



THIRTEEN  
**MONSTERS**  
HAVE A GRUESOME GOOD TIME

A THIRTEEN MONSTERS EXPANSION  
**ARMED TO THE TEETH**



Spelregels



Game rules



Règles du jeu



Spielregeln



Reglas del juego





## 13 Monsters index

01	Armed to the teeth	6
02	Goal of the game	6
03	Content of the game	6
04	Setting up the game	6
05	The game	6
06	Trall's craftsmanship	7
07	Armed to the teeth - Special Powers	8
08	Attack and defence tactics	9
09	Metal mentality	10
10	Weapons and shields	10
11	Special powers	11
12	Winning the game	12



## 13 Monsters index

01	Armed to the teeth	14
02	Doel van het spel	14
03	Inhoud van Armed to the teeth	14
04	Spelopzet	14
05	Het spel	14
06	Trall's vakmanschap	15
07	Armed to the teeth - Special Powers	16
08	Aanvals- en verdedigingstaktieken	17
09	Metaal mentaliteit	18
10	Wapens en schilden	18
11	Speciale acties	19
12	Het spel winnen	20



## 13 Monsters index

01	Armés jusqu'aux dents	22
02	But du jeu	22
03	Contenu d'Armés jusqu'aux dents	22
04	Configuration du jeu	22
05	Le jeu	22
06	L'utilisation de Trall	23

07	Armé jusqu'aux dents pouvoirs spéciaux	24
08	Tactiques D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE	25
09	mentalité de Métal	26
10	Armures et boucliers	26
11	Actions spéciales	27
12	Gagner la partie	28



## 13 Monsters index

01	Bewaffnet bis an die Zähne	30
02	Ziel des Spiels	30
03	Inhalt des Spiels	30
04	Spieleinrichtung	30
05	Das Spiel	30
06	Trals Handwerkskunst	31
07	Bewaffnet bis an die Zähne - Besondere kräfte	32
08	Angriffs- und Verteidigungstaktiken	33
09	Metallmentalität	34
10	Waffen und Schilde	34
11	Sonderaktionen	35
12	Das Spiel gewinnen	36



## 13 Monsters index

01	Armado hasta los dientes	38
02	Objetivo del juego	38
03	Elementos que componen Armado hasta los dientes	38
04	Configurando el juego	38
05	El juego	38
06	Artesanía de Trall	39
07	Armado hasta los dientes - poderes especiales	40
08	Táctica	41
09	Mentalidad de metal	42
10	Ganando el juego	42
11	Poderes especiales	43
12	Ganando el juego	44



## ARMED TO THE TEETH

Our new hero Trall has had it rough. Working for an evil blacksmith, it spent its life exposed to intense heat and being whacked on the head.

Every. Single. Day.

Chained and its spirits crushed, Trall worked endlessly in the dark and scruffy workplace of its master.

Until that one day. That GLORIOUS day. The oven burning, its master left the workshop in a hurry. Without thinking, Trall melted its chains and ran!

Run Trall, run!  
Run into the promised lands. Run into the wilderness. Run into the unknown...

New and without friends in the vast outside world, this strong and loyal monster is looking for friends. Friends to help him learn the ropes of life, but more importantly: friends for companionship.

Every time a new monster reveals itself, Trall is the first to arrive at the dawn of its awakening. Its up to you, the Beast Master, to use its metalcrafts to your advantage.

Armed to the teeth is an expansion to 13 Monsters - The Game.

- With armour you can defend your monsters from the ever so imminent attacks of opponents.
- With arsenal you can give your monsters a super powerful loadout.
- With the Metal monsters you can build a big monster army, even without having the strongest memory.



## GOAL OF THE GAME

Collect as many monsters as possible and become 'Beastmaster Supreme' or collect 4 complete Monster O.G.'s from 4 different elements and become an 'Elemental Master'.



## CONTENTS OF THE GAME

- 9 Metal Monster tiles
- 15 armour tiles
- 10 weapon tiles
- 5 special Armed to the Teeth dice
- 20 durability tokens



## SETTING UP THE GAME

First, shuffle all the regular tiles and set up the game as usual.

Then, shuffle the armour tiles. Place them in three piles, top-down, at the side of the tile grid in the following order:

- Stapel 1 – Armour tiles**  
**Stapel 2 – Weapon tiles**  
**Stapel 3 – Metal Monster tiles**

Place the Anvil miniature on the "filler tile" in the middle of the tile grid.

## THE GAME

Depending on your monsters and Armed to the Teeth-loadout, within your turn you can play a combination of the following actions:

- Exchanging Monstersets or Armed to the Teeth-cards, *as often as you want within your turn*

### ORIGINAL SPECIAL POWERS 13 MONSTERS (See manual 13 monsters - The Game)

- Sacrifice, *as often as you want within your turn*
- Permafrost, *once per turn*
- Prophet, *once per turn*
- Super Nova, *once per player, per game*
- Monstersets Zoeken, *once per turn*

## TRALL'S CRAFTSMANSHIP (only when in possession of the trall miniature/playing card)

- Forge, *once per turn*
- Steal, *once per turn*

## ARMED TO THE TEETH SPECIAL POWERS

- Managing arsenal, *as often as you want within your turn*
- Oopsie Poopsie, *once per turn*
- All seeing Eye, *once per turn*
- Wakey Wakey!, *once per turn*

## ATTACK- AND DEFENCE TACTICS

- Attacking monsters or monstersets (see manual 13 Monsters - The Game), *once per turn*
- Disarm, *once per turn*
- Use special attack- and defence tactics, *once per turn*
- Managing durability

## LOOKING FOR MONSTERSETS (see manual 13 Monsters - The Game)

If you have found a monsterset in the grid, you get an extra turn and can, depending on your loadout, play the abovementioned actions again.

### TIP!

**Want to be able to play these actions quicker and shorten the duration of the game with 50%?**

Give all players a grunt to start with (see manual 13 Monsters - The Game). Continue giving each player one card of each 'Armed to the Teeth'-piles.

## TRALL'S CRAFTSMANSHIP

Found a monsterset or received one through attacking or defending? Trall will rush over to you! (Monsters received through playing Supernova! not included). Trall stays in your possession until another player finds or wins a monsterset.

**Only with the Trall miniature, you get to play the following actions:**

### FORGE *once per turn*

Throw the special Armed to the Teeth-dice. On these dice you'll find either 1 or 2 swords, shields or anvils.

Count the amount of thrown anvil-icons to decide from which of the piles you may receive a tile.



### 2 (or more) anvil-icons

Take a tile from the 'Armour' pile. Armour protects the underlying monsterset from direct attacks.

### 3 (or more) anvil-icons

Take a tile from the 'Metal Monster' pile. Metal Monsters strengthen your army and have a powerful attack.

### 4 (or more) anvil-icons

Take a tile from the 'Weapon' pile. Weapons help you during an attack or defence for monstersets.

**TIP!** For a more offensive game play, place the "metal monsters" as the first stack.

### STEAL

#### *once per turn*

Do your opponents have cards in their armoury? Then you can try to steal their cards.

Throw the special Armed to the Teeth-dice. Count the amount of thrown shields.

**Now it is your opponent's turn to try and counter your theft-attempt.**

The opponent also throws the special Armed to the Teeth-dice. Count the amount of thrown shields.

Managed to throw more swords than your opponent threw shields? Than your attempt at thievery was successful and you can take the card from the armoury of your opponent.

Did the opponent throw more shields than you threw swords?

Sucks, but the card stays with its rightful owner. Nothing happens.

### WINNER!



### LOSER :(

## ARMED TO THE TEETH SPECIAL POWERS

### MANAGING ARSENAL

as many times as you want within your turn

Every piece of armour exists of three parts complimenting the triad within the monsters. There's a top, a middle and a bottom.

Received armour by forging, battling or stealing? You must place it on the corresponding place if possible.

- This can be as a part of a complete monster, but also on a loose monsterset in your possession.

A Metal Monster-part or Metal Monster O.G. cannot wear armour.

- A piece of arsenal (a weapon or a shield) can only be placed next to a complete monster .

Shields must be placed to the left of the monster. Weapons must be placed to the right. A monster can only carry 1 shield and 1 weapon.

A complete Metal Monster O.G. cannot wear a shield or weapon.



