



<https://www.siegpunktsammler.de/Thats-not-a-hat>

That's not a hat – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält **eine Geschenkkarte** und legt diese offen vor sich aus.
- Die übrigen **Geschenkkarten** werden als verdeckter Stapel ausgelegt.

Verschenken:

Der Spieler

- **gibt** seine **Karte** verdeckt in Pfeilrichtung an seinen Nachbarn **weiter**
- liegt die Karte noch offen, wird sie **verdeckt**
- Er **benennt** dabei das **Geschenk**: „Ich schenke Dir ein/e ...“.

Neue Karte ins Spiel bringen:

Der Spieler:

- **Deckt** eine **Karte** vom Stapel **auf**
- **Zeigt diese** allen Mitspielern
- **Verschenkt diese** verdeckt in Pfeilrichtung

Spielbeginn:

- Der **Startspieler** beginnt mit dem Schritt *Neue Karte ins Spiel bringen*.

Spielablauf:

Der beschenkte Spieler

- **Entscheidet**, ob er das Geschenk annimmt
 - **Nimmt er** das Geschenk **an**: **Verschenkt** er seine **alte Karte**
- **Nimmt er es nicht an**:
 - Wird die **Geschenkkarte aufgedeckt**
 - Handelt es sich um das genannte Geschenk, erhält der beschenkte Spieler, die Karte offen als Minuspunkt
 - Handelt es sich nicht um das genannte Geschenk, erhält der schenkende Spieler die Karte offen als Minuspunkt
 - Der Spieler, der den Minuspunkt erhalten hat, führt den Schritt *Neue Karte ins Spiel bringen* aus.

Spielende:

Der Spieler, der seinen dritten Minuspunkt erhält, verliert das Spiel.

That's not a hat – Aber, was ist es denn dann?

Bei *That's not a hat*, seid ihr stets freundlich und beschenkt Eure Mitspieler. Aber leider holt ihr Eure **Geschenke** vom Speicher, wo sie in unbeschrifteten Kartons lagern. Sprich entweder ihr wisst noch, was dort Tolles lagert, oder ihr behauptet einfach, was ihr Tolles verschenkt.

Zu Spielbeginn ist alles einfach. Jeder von Euch hat eine offene Geschenkkarte vor sich liegen und der Startspieler verschenkt einer Karte, die er zuvor allen Mitspielern gezeigt hat, **verdeckt** weiter. Klar wird diese angenommen, denn man weiß ja, was man bekommt.

Dann wird die eigene Karte weiter verschenkt. Schnell liegen alle Karten verdeckt und nun seid ihr gefordert Euch zu **merken**, wer welches Geschenk vor sich liegen hat. Insbesondere solltet ihr wissen, welches Geschenk vor Euch selbst liegt. Denn dieses müsst ihr weiter verschenken.

Insbesondere in den ersten Spielrunden ist es erschreckend, wie wenig man sich merkt. Aber es ist auch für die gesamte Runde sehr erheiternd, wenn wieder jemand keine Ahnung hat, was vor ihm liegt. Schnell wird man aber besser und jeder von Euch kann sich zumindest seine eigene Karte besser merken. Aber den gesamten Überblick zu behalten, das schafft kaum jemand. Und wenn alles nichts hilft, dann muss man einfach geschickt **bluffen** und ohne mit der Wimper zu zucken, behaupten, was man verschenkt. Idealerweise einen Gegenstand, der auch gerade im Spiel ist.

Und so gibt es immer wieder sehr lustige Situationen. Insbesondere wenn Spieler Dinge verschenken möchten, die bereits offen auf dem Tisch liegen oder in einer vorherigen Runde vorkamen. *That's not a hat* ist ein Merkspiel. Aber im Gegensatz zu klassischen Memospielen, steht hier vor Allem der **Spaß** im Vordergrund und Spieler die gut bluffen können, haben ebenso große, wenn nicht sogar größere Gewinnchancen als Spieler, mit fotografischem Gedächtnis.

Rene' Puttin