

THAT'S NOT A HAT



110



LT • LV • ET • FI • SV

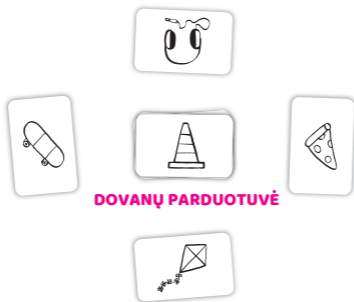
Ravensburger

TIKSLAS

Žaidėjai vienas kitam dovanoja dovanas ir stengiasi atsiminti, kuris ką dovanuoja bei kuri dovana guli prieš juos. Atsiminti negalintis žaidėjas turi sukti iš padėties, kad negautų baudos taškų. Laimi mažiausią taškų skaičių surinkęs žaidėjas.

PASIRUOŠIMAS

Sumaišykite dovanų korteles ir išdalinkite kiekvienam žaidėjui po vieną. Žaidėjai atverstas kortas padeda priešais save. Likusias kortas atverstas sudėkite į krūvą viduryje stalo – čia jūsų dovanų parduotuvė. Stebėkite, kokią dovaną turi kiekvienas žaidėjas.



ŽAIDIMO EIGA

Žaidimą pradeda paskutinis kortą gavęs žaidėjas.

Šis žaidėjas traukia naują dovaną iš dovanų parduotuvės imdamas **viršutinę kortų krūvos stalo viduryje esančią kortą**.

Žaidėjas kortą (dovaną) parodo visiems ir deda ją užverstą priešais. Kortos nugarėlėje esanti rodyklė nurodo, kuria kryptimi dovana turi būti perduodama (**į dešinę arba į kairę**). Žaidėjui perduodant kortą, jis garsiai įvardina dovaną, sakydamas „Turiu tau puikų/puikią___“.

Dovaną priimantis žaidėjas turi dvi galimybes – **priimti dovaną** arba **jis atsisakyti**.



DOVANOS PRIĖMIMAS

Manydamas, kad kortoje išties yra **dovanotojo įvardinta dovana**, dovaną turėtų priimti.

Norėdamas tai padaryti, žaidėjas sako „Ačiū“ ir deda **užverstą** kortą **virš** savo pirmosios („senosios“) dovanos kortos priešais.

Dabar žaidėjas turi 2 dovanas, taigi, atėjo jo eilė **dovanoti**. Tačiau, dovanoti ką tik gautą dovaną būtų nemandagu! Žaidėjas dovanoja savo „**senąją**“ dovaną (arčiausiai gulinčią kortą) ir palieka „naująją“ dovaną priešais. (Jei tai pirmas dovanojimo kartas, prieš dovanodamas dovaną žaidėjas turi „senąją“ dovanos kortą užversti). „Senąją“ dovaną jis dovanoja žaidėjui iš dešinės arba kairės, pagal tai, **kokią kryptį rodo ant kortos nugarėlės nupiešta rodyklė**.

Patarimas: Nepamirškite įvardinti dovanojamos dovanos garsiai!

Dovaną gaunantis žaidėjas gali ta pačia tvarka rinktis priimti dovaną ar jos atsisakyti. Žaidimas tęsiasi tol, kol žaidėjas atsisako dovanos.

Pastaba: Dovanos kortą užvertus, **į ją pasižiūrėti niekas nebegali**. Tačiau atsiminti kelias kortas juk nėra labai sunku, ar ne?



DOVANOS ATSISAKYMAS

Žaidėjui manant, kad duodama dovana **nebuvo teisingai įvardinta** ją dovanojančiojo asmens, turėtų dovanos atsisakyti ir pasakyti „Tai nėra _____“. (Žaidėjai neprivalo atsisakydami dovanos įvardinti, kas tai iš tiesų yra.)

Tuomet žaidėjas apverčia kortą ir dovaną pamato visi. **Neteisus** žaidėjas (dovanotojas arba gavėjas) pasiima kortą ir deda ją į savo **asmeninę panaudotų kortų krūvą kaip baudos tašką**.

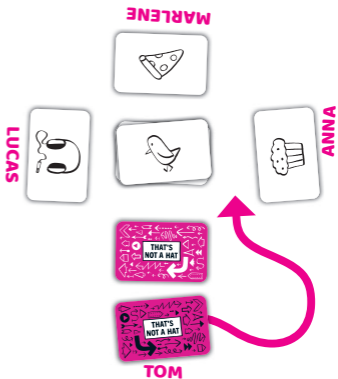
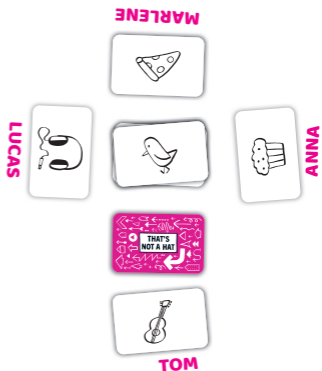
Baudos tašką gavęs žaidėjas turi **traukti naują dovaną** iš dovanų parduotuvės. Ištraukus naują dovaną, korta parodoma visiems žaidėjams* ir dovanojama atitinkamam žaidėjui ant kortos nugarėlės rodykle nurodyta kryptimi. Žaidimas tęsiasi.

Pastaba: Kadangi dovanų sau neperkame, naujos iš dovanų parduotuvės ištrauktos dovanos yra **visuomet iškart dovanojamos**. Jos niekuomet nelieka pas žaidėją kaip „nauja“ dovana.

1 PAVYZDYS – DOVANOS PRIĖMIMAS:

Tomas ką tik iš Anos dovanų gavo pianiną (užverstas) ir pasidėjo jį virš savo „senosios“ dovanos (gitaros). Taigi, Tomas priešais save turi 2 dovanas. Savo „senąją“ dovaną – gitarą – jis turi perduoti, todėl kortą užverčia.

Ant kortos nugarėlės nupiešta rodyklė rodo, kad dovaną reikia perduoti Anai. Dėdamas kortą virš Anos kortos su keksiuku, Tomas sako: „Ana, aš turiu tau puikią gitarą“.



Ana ką tik matė, kad Tomas užvertė gitaros kortą, todėl yra tikra, kad jis nemeluoja. Ji priima dovaną sakydama „Ačiū“. Dabar Ana priešais save turi 2 dovanas, taigi, „senąją“ dovaną – keksiuką – turi užversti ir atiduoti.