### THE ARMOURY for the collectors

Don't have the right monster(set) to mound your arsenal or armour?

Place them in your weaponry!

A weaponry can hold up to 3 tiles.

Got more? Decide which to keep and place the remainder at the bottom of the corresponding pile.

Metal Monsters can not be placed in your armoury. Functioning as regular monsters, they can always be placed within an existing monster or be used to build a new monster.



### OOPSIE POOPSHIE! once per turn

A monster with one (or more) part(s) armour may play the special power 'Oopsie Poopshie'.

During your search for monsters, you turn the first tile. Not the tile you wanted to turn? Say "OOPSIE POOPSHIE!" out loud and turn this tile back right away. Now continue flipping two other tiles in search of a match.

### RULES 'OOPSIE POOPSHIE':

- Only the first tile you flip can be flipped back by using Oopsie Poopshie.
- Played Oopsie Poopshie? During this turn, you are not allowed to turn this same tile again..
- Oopsie Poopshie cannot be combined with 'Prophet, or 'All seeing eye'



### WAKEY WAKEY! once per turn

A monster with three parts of the same armour may play 'Wakey Wakey'. With this special power you may attack a Ghost that went dormant after using Supernova!.

### RULES WAKEY WAKEY!:

- Won the attack? Take a Ghost monsterset of your choice!
- The remaining two monsterset are flipped monsterset-side-up. These can now again be attacked by you and your opponents.
- Has someone, that's not the original owner of Ghost, managed to complete the 13th monster again? You may now play 'Super Nova'! too! (once per player, per game.)
- Lost the battle with the sleeping Ghost? The 13th monster stays dormant and cannot take a monster- or armour part from its attacker.



### ALL SEEING EYE once per turn

A monster with two (or more) parts of the same armour can play the special power 'All Seeing Eye'.

During the search for monsterset, you can flip not two, but three tiles!

### RULES ALL SEEING EYE:

- 'All Seeing Eye' cannot be combined with 'Oopsie Whoopsie' or 'Prophet'



### DISARM

#### once per turn

Attacking a monsterset that is protected by a piece of armour? You must first disarm this monsterset.

- Name the monster set you want to disarm and state with what (armed) monster you want to do so.
- Throw the Armed to the Teeth-dice once.
- Count the amount of thrown swords.
- Is your monsterset carrying a piece of armour with sword-icons? Add those to the count.

Now it's your opponent's turn

- Your opponent also throws the Armed to the Teeth-dice once.
- Count the amount of thrown shields.
- Is the defending monsterset carrying a piece of armour with shield-icons? Add those to the count.

### RULES DISARM:

- The player with the highest amount of shields or swords gets the piece of armour from the opponent (if its carrying armour).
- In a draw, the defender wins.

Managed to disarm your opponent while attacking? You may immediately decide to attack the newly revealed monsterset by using the basic attack rules (see manual 13 Monsters - The Game).

Managed to successfully defend your disarmed monsterset from an attack by an armed monster? You win the monsterset underneath. Not it's armour.



## METAL MENTALITY

With the Armed to the Teeth-expansion, we introduce a new element. An element with its own special powers and defects: METAL!

### ARE YOU A METALHEAD?

#### METAL MONSTERS IN ATTACK

*once per turn*

A Metal Monster(-part) is extra strong (AP), but lacks health (HP). A metal monster can, just like regular monsters, play the regular special powers.

A Metal Monster O.G. also counts in reaching an Elemental Master-victory.

The Metal Monsters' true perks come into play during a battle for monstersetts.



One part metal:  
**METAL MONSTER GRUNT**

#### METAL MONSTER GRUNT (7 HP)

- A monster with at least one part Metal, can win by throwing 5 dice with equal values.

So, you'd win by throwing 5 x 1! Despite what the opponent throws!



Two parts of  
the same Metal  
Monster:  
**METAL MONSTER ABOMINATION**

#### METAL MONSTER ABOMINATION (15 HP)

- An Abomination with two parts of the same Metal-Monster can also count **one extra die from the last throw when tallying up the total**. So, that is one die, with different eyes that was not put aside yet.



Three parts of the  
same Metal Monster:  
**METAL MONSTER O.G.**

#### METAL MONSTER O.G. (20 HP)

- A Metal Monster O.G. can throw 6 times during a battle for monster sets.
- Een Metal Monster O.G. can also count **two extra dice from the last throw when tallying up the total**.
- However, in a draw, the **defender** wins.
- Een Metal Monster O.G. can play the following special power: 'Wakey Wakey'!

#### RULES WAKEY WAKEY!

*once per turn*

A metal Monster O.G. may use the abovementioned advantages in a battle with the ghost.

- Won the attack? Take a ghost monsterset to your liking.
- The remaining two monstersetts are flipped monsterset-side-up. These can now again be attacked by you and your opponents.
- Has someone, that's not the original owner of Ghost, managed to complete the 13th monster again? You may now play 'Super Nova' too! **(once per player, per game.)**
- Lost the battle with the sleeping Ghost? The 13th monster stays dormant and **cannot** take a monster- or armour part from its attacker.

#### WEAPONS AND SHIELDS

Placed a weapon or shield next to a (non-Metal O.G.) monster? Great! This helps you with attacking or defending underlying monsterpieces.

##### A weapon helps you with attacking

You may, **while attacking** during a battle for monstersetts, count **+3 points** on your totalled throw with the regular dice.

##### A shield helps you with defending

You may, **while defending** during a battle for monstersetts, count **+3 points** on your totalled throw with the regular dice.



DURABILITY  
TOKENS (2x)



SHIELD + WEAPON IN THE SAME ELEMENT:  
**ONE FOR ALL, ALL FOR ME!**

#### ONE FOR ALL, ALL FOR ME!

Managed to get a **weapon** and a **shield** in the same element? With this power you may steal one loose monster set without attacking!

#### RULES ONE FOR ALL, ALL FOR ME!

- You may only take a loose monsterset of the element inferior the elemental combo of your arsenal. For example:

The owner of **fire's sword and shield** can steal a loose **earth monsterset**  
(etc.. See chart)



**Fire** is stronger  
than **Earth**



**Earth** is stronger  
than **Air**



**Air** is stronger  
than **Water**



**Water** is stronger  
than **Fire**



**Ghost** is stronger  
than **EVERYTHING**



SHIELD + WEAPONS: **ONENESS**

#### ONENESS!

Managed to get a weapon and a shield? When attacking in a regular battle for monstersetts, the player may use Oneness. This player does not get +3, but a +6 count in the diceroll.

#### RULES ONENESS:

- All remaining durability of **both weapons** is drained.

#### WAKEY WAKEY!

Managed to get a weapon and a shield in the same element? You may also decide to play Wakey Wakey!



**12**

### RULES 'WAKEY WAKEY':

- Won the attack? Take a Ghost monerset!
- The remaining two monsets are turned back monsetside-up. These can now freely be attacked by you and your opponents.
- Has someone, that's not the original owner of Ghost, managed to complete the 13th monster again? You may play 'Super Nova!' too! **(once per player, per game.)**
- Lost the battle with sleeping Ghost? The 13th monster stays dormant and cannot take a monster- or armour part from its attacker.
- All remaining durability **of both weapons is drained.**

### WINNING THE GAME

Just like in the original game, you can win in one of two ways. By becoming a Beast Master Supreme or by becoming an Elemental Master.

#### WINNING BY BECOMING A BEAST MASTER SUPREME

After the final round, count the HP of all monsters and armour.  
The player with the highest HP wins.

#### Count for 'Normal' monsters'

Grunt:	10 HP
Abomination:	20 HP
Monster O.G.:	40 HP
13th Monster:	60 HP

#### Count Metal Monsters

The Metal Monsters have less HP.  
Does your monster exist of one or more parts Metal?

#### Then, the count is as follows:

Metal Monster Grunt:	7 HP
Metal Monster Abomination:	15 HP
Metal Monster O.G.:	20 HP

### COUNT COMPLETE ARMOUR

Does one of your monsters have an armour existing of **three parts of the same element?** Bonus count for you!

Complete armour: **+ 10 HP**

### WINNING BY BECOMING AN ELEMENTAL MASTER

You can win by becoming an Elemental Master if you collect four Monster O.G.'s in four different elements.

