

# Règles de That's not a hat

## Comment jouer à That's not a hat

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Offrir des cadeaux à vos voisins en mémorisant quel objet se cache sous chaque carte retournée, et bluffer si votre mémoire flanche.
- **Mécanique principale** : Mémoire et bluff : on passe des cartes face cachée en annonçant leur contenu, et le receveur décide s'il y croit ou non.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le moins de points négatifs à la fin de la partie l'emporte.

Vous adorez les jeux de cartes rapides où il faut observer et bluffer ? Alors That's not a hat va vous régaler ! C'est un petit jeu malin où l'on s'offre des cadeaux les uns aux autres, sauf qu'au bout de quelques échanges, plus personne ne sait ce qui se trouve réellement sous les cartes. Et c'est là que le fun commence. Allez, installez-vous, on vous explique tout !

## Matériel et mise en place

### Ce que contient la boîte

That's not a hat contient uniquement un paquet de **cartes cadeaux**. Chaque carte représente un objet du quotidien (chapeau, guitare, brocoli, piano, livre, muffin, etc.). Au dos de chaque carte, une **flèche** indique un sens de passage : vers la droite ou vers la gauche. Certaines flèches sont noires, d'autres blanches, ce qui servira pour les variantes avancées.

### Préparer la table

La mise en place est ultra-rapide :

- **Mélangez** toutes les cartes cadeaux face cachée.
- **Distribuez 1 carte** à chaque joueur. Chacun la pose devant soi, **face visible** (dessin vers le haut). C'est votre premier cadeau : regardez-le bien, mémorisez-le !
- Placez le reste des cartes en une **pile face visible** au centre de la table. C'est la **boutique de cadeaux** (la pioche).

Prenez un instant pour jeter un œil aux cadeaux de vos voisins. Vous allez vite comprendre pourquoi c'est important !

## Déroulement d'une partie

### Qui commence

C'est la dernière personne à avoir reçu un vrai cadeau dans la vie qui commence. Si personne ne s'en souvient, choisissez au hasard, pas de stress !

### Piocher et offrir un nouveau cadeau

Le premier joueur prend la carte du dessus de la **boutique de cadeaux** (la pile centrale, face visible). Il la montre bien à tout le monde, puis la **retourne face cachée**. Sur le dos de la carte, une **flèche** indique à qui offrir ce cadeau : au voisin de droite ou de gauche.

Le joueur tend alors la carte à cette personne en annonçant à voix haute : « Tiens, j'ai un magnifique [nom de l'objet] pour toi ! »

Attention : les cadeaux fraîchement piochés à la boutique ne se gardent jamais pour soi. On les offre toujours immédiatement !

### Le choix du receveur : accepter ou refuser

La personne qui reçoit le cadeau a deux options. C'est LE moment clé du jeu :

- **Accepter le cadeau** si elle pense que l'objet annoncé correspond bien à ce qui est sur la carte.
- **Refuser le cadeau** si elle pense que le donneur ment (ou se trompe).

[IMAGE\_MATERIEL]

## Accepter un cadeau

Si vous croyez le donneur, dites simplement « Merci ! » et placez la carte **face cachée** au-dessus de votre carte actuelle (celle qui est déjà devant vous).

Vous avez maintenant **2 cartes** devant vous : le « nouveau » cadeau (celui que vous venez de recevoir, en haut) et l'« ancien » cadeau (celui que vous aviez déjà, en bas). Mais vous ne pouvez garder qu'un seul cadeau à la fois !

Vous devez donc offrir votre **ancien cadeau** (la carte du dessous). Si cette carte est encore face visible, retournez-la face cachée avant de la passer. Regardez la flèche au dos : elle vous indique si vous l'offrez à votre voisin de droite ou de gauche. Et bien sûr, annoncez à voix haute ce que vous offrez : « J'ai un superbe [objet] pour toi ! »

La personne qui reçoit ce cadeau fait exactement pareil : elle choisit d'accepter ou de refuser, et si elle accepte, elle passe à son tour son ancien cadeau. Et ainsi de suite, la chaîne continue jusqu'à ce que quelqu'un refuse un cadeau.

**Règle importante** : une fois qu'une carte est retournée face cachée, **personne n'a le droit de regarder dessous**. C'est tout le sel du jeu : il faut mémoriser !

## Refuser un cadeau

Si vous pensez que le donneur se trompe (ou bluffe), refusez le cadeau en disant haut et fort : « Ça n'est pas un [objet annoncé] ! » Vous n'avez pas besoin de deviner le vrai objet, juste de contester.

On retourne alors la carte pour révéler la vérité. Et là, deux cas de figure :

- **Le donneur avait tort** (l'objet annoncé ne correspond pas) : le donneur récupère la carte et la place face visible dans sa **pile de défausse personnelle**. C'est un **point négatif**.
- **Le receveur avait tort** (l'objet annoncé était le bon) : c'est le receveur qui prend la carte comme point négatif dans sa propre défausse.

