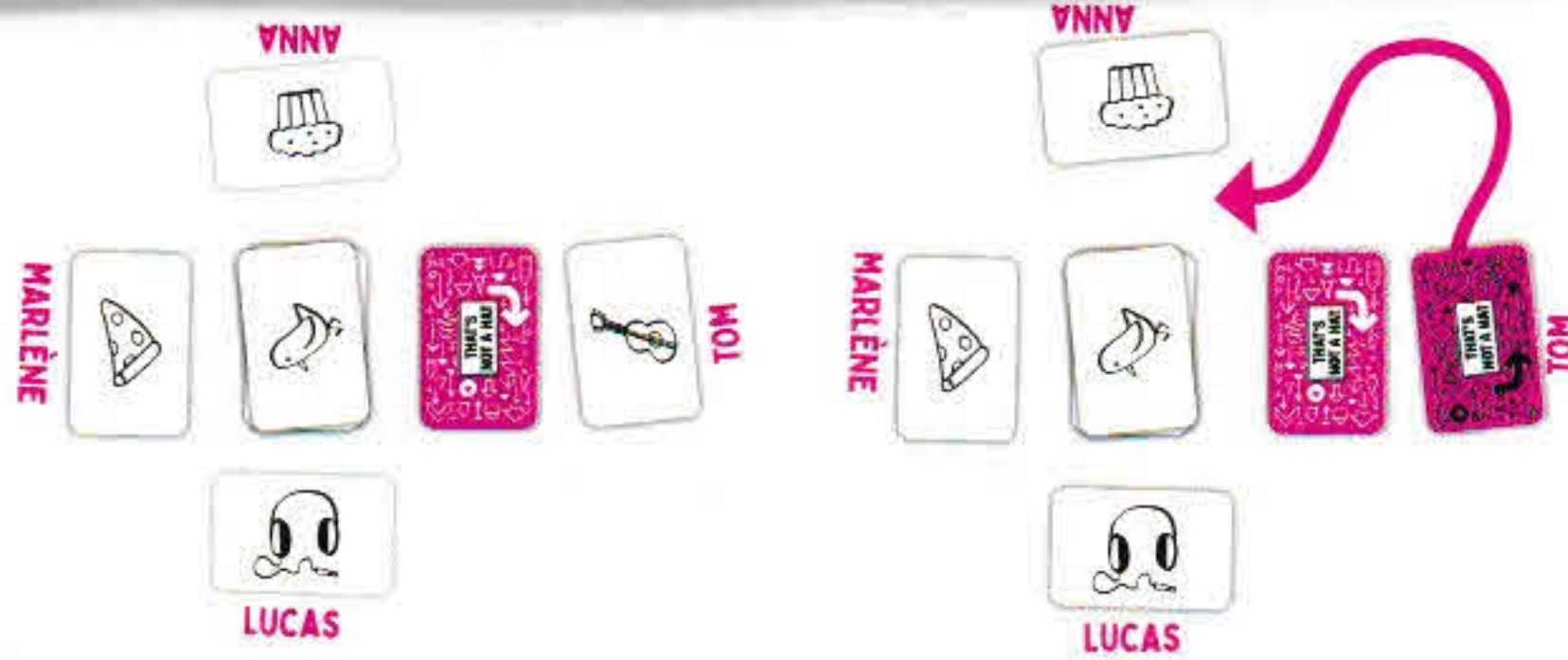
Le joueur qui perd 1 point doit piocher un **nouveau cadeau de la boutique**. Il le montre à tout le monde, puis le retourne face cachée et l'offre au voisin indiqué par le sens de la flèche. Puis la partie reprend comme décrit précédemment.