#### Rules winning as an Elemental Master

- A Metal Monster O.G. also counts as an element
- The 13th Monster also counts as an element, **provided it did not turn dormant after using Supernova!.**

### HAVE A GRUESOME GOOD TIME!

### METAL MONSTERS

#### 1 GLECK

### ARMOUR

### WEAPONS

DUSK POUNDER

FIERY WILL BREAKER

WIND PIERKER

OBSEDIAN MEGALITH

SMOLDERING BLAZE

FEATHERED TYPHOON

### SHIELDS

SPLASH VANQUISHER

DELUSED BONE MAZE

FEATHERED TYPHOON

**13**

## ARMED TO THE TEETH

Onze nieuwe held Trall heeft het moeilijk gehad. Werkend voor een kwade metaalsmid, leefde Trall onder moeilijke omstandigheden. Enorme hitte en harde klappen op zijn kop waren aan de orde van de dag. Geketend en terneergeslagen, werkte Trall aan één stuk door in de donkere en maffe werkplaatsen van zijn meester.

Tot die ene dag. Die PRACHTIGE DAG! Die dag vertrok zijn meester hals over kop. In alle haast vergat hij de oven uit te doen! Zonder na te denken versmolten Trall zijn kettingen en rende weg. Ren, Trall, ren!

Ren naar het beloofde land. Ren de wildernis in. Ren. Naar het onbekende...

Nieuw en eenzaam in de wijde wereld, is dit sterke en loyale monster op zoek naar vrienden. Vrienden die hem zelfredzaam kunnen maken, maar – belangrijker nog – vrienden die hem gezelschap kunnen houden.

Steeds als een nieuw monster(onderdeel) zich tegen de horizon aftekent, is Trall de eerste die aan de wieg van de nieuwgeborenen staat. Het is jouw taak, als Beastmaster, om zijn vakhanschap en kennis in jouw voordeel te gebruiken.

*Armed to the teeth* is een uitbreiding op 13 Monsters the Game.

- Met een harnas kun jij je zuurverdiende monsters beschermen tegen aanvallen
- Met de wapens kun je jouw eigen monster sterker maken.
- Met metal monsters kun je ook met een minder sterk geheugen een monsterleger bouwen en het spel winnen.



## DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zoveel mogelijk monsters en wordt Beastmaster Supreme of verzamel 4 complete Monster O.G.'s bestaande uit vier verschillende elementen om Elemental Master te worden.

## INHOUD IN ARMED TO THE TEETH:

- 9 Metal Monster tegels
- 15 harnas tegels
- 10 wapen tegels
- 5 speciale Armed to the Teeth dobbelstenen
- 20 duurzaamheid tokens



## SPELOPZET

Schud alle tegels uit het originele spel en plaats ze, met het logo naar boven, in een raster van negen bij negen. Plaats de logokaart in het midden.

Sorteer en schud ook de 'Armed to the Teeth' kaarten en leg ze omgekeerd in drie stapels.

- Stapel 1 – Harnas tegels**  
**Stapel 2 – Wapen tegels**  
**Stapel 3 – Metal Monster tegels**

Plaats de Trall miniature, in het midden van het raster, op de logo kaart.

## HET SPEL

Als je aan de beurt bent kun je, afhankelijk van welke monsters of Armed to the Teeth kaarten je wel/niet bezit, de volgende acties uitvoeren:

- Ruilen van Monstersets of Armed to the Teeth onderdelen, *zo vaak je wil binnen je beurt*.

### ORIGINELE SPECIAL POWERS 13 MONSTERS (Zie handleiding 13 monsters - The Game)

- Sacrifice, *zo vaak je wil binnen je beurt*
- Permafrost, *eenmaal per beurt*
- Prophet, *eenmaal per beurt*
- Super Nova, *eenmaal per speler per spel*
- Monstersets Zoeken, *eenmaal per beurt*



## TRALL'S VAKMANSCHAP

(enkel mogelijk bij bezit van de trall miniatuur/speelkaart)

- Smeden, *eenmaal per beurt*
- Stelen, *eenmaal per beurt*

## ARMED TO THE TEETH SPECIAL POWERS

- Arsenaal beheren, *zo vaak je wilt per speelbeurt*
- Oopsie Poopsie, *eenmaal per beurt*
- Alziend Oog, *eenmaal per beurt*
- Wakker worden!, *eenmaal per beurt*

## AANVALS- EN VERDEDIGINGSTACKTIEKEN

- Aanvallen van monsters of losse monstersets (zie handleiding 13 Monsters the game), *eenmaal per beurt*
- Ontwapenen, *eenmaal per beurt*
- Speciale aanvals- en verdedigingstactieken gebruiken, *eenmaal per beurt*
- Duurzaamheid bijhouden

## ZOEKEN NAAR MONSTERSETS (zie handleiding 13 Monsters the game)

Heb je een monsterset gevonden? Dan begint je speelbeurt weer opnieuw en mag je, afhankelijk van je collectie, bovenstaande acties nogmaals spelen.

## TIP!

**Wil je sneller beginnen met deze acties en de speelduur met 50% verkorten? Geef elke speler dan een 'mormel' om mee te beginnen (zie spelregels 13 Monsters the game).** Vervolgens mag elke speler één kaart pakken van alle drie de 'Armed tot de Teeth'-stapels

## TRALL'S VAKMANSCHAP

Heb je een monsterset gevonden of een monsterset veroverd tijdens het aanvallen of verdedigen? Dan komt Trall naar je toege snel. Trall blijft in jouw bezit tot een andere speler een monsterset vindt of veroverdert.

**Alleen als je de Trall miniatuur/speelkaart in bezit hebt mag je de volgende acties binnen jouw beurt uitvoeren:**

### SMEDEN eenmaal per beurt

Gooi eenmaal de speciale Armed to the Teeth dobbelstenen. Op deze dobbelstenen vind je steeds één of twee zwaarden, schilden en aambeeldens.

Tel het aantal geworpen aambeeldens op om te bepalen van welke stapel je een kaart mag pakken.



## 2 (of meer) aambeeld iconen

Pak een kaart van de stapel 'Harnas tegels'. Een harnas beschermt je monsteronderdelen van een directe aanval.

## 3 (of meer) aambeeld iconen

Pak een kaart van de stapel 'Metal Monster tegels'. Metal Monsters versterken je monsterleger en hebben een sterke aanval.

## 4 (of meer) aambeeld iconen

Pak een kaart van de stapel 'Wapen tegels'. Wapens helpen je tijdens het aanvallen of verdedigen van monsterset.

**TIP!** Voor een meer aanvallend spel, leg dan de "metal monsters" neer als eerste stapel.

## STELEN

### eenmaal per beurt

Heeft een tegenspeler een kaart in zijn wapenkamer liggen dan kun je deze proberen te stelen.

Gooi eenmaal de speciale Armed to the Teeth dobbelstenen. Tel het aantal geworpen zwaarden.

**Nu is het de beurt aan je tegenspeler om te proberen jouw steel actie tegen te gaan.**

De tegenspeler gooit eenmaal de speciale Armed to the Teeth dobbelstenen. Tel het aantal geworpen schilden.

Heb je een hoger aantal zwaarden gegooid dan de tegenstander schilden? Dan is jouw steelactie succesvol en mag je de kaart in de wapenkamer afpakken. Heeft je tegenspeler een hoger aantal schilden? Helaas, de kaart blijft eigendom van de rechtmatige eigenaar. Er gebeurt niks.

## WINNAAR!



## ARMED TO THE TEETH SPECIAL POWERS

### ARSENAAL BEHEREN

**zo vaak je wil binnen je beurt**

Elk harnas bestaat uit drie onderdelen die horen bij de driedeling in de monsters. (Boven, midden, onder).

Heb je een harnas of wapenkaart bemachtigd door te smeden of te stelen? Dan moet je deze direct op de juiste plek leggen.

- Leg deze op een onderdeel van een compleet monster of op een losse monster set in jouw bezit.**

Een onderdeel van een Metal Monster of een Metal monster O.G **mag geen** harnas dragen.

- Een wapenkaart (schild of wapen) mag enkel naast een compleet monster gelegd worden.**

Het schild links en het zwaard rechts. Een monster kan maximaal één schild en één wapen dragen.