LUCAS



MARLENE



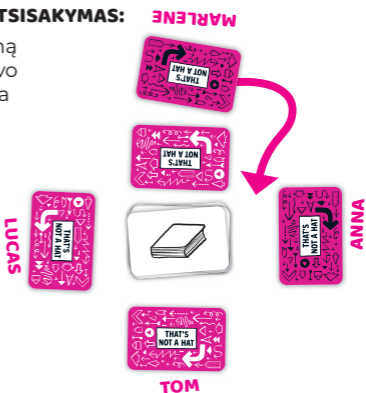
ANNA



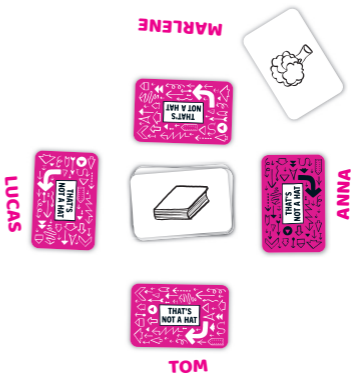
TOM

2 PAVYZDYS – DOVANOS ATSISAKYMAS:

Marlena ką tik gavo dovaną ir dabar dovanoja Anai savo „senąją“ dovaną sakydama „Ana, aš turiu tau puikią kepurę.“



Tačiau Ana nemano, kad jai dovanojama dovana tikrai yra kepurė, todėl dovanos atsisako sakydama „Tai nėra kepurė!“. Ana parodo dovanos kortelę visiems – tai išties ne kepurė, o brokolis!



Marlena dėl dovanos suklydo, taigi, brokolį pasiima sau ir deda jį atverstą į savo asmeninę panaudotų kortų krūvą kaip baudos tašką. Gavusi baudos tašką, ji turi iš dovanų parduotuvės ištraukti naują dovaną, todėl ima naują kortą (knygą) iš atverstų kortų krūvos stalo viduryje. Kadangi knyga yra nauja dovana iš dovanų parduotuvės, Marlena turi ją padovanoti (užuot pasilikusi virš „senosios“ turimos dovanos).



PANAUDOTŲ KORTŲ KRŪVA

MARLENE



LUCAS



ANNA



TOM

Marlena apverčia kortą su knyga. Ant jos nugarėlės nupiešta rodyklė rodo, kad dovaną reikia dovanoti žaidėjui kairėje, todėl Marlena sako Anai: „Aš turiu tau puikią knygą“. Ana priima dovaną, deda kortą virš savo „senosios“ kortos ir tęsia žaidimą savo „senąją“ dovaną perduodama Tomui pagal dovanojimo taisykles.



PANAUDOTŲ KORTŲ KRŪVA

MARLENE



LUCAS



ANNA



TOM

KAIP LAIMĖTI

Žaidimas baigiasi kuriam nors žaidėjui surinkus 3 baudos taškus (kortas savo asmeninėje panaudotų kortų krūvoje). Visi žaidėjai suskaičiuoja savo panaudotas kortas – kiekviena jų skaičiuojama kaip 1 baudos taškas.

Mažiausiai baudos taškų turintis žaidėjas laimi žaidimą.



Žaidėjai taip pat gali nuspręsti žaisti kelis raundus (tiek, kiek yra žaidėjų). Po kiekvieno raundo skaičiuojami kiekvieno žaidėjo taškai. Po visų raundų taškai sudedami. Žaidimą laimi mažiausią bendrąjį baudos taškų skaičių turintis žaidėjas.

Autoriaus patarimai

Profesionalo patarimas: Neparodykite, kad pamiršote, kokia dovana priešais jus guli! Sugalvokite kokį nors daiktą ir pamėginkite išsisukti iš situacijos!

Ypatingas profesionalo patarimas: Jei esate tikras, koks daiktas nupieštas jūsų turimoje dovanos kortoje, galite apsimesti, kad abejojate ir priversti kitą žaidėją dovanos atsisakyti ir susirinkti baudos tašką paaiškėjus, kad teisus esate jūs!

Super ypatingas profesionalo patarimas: Jei nesate tikri, kas nupiešta jūsų dovanos kortelėje, pamėginkite visus įtikinti, kad jūsų abejonė yra netikra!

PER DAUG PAPRASTA?

Jei norite daugiau iššūkių, suskirstykite kortas į 2 krūvas pagal rodyklės spalvą ant kortos nugarėlės (juoda arba balta). Tuomet žaiskite tik su vienu kortų rinkiniu (juodomis arba baltomis rodyklėmis).

VIS DAR PER DAUG PAPRASTA? TIK DU ŽAIDĖJAI?

Norėdami, kad žaidimas būtų dar sudėtingesnis, arba jei žaidžiate tik dviese, pradėkite su 2 dovanų kortomis priešais kiekvieną žaidėją. Visos kitos taisyklės lieka tos pačios.

Nepamirškite: „Naujos“ dovanos dedamos virš „senų“ dovanų. Apačioje esanti korta visuomet perduodama toliau.

LUCAS



ANNA

DOVANŲ PARDUOTUVĖ

Autorius: Kasper Lapp

Dizainas: Jake Breish

Iliustracijos: Easy Draws It

Redaktorius: Matthias Karl ir Verena Weber

© 2023

ravensburger.com

Ravensburger North America Inc. • PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA

Importuotojas į Jungtinę Karalystę: „Ravensburger Ltd.“

Units 3-5, Avonbury Business Park

Howes Lane • Bicester • OX26 2UA • GB

**THAT'S
NOT A HAT**



MĒRĶIS

Spēlētāji viens otram dāvina dāvanas, vienlaikus cenšoties atcerēties, kurš dāvinājis ko un kura dāvana ir viņu priekšā. Ja viņi nevar atcerēties, viņiem ir jāblefo, lai nesaņemtu soda punktu. Uzvar tas, kuram beigās ir vismazākais rezultāts!

SAGATAVOŠANĀS

Samaisiet dāvanu kārtis un izdaliet katram spēlētājam pa vienai kārtij. Spēlētāji noliek kārti priekšā ar attēlu uz augšu. Atlikušās kārtis novietojiet galda vidū uz kāršu kaudzes ar attēlu uz augšu, lai izveidotu dāvanu veikalu. Pievērsiet uzmanību tam, kura dāvana atrodas katra spēlētāja priekšā.

SPĒLES GAITA

Spēli sāk spēlētājs, kurš pēdējais saņēma dāvanu.

Lai sāktu spēli, šis spēlētājs izlozē jaunu dāvanu no dāvanu veikala, paņemot **augšējo kārti** no galda vidū novietotās **kāršu kaudzītes**. Spēlētājs parāda kārti (dāvanu) visiem un noliek to priekšā ar attēlu uz leju. Kārts aizmugurē ir bultiņa, kas norāda, kurā virzienā spēlētājam ir jānodod dāvana (**pa labi vai pa kreisi**).

Kad spēlētājs pasniedz dāvanu, viņš skaļi identificē dāvanu, sakot: "Man tev ir jauka dāvana - _____."

Spēlētājam, kurš saņem dāvanu, tagad ir divas iespējas - viņš var **pieņemt dāvanu** vai arī **atteikties no tās**.



DĀVANU VEIKALS



DĀVANAS PIEŅEMŠANA

Ja spēlētājs, kurš saņem dāvanu, uzskata, ka kārts **patiešām ir dāvinātāja norādītā dāvana**, viņam dāvana jāpieņem.

