

**THAT'S  
NOT A HAT**



**110**

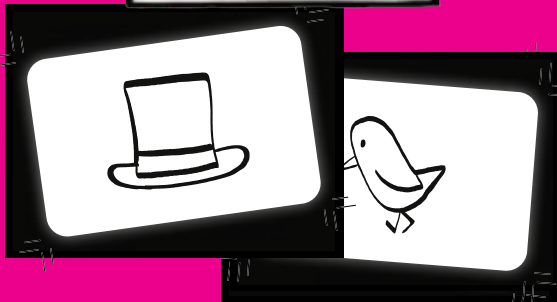


EN • FR • ES • PT

**Ravensburger**

PT

**THAT'S  
NOT A HAT**



## IDEIA E OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores dão presentes uns aos outros e tentam lembrar-se de quem tem qual presente à sua frente. Se não souberes exatamente que presente está à tua frente, terás de fazer bluff de forma convincente, caso contrário, receberás pontos negativos.

Quem tiver menos pontos negativos no final, ganha o jogo!

ANA

## PREPARAÇÃO DO JOGO

Baralhar bem as cartas de presente e dar uma carta a cada jogador. Este é o teu primeiro presente, que colocas com o lado do símbolo para cima à tua frente. As restantes cartas são também colocadas viradas para cima numa pilha no meio da mesa, e esta é a loja de presentes. Tenta lembrar-te que presentes estão atualmente em exposição, mesmo que (talvez) te esqueças novamente daqui a pouco.



## DECURSO DO JOGO

A última pessoa a receber um presente começa o jogo.

No início do jogo, podes ir buscar um novo presente à loja de presentes. Para o fazer, pega na **carta superior da pilha** no meio, mostra-a a todos os outros e depois vira-a. O verso diz-te agora se tens de passar a carta de presente para a **direita ou para a esquerda**. Ao passar a carta à pessoa ao teu lado, dá um nome ao presente, dizendo: "Tenho aqui um belo XYZ para ti".

A pessoa que recebe o presente tem agora duas opções - ou **aceita o presente** ou **rejeita-o**.

Se achas  
**escon**

Neste  
carta  
presen  
presen

Agora  
**ter 1 p**  
de dar  
indelic  
pesso  
"antig  
pesso  
**da set**  
que b

A pes  
o seu  
presen  
contin  
pesso

**Import**  
foram  
**a ser v**  
tens p  
algum

# ACEITAR UM PRESENTE

Se achas que o **presente mencionado está realmente escondido debaixo da carta**, deves aceitar o presente.

Neste caso, agradeces o ótimo presente e guardas a carta que acabaste de receber. Coloca sempre a carta de presente “nova” com **a face para baixo** sobre a carta de presente “antiga” que já está à tua frente.



Agora tens 2 presentes à tua frente, **mas só te é permitido ter 1 presente de cada vez**. Portanto, é agora a tua vez de dar um presente a outra pessoa, no entanto, seria indelicado dar o presente que acabaste de receber a outra pessoa. Deste modo, entrega a tua carta de presente “**antiga**” que ainda está à vista e dá o teu presente à pessoa à tua esquerda ou direita, de acordo com a **direção da seta no verso**. Não te esqueças de dizer **em voz alta** que belo presente tens aqui.

A pessoa a quem deste o presente agora também passa o seu presente “mais antigo”, mesmo que a carta de presente já tenha sido virada numa ronda anterior. Isto continua até que uma carta de presente seja recusada pela pessoa que está a receber o presente.

**Importante:** os presentes que já foram virados já **não podem voltar a ser vistos**, mas certamente não tens problemas em lembrar-te de algumas cartas, pois não?



## RECUSAR UM PRESENTE

Se achas que a carta de presente que acabaste de receber **não corresponde ao objeto mencionado**, podes recusar o presente. Para isso, basta dizer: “Isto não é um XYZ”. Não é necessário nomeares o objeto certo.

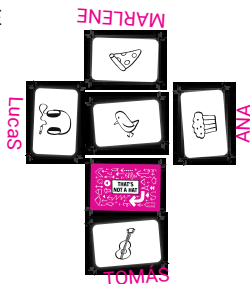
Neste caso, viras a respetiva carta de presente e revela-se o que está escondido por detrás da mesma. A pessoa que estava **errada** coloca a carta de presente virada para cima como um **ponto negativo na sua pilha pessoal de descarte**. Todos os outros pontos negativos que receberes no decorrer do jogo também vão para a tua pilha pessoal de descarte.

Quando obtiveres um ponto negativo, terás de receber um novo presente da loja de presentes. Para o fazer, tira uma nova **carta da pilha**, mostra-a a todos, vira-a com a parte de trás para cima e passa a carta de presente à pessoa correspondente segundo a direção da seta. Depois disso, o jogo continua como descrito acima.

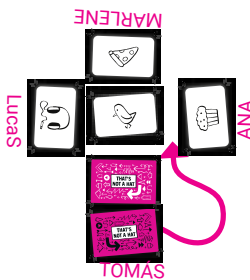
**Importante:** os novos presentes da loja de presentes **são sempre dados de imediato aos vossos colegas jogadores**. Portanto, passa-os imediatamente sem os colocar na sua pilha.

# EXEMPLO-1ACEITAR UM PRESENTE

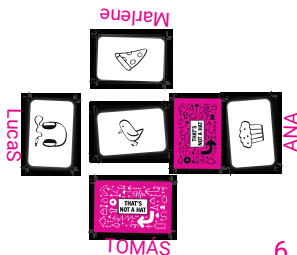
O Tomás acabou de receber o piano de Ana e colocou-o por cima do seu presente “antigo”, a guitarra. Agora, o Tomás tem 2 presentes à sua frente. Portanto, ele tem de virar o seu presente “mais antigo”, a guitarra, e oferecê-lo.