- Een compleet Metal Monster O.G. mag geen zwaard en/of wapen dragen.**



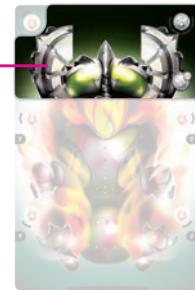
### DE WAPENKAMER voor de verzamelaars

Het jeen monster(set) waarop je een harnas of wapenkaart kunt leggen? Plaats de kaarten dan in je wapenkamer.

Een wapenkamer kan maximaal 3 kaarten opslaan. Heb je meer kaarten bemachtigd? Maak dan een keuze, en leg het overschot terug onderop de corresponderende stapels.

Metal Monster-onderdelen kun je altijd kwijt. Deze zouden dus nooit in je wapenkamer moeten liggen!

Eén of meer gelijke harnasonderdelen:  
**OOPSIE POOPSHIE**



### OOPSIE POOPSHIE! eenmaal per beurt

Een monster met één of meer gelijke harnasonderdelen mag de speciale actie 'Oopsie Poopshie' spelen.

Draai tijdens de zoekbeurt naar monstersetts eerste kaartje om. Was dit niet het kaartje dat je wilde, zeg dan hardop "**OOPSIE POOPSHIE!**". Draai dit kaartje direct weer om en draai vervolgens twee andere kaartjes.

### REGELS OOPSIE POOPSHIE:

- Alleen het **eerste kaartje** dat je omdraait kun je met Ooopsie Poopshie terugdraaien.
- Heb je Ooopsie Poopshie gespeeld? Dan mag je **het teruggedraaide kaartje** in dezelfde beurt **niet nogmaals omdraaien**.
- Ooopsie Poopshie **mag niet** gebruikt worden in combinatie met '**Prophet, of het Alziend Oog**'

Twee of meer gelijke harnasonderdelen:  
**ALZIEND OOG**



### ALZIEND OOG eenmaal per beurt

Een monster met twee of meer gelijke harnasonderdelen mag de speciale actie 'Alziend oog' spelen.

### REGELS ALZIEND OOG:

- Draai tijdens je zoekbeurt naar monstersetts **niet twee, maar drie kaartjes** om

Drie of meer gelijke harnasonderdelen:  
**WAKKER WORDEN!**



### WAKKER WORDEN! eenmaal per beurt

Een monster met drie gelijke harnasonderdelen mag de speciale actie 'Wakker Worden' spelen. Met deze speciale actie kun je het 13e Monster aanvallen nadat deze in slaap is gevallen door het spelen van Super Nova!

### REGELS WAKKER WORDEN:

- Heb je de aanval gewonnen, dan win je een monsterset van Ghost naar keuze!
- De overgebleven sets worden weer opengedraaid en zijn dus ook weer vrijelijk aan te vallen door jou of je tegenspelers.
- Heb jij, of een andere speler dan de originele eigenaar van het 13e Monster, uiteindelijk een compleet 13e monster overwonnen? Dan mag deze opnieuw Ghost's speciale actie 'Super Nova' spelen (*dit mag eenmaal per speler, per spel*)
- Heb je verloren? Dan blijft het 13e monster slapen en mag een monsterset of harnasonderdeel afpakken van de aanvaller.

### BONUS!

Je bent nu zo goed beschermd dat het 13e Monster geen 'Super Nova' meer mag spelen op het onderliggende monster! Ook krijg je +10 HP op de eindscore (*meer info, zie: Het Spel Winnen*).

## AANVALS- EN VERDEDIGINGSTACKTIEKEN

### AANVALLEN VAN MONSTERS OF LOSSE MONSTERSETS, eenmaal per beurt

Het aanvallen en verdedigen van monsters of losse monstersetts gaat hetzelfde als bij 13 Monsters - The Game (*zie handleiding 13 Monsters the Game*). Wel kan de aanval of verdediging worden beïnvloed door één of meerdere Armed to the Teeth-kaarten.



### ONTWAPENEN eenmaal per beurt

Val je een monsterset aan waar een harnasonderdeel op ligt, dan moet je deze monsterset eerst ontwapenen.

- Geef aan welke monsterset je wilt aanvallen **met welk onderdeel van jouw monster je dit doet**.
- Gooi eenmaal met de speciale Armed tot the Teeth dobbelstenen.
- Tel het aantal gegooide zwaarden bij elkaar op.
- Heeft jouw aanvallende monsterset een harnasonderdeel waar zwaarden op staan? Tel deze dan bij de gooien op.

### Nu is het de beurt van je tegenspeler

- De tegenspeler gooit eenmaal met de speciale Armed to the Teeth dobbelstenen.
- Tel het aantal gegooide schilden bij elkaar op.
- Heeft de verdedigende monsterset een harnasonderdeel waar schilden op staan? Tel deze dan bij de gooien op.

### REGELS ONTWAPENEN:

- De speler met het hoogste totaal aan zwaarden of schilden wint en mag het harnasonderdeel van de tegenstander hebben.
- Bij gelijkspel wint de verdediger.

Heb je als aanvallende speler een monsterset succesvol ontwapend, dan mag je ook de onderliggende monsterset nog aanvallen volgens de basisregels (*zie handleiding 13 Monsters - The Game*).

Weet je jouw zojuist ontwapende monsterset succesvol te verdedigen tegen een aanval door een monster met harnas? **Dan win je de onderliggende monsterset. Niet het harnas!**



## METAAL MENTALITEIT

Met de expansion Armed to the Teeth introduceren we een nieuw element, gehele met eigen speciale krachten en gebreken: METAAL!

### BEN JIJ EEN METALHEAD?

#### METAL MONSTERS IN DE AANVAL

**eenmaal per beurt**

Een Metal Monster (of een set daarvan) is extra sterk (AP) maar wel minder gezond (HP). Een metal monster kan, net als de 'gewone' monsters, dezelfde speciale acties uitoefenen.

Ook telt een Metal Monster O.G. mee in het behalen van de Elemental Master-overwinning.



Drie gelijke onderdelen:  
**METAL MONSTER O.G.**

#### METAL MONSTER O.G. (20 HP)

- Een Metal Monster O.G. mag tijdens het vechten 6x gooien.
- Bij gelijkspel wint de **verdedigende** partij.
- Een Metal Monster O.G. mag op het einde van de gooibeurt **2 van de overgebleven dobbelstenen uit de laatste worp** meetellen. Deze tel je dus bovenop de apart gelegde dobbelstenen met gelijke ogen.
- Een Metal Monster O.G. mag ook de speciale actie: 'Wakker worden' spelen



Eén gelijkend onderdeel:  
**METAL MONSTER MORMEL**

#### METAL MONSTER MORMEL (7 HP)

- Een Metal Monster Mormel wint tijdens de aanval of verdediging ook door 5 dobbelstenen in dezelfde ogen te gooien. Zo win je dus bijvoorbeeld ook met vijf dobbelstenen met 1 oog!



Twee gelijke onderdelen:  
**METAL MONSTER GEDROCHT**

#### METAL MONSTER GEDROCHT (15 HP)

- Een Metal Monster Gedrocht mag op het einde van de gooibeurt **1 van de overgebleven dobbelstenen uit de laatste worp** meetellen. Deze tel je dus bovenop de apart gelegde dobbelstenen met gelijke ogen.

#### WAPENS EN SCHILDEN

Heb je **een wapen kunnen plaatsen naast een compleet (niet-Metal O.G.) monster?** Goedzo! Dit helpt bij het aanvallen of verdedigen van een onderliggend monsterset.

##### Een wapen helpt bij de aanval

Je mag tijdens de aanval in een gevecht om monsterset, **+3 punten optellen** bij je totale goo met de normale dobbelstenen.

##### Een schild helpt bij de verdediging

Je mag tijdens de verdediging in een gevecht om monsterset, **+3 punten optellen** bij je totale goo met de normale dobbelstenen.



DUURZAAMHEIDS-TOKENS (2x)



**SCHILD + WAPEN IN HETZELFDE ELEMENT: EEN VOOR ALLE, ALLE VOOR MIJ!**

#### EEN VOOR ALLE, ALLE VOOR MIJ!

**eenmaal per beurt**

Heb je een **wapen en een schild uit hetzelfde element** naast je monster liggen, dan kan je deze gebruiken om een losliggende monsterset van je tegenstander af te pakken zonder aan te vallen! Dus, géén onderdeel van een compleet monster.