Lai to pieņemtu, spēlētājs saka "paldies" un novieto kārti ar attēlu **uz leju virs** oriģinālās ("vecās") dāvanu kārts, kas atrodas viņa priekšā.

Tagad spēlētājam priekšā ir 2 dāvanas, tāpēc ir viņa kārtā dāvināt **dāvanu**. Tomēr būtu nepieklājīgi atkārtoti dāvināt to pašu dāvanu! Spēlētāji atdod savu "**vecu**" dāvanu (kārti, kas atrodas vistuvāk viņiem) un atstāj "jauno" dāvanu sev priekšā. (Ja šī ir pirmā dāvanas pasniegšanas reize spēlē, pirms dāvanas pasniegšanas spēlētājam būs jāapgriež sava "vecā" dāvanu kārts, lai tā būtu vērsta uz leju.) Viņi nodod "vecu" dāvanu personai pa labi vai pa kreisi, **sekojot virzienam, ko norāda bultiņa** kārts aizmugurē.

Padoms: Neaizmirstiet skaļi identificēt dāvanu, kad to pasniedzat!

Pēc tam spēlētājam, kurš saņem dāvanu, ir iespēja izvēlēties, vai pieņemt dāvanu vai atteikties no tās, ievērojot to pašu modeli. Spēle turpinās, līdz kāds no spēlētājiem atsakās no dāvanas.

Piezīme: Kad dāvanu kārts ir apgriezta tā, lai tā būtu ar attēlu uz leju, **neviens spēlētājs nevar to aplūkot**. Taču atcerieties dažas kārtis nav problēma, vai ne?



ATTEIKŠANĀS NO DĀVANAS

Ja spēlētājs uzskata, kadāvinātājs **nav pareizi identificējis** viņam dāvāto dāvanu, viņam ir jāatsakās no dāvanas, sakot: "Tā nav _____." (Spēlētājiem nav pareizi jāidentificē dāvana pēc atteikšanās no tās.)

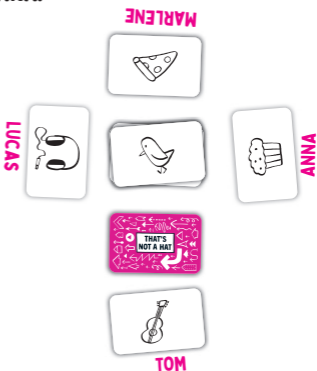
Pēc tam spēlētājs apgriež kārti un atklāj dāvanu. Spēlētājs, kurš **kļūdās** (dāvinātājs vai saņēmējs), paņem kārti un ievieto to savā **personīgajā atmesto kāršu kaudzītē kā soda punktu**.

Spēlētājam, kurš saņem soda punktu, **jāizlozē jauna dāvana no dāvanu** veikala. Spēlētājs izlozē jauno dāvanu, parāda kārti visiem spēlētājiem un pēc tam nodod dāvanu attiecīgajam spēlētājam, sekojot virzienam, ko norāda bultiņa kārts aizmugurē. No šī brīža spēle turpinās.

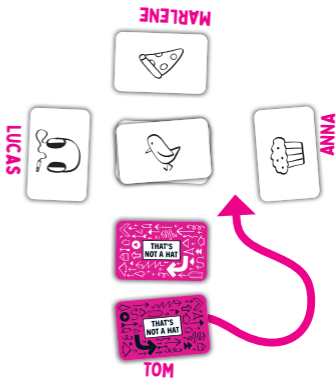
Piezīme: Tā kā jūs nekad nepērkat dāvanas sev, jaunas dāvanas, kas ir saņemtas no dāvanu veikala, **vienmēr tiek uzdāvinātas nekavējoties**. Tās nekad netiek novietotas spēlētāja priekšā kā "jauna" dāvana.

1. PIEMĒRS - DĀVANAS PIENĒMŠANA:

Toms tikko ir saņēmis no Annas klavieres (ar attēlu uz leju) un novietojis tās virs savas "vecās" dāvanas - ģitāras. Tagad Toma priekšā ir 2 dāvanas. Viņam ir jānodod sava "vecā" dāvana - ģitāra, tāpēc viņš apgriez karti otrādi.



Bultiņa kārts aizmugurē norāda Tomam, ka viņam dāvana ir jānodod Annai. Liekot kārti virs Annas kēksa kārts, Toms saka: "Anna, man tev ir jauka ģitāra."



Anna redzēja ģitāru, pirms Toms apgriezta kārti otrādi, tāpēc viņa ir pārlicināta, ka viņš neblefo. Anna pieņem dāvanu, sakot "paldies". Tagad Annai priekšā ir divas dāvanas, tāpēc viņai ir jāapgriež sava "vecā" dāvana - kēkss - un tā jāatdod.

LUCAS



MARLENE



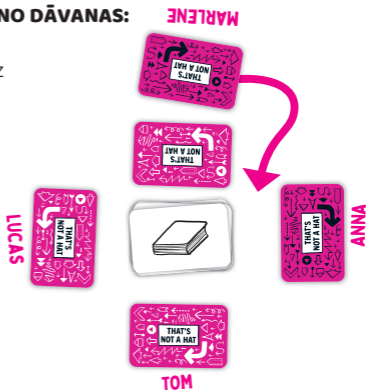
ANNA



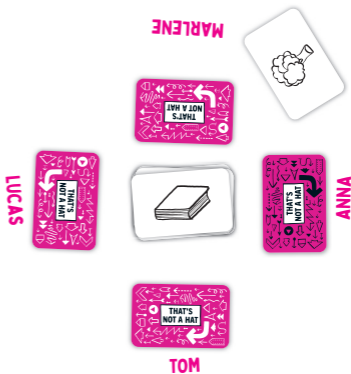
TOM

2. PIEMĒRS - ATTEIKŠANĀS NO DĀVANAS:

Marlēna tikko ir saņēmusi dāvanu un tagad pasniedz Annai savu "vecu" dāvanu, sakot: "Anna, man tev ir jauka cepure."



Bet Anna nedomā, ka dāvana patiešām ir cepure, tāpēc viņa atsakās no dāvanas, sakot: "Tā nav cepure!" Anna atklāj dāvanu kārti - un viņai ir taisnība, tā nav cepure, bet gan brokoļi!



Marlēna kļūdījās ar dāvanu, tāpēc viņa paņēma brokoļus un ievieto tos savā personīgajā atmesto kāršu kaudzē kā soda punktu. Tā kā viņa saņēma soda punktu, viņai ir jāsaņem jaunā dāvana no dāvanu veikala, tāpēc viņa izvelk jaunu kārti (grāmatu) no kaudzes, kas atrodas galda vidū. Tā kā grāmata ir jauna dāvana no dāvanu veikala, Marlēnai tā ir jāatdod tā vietā, lai novietotu to virs "vecās" dāvanas sev priekšā).