**Important :** Un nouveau cadeau de la boutique est **immédiatement offert**. Ne le placez pas devant vous.

15

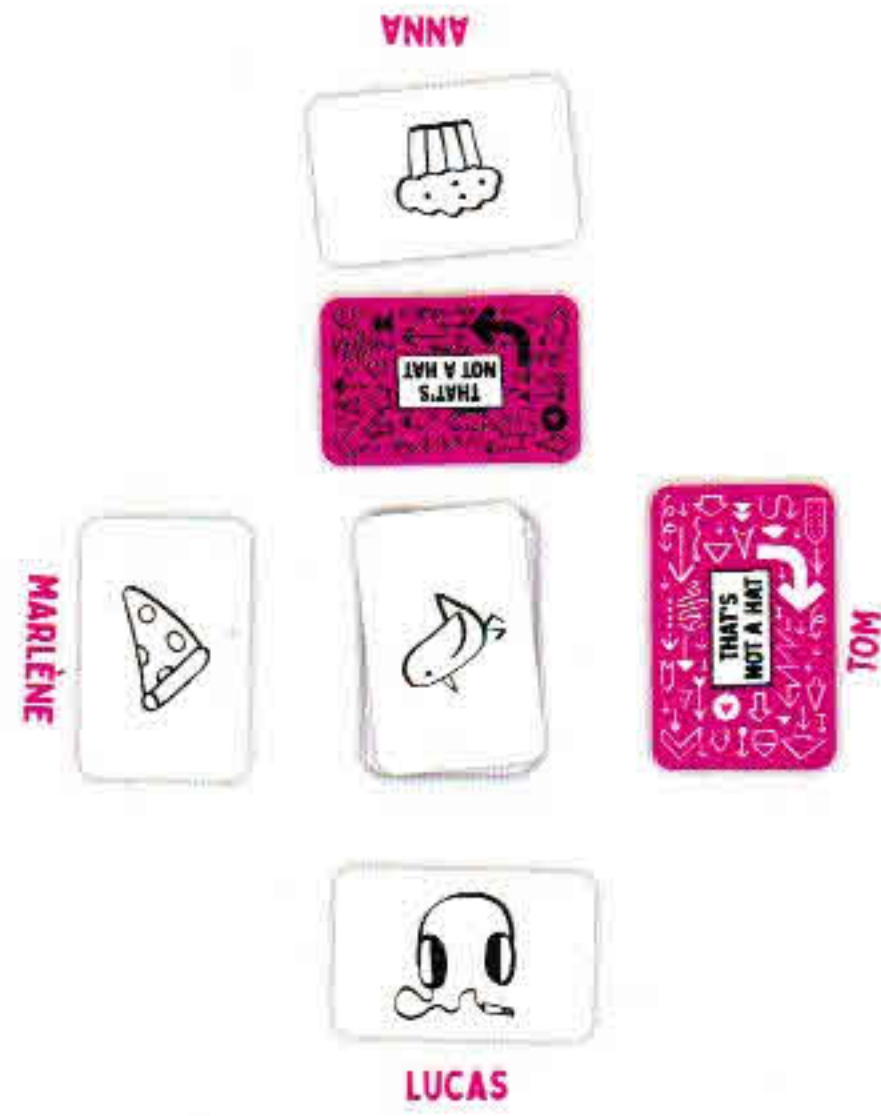
**EXEMPLE 1 - ACCEPTER UN CADEAU :**

Tom vient de recevoir un piano de la part d'Anna et l'a placé au-dessus de son « ancien » cadeau, la guitare. Tom possède la guitare. Tom possède alors 2 cadeaux. Il doit donc retourner son ancien cadeau, la guitare, et l'offrir.



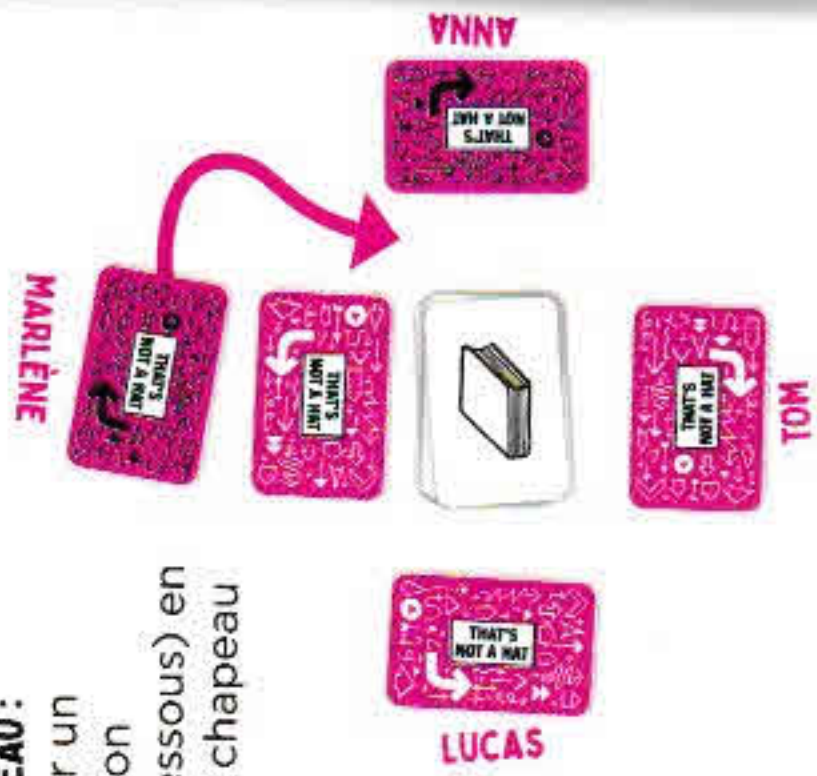
Le verso de la carte indique à Tom qu'il doit l'offrir à sa voisine de droite, Anna. Tandis qu'elle la place au-dessus de son muffin, Tom annonce : « Anna, j'ai une magnifique guitare pour toi ! ».