#### REGELS EEN VOOR ALLE, ALLE VOOR MIJ:

- Je kunt alleen een losse monsterset afpakken van het element waarover je sterker bent.

**Een zwaard of schild van het element vuur** mag een monsterset afpakken met het element **aarde**.

**Een zwaard of schild van het element aarde** mag een monsterset van het element **lucht** pakken, enzovoorts (zie overzicht hieronder).



Vuur sterker tegen  
Aarde



Aarde sterker tegen  
Lucht



Lucht sterker tegen  
Water



Water sterker tegen  
Vuur



Ghost sterker  
tegen Alle andere  
elementen

#### SPECIALE ACTIES

De wapens en schilden zijn doordacht met elementaire magie. Deze magie gebruiken kost wel behoorlijk wat kracht van je wapen en zorgen ervoor dat alle (overgebleven) duurzaamheid tokens in één keer worden opgebruikt!



**SCHILD + WAPEN: EENHEID**

##### EENHEID!

Heb je een **wapen én schild** naast je monster liggen waarmee je aanvalt of verdedigt, dan kan je de speciale actie 'Eenheid' spelen. Je krijgt dan niet 3 maar 6 extra punten die je mag optellen bij je laatste goo.

##### REGELS EENHEID:

- Bij het spelen van deze actie verspeel je **alle overgebleven duurzaamheid tokens van je wapen**.

#### WAKKER WORDEN!

Heb je een wapen en schild van hetzelfde element naast je monster liggen? Dan mag je ook 'Wakker Worden!' spelen. Deze speciale actie stelt je in staat het slapende 13e Monster aan te vallen als je tegenspeler hiermee Super Nova heeft gespeeld!



**REGELS 'WAKER WORDEN':**

- Heb je de aanval gewonnen, dan win je een monsterset van Ghost naar keuze!
- De overgebleven sets worden weer opengedraaid en zijn dus ook weer vrijelijk aan te vallen door jou of je tegenspelers.
- Heb jij, of een andere speler dan de originele eigenaar van het 13e Monster, uiteindelijk een compleet 13e monster overwonnen? Dan mag deze opnieuw Ghost's speciale actie 'Super Nova!' spelen (**dit mag eenmaal per speler, per spel.**)
- Heb je verloren? Dan blijft het 13e monster slapen en mag dan geen monsterset of harnasonderdeel afpakken van de aanvaller.
- Bij het spelen van deze actie raak je alle overgebleven duurzaamheid tokens van het wapen of schild kwijt.

**HET SPEL WINNEN**

Het spel winnen gaat, net als bij 13 Monsters - The Game, op twee manieren. Of door Beast Master Supreme te worden of door Elemental Master te worden.

**WINNEN DOOR BEAST MASTER SUPREME**

Tel na het spelen van de laatste ronde alle HP van je monsters, en eventueel harnassen, bij elkaar op. De speler met de hoogste HP wint.

**Puntentelling 'Normale monsters'**

Mormel:	10 HP
Gedrocht:	20 HP
Monster O.G.:	40 HP
13th Monster:	60 HP

**Puntentelling Metal monsters**

De Metal Monsters hebben minder HP. Bestaat jouw monster uit één of meerdere gelijke Metal Monsteronderdelen?

**Dan is de puntentelling als volgt:**

Metal Monster Mormel:	7 HP
Metal Monster Gedrocht:	15 HP
Metal Monster O.G.:	20 HP

**PUNTENTELLING VOLLEDIG HARNAS**

Heeft een of meerdere van jouw monsters een harnas bestaande uit drie gelijke onderdelen, dan krijg je daarvoor een bonustelling.

**Compleet harnas: +10 HP**

**WINNEN DOOR ELEMENTAL MASTER TE WORDEN**

Je kan ook Elemental Master worden door vier Monster O.G.'s te verzamelen in verschillende elementen.

**Regels winnen als Elemental Master**

- Een Metal Monster O.G. telt ook als element
- Het 13th Monster telt ook als element **mits deze niet slaapt door het spelen van Supernova!**

**HAVE A GRUESOME GOOD TIME!**

**METAL MONSTERS****1 GLECK****ARMOUR****WEAPONS****WIND PIERCER****SMOLDERING BLAZE****FEATHERED TYPHOON**

## ARMÉS JUSQU'AUX DENTS

Notre nouveau héros Trall a eu la vie dure. Travaillant pour un méchant forgeron, Trall vivait dans des conditions difficiles, sous une chaleur de plombs et recevait des coups sur la tête. Enchaînée et maltraité, Trall a travaillé dur dans l'atelier sombre et moisi de son maître.

Jusqu'à ce jour ! Ce beau jour ! Ce jour-là, son maître est parti précipitamment, dans sa hâte il a oublié d'éteindre le four ! Sans réfléchir, Trall fit fondre ses chaînes et s'enfuit.

Cours Trall, cours !

Cours vers la terre promise, cours dans le désert, cours vers l'inconnu...

Neuf et solitaire dans ce vaste monde, ce monstre désormais fort et fidèle est à la recherche de nouveaux amis. Des amis qui peuvent le rendre autonome mais surtout des amis qui peuvent lui tenir compagnie.

A chaque fois qu'une partie de monstre se détache à l'horizon, Trall est le premier à l'accueillir. C'est votre mission en tant que maître des Bêtes d'utiliser son savoir-faire et ses connaissances à votre avantage.

Armé jusqu'aux dents est une extension de 13 Monstres - Le Jeu.

- Avec un harnais, vous pouvez faire votre durement gagné protéger les monstres des attaques.
- Avec les armes, vous pouvez créer votre propre monstre Rendre plus fort.
- Avec les monstres métalliques, vous pouvez également utiliser un mémoire moins forte une armée de monstres construire et gagner la partie.



## BUT DU JEU

Collectez autant de monstres que possible et devenez le Maître suprême des monstres ou collectez 4 monstres O.G complets composés de quatre éléments différents pour devenir un Maître des éléments.

## CONTENU D'ARMÉS JUSQU'AUX DENTS

- 9 cartes Monstres métalliques
- 15 cartes Armure
- 10 cartes Arsenal
- 5 dés spéciaux Armés jusqu'aux dents
- 20 jetons de Durabilité



## CONFIGURATION DU JEU

Mélangez toutes les cartes du jeu original et placez-les, logo vers le haut dans une grille de neuf par neuf. Placez la carte du logo au milieu.

Triez et mélangez également les cartes « Armés jusqu'aux dents » et placez-les face cachées en trois piles.

### Pile 1 – Cartes Armure

### Pile 2 – Carte Arsenal (boucliers et armes)

### Pile 3 – Cartes Monstres métalliques

Placez la figurine Trall au milieu de la grille sur la carte du logo.

## LE JEU

Quand c'est votre tour, selon les monstres ou les cartes Armés jusqu'aux dents que vous possédez/ n'avez pas, vous pouvez effectuer les actions suivantes :

- Échangez des ensembles de monstres ou des pièces Armés jusqu'aux dents, *aussi souvent que vous le souhaitez pendant votre tour*

### 13 MONSTERS, ACTIONS ORIGINALES (voir le manuel de 13 monsters - Le Jeu)

- Sacrifier, *autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour*
- Permafrost, *une fois par tour*
- Prophète, *une fois par tour*
- Super Nova, *une fois par joueur et par partie*
- Rechercher des ensembles de monstre, *une fois par tour*

## UTILISATION DE TRALL (uniquement possible avec la miniature / carte 3D de Trall)

- Forger, *une fois par tour*
- Voler, *une fois par tour*

## ARMÉ JUSQU'AUX DENTS POUVOIRS SPÉCIAUX

- Gérez Arsenal, *autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour*
- Oopsie Poopsie, *une fois par tour*
- L'œil qui voit tout, *une fois par tour*
- Réveille-toi!, *une fois par tour*

## TACTICS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

- Attaquer des monstres ou des ensembles de monstres seuls (voir le manuel 13 Monsters - Le Jeu), *une fois par tour*
- Désarmer, *une fois par tour*
- Utiliser des tactiques spéciales d'attaque et de défense, *une fois par tour*
- Contrôler la durabilité de l'arsenal

## RECHERCHER LES PAIRES DE MONSTRES (voir manuel 13 Monsters - Le Jeu)

Si vous avez trouvé une paire de monstres alors votre tour recommence et vous pouvez rejouer les actions ci-dessus en fonction de ce que vous possédez.