**KĀRŠU
KAUDZĪTE**



ANNA



TOM

Marlēna apgriež grāmatas kārti tā, lai tā atrastos ar attēlu uz leju. Bultiņa kartes aizmugurē norāda, ka viņai dāvana ir jānodod spēlētājam pa kreisi, tāpēc Marlēna saka Annai: "Man tev ir jauka grāmata." Anna pieņem dāvanu un novieto kārti virs savas "vecās" dāvanas, un pēc tam turpina spēlēt, dodot savu "vecu" dāvanu Tomam, ievērojot noteikumus par dāvanu dāvināšanu.



**KĀRŠU
KAUDZĪTE**



ANNA



TOM

KĀ UZVARĒT

Spēle beidzas, kad viens no spēlētājiem sasniedz 3 soda punktus (kārtis savā personīgajā atmesto kāršu kaudzītē).

Visi spēlētāji saskaita savā personīgajā atmesto kāršu kaudzītē esošo kāršu skaitu; katra kārts tiek uzskatīta par 1 soda punktu.

Spēli uzvar tas, kuram ir mazākais rezultāts.



Pirms spēles spēlētāji var arī izlemēt, vai izspēlēt vairākas kārtas (tik kārtu, cik ir spēlētāju). Pēc katras kārtas reģistrējiet katra spēlētāja rezultātu. Pēc visu kārtu pabeigšanas saskaitiet visus punktus. Spēli uzvar spēlētājs, kuram kopumā ir vismazāk soda punktu.

AUTORA PADOMI

Padoms: Ja esat aizmirsis, kāda dāvana jums ir priekšā, neļaujiet tam izpausties! Izdomājiet kādu objektu un mēģiniet to izspēlēt ar blefu!

Īpašs profesionāļu padoms: Ja esat pārlicināts, ka zināt dāvanu kārtī norādīto priekšmetu, izliecieties, ka neesat pārlicināts, un mēģiniet pierunāt citus spēlētājus atteikties no dāvanas, lai viņi saņemtu soda punktu, kad izrādīsies, ka jums bija taisnība!

Īpašs profesionāļu padoms: Ja neesat pārlicināts, kas atrodas dāvanu kārtī, izmantojiet dubulto blefu: izliecieties, ka tikai mēģināt izklausīties nenoteikti, lai mulsinātu pārējos!

PĀRĀK VIENKĀRŠI?

Lai padarītu spēli sarežģītāku, kārtis sakārtojiet 2 kaudzītēs atkarībā no bultiņas krāsas uz kāršu aizmugures (melna vai balta). Tad spēlējiet tikai ar vienu komplektu (melnas bultas vai baltas bultas).

JOPROJĀM IR PĀRĀK VIEGLI? TIKAI DIVI SPĒLĒTĀJI?

Lai spēli padarītu vēl sarežģītāku vai lai spēlētu tikai ar 2 spēlētājiem, sāciet ar 2 dāvanu kārtīm kolonnā katra spēlētāja priekšā. Visi pārējie pamatspēles noteikumi paliek nemainīgi.

Atceries: "Jaunās" dāvanas ir novietotas virs "vecajām" dāvanām. Vienmēr tiek izdalīta kārts, kas atrodas kolonnas apakšā.



Autors: Kasper Lapp
Dizains: Jake Breish
Ilustrācijas: Easy Draws It
Redaktors: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023
ravensburger.com
Ravensburger North America Inc. • PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA
Apvienotajā Karalistē importēja: Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • Bicester • OX26 2UA • GB

**THAT'S
NOT A HAT**



EESMÄRK

Mängijad annavad üksteisele kingitusi, püüdes samal ajal meelde jätta, kes mida andis ja mis kingitus nende ees on. Kui nad ei mäleta, peavad nad karistuspunkti vältimiseks bluffima. Võidab see, kellel on lõpus kõige vähem punkte!

ETTEVALMISTUSED

Segage kingituste kaardid ära ja jagage igale mängijale kaart. Mängijad asetavad kaardi pildiga ülespoole enda ette. Asetage ülejäänud kaardid pildiga ülespoole laua keskele virna, et moodustada kingipood. Pange tähele, milline kingitus on iga mängija ees.

KUIDAS MÄNGIDA

Mängu alustab mängija, kes viimati kingituse sai.

Mängu alustamiseks tõmbab see mängija kingipoest uue kingituse, võttes laua keskel olevast **ülespoole pildiga kaartide virnast pealmise kaardi**.

Mängija näitab kaarti (kingitust) kõigile ja asetab selle pildiga allapoole enda ette.

Kaardi tagaküljel on nool, mis näitab, millises suunas peab mängija kingituse edasi andma (**paremale või vasakule**). Kui mängija kingituse edasi annab, ütleb ta valjusti kingituse nime: „Mul on sulle tore _____.“

Kingituse saanud mängijal on nüüd kaks võimalust – ta võib kas **kingituse vastu võtta** või **sellest keelduda**.



KINGIPOOD



KINGITUSE VASTUVÕTMINE

Kui kingituse saanud mängija kaarti usub, et **tegelikult ongi kingitus see**, mille kinkija ütles, peab ta kingituse vastu võtma.

Nõustumiseks ütleb mängija „Aitäh“ ja asetab kaardi **pildiga allapoole** oma esialgsest (vanast) **kingitusekaardist ülespoole**.

Nüüd on sellel mängijal kaks kingitust enda ees, seega on tema kord **kingitus teha**.

Samas oleks ebaviisakas uut kingitust uuesti kinkida! Seega annab mängija oma vana kingituse (talle lähima kaardi) edasi ja jätab uue kingituse enda ette. (Kui ta teeb mängus esimest korda kingituse, peab ta enne kinkimist oma vana kingitusekaardi ümber pöörama, et see oleks pildiga allapoole.) Ta annab vana kingituse endast paremal või vasakul pool olevale mängijale, **järgides kaardi tagaküljel olevat noolt**.

Näpunäide: ärge unustage kingitust andes seda valjusti nimetada!

Mängijal, kes saab kingituse, saab sama põhimõtet järgides valida kingituse vastuvõtmise või keeldumise vahel. Mäng jätkub nii, kuni keegi mängijatest keeldub kingitusest.

Märkus: kui kingitusekaart on juba kord ümber pööratud, nii et see on pildiga allapoole, **ei tohi ükski mängija seda piiluda**. Aga mõne kaardi meeldejätmise pole probleem, ega ju?



KINGITUSEST KEELDUMINE

Kui mängija usub, et kinkija ei **nimetanud** talle antud kingitust **õigesti**, peab ta kingitusest keelduma, öeldes: „See pole_____.“ (Mängijad ei pea kingitust pärast sellest keeldumist õigesti nimetama.)

