

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



But du jeu

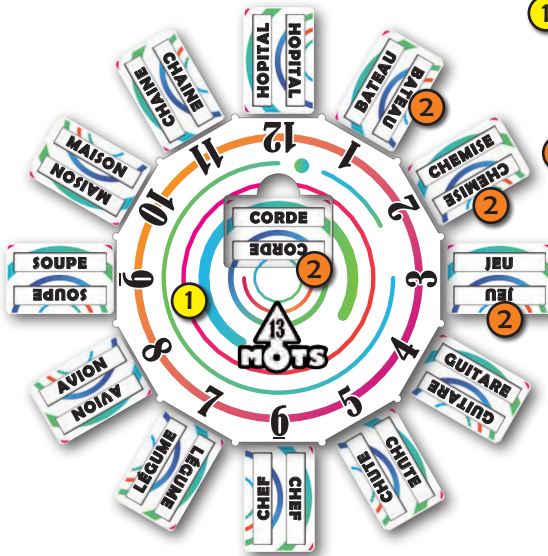
13MOTS est un jeu Coopératif, c'est-à-dire que les joueurs essaient tous ensemble d'obtenir le meilleur score commun.

Les joueurs vont, à chaque tour, tenter de déduire le mot choisi par l'un d'entre eux : le Capitaine.



TROUVEZ DU SENS, CRÉEZ DES LIENS !

Mise en place



1 Placez le plateau entre les joueurs.

2 Disposez au hasard 12 cartes tout autour du plateau et une dernière au centre.

3 Un joueur est désigné au hasard et prend le jeton Capitaine.



4 Chaque joueur prend une Roue et place l'étoile face au 0 pour indiquer son score de départ.

Au premier tour de jeu, le Capitaine lit à voix haute les 12 mots placés autour du plateau. Les joueurs essaient de ne pas faire de commentaires.

Le reste du matériel ne sera pas utilisé pour cette partie.

Règles Vidéo



Tour de jeu

CORDE

● Phase A: Annonce

Le Capitaine lit à voix haute le mot inscrit sur la carte au centre du Plateau.



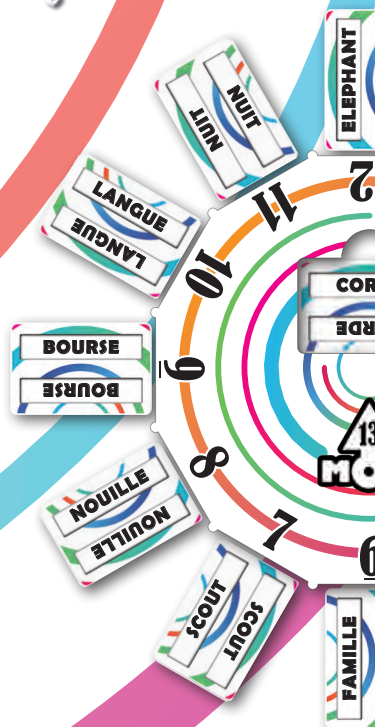
● Phase B: Choix

Chaque joueur va **secrètement** utiliser la flèche centrale de sa Roue pour désigner le numéro d'une carte autour du plateau :

- Le Capitaine désigne la carte qui a, pour lui, le lien le plus évident avec la carte centrale.
- Chaque autre joueur indique la carte qu'il pense que le Capitaine a choisie.

Dès qu'un joueur a répondu, il pose sa Roue face cachée devant lui.

Note: Essayez de ne pas donner d'indices tant que tout le monde n'a pas posé sa roue!



Exemple: Charlie, qui est le Capitaine indique la réponse 4 sur sa Roue car pour elle le mot «Guitare» est le plus en rapport avec le mot au centre du Plateau: «Corde».



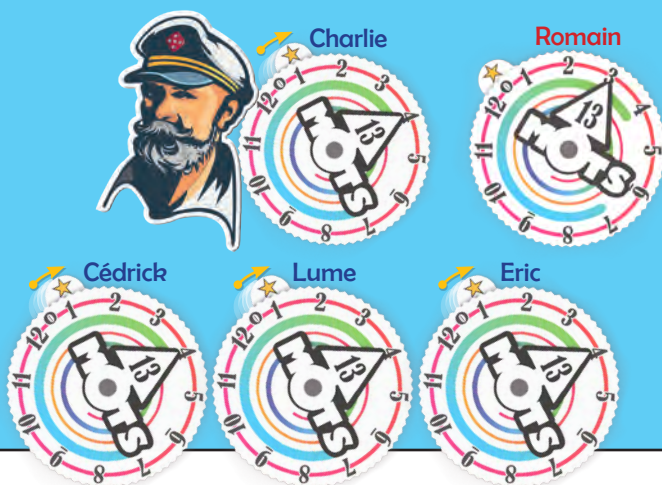
● Phase C: Résolution

Le Capitaine, puis tous les joueurs retournent leur Roue et expliquent leur choix.