## ASTUCE !

Voulez-vous commencer plus vite avec ces actions et réduire le temps de jeu de 50% ?

Donnez alors à chaque joueur un « gnome » pour commencer (voir les règles de 13 Monsters - Le Jeu). Chaque joueur peut alors piocher une carte parmi les 3 piles « Armé jusqu'aux dents ».

## L'UTILISATION DE TRALL

Avez-vous trouvé une paire de monstres ou capturé une paire de monstres en attaquant ou en défendant (sauf les monstres gagnés avec Supernova) ? Alors Trall accourt vers vous ! Trall reste en votre possession jusqu'à ce qu'un autre joueur trouve ou capture une paire de monstres.

Ce n'est que si vous avez la carte 3D / statuette Trall que vous êtes autorisé à effectuer les actions suivantes durant votre tour :

### FORGER

*une fois par tour*

Lancez une fois les dés spéciaux Armés jusqu'aux dents. Vous trouverez toujours une ou deux épées, boucliers et enclumes sur ces dés.

Additionnez le nombre d'icônes d'enclume lancé pour déterminer dans quelle pile vous pouvez piocher.



## 2 icônes d'enclume (ou plus)

Prenez une tuile de la pile « Armure ». L'armure protège les parties de votre monstre des attaques directes.

## 3 icônes d'enclume (ou plus)

Prenez une carte de la pile « Monstres métalliques ». Les monstres métalliques renforcent votre armée de monstres et ont une attaque puissante.

## 4 icônes d'enclume (ou plus)

Prenez une tuile de la pile « Arme ». Les armes et boucliers vous aident à attaquer ou à défendre les monstres.

**TIP!** Pour un jeu plus offensif, placez les «monstres métalliques» comme première pile.

## VOLER

*une fois par tour*

Si un adversaire a une carte dans son arsenal, vous pouvez essayer de la voler.

Lancez une fois les dés spéciaux Armés jusqu'aux dents. Comptez le nombre d'icônes d'épée lancées.

C'est maintenant au tour de votre adverse d'essayer de contrer votre action de vol !

L'adversaire lance une fois les dés spéciaux Armés jusqu'aux dents. Comptez le nombre d'icônes de bouclier lancé.

Avez-vous lancé un plus grand nombre d'épées que les boucliers de votre adversaire ? Alors, votre action de vol est réussie et vous pouvez prendre la carte voulue dans son arsenal.

Votre adversaire a-t-il eu un plus grand nombre de boucliers ? Malheureusement, la carte reste propriété de son propriétaire légitime. Rien ne se passe.

## GAGNANT(E)



## PERDANT(E) :

## ARMÉ JUSQU'AUX DENTS POUVOIRS SPÉCIAUX

### GÉRER ARSENAL *de fois que vous le souhaitez pendant votre tour*

Chaque armure se compose de trois parties qui correspondent aux trois parties des monstres. (Haut, milieu et bas).

Avez-vous obtenu une armure ou une arme en forgeant ou en volant ? Alors vous devez immédiatement la mettre au bon endroit.

- Placez-la sur une paire de monstre faisant partie d'un monstre complet ou une paire de monstre seule. **Toute partie d'un monstre métallique ne peut pas porter d'armure.**

- Une carte d'arsenal (arme ou bouclier) ne peut être placée qu'a cote d'un monstre complet.**  
Le bouclier à gauche et l'arme à droite. Un monstre peut porter au maximum une arme et un bouclier

**Un monstre métallique complet O.G ne doit pas porter de bouclier / arme.**



### LA CHAMBRE D'ARMES *pour les collectionneurs*

**Vous n'avez pas de monstre (ensemble) sur lequel mettre une carte d'armure ou d'arme?**

**Placez ensuite les cartes dans votre arsenal!**

Une armurerie peut stocker jusqu'à 3 cartes.

Avez-vous reçu plus de billets? Faites ensuite un choix et remettez le surplus au bas des piles correspondantes.

*Vous pouvez toujours placer des pièces de Metal Monster. Donc, ceux-ci ne devraient jamais être dans votre arsenal!*



### OOPSIE POOPSTIE! *une fois par tour*

Un monstre possédant sur lui une ou plusieurs pièces d'armure correspondantes peut jouer l'action spéciale « Ooopsie Poopstie »

Lors de votre recherche de monstres, vous tournez la première tuile. Pas la tuile que vous vouliez tourner? Dites "OOPSIE POOPSTIE!" à voix haute et retournez ce carte tout de suite. Continuez maintenant à retourner deux autres tuiles à la recherche d'une correspondance.

### RÈGLES DE 'OOPSIE POOPSTIE':

- Seule la première carte que vous retournez peut-être utilisée pour l'action « Ooopsie Poopstie »
- Avez-vous joué Ooopsie Poopstie ? Vous **ne pouvez pas retourner cette carte de nouveau** durant ce tour.
- Ooopsie Poopstie **ne peut pas** être utilisée en conjonction avec les actions « Prophète » et « l'œil qui voit tout »



### L'ŒIL QUI VOIT TOUT *une fois par tour*

Un monstre avec au moins une ou deux pièces d'armures sur lui correspondantes peut jouer l'action spéciale « l'œil qui voit tout ».

-Ne retournez **pas deux mais trois cartes** pendant votre recherche de paires de monstres !

### RÈGLE DE L'ŒIL QUI VOIT TOUT :

- L'œil qui voit tout ne peut pas être utilisé en conjonction avec « Ooopsie Poopstie » ou « Prophète »



### RÉVEILLE-TOI ! *une fois par tour*

Un monstre avec trois pièces d'armure correspondantes peut jouer l'action spéciale « Réveille-toi ». Cette action spéciale vous permet d'attaquer le 13e monstre après qu'il se soit endormi en ayant joué Supernova.

### RÈGLES RÉVEILLE-TOI:

- Si vous gagnez l'attaque, vous gagnez une paire du 13e monstre Ghost de votre choix !
- Les autres parties de 13e monstres sont de nouveaux disponibles pour être attaquées pas vous ou vos adversaires
- Avez-vous ou l'un de vos adversaires pu récupérer toutes les parties du 13e Monstre ? Alors vous pouvez avec celui-ci jouer Supernova de nouveau (**Une fois par partie et par joueur**)
- Avez-vous perdu ? Alors le 13e Monstre reste endormi, il **n'est cependant pas** autorisé à vous prendre une paire de monstre ou une pièce d'armure. Rien ne se passe.

### BONUS !

Vous êtes maintenant si bien protégé avec votre armure complète que le 13e Monstre n'est pas autorisé à jouer Supernova sur votre monstre se trouvant sous votre armure !

### Aussi!

Vous obtenez aussi +10HP sur le score final. (Plus d'informations, voir Gagner la partie.)

## TACTIQUES D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

### ATTAQUER DES MONSTRES OU DES PAIRES DE MONSTRES SEULES *une fois par tour*

Attaquer et défendre des monstres ou des paires de monstres seules est la même chose que dans 13 Monsters je jeu (voir manuel du jeu original.)

Cependant l'attaque ou la défense peut être influencée par une ou plusieurs cartes de l'extension Armé jusqu'aux dents.



### DÉSARMER

#### *une fois par tour*

Si vous attaquez une paire de monstres contenant une arme, vous devez d'abord désarmer cette paire de monstres.

- Indiquez quelle paire de monstres vous voulez attaquer **et avec quel monstre vous allez le faire**
- Lancez une fois les dés spéciaux Armés jusqu'aux dents. Additionnez le nombre d'épées lancées grâce aux dés.
- Votre monstre attaquant contient-il une arme avec des icônes d'épées dessus ? Alors ajoutez ce nombre au lancer

**Maintenant c'est au tour de votre adversaire.**

- L'adversaire lance une fois les dés spéciaux Armés jusqu'aux dents Additionnez le nombre de **boucliers** obtenus grâce aux dés.
- Votre paire de monstre ou monstre attaqué possède une pièce d'armure avec des icônes de boucliers dessus ? Alors ajoutez ce nombre au lancer

### RÈGLES DE DÉSARMER:

- Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre d'épées ou de boucliers gagne et peut avoir la pièce d'armure de l'adversaire
- En cas d'égalité, le défenseur gagne.

