Spielende

Die Partie endet, sobald nur noch 1 Karte außen am Spielplan liegt (sonst wäre es zu einfach).

Addiert eure Punkte, um euer Endergebnis zu erhalten. Vergleicht das Ergebnis mit der Tabelle unten oder auf der Rückseite des Captain-Markers.

Betrachtet dabei die Spalte, die eurer Personenanzahl entspricht, und sucht die Zeile mit dem ihr mindestens Ergebnis das erreicht habt, um euer level herauszufinden.

Ihr habt die Punktzahl in der ersten Zeile nicht erreicht? Gebt nicht auf. ihr werdet euch mit ieder Partie verbessern.

	Personenanzahl								
	2	3	4	5	6	7	8		
Euer Endergebnis	10	15	20	25	30	35	40	Bravo, ihr habt gewonnen!	Euer Level
	12	18	24	30	36	42	48	Das war ausgezeichnet!	
	14	21	28	35	42	49	56	Spürhund-Niveau!	
	16	24	32	40	48	56	64	Könnt ihr Gedanken lesen?	
	18	27	36	45	54	63	72	Ihr seid die Besten!	
	20	30	40	50	60	70	80	Einfach unglaublich!	
	22	33	44	55	66	77	88	Schummelt ihr etwa?	

Spielmaterial: 1 Spielplan, 8 Antworträder, 224 Wortkarten, 1 Captain-Marker

Danksagung

Romain: Was für ein Team! Die Geschichte dieses Projekts ist auch eine Geschichte über Begegnungen und Freundschaften, die inzwischen weit über das Spiel hinausgewachsen sind. Ich möchte Cédrick danken für seine verrückten Ideen. Francois für die notwendige Struktur und Lume für ihre erfrischende Unschuld. Ein besonderer Dank geht an Tiffany, Charlie und Félix für ihre tägliche Inspiration und Motivation sowie an den sehr klangvollen Brettspiel-Club von Chimay. Und vielen Dank an euch, liebe Spielerinnen und Spieler, für euer

Autor: Romain Loussert Entwickler: Cédrick Caumont **Produktmanager:** François Romain Lösungsmanagerin: Lumturije Krasniai Beauftragter für Sicherheit und Geruchsanalyse: Pirat

Captain Games möchte allen Personen danken, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben. Unsere Testspieler: Philippe "30 Boulots". Céline "La retournette" Lefevre, Gaëtan "Gayette" Lemaire, Damien "Mon Pneu" Duliere, Christophe "Tof" Loncin, die Klasse 2H des Collège Fra Angelico, Florie "La Prof" Verdonck, Thierry und Raja, Vanessa und Nicolas Pequignot, Gwendoline Caumont und Tybald Romain. Unsere Beschützer: Philine "Sherlock" und Yannick "Juke Box". Thomas, Gégé, Tanguy und French für die Schachteln, die Drucke und die Beratung. Unsere Übersetzer, Korrekturleser und andere wichtige Helfer: Elfine Caumont, Alina und Alma Zogaj, Cyril "Ragnar" Maréchal, Audrey "MyGreenBox" Remacle, Eric "Grognon" Lalberteaux, Jessica "Kunoichi" Ullrich, Christophe "Doc" Van Geem, Fabrice "Support" Doignie, Und schließlich vielen Dank an alle Arnautes für ihre Unterstützung, besonders Ilir für seinen Mut.

© CAPTAIN GAMES 2022. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Rue Bruyère Saint-Jean, 104 • 1410 Waterloo • Belgien • Info@captain.games • www.captain.games Dieses Spielmaterial darf ausschließlich persönlich und privat zu Vergnügungszwecken verwendet werden.

Ziel des Spiels

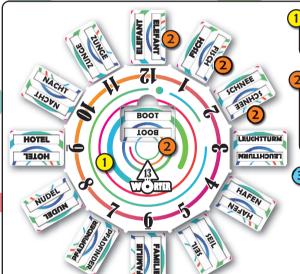
13 Wörter ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr gemeinsam die höchste Punktzahl erreichen wollt.

Dazu versucht ihr in ieder Runde. das Wort zu erraten, das euer Captain ausgewählt hat.

Ein Spiel von Romain Loussert Captain Games



Spielvorbereitung



Legt den Spielplan mittig zwischen euch.

2 Leat 12 zufällige Karten außen am Spielplan an und 1 Karte in die Aussparung in der Mitte.

Marker.

Wählt zufällig den ersten Captain aus. Der- oder diejenige erhält den Captain-

übrige Spielmaterial zurück in die Schachtel. Es wird in dieser Partie nicht benötigt.

In der ersten Runde liest der Captain die 12 Wörter laut vor, die außen am Spielplan liegen. Ihr dürft nicht über die Wörter sprechen oder Kommentare zu ihnen abgeben.

Nehmt euch jeweils ein Antwortrad und dreht den Stern am äußeren Rand auf die O, um eure Startpunktzahl anzuzeigen.



Rundenablauf

Phase A: Ansage

Der Captain liest das Wort laut vor, das auf der Karte in der Mitte des Spielplans steht.

BOOT

Phase B: Auswahl

Ihr verwendet den Pfeil in der Mitte eures Antwortrads und markiert damit im Geheimen die Zahl einer Karte am Spielplanrand:

- Der Captain wählt die Karte aus, dessen Wort er oder sie am ehesten mit dem Wort in der Mitte assoziiert.
- Alle anderen bestimmen jeweils die Karte, von der sie glauben, dass der Captain sie ausgewählt hat.

Sobald ihr euch entschieden habt, legt ihr euer Antwortrad verdeckt vor euch ab.

Anmerkung: Ihr dürft keine Hinweise zu eurer Auswahl geben, bevor alle ihre Antworträder abgelegt haben!

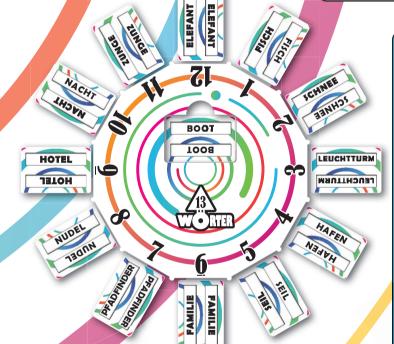
Beispiel: Captain Charlie markiert auf ihrem Antwortrad die 4, da für sie das Wort "Hafen" am besten zum Wort "Boot" in der Mitte passt.

Phase C: Auflösung

Ihr dreht, angefangen beim Captain, alle euer Antwortrad um und erklärt eure Wahl.

- <u>Alle Ratenden</u>, die dieselbe Zahl wie der Captain markiert haben, erhalten 1 Stern auf ihrem Antwortrad.
- <u>Der Captain</u> erhält ebenfalls 1 Stern, wenn mindestens eine Person dieselbe Zahl markiert hat.

ABER: Falls niemand von euch dieselbe Zahl wie der Captain markiert hat, geht ihr alle in dieser Runde leer aus.



Beispiel: Cédrick, Lume und Eric haben dieselbe Zahl markiert wie Captain Charlie. Alle 4 (einschließlich Charlie) erhalten 1 Stern. Romain hat sich jedoch für ein anderes Wort entschieden und geht deshalb leer aus.



Vorbereitung einer neuen Runde

- Dreht die vom Captain ausgewählte Karte um (um ein neues Wort aufzudecken) und legt sie in die Mitte des Spielplans, wodurch ihr die vorherige Karte verdeckt. Außen am Spielplan liegt jetzt 1 Karte weniger.
- Gebt den Captain-Marker nach links an den neuen Captain weiter.
- Beginnt die neue Runde wieder mit Phase A.