- Chaque joueur ayant fait le même choix que le Capitaine gagne 1 étoile.
- Le Capitaine gagne 1 étoile si au moins un joueur a répondu de la même façon que lui.

ATTENTION: Si aucun joueur n'a de réponse identique à celle du Capitaine, personne ne gagne d'étoile.

***Exemple:** Cédrick, Lume et Eric ont tous les 3 indiqué la même réponse que Charlie qui était le Capitaine de ce tour. Chacun de ces 4 joueurs, y compris Charlie, gagne 1 étoile. Mais pas Romain car il avait une réponse différente du Capitaine.*



● Nouveau tour de jeu

- La carte choisie par le Capitaine est retournée (pour dévoiler un nouveau mot), puis elle est placée au centre du Plateau, en recouvrant la carte précédente (Il y aura donc une carte de moins autour du Plateau).
- Le joueur à gauche du Capitaine devient le nouveau Capitaine et récupère le jeton.
- Un nouveau tour de jeu commence! (phase A)

Fin du jeu

Lorsqu'il ne reste qu'une seule carte autour du plateau la partie prend fin (sinon ce serait trop facile).

Les joueurs additionnent leur résultat, ils obtiennent ainsi le score d'équipe total qu'ils comparent au tableau se trouvant ci-dessous (le tableau est aussi au dos du jeton Captain).

Regardez la colonne qui correspond au **Nombre de joueurs**, puis cherchez la ligne du **Score** que vous avez atteint, vous saurez alors votre **Niveau de réussite**.

Vous n'avez pas atteint le score de la première ligne? Ayez confiance, vous vous améliorerez au fur et à mesure des parties...



		Nombre de Joueurs							
		2	3	4	5	6	7	8	
Score Atteint	10	15	20	25	30	35	40	C'est la Victoire, Bravo !	Niveau de Réussite
	12	18	24	30	36	42	48	Vous êtes excellents	
	14	21	28	35	42	49	56	Niveau ninja!	
	16	24	32	40	48	56	64	Êtes-vous télépathes?	
	18	27	36	45	54	63	72	Champions du monde !	
	20	30	40	50	60	70	80	C'est incroyable!	
	22	33	44	55	66	77	88	Vous trichez ou quoi?	

Matériel: 1 plateau central, 8 roues de réponse, 224 cartes mots, 1 jeton Capitaine.

Remerciements

Romain : Mais quelle équipe! L'histoire de ce projet c'est aussi celle de rencontres et d'amitiés allant aujourd'hui bien au delà du jeu. Merci alors à Cédric pour ses idées folles, François pour le cadre nécessaire et Lume pour l'innocente fraîcheur. Un merci particulier à Tiffany, Charlie et Félix, source d'inspiration et de motivation quotidienne, ainsi qu'au très chantant club des ludologues chimaciens. Et merci à vous, joueurs, pour votre confiance!

Auteur : Romain Loussert

Développement : Cédric Caumont

Responsable produit : François Romain

Chargée de solutions : Lumturiye Krasniqi

Gardiennage, Analyse olfactive : Pirat

Captain Games tient à remercier toutes les personnes ayant contribué au développement de ce jeu. Nos testeurs: Philippe «30 Boulots», Céline «La retournette» Lefevre, Gaëtan «Gayette» Lemaire, Damien «Mon Pneu» Duliere, Christophe «Tof» Loncin, la Classe 2H du collège Fran Angelico, Florie «La Prof» Verdonck, Thierry & Raja, Vanessa et Nicolas Pequignot, Gwendoline Caumont et Tybald Romain. Nos veilleurs: Philine «Sherlock» et Yannick «Juke Box». Thomas, Gégé, Tanguy et French pour les boîtes, les tirages et les conseils. Nos traducteurs, correcteurs et autres atouts majeurs: Elfine Caumont, Alina et Alma Zogaj, Cyril «Ragnar» Maréchal, Audrey «MyGreenBox» Remade, Eric «Grognon» Lalberteaux, Jessica «Kunoichi» Ullrich, Christophe «Doc» Van Geem, Fabrice «Support» Doignie. Et pour finir merci à tous les Amateurs pour leur soutien, et surtout à Ilir pour son courage.

© CAPTAIN GAMES 2022. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Rue Bruyère Saint-Jean, 104 • 1410 Waterloo • Belgique Info@captain.games • www.captain.games

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.