Si vous avez réussi à désarmer une paire de monstre en tant qu'attaquant, vous pouvez également attaquer la paire de monstre sous-jacent selon les règles du jeu original (voir manuel 13 Monsters - Le Jeu).

Pouvez-vous défendre avec succès votre monstre nouvellement désarmé contre une attaque par un monstre avec une arme? **Ensuite, vous gagnez l'ensemble d'échantillons sous-jacent. Pas l'armure!**



## MENTALITÉ DE MÉTAL

Avec l'extension Armés jusqu'aux dents, nous introduisons un nouvel élément, il a ses propres forces et défauts : LE MÉTAL !

### ÊTES-VOUS UN METALHEAD ?

#### MONSTRES MÉTALLIQUES À L'ATTaque

*une fois par tour*

Un monstre de métal (ou une partie de ceux-ci) est extra fort (AP) mais moins sain (HP). Un monstre en métal peut effectuer les mêmes actions spéciales, tout comme les monstres normaux de 13 Monsters le jeu.

Un monstre métallique compte également O.G. participe à la victoire en tant que Maître des Éléments.

Le plus grand avantage des monstres de métal réside dans l'attaque.



Une partie de monstre métallique:  
**MONstre MÉTALLIQUE GNOME**

#### MONstre MÉTALLIQUE GNOME (7 HP)

- Un monstre composé d'au moins une partie de monstre métallique gagne pendant l'attaque ou la défense en lançant 5 dés possédant tous le même nombre.

Par exemple vous gagnez également avec cinq dés tombants tous sur le 1 !



deux parties de monstre métallique  
**MONstre MÉTALLIQUE ABOMINATION**

#### MONstre MÉTALLIQUE ABOMINATION (15 HP)

- Un monstre composé d'au moins deux parties de monstre de métal égaux peut à la fin du lancer choisir **un des** dés restants qui n'appartiennent pas aux dés lancés séparément et ajouter ses points au score final.



Three parts of the same Metal Monster:  
**METAL MONSTER O.G.**

#### MONstre MÉTALLIQUE O.G. (20 HP)

- MONstre MÉTALLIQUE O.G. peut lancer 6 fois pendant la bataille.
- MONstre MÉTALLIQUE O.G. peut à la fin du lancer choisir deux dés qui n'appartiennent pas aux dés lancés précédemment et ajouter leurs points au score final.
- Toutefois, En cas d'égalité, le défenseur gagne.
- MONstre MÉTALLIQUE O.G. peut jouer « Réveille-toi »

#### RÈGLES D'ACTION SPÉCIALES: RÉVEILLEZ-VOUS

*une fois par tour*

A metal Monster O.G. may use the abovementioned advantages in a battle with the ghost.

- Si vous avez gagné l'attaque, vous en gagnez une ensemble monstre de Ghost de votre choix!
- Les jeux restants sont retournés ouvert et sont donc à nouveau librement allumés tomber par vous ou vos adversaires.
- Avez-vous, ou un joueur autre que l'original propriétaire du 13e monstre, éventuellement un surmonter le 13e monstre complet? Alors tu peux celui-ci à nouveau promotion spéciale de Ghost "Super Jouez à Nova! " (Ceci est permis une fois par joueur, par Jeu).
- Avez-vous perdu? Puis le 13e monstre reste dormir et puis pas de jeu d'échantillons ou prendre une partie de l'armure de l'attaquant.

#### ARMURES ET BOUCLIERS :

Avez-vous réussi à placer une arme à côté d'un monstre complet (non métallique) ? bien joué ! Cela apporte un avantage supplémentaire.

Avez-vous une arme pour vous aider pendant l'attaque ? Alors lors d'une attaque dans une bataille, vous pouvez ajouter **+3 points** à votre lancer de dés originaux.

Avez-vous un bouclier pour vous aider à vous défendre ? Alors lors **d'une défense** dans une bataille vous pouvez ajouter **+3 points** à votre lancer de dés originaux.



#### DURABILITÉ JETONS (2x)



**BOUCLIER + ARME DANS LE MÊME ÉLÉMENT UN POUR TOUS, TOUT POUR MOI !**

#### UN POUR TOUS, TOUT POUR MOI !

Si vous avez **une arme et un bouclier du même élément** à côté de l'un de vos monstres, vous pouvez alors prendre une paire de monstre seule de l'un de vos adversaires sans passer par l'attaque !

#### RÈGLE UN POUR TOUS, TOUT POUR MOI :

Vous ne pouvez prendre une paire de monstre seulement si l'élément de votre arsenal est plus fort que l'élément de la paire :

- Une **épée ou bouclier de l'élément feu** peu prendre une paire de monstre appartenant à l'élément terre
- Une **épée ou bouclier de l'élément terre** peu prendre une paire de monstre appartenant à l'élément air
- Le propriétaire **de l'arme et du bouclier terrestre** peut voler un ensemble de **monstres aériens** lâches

(Et ainsi de suite (voir aperçu ci-contre))



**Le feu** est plus fort que **la terre**



**La Terre** est plus forte que **l'air**



**L'air** est plus fort que **l'eau**



**L'eau** est plus forte que **le feu**



**Ghost** est plus fort que **TOUT**



- En jouant cette action vous perdez **tous vos jetons** de durabilité

#### RÉVEILLE-TOI !

Avez-vous une arme ou un bouclier du même élément à côté de votre monstre ? Alors vous pouvez également jouer l'action « réveille-toi ». Cette action spéciale vous permet d'attaquer le 13e monstre endormi si votre adversaire à jouer l'action Supernova.



#### ARMURES ET BOUCLIERS: UNITÉ

##### UNITÉ

Si vous avez une arme ou bouclier à côté de votre monstre que vous utilisez pour attaquer ou défendre, vous pouvez jouer l'action spéciale « Unité ». Vous ne recevrez alors pas 3 mais 6 points supplémentaires à additionner avec votre lancer.

##### RÈGLE UNITÉ

- En jouant cette action vous perdrez tous les jetons de durabilité restants de votre arme
- Un pour tous et tout pour moi !
- Si vous avez un bouclier et une arme appartenant au même élément (eau, terre, air, feu, ghost) vous pouvez alors voler une paire de monstre seule d'un de vos adversaires sans l'attaquer ! (Ne faisant donc pas partie d'un monstre complet).



## RÈGLE RÉVEILLE-TOI:

- Si vous gagnez l'attaque vous remportez une paire du monstre Ghost de votre choix !
- Les paires restantes sont de nouveau attaquable par vous ou vos adversaires
- Avez-vous ou l'un de vos adversaires réussis à acquérir le 13e monstre ? Vous pouvez donc jouer Supernova (une seule fois par joueur et par partie)
- Avez-vous perdu ? Le 13e monstre reste endormi mais n'est pas autorisé à vous prendre quelque chose, rien ne se passe.
- En jouant cette action, vous perdez tous vos jetons de durabilité restants

## GAGNER LA PARTIE

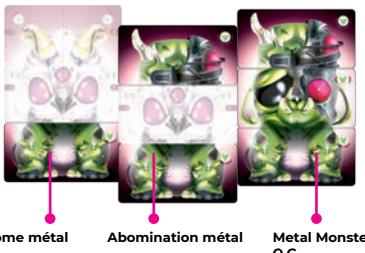
Gagner le jeu se fait de deux manières, tout comme avec 13 Monsters le jeu. Soit en devenant Maître des éléments soit maître Suprême des monstres.

### GAGNEZ EN ÉTANT LE MAITRE SUPRÈME DES MONSTRES

En additionnant les points HP de vos monstres et éventuellement armures à la fin du dernier tour le joueur ayant le plus de points gagne.