Anna, qui vient de voir la guitare, accepte le cadeau. Elle a désormais 2 cadeaux devant elle et doit donc retourner son « ancien » cadeau, le muffin, et l'offrir.



**EXEMPLE 2 - REFUSER UN CADEAU :**

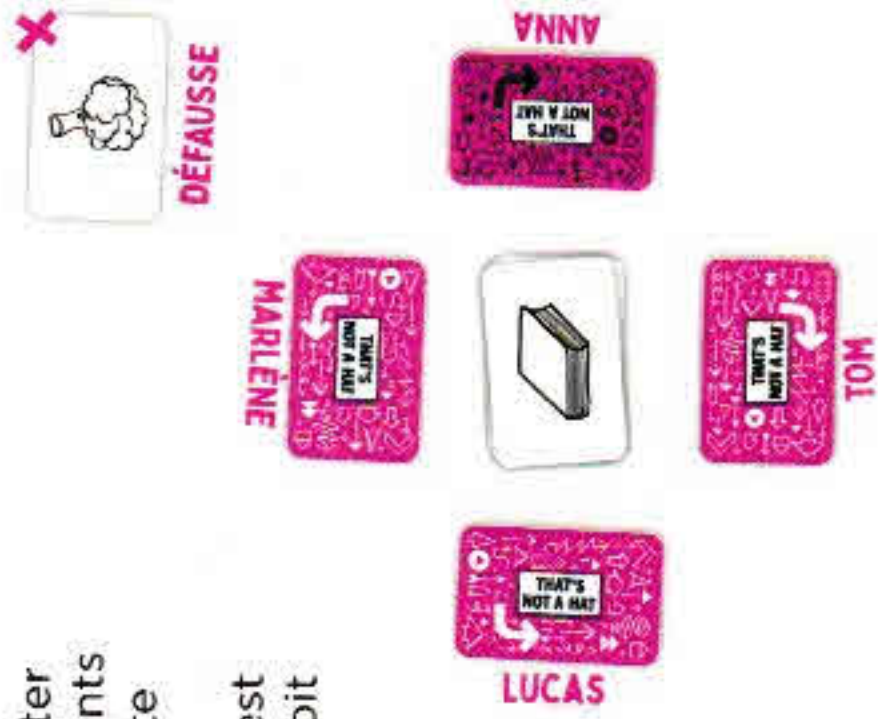
Marlène vient de recevoir un cadeau et offre à Anna son « ancien » cadeau (en dessous) en lui disant : « J'ai un beau chapeau pour toi, ici. »



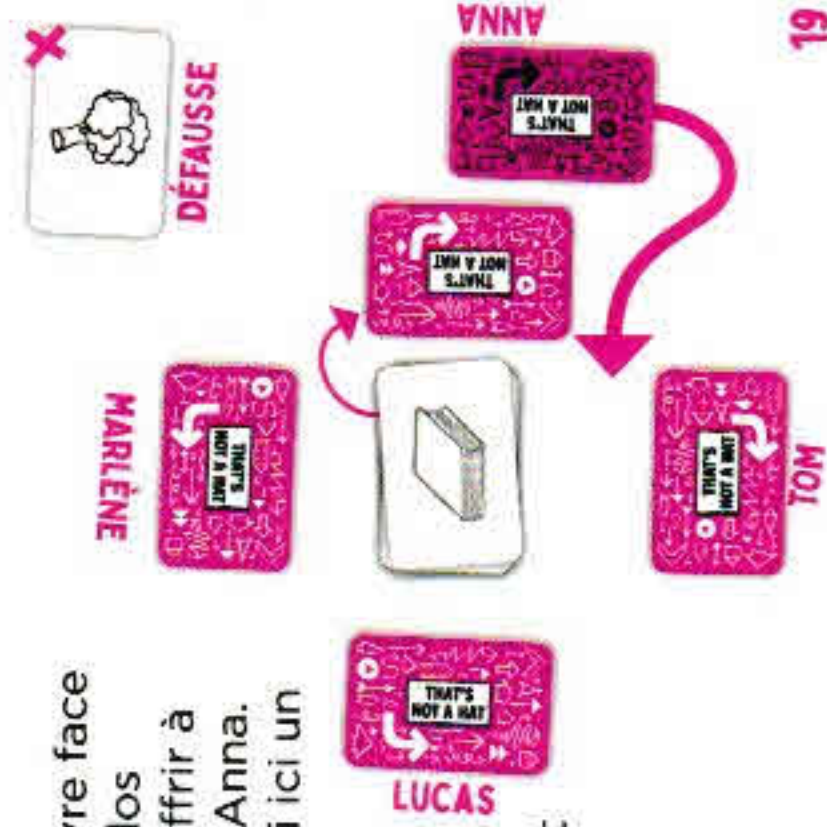
Anna doute que ce soit effectivement un chapeau et dit : « Ceci n'est pas un chapeau ! » Elle retourne alors la carte : il s'agit d'un brocoli !