Järgmiseks pöörab mängija kaardi ümber ja avab kingituse. See mängija, kes **eksis** (kinkija või saaja), võtab kaardi ja asetab selle pildiga ülespoole oma **isiklikku äraviskamise virna, kus see on karistuspunkt.**

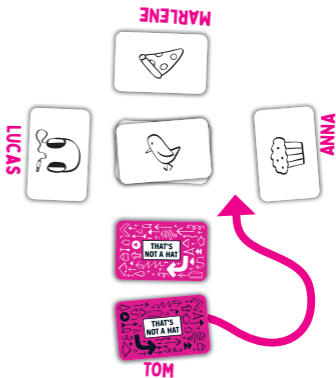
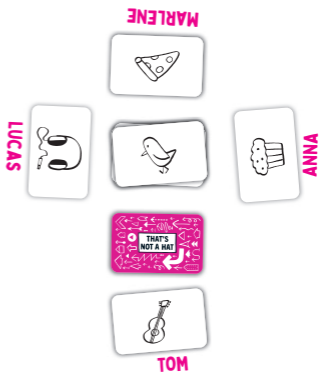
Mängija, kes sai karistuspunkti, peab kingipoest uue kingituse tõmbama. Ta tõmbab uue kingituse, näitab seda kaarti kõigile mängijatele ja siis annab kingituse teisele mängijale, järgides kaardil näidatud noole suunda. Sellest punktist mäng jätkub.

Märkus: kuna kingitusi ei osteta kunagi endale, antakse kingipoest tõmmatud uued kingitused alati **kohe edasi**. Neid ei panda kunagi uue kingitusena mängija enda ette.

NÄIDE 1 – KINGITUSE VASTUVÕTMINE:

Tom on just saanud Annalt klaveri (pilt allapoole) ja asetab selle oma vanast kingitusest ehk kitarrist ülespoole. Nüüd on Tomi ees kaks kingitust. Ta peab oma vana kingituse, kitarrist, edasi andma, seega ta pöörab selle kaardi ümber.

Nool kaardi tagaküljel ütleb Tomile, et ta peab kingituse Annale edasi andma. Asetades kaardi Anna muffinikaardist ülespoole, ütleb Tom: „Anna, mul on sulle tore kitarr.“



Anna nägi just kitarri, enne kui Tom kaardi ümber keeras, nii et ta on kindel, et Tom ei blufi. Anna võtab kingituse vastu, öeldes: „Aitäh.“ Nüüd on Anna ees kaks kingitust, nii et ta peab oma vana kingituse ehk muffini ümber pöörama ja ära kinkima.

LUCAS



MARLENE



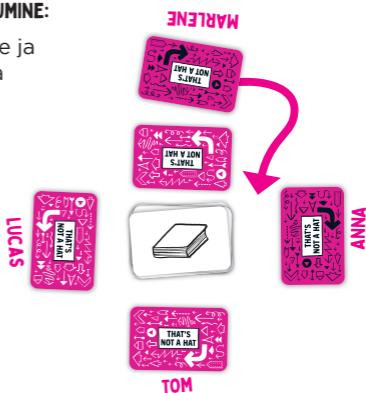
ANNA



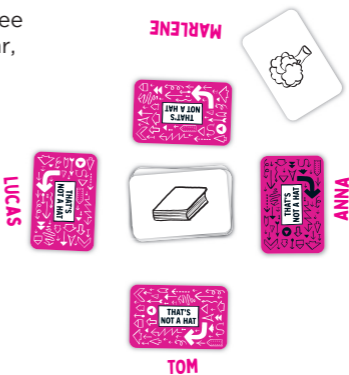
TOM

NÄIDE 2 – KINGITUSEST KEELDUMINE:

Marlene sai just kingituse ja annab nüüd Annale oma vana kingituse, öeldes: „Anna, mul on sulle tore kübar.“



Kuid Anna ei arva, et see kingitus on tõesti kübar, mistõttu ta keeldub kingitusest, öeldes: „See pole kübar!“ Anna avab kingitusekaardi ja tal on õigus – see pole kübar, vaid brokkoli!



Marlene eksis kingituse osas, nii et ta võtab brokkoli ja asetab selle karistuspunktiks pildiga ülespoole oma isiklikku äravisatavate kaartide virna. Kuna ta sai karistuspunkti, peab ta kingipoest uue kingituse võtma, nii et ta tõmbab laual asuvast virnast uue kaardi - (raamatu). Kuna raamat on kingipoest saadud uus kingitus, peab Marlene selle ära kinkima (selle asemel, et asetada see enda ette vanast kingitusest ülespoole).



ÄRAVISATAV
VIRN



Marlene pöörab raamatukaardi ümber, nii et see jääb pildiga allapoole. Kaardi tagaküljel olev nool näitab, et ta peab kingituse andma endast vasakul olevale mängijale, seega ütleb Marlene Annale: „Mul on sulle tore raamat.“ Anna võtab kingituse vastu ja asetab selle kaardi oma vanast kingitusest ülespoole ning jätkab seejärel mängimist, kinkides oma vana kingituse Tomile, järgides kingituste andmise reegleid.



ÄRAVISATAV
VIRN



KUIDAS VÕITA

Mäng lõpeb, kui üks mängija jõuab 3 karistuspunktini (kolm kaarti tema isiklikus äraviskamise virnas). Kõik mängijad loevad kokku kaardid oma isiklikes äraviskamise virnades; iga kaart läheb arvesse ühe karistuspunktina. See, kellel on kõige vähem punkte, on mängu võitja.



Mängijad võivad ka enne mängu alustamist kokku leppida, et mängitakse mitu vooru (nii mitu vooru, kui palju on mängijaid). Pärast iga vooru pange kirja iga mängija punktisumma. Kui kõik voorud on lõppenud, liitke igaühe punktisummad kokku. Mängu võidab kokkuvõttes kõige vähem karistuspunkte kogunud mängija.

NÄPUNÄITED AUTORILT

Profinõuanne: kui unustad, mis kingitus sul ees on, siis ära lase sellel välja paista! Mõtle mingile esemele ja proovi end olukorrast läbi bluffida!

Eriline profinõuanne: kui oled kindel, et tead oma kingitusekaardil olevat eset, siis teeskle, et sa pole kindel, ja proovi panna teisi mängijaid kingitusest keelduma, et nad saaksid karistuspunkti, kui selgub, et sul oli õigus!

Super eriline profinõuanne: kui sa pole kindel, mis kingitusekaardil on, kasuta topeltbluffi: teeskle, et ainult püüad ebakindel tunduda, ja aja kõik teised segadusse!

LIIGA LIHTNE?

Et mäng keerulisemaks teha, sorteerige kaardid kahte virna, vastavalt kaardi tagaküljel oleva noole värvile (must või valge). Seejärel mängige ainult ühe komplektiga (mustad nooled või valged nooled).

IKKA LIIGA LIHTNE? MÄNGIJAID ON AINULT KAKS?

Et teha mäng veelgi keerulisemaks või et ka ainult kahe mängijaga oleks huvitav mängida, alustage kahe kingitusekaardiga iga mängija ees, üksteise all. Kõik muud mängureeglid jäävad kehtima.