O verso da carta de presente diz que o Tomás tem de passar o presente para a sua vizinha do banco direito, a Ana. Ao colocar a carta por cima do queque da Ana, o Tomás diz: “Ana, tenho aqui uma bela guitarra para ti”.

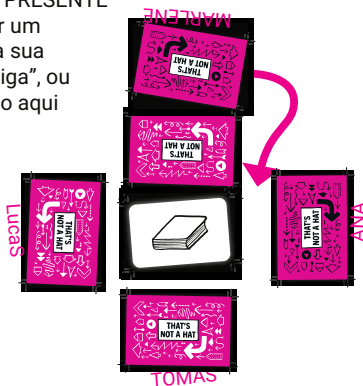


A Ana acabou de ver a guitarra e por isso aceita o presente. Agora, a Ana tem 2 presentes à sua frente e, por isso, tem de virar o seu presente “mais antigo”, o queque, e dá-lo a outra pessoa.

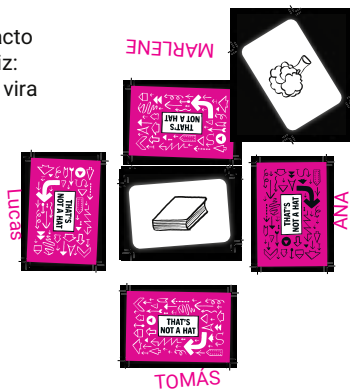


## EXEMPLO 2 - RECUSAR UM PRESENTE

A Marlene acaba de receber um presente e agora dá à Ana a sua carta de presente “mais antiga”, ou seja, a de baixo e diz: “Tenho aqui um belo chapéu para ti”.



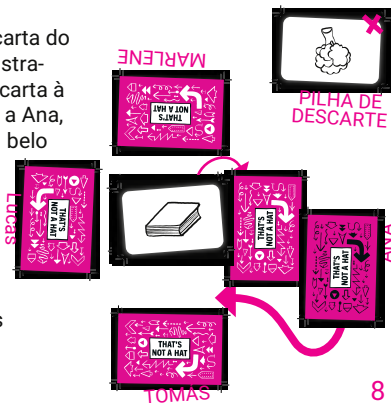
A Ana duvida que haja de facto um chapéu no presente e diz: “Isto não é um chapéu!” Ela vira a carta de presente, são brócolos!



A Marlene estava errada e deve, por isso, colocar a carta de presente como ponto negativo na sua pilha pessoal de descarte. Assim, ela tem de receber um novo presente da loja de presentes. Ela tira uma nova carta da pilha aberta no meio da mesa. Uma vez que o livro é a carta de presente novinha em folha da loja de presentes, ela tem de a passar de imediato.



Assim, a Marlene vira a carta do livro. A seta no verso mostra-lhe que ela tem de dar a carta à sua vizinha da esquerda, a Ana, dizendo: "Tenho aqui um belo livro para ti". A Ana aceita o presente, coloca a nova carta de presente em cima da carta anterior e passa a carta de presente inferior, a "mais antiga".



## FINAL DO JOGO

O jogo termina assim que alguém tiver **3 cartas de presente na sua pilha pessoal de descarte**. Cada carta de presente na vossa pilha conta como um ponto negativo. Quem **tiver acumulado menos pontos negativos**, ganha.



Também podes decidir antes do jogo que irás jogar um número de rondas igual ao número de jogadores sentados à mesa. Anota os pontos após cada jogo e soma-os no final. Quem tiver acumulado menos pontos negativos nessa altura, ganha.

## DICAS DO AUTOR

**Dica profissional do autor:** se te esqueceres que presente tens à tua frente, não o deixes transparecer! Pensa num objeto e tenta enganar os outros jogadores, através de bluff, para que aceitem a carta de presente.

**Dica profissional especial do autor:** se tens a certeza do que está por detrás da carta de presente, finge que não sabes. Desta forma, poderás conseguir que os teus colegas virem a carta e recolham pontos negativos.

**Dica profissional super especial do autor:** se não tiveres a certeza do que está realmente debaixo da carta de presente, finge que estás apenas a tentar parecer inseguro e a confundir os teus colegas jogadores com este duplo bluff.

DEM

Se qu  
os ven  
pretas

AIN  
EST

Se isto  
jogar  
presen  
regras

Não te  
coloca  
carta

Lucas

Autor: K  
Design:  
Ilustraçã  
Redaçã

© 2023  
ravensb  
Ravensb

## DEMASIADO FÁCIL?

Se quiseres tornar as coisas um pouco mais difíceis, separa os versos de uma cor de seta e joga apenas com as setas pretas ou apenas com as setas brancas.

## AINDA É DEMASIADO FÁCIL? ESTÃO APENAS DOIS DE VOCÊS?

Se isto ainda for demasiado fácil para ti ou se quiseres jogar a pares, então começa no início com 2 cartas de presente à tua frente. Mantêm-se todas as restantes regras básicas do jogo.

**Não te esqueças:** as novas cartas de presente são colocadas no topo, em cima dos presentes anteriores. A carta no fundo é passada.



Autor: Kasper Lapp  
Design: Jake Breish  
Ilustração: Easy Draws It  
Redação: Matthias Karl & Verena Weber

© 2023  
ravensburger.com  
Ravensburger S.r.l. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20057 Assago (MI)



THAT'S  
NOT A HAT



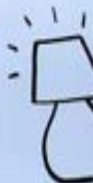
THAT'S  
NOT A HAT



THAT'S  
NOT A HAT



THAT'S  
NOT A HAT



THAT'S  
NOT A HAT



THAT'S  
NOT A HAT

**Ravensburger**

240072-A