Dans les deux cas, le joueur qui écope du **point négatif** doit immédiatement piocher une nouvelle carte à la **boutique de cadeaux**, la montrer à tous, la retourner, puis l'offrir dans la direction indiquée par la flèche. La partie reprend ensuite normalement.

Petite astuce : si vous ne savez plus du tout ce qui se trouve devant vous, ne paniquez pas ! Inventez un objet et tentez le bluff avec aplomb. Le doute est votre meilleur allié dans ce jeu. Comme dans [le Kems](#), l'art de dissimuler ses émotions fait toute la différence !

## Exemple concret d'un échange

### Accepter un cadeau en pratique

Imaginons trois joueurs : Anna, Tom et Marlène. Tom vient de recevoir un piano de la part d'Anna, qu'il a placé au-dessus de sa guitare. Tom a maintenant 2 cartes. Il doit offrir son ancien cadeau (la guitare). Il retourne la carte de la guitare face cachée. La flèche au dos pointe vers la droite, c'est-à-dire Anna. Il dit : « Anna, j'ai une magnifique guitare pour toi ! » Anna vient de voir la guitare, elle accepte sans hésiter. Elle place la carte au-dessus de son muffin, puis doit à son tour offrir son ancien cadeau (le muffin) à un voisin.

### Refuser un cadeau en pratique

Plus tard, Marlène offre son ancien cadeau à Anna en disant : « J'ai un beau chapeau pour toi. » Mais Anna a un doute et dit : « Ça n'est pas un chapeau ! » On retourne la carte : c'est un brocoli ! Marlène avait tort, elle récupère le brocoli comme point négatif. Elle pioche ensuite un livre à la boutique, le montre à tous, le retourne et l'offre à sa voisine de gauche (Anna) en disant : « J'ai un magnifique livre pour toi. » Anna accepte, et la partie continue.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et décompte des points

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint **3 cartes** dans sa **pile de défausse personnelle** (3 points négatifs). On fait alors le total pour chaque joueur : chaque carte dans votre défausse vaut **1 point négatif**. Le joueur avec le **moins de points négatifs** remporte la partie !

Joueur	Cartes en défausse	Points négatifs
Anna	1 carte	1
Tom	2 cartes	2

Joueur	Cartes en défausse	Points négatifs
Marlène	3 cartes	3 (fin de partie !)

Vous pouvez aussi décider avant la partie de jouer **plusieurs manches** (autant que de joueurs). Notez les scores à chaque manche et faites le total général. Le joueur avec le moins de points négatifs cumulés gagne.

## Variantes pour corser le jeu

### Variante intermédiaire

Vous trouvez le jeu trop facile ? Triez les cartes selon la **couleur de la flèche** au dos (noires ou blanches) et jouez uniquement avec un seul jeu de couleur. Comme les cadeaux circulent alors toujours dans le même sens, vous pourriez croire que c'est plus simple, mais en réalité votre cerveau va vite surchauffer quand les objets s'accumulent !

### Variante avancée ou pour 2 joueurs

Pour encore plus de challenge (ou si vous n'êtes que 2), distribuez **2 cartes cadeaux** à chaque joueur au début, disposées en colonne. Les règles restent les mêmes, mais vous devez mémoriser davantage d'objets. Les nouveaux cadeaux se placent toujours en haut de la colonne, et c'est toujours la carte **tout en bas** que l'on offre.

Si vous aimez les jeux de bluff et de mémoire, vous apprécierez aussi des classiques comme [Love Letter](#) ou [Mito](#). Et pour un autre jeu de cartes rapide où l'observation est reine, jetez un œil aux [règles du Jungle Speed](#) !

## Astuces de pro pour gagner

Voici quelques conseils directement inspirés de l'auteur du jeu, Kasper Lapp :

- **Bluffez avec assurance** : si vous avez oublié votre cadeau, ne montrez surtout pas votre hésitation. Choisissez un objet au hasard et annoncez-le avec un grand sourire.  
L'hésitation, c'est ce qui vous trahit !
- **Faux doute** : quand vous êtes sûr de votre cadeau, faites semblant d'hésiter. Si votre

voisin croit que vous bluffez et refuse le cadeau, c'est lui qui prend le point négatif.

Machiavélique, non ?

- **Double bluff** : vous ne savez pas ce que vous avez ? Feignez de faire semblant de ne pas savoir. Les autres joueurs croiront que vous utilisez la ruse précédente et accepteront votre cadeau. C'est redoutable !
- **Observez tout le monde** : essayez de suivre mentalement le parcours de chaque carte. Qui a reçu quoi, et de qui ? Cela vous aidera énormément quand une carte arrive devant vous après plusieurs échanges.

Et voilà, vous savez tout ! That's not a hat est un jeu délicieusement chaotique où la mémoire et le culot font bon ménage. Lancez-vous, les fous rires sont garantis dès la première partie !