Pidage meeles: uus kingitus asetatakse vanadest kingitustest ülespoole. Edasi antakse alati kõige alumine kaart.



Autor: Kasper Lapp
Kujundus: Jake Breish
Illustratsioonid: Easy Draws It
Toimetajad: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023
ravensburger.com
Ravensburger North America Inc. • PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA
Importinud Ühendkuningriiki: Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • Bicester • OX26 2UA • GB

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 rangaistuspisteen. Pelaaja, jolla on vähiten pisteitä lopussa, on voittaja!

VALMISTELUT

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

PELAAMINEN

Pelin aloittaa pelaaja, joka on viimeksi saanut lahjan.

Alkajaisiksi pelaaja nostaa uuden lahjan lahjatavarakaupasta ottamalla **päällimmäisen kortin pöydän** keskellä olevasta kuvapuoli ylöspäin olevasta nostopakasta.

Pelaaja näyttää kortin (lahjan) kaikille ja asettaa sen sitten kuvapuoli alaspäin eteensä.

Kortin kääntöpuolella on nuoli, joka osoittaa, mihin suuntaan pelaajan on annettava lahja (**oikealle tai vasemmalle**). Kun pelaaja ojentaa lahjan, hän ilmoittaa siitä ääneen sanomalla "Tässä sinulle lahjaksi _____."

Lahjan saavalla pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa – hän voi joko **ottaa vastaan lahjan tai kieltäytyä ottamasta sitä vastaan**.



LAHJAN VASTAANOTTAMINEN

Jos lahjan saanut pelaaja uskoo, että kortissa **se lahja, jonka lahjan antaja sanoo sen olevan**, hänen kuuluu ottaa lahja vastaan.

Ottaakseen lahjan vastaan pelaaja sanoo "kiitos" ja asettaa **kortin kuvapuoli alaspäin** alkuperäisen ("vanhan") lahjakorttinsa yläpuolelle eteensä.

Nyt pelaajalla on kaksi lahjaa edessään, joten on hänen vuoronsa **antaa lahja**. Olisi kuitenkin epäkohteliasta antaa juuri saatu lahja eteenpäin! Pelaajat antavat "**vanhan**" lahjansa (lähimpänä olevan kortin) ja jättävät "uuden" lahjan eteensä. (Jos tämä on ensimmäinen kerta, kun pelaaja antaa lahjan pelissä, hänen on käännettävä "vanha" lahjakorttinsa kuvapuoli alaspäin ennen lahjan antamista.) Pelaaja antaa "vanhan" lahjan oikealla tai vasemmalla puolella olevalle henkilölle kortin kääntöpuolella **olevan nuolen osoittamaan suuntaan**.

Vinkki: Muista kertoa, mikä lahja on kyseessä, kun annat sen pois!

Lahjan vastaanottava pelaaja voi valita, ottaako hän lahjan vastaan vai kieltäytyykö hän ottamasta sitä vastaan saman kaavan mukaan. Peli jatkuu, kunnes pelaaja kieltäytyy ottamasta vastaan lahjaa.

Huomaa: Kun lahjakortti on käännetty kuvapuoli alaspäin, **kukaan pelaaja ei saa kurkistaa sitä**. Mutta eihän muutamien kortin ulkoa muistaminen ole mikään ongelma?



LAHJASTA KIELTÄYTYMINEN

Kun pelaaja uskoo, että lahjan antaja **on valehdellut antamastaan lahjasta**, hänen on kieltäydyttävä lahjasta sanomalla “Se ei ole_____.” (Pelaajien ei tarvitse kertoa, mikä lahja on, kun hän kieltäytyy siitä.)

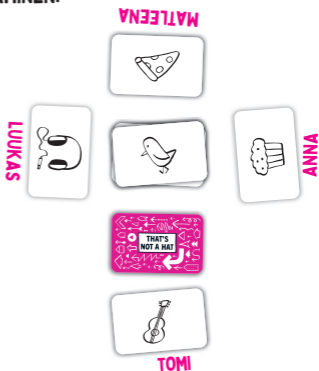
Seuraavaksi pelaaja kääntää kortin ympäri ja paljastaa lahjan. Se pelaaja, joka on **väärässä** (lahjan antaja tai vastaanottaja), ottaa kortin ja laittaa sen kuvapuoli ylöspäin omaan **poistopakkaansa rangaistus pisteeksi**.

Se pelaaja, joka saa rangaistus pisteen, on **nostettava uusi lahja** lahjatavarakaupasta. Pelaaja nostaa uuden lahjan, näyttää kortin kaikille pelaajille ja antaa sitten lahjan toiselle pelaajalle noudattaen kortin kääntöpuolella olevaa nuolta. Peli jatkuu normaalisti.

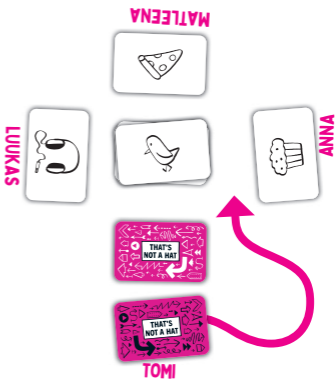
Huomaa: Koska et koskaan osta lahjoja itsellesi, lahjatavarakaupasta saadut lahjat **annetaan aina heti toiselle**. Niitä ei koskaan aseteta pelaajan eteen “uutena” lahjana.

ESIMERKKI 1 – LAHJAN VASTAANOTTAMINEN:

Tomi on juuri saanut Annalta pianon (kuvapuoli alaspäin) ja hän on asettanut sen “vanhan” lahjansa (kitaran) yläpuolelle. Tomilla on nyt edessään kaksi lahjaa. Hänen on annettava pois “vanha” lahjansa, kitaran, joten hän kääntää kortin ympäri.



Kortin kääntöpuolella oleva nuoli kertoo Tomille, että hänen on annettava lahja Annalle. Hän laittaa kortin Annan muffinsikortin yläpuolelle ja sanoo “Anna, tässä on sinulle hieno kitara”.



Anna näki kitaran juuri ennen kuin TOMli käänsi kortin, joten hän on varma, että TOMli puhuu totta. Anna ottaa lahjan vastaan ja sanoo "kiitos". Nyt Annalla on kaksi lahjaa edessään, joten hänen on käännettävä "vanha" lahja (muffinssi), ja annettava se pois.

LUUKAS



MATLEENA



ANNA



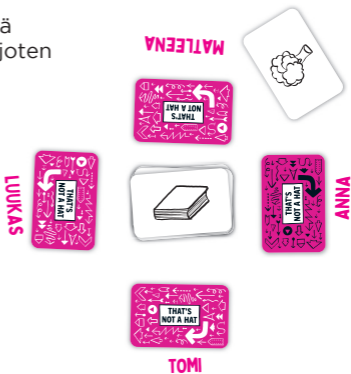
TOMI

ESIMERKKI 2 – LAHJASTA KIELTÄYTYMINEN:

Matleena on juuri saanut lahjan ja antaa nyt Annalle “vanhan” lahjansa sanoen:” Anna, tässä on sinulle hieno hattu”.