Marlène a tort et doit ajouter cette carte à sa pile de points négatifs. Elle pioche ensuite une nouvelle carte de la boutique. Comme le livre est un nouveau cadeau, elle doit l'offrir immédiatement.



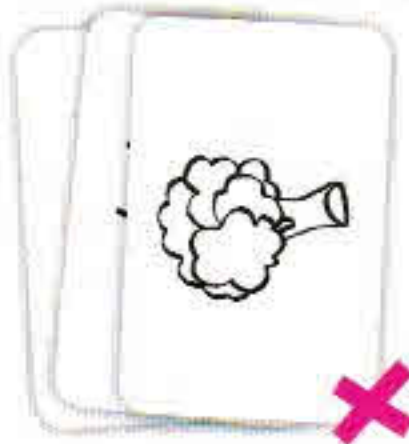
Marlène retourne le livre face cachée. La flèche au dos indique qu'elle doit l'offrir à sa voisine de gauche, Anna. Elle lui annonce : « J'ai ici un magnifique livre pour toi. » Anna accepte le nouveau cadeau, le place au-dessus de la carte qu'elle possédait déjà, puis offre son « ancien » cadeau...



## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a récupéré **3 cadeaux dans sa pile de défausse**. Chaque joueur perd 1 point par carte dans sa pile de défausse. Celui qui a **perdu le moins de points** remporte la partie.

Avant le début de la partie, vous pouvez aussi convenir de jouer autant de manches que de joueurs. Notez alors les points à l'issue de chaque manche et faites le total à la fin. Celui qui a perdu le moins de points au total remporte la partie.



## CONSEILS DE L'AUTEUR

**Ruse de l'auteur :** Si vous oubliez le cadeau qui se trouve devant vous, faites comme si de rien n'était ! Inventez un objet et essayez de bluffer de manière convaincante au moment de le repasser à votre voisin.

**Ruse spéciale de l'auteur :** Si vous êtes certain de l'objet qui se cache devant vous, faites comme si vous ne le saviez pas. Vous amèneriez peut-être votre voisin à refuser le cadeau et à ainsi perdre des points.

**Super ruse spéciale de l'auteur :** Si vous n'êtes pas sûr du cadeau qui se cache devant vous, faites comme si vous faisiez semblant de ne pas en être certain et induisez votre voisin en erreur par ce double bluff.

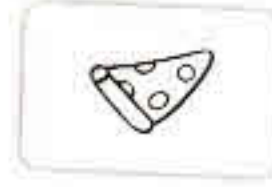
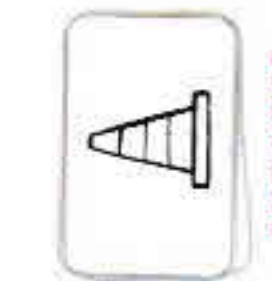
## TROP FACILE ?

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

**N'oubliez pas :** Les nouveaux cadeaux doivent toujours se trouver en haut, au-dessus des cadeaux que vous possédez déjà. Offrez toujours celui tout en bas.



Auteur : Kasper Lapp  
Design : Jake Breish  
Illustrations : Easy Draws It  
Rédaction : Matthias Karl & Verena Weber

© 2023  
ravnensburger.com  
Jeux Ravensburger S.A.S. - 21, rue de Dornach - F-68120 Pfaffstätt