Mutta Anna ei usko, että lahja on oikeasti hattu, joten hän kieltäytyy lahjasta sanomalla: “Tuo ei ole hattu”. Anna paljastaa lahjansa – ja Matleena on oikeassa, se ei ole hattu, vaan parsakaali!



Matleena valehteli lahjastaan, joten hän ottaa parsakaalin ja laittaa sen kuvapuoli ylöspäin omaan poistopakkaansa rangaistuspisteeksi. Koska hän sai rangaistuspisteen, hänen on hankittava uusi lahja lahjatavarakaupasta, joten hän nostaa uuden kortin (kirjan) kuvapuoli ylöspäin olevasta pinosta keskellä pöytää. Koska kirja on lahjatavara-kaupan uusi lahja, Matleenan on annettava se pois (sen sijaan, että hän asettaisin sen “vanhan” lahjansa yläpuolelle eteensä).



POISTOPAKKA

MATLEENA



LUUKAS



ANNA



TOMI

Matleena kääntää kirjakortin niin, että se on kuvapuoli alaspäin. Kortin kääntöpuolella oleva nuoli osoittaa, että hänen täytyy antaa lahja vasemmalla puolella olevalle pelaajalle, joten Matleena sanoo Annalle: “Tässä sinulle kiva kirja”.

Anna ottaa lahjan vastaan ja laittaa kortin “vanhan” lahjansa yläpuolelle, ja jatkaa sitten pelaamista antamalla “vanhan” lahjansa Tomille sääntöjen mukaisesti.



POISTOPAKKA

MATLEENA



LUUKAS



ANNA



TOMI

VOITTAMINEN

Peli päättyy, kun yksi pelaaja saavuttaa kolme rangaistuspistettä (kortit omassa poistopakassaan). Kaikki pelaajat laskevat yhteen korttien lukumäärän omassa poistopakoissaan. Jokaisesta kortista saa yhden rangaistuspisteen. Pienin pistemäärä voittaa pelin.



Pelaajat voivat myös sopia ennen peliä useiden kierrosten pelaamisesta (yksi kierros jokaista pelaajaa kohti). Kirjaa jokaisen kierroksen jälkeen jokaisen pelaajan pisteet. Kun kaikki kierrokset on pelattu, laskekaa pisteet yhteen. Pelaaja, jolla on yhteensä vähiten rangaistuspisteitä, voittaa pelin.

VINKKEJÄ TEKIJÄLTÄ

Ammattilaisen vinkki: Jos unohdat, mikä lahja sinulla on edessäsi, älä anna muiden huomata sitä! Keksi jokin esine ja yritä bluffata!

Ammattilaisen erikoisvinkki: Jos olet varma, että tiedät lahjakortissa olevan tuotteen, teeskentele, ettet ole varma, ja yritä saada muut pelaajat kieltäytymään lahjasta, jotta he saavat rangaistuspisteen, kun käy ilmi, että et huijannutkaan!

Ammattilaisen supererikoisvinkki: Jos et ole varma, mitä lahjakortissa on, käytä tuplابلuffia: teeskentele, että yrität vain kuulostaa epävarmalta hämmentääksesi muita!

LIIAN HELPPOA?

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

VIELÄKIN LIIAN HELPPOA? VAIN KAKSI PELAAJAA?

Jos haluat tehdä pelistä vieläkin haastavamman tai jos haluat pelata kaksistaan, aloita peli siten, että kummankin pelaajan edessä on kaksi lahjaa. Kaikki muut perussäännöt pysyvät ennallaan.

Muista: "Uudet" lahjat asetetaan "vanhojen" lahjojen yläpuolelle. Kortti, joka on alimpana, on aina se kortti, joka annetaan pois.

LUUKAS



POISTOPAKKA



ANNA

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

© 2023

ravensburger.com

Ravensburger North America Inc. • PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA
Maahantuojaja Yhdistyneeseen kuningaskuntaan Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • Bicester • OX26 2UA • GB

THAT'S NOT A HAT



SPELETS MÅL

Spelarna ger varandra presenter och försöker komma ihåg vem som gav vad och vad presenten framför spelaren själv är för något. Om man inte kan minnas så måste man bluffa för att undvika en straffpoäng. Den som till slut har lägst resultat vinner!

FÖRBEREDELSE

Blanda presentkortet och dela ut ett kort till varje spelare. Varje spelare lägger sitt kort framför sig med bildsidan upp. Placera resten av korten med bildsidan upp i en draghög i mitten av bordet, den kommer att fungera som presentbutik. Lägg märke till vad presenterna framför varje spelare är för något.

HUR MAN SPELAR

Den spelare som fick sin present sist inleder spelet.

För att starta spelet tar spelaren en ny present från presentbutiken genom att dra **det översta kortet från draghögen** med kort med bildsidan upp i mitten av bordet. Spelaren visar kortet (presenten)

för alla och lägger det sedan framför sig med bildsidan nedåt. Pilen på kortets baksida visar i vilken riktning spelaren ska lämna sin present (**åt höger eller åt vänster**). När spelaren lämnar över presenten nämner hen högt vad den är för något genom att säga "Jag har en fin/ett fint _____ till dig."

Den spelare som får presenten har nu två alternativ - **tacka ja** eller **tacka nej till presenten**.



HUR MAN TACKAR JA

Om presentmottagaren tror att kortet **faktiskt visar den present som givaren nämnde** ska hen tacka ja till presenten.

För att tacka ja säger spelaren "tack" och placerar kortet **med bildsidan nedåt framför sig ovanför** sitt ursprungliga ("gamla") presentkort.

Spelaren har nu 2 presenter framför sig, så det är hens tur att **ge bort en present**. Men det skulle vara oartigt att ge bort en present som man precis har fått! Spelaren ger bort sin **"gamla"** present (kortet närmast sig) och lämnar den "nya" presenten framför sig. (Om det är den första gången spelaren ger bort en present under spelet så ska hen vända bildsidan på sitt "gamla" presentkort nedåt innan hen ger bort det.) Spelaren ger sin "gamla" present till personen till höger eller till vänster om sig, **beroende på vilken riktning som anges med pilen** på kortets baksida.

Tips: Glöm inte att nämna presenten högt när du ger bort den!

Den spelare som får presenten kan antingen tacka ja eller tacka nej till den på samma sätt. Spelet fortsätter tills en spelare tackar nej till en present.

OBS! Ingen av spelarna får titta på ett omvänt presentkort med bildsidan nedåt. Men det är ju inte så svårt att komma ihåg ett par kort, inte sant?



HUR MAN TACKAR NEJ

Om en spelare tror att givaren **inte nämner rätt present** ska hen tacka nej till presenten genom att säga "Det är ingen/inget_____." (Spelare behöver inte nämna presenten rätt när de tackar nej.)

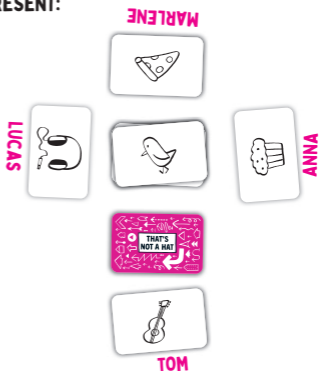
Sedan vänder spelaren om kortet och avslöjar presenten. Den spelare som **hade fel** (givaren eller mottagaren) tar kortet och lägger det med bildsidan upp i sin **personliga kashög som en straffpoäng**.

Den spelare som får en straffpoäng ska **dra en ny present** från presentbutiken. Hen drar den nya presenten, visar kortet för alla spelare och ger sedan bort presenten till nästa spelare enligt riktningen på pilen på kortets baksida. Spelet fortsätter från denna punkt.

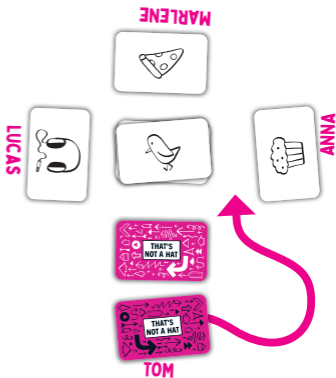
OBS! Eftersom man aldrig köper presenter åt sig själv ska nya presenter som dras från presentbutiken **alltid ges bort omedelbart**. Man placerar dem inte framför sig som "nya" presenter.

EXEMPEL 1 – ATT TACKA JA TILL EN PRESENT:

Tom har just fått ett piano (med bildsidan nedåt) från Anna och placerat det ovanför sin “gamla” present, en gitarr. Tom har nu 2 presenter framför sig. Han ska ge bort sin “gamla” present, dvs. gitarren, så han vänder om kortet.



Pilen på kortets baksida visar att Tom ska lämna över presenten till Anna. Medan Tom lägger kortet ovanför Annas kort med ett muffins så säger han: “Anna, jag har en fin gitarr för dig.”



Anna såg gitarren innan Tom vände om kortet, så hon är säker på att han inte bluffar. Anna tackar ja till presenten genom att säga "tack". Anna har nu 2 presenter framför sig, så hon måste vända om sin "gamla" present, dvs. muffinset, och ge bort den.

LUCAS



MARLENE



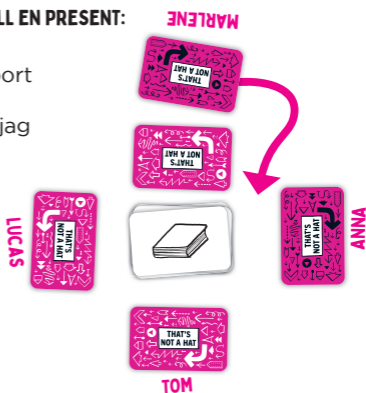
ANNA



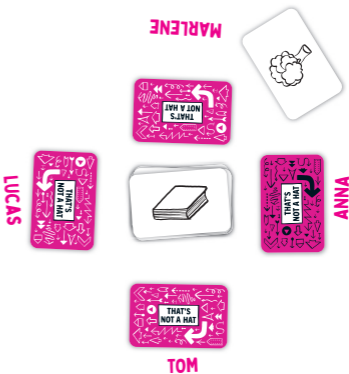
TOM

EXEMPEL 2 – ATT TACKA NEJ TILL EN PRESENT:

Marlene har just fått en present, så hon ger nu bort sin ”gamla” present till Anna och säger, “Anna, jag har en fin hatt för dig.”



Men Anna tror inte att presenten faktiskt är en hatt, så hon tackar nej till presenten genom att säga “Det är ingen hatt!” Anna avslöjar presentkortet – och hon har rätt, det är inte någon hatt utan en broccoli!



Marlene hade fel om presenten så hon tar broccolin och lägger den med bildsidan upp i sin personliga kashög som en straffpoäng.

Eftersom hon fick en straffpoäng måste hon ta en ny present från presentbutiken så hon drar ett nytt kort (en bok) från högen med kort med bildsidan upp i mitten av bordet. Eftersom boken är en ny present från presentbutiken måste Marlene ge bort den (i stället för att placera den ovanför sin "gamla" present framför sig).

Marlene vänder om kortet med boken så att den ligger med bildsidan ned.

Pilen på kortets baksida visar att hon ska ge presenten till spelaren till vänster om sig. Så Marlene säger till Anna: "Jag har en fin bok för dig."

Anna tackar ja till presenten, lägger kortet ovanför sin "gamla" present och fortsätter sedan spelet genom att ge bort sin "gamla" present till Tom enligt reglerna.



KASHÖGEN



KASHÖGEN



HUR MAN VINNER

Spelet slutar när en spelare uppnår 3 straffpoäng (kort i spelarens personliga kashög). Alla spelare räknar antalet kort i sin respektive kashög; varje kort ger 1 straffpoäng. Spelaren med det lägsta resultatet vinner spelet.



Spelarna kan även i förväg komma överens om att spela flera omgångar (lika många omgångar som spelare). Varje spelares resultat registreras efter varje omgång. Efter alla omgångar räknas alla resultat ihop. Den spelare som har minst straffpoäng vinner spelet.

TIPS FRÅN SKAPAREN

Tips för avancerade spelare: Om du glömmer vad presenten framför dig är för något, låt det inte synas! Hitta på någon sak och försök bluffa!

Tips för särskilt avancerade spelare: Om du är säker på vad som finns på ditt presentkort, låtsas vara osäker och försök få de andra spelarna att tacka nej så att de får en straffpoäng när det visar sig att du hade rätt!

Tips för superavancerade spelare: Om du inte är säker på vad som finns under ett presentkort, dubbelbluffa: låtsas att du bara försöker låta osäker för att förvirra de andra!

FÖR LÄTT?

För att göra spelet mer utmanande, sortera korten i 2 högar efter färgen på pilarna på kortens baksidor (svart eller vit). Spela sedan med bara ett kortlek (svarta eller vita pilar).

FORTFARANDE FÖR LÄTT? BARA TVÅ SPELARE?

För att göra spelet ännu mer utmanande eller för att spela med bara 2 spelare, börja med 2 presentkort ovanför varandra framför varje spelare. Alla övriga regler från standardspelet förblir desamma.

Kom ihåg: "Nya" presenter placeras ovanför "gamla" presenter. Kortet längst ned i raden är alltid det som ges bort näst.



Skapare: Kasper Lapp
Design: Jake Breish
Illustrationer: Easy Draws It
Redigerare: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023
ravensburger.com
Ravensburger North America Inc. • PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA
Importerat till Storbritannien av Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • Bicester • OX26 2UA • GB