#### Notation monstres normaux :

Gnome :	10 HP
Abomination:	20 HP
O.G:	40 HP
13e Monstre :	60 HP



#### Notation des monstres métalliques :

Votre monstre est-il composé d'une ou plusieurs pièces de monstre métalliques identiques ? Alors le score est le suivant :

#### Than, the count is as follows:

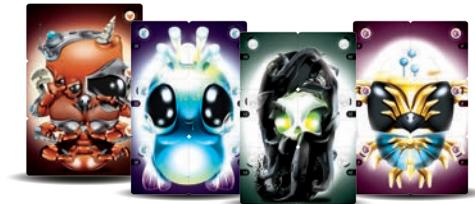
Gnome métal :	7 HP
Abomination métal :	15 HP
O.G métal :	20 HP



#### NOTATION DES ARMURES COMPLÈTES :

Si un ou plusieurs de vos monstres ont une armure **composée de trois parties égales**, vous recevrez un bonus de points.

Armure complète : + 10 HP



#### GAGNEZ EN DEVANT LE MAITRE DES ÉLÉMENTS :

Vous pouvez également devenir un maître élémentaire en collectant quatre monstres O.G de différents éléments

#### Règles gagnantes en tant que maître élémentaire

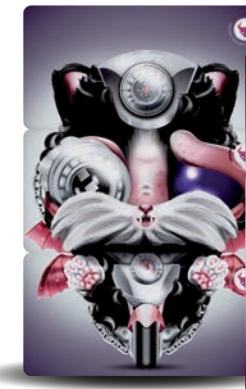
- Un monstre de métal O.G compte aussi comme un élément
- Le 13e monstre compte également comme un élément seulement s'il n'a pas joué Supernova avant

**HAVE A GRUESOME GOOD TIME!**



## METAL MONSTERS

1  
GLECK



2  
TIWINDIA



## ARMOUR



## WEAPONS



DUSK POUNDER  
FIERY WILL BREAKER

GRIM FATE

SPLASH VANQUISHER  
SHOULDERING BLADE

DELUSED BONE MAZE  
FEATHERED TYPHOON



OBSEDIAN MEGALITH  
SMOLDERING BLAZE

FEATHERED TYPHOON

## BEWAFFNET BIS AN DIE ZÄHNE

Unser neuer Held Trall hat es schwer gehabt. Trall arbeitete für einen bösen Metallschmied und lebte unter schwierigen Bedingungen. Enorme Hitze und harte Schläge auf den Kopf waren an der Tagesordnung.

Gefesselt und niedergeschlagen arbeitete Trall hart in der dunklen und muffigen Werkstatt seines Meisters. Bis dahin eines Tages. Dieser schöne Tag!

In diesem Tag ließ sein Meister Hals über Kopf. In aller Eile vergaß er, den Ofen auszuschalten! Ohne nachzudenken, schmolz Trall seine Ketten und rannte weg. Lauf, Trall, lauf! Lauf in das gelobte Land. Lauf in die Wildnis. Lauf. In das Unbekannte ... Neu und einsam in der weiten Welt sucht dieses starke und loyale Monster Freunde.

Freunde, die ihn selbstständig machen können, aber - was noch wichtiger ist - Freunde, die ihm Gesellschaft leisten können. Immer wenn sich ein neues Monster (Teil) vom Horizont abhebt, steht Trall als erster an der Wiege des Neugeborenen.

Es ist Ihre Aufgabe als Bestienmeister, seine Handwerkskunst und sein Wissen zu Ihrem Vorteil einzusetzen.

*Bis an die Zähne bewaffnet* ist eine Erweiterung auf 13 Monster - Das Spiel.

- Mit Rüstung kannst du deine Monster vor den bevorstehenden Angriffen der Gegner schützen.
- Mit dem Arsenal kannst du deinen Monstern eine super mächtige Ladung geben.
- Mit den Metallmonstern kannst du eine große Monsterarmee aufbauen, auch ohne das stärkste Gedächtnis zu haben.



## ZIEL DES SPIELS

Sammle so viele Monster wie möglich und werde Beastmaster Supreme oder sammle 4 komplette Monster OGs, die aus vier verschiedenen Elementen bestehen, um Elemental Monster zu werden.

## INHALT DES SPIELS

- 9 Metallmonsterplättchen
- 15 Rüstungsplättchen
- 10 Waffenplättchen
- 5 spezielle Zu den Zähnen bewaffnet würfel
- 20 Haltbarkeit tokens



## SPIELEINRICHTUNG

Mische zuerst alle regulären Kacheln und richte das Spiel wie gewohnt ein.

Mische dann die Rüstungsplättchen. Legen Sie sie in der folgenden Reihenfolge von oben nach unten in drei Stapel an der Seite des Kachelgitters:

- Stapel 1 - Rüstungskarten**  
**Stapel 2 - Waffenkarten**  
**Stapel 3 - Metallmonstercarten**

Platzieren Sie die Trall-Miniatur in der Mitte des Gitters auf der Logo-Karte.

## DAS SPIEL

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie die folgenden Aktionen ausführen, je nachdem, welche Monster oder Karten mit den Zähnen bewaffnet Sie haben / nicht haben:

- Tausche Monstersets oder bewaffnete Teile *so oft du willst während deines Zuges* gegen die Zähne

### 13 MONSTER ORIGINALAKTIONEN (SIEHE HANDBUCH 13 MONSTER DAS SPIEL)

- Opfer, *so oft du willst, wenn du an der Reihe bist*
- Permafrost, *einmal pro Runde*
- Prophet, *einmal pro Spielzug*
- Super Nova, *einmal pro Spieler und Spiel*
- Monstersets suche, *einmal pro Spielzug*



## TRALLS HANDWERKS KUNST ((nur mit der Trall Miniatur / Spielkarte möglich))

- Einmal pro Spielzug *schmieden*
- Einmal pro Spielzug *stehlen*

## ARMED TO THE TEETH BESONDRE KRÄFTE!

- Verwalte Arsenal *so oft du willst in deinem Zug*
- Oopsie Poopsie, *einmal pro Spielzug*
- All seeing Eye, *einmal pro Spielzug*
- Wakey Wakey!, *einmal pro Spielzug*

## ANGRIFFE- UND VERTEIDIGUNGSTAKTIKEN

- Einmal pro Spielzug* Monster oder einzelne Monstersets angreifen (*siehe handbuch 13 Monsters im Spiel*)
- Einmal pro Spielzug* entwaffen
- Wende *einmal pro Spielzug* spezielle Angriffs- und Verteidigungstaktiken an
- Haltbarkeit verwalten

## AUF DER SUCHE NACH MONSTERSETS (siehe Handbuch 13 Monster - Das Spiel)

Sobald Sie ein anderes Monsterset gefunden haben, beginnt Ihr Zug erneut und je nach Sammlung können Sie die oben genannten Aktionen erneut ausführen.

## TRINKGELD!

**Möchten Sie mit diesen Aktionen schneller beginnen und die Spielzeit um 50% verkürzen?**

Geben Sie dann jedem Spieler zunächst einen "Köter" (siehe Regeln 13 Monster im Spiel). Jeder Spieler kann dann eine Karte aus allen drei Stapeln "Bewaffnet bis zu den Zähnen" ziehen.

## TRALLS HANDWERKS KUNST

Hast du Monster Set gefunden oder ein Monster Set erobert, während du angegriffen oder verteidigt hast (außer Monster, die von Supernova gewonnen wurden!) Dann kommt Trall zu dir gerannt. Trall bleibt in deinem Besitz, bis ein anderer Spieler ein Monsterset findet oder einfängt.

**Nur wenn Sie die Trall-Miniatur / Spielkarte besitzen, dürfen Sie während Ihres Zuges die folgenden Aktionen ausführen:**

## SCHMIEDEN

### Einmal pro Spielzug

Wirf einmal die speziellen Würfel "Armed to the Teeth". Auf diesen Würfeln finden Sie immer ein oder zwei Schwerter, Schilder und Ambosse.

Addieren Sie die Anzahl der geworfenen Amboss-Symbole, um zu bestimmen, von welchem Stapel Sie ziehen können.



## 2 (oder mehr) Amboss-Symbole

Nimm eine Karte aus dem Deck "Metallmonster". Metallmonster stärken deine Monsterarmee und haben einen starken Angriff.

## 3 (oder mehr) Amboss-Symbole

Nimm eine Karte aus dem Stapel "Waffenkarten". Waffen helfen dir, Monstersets anzugreifen oder zu verteidigen.

## 4 (oder mehr) Amboss-Symbole

Nimm eine Karte vom Stapel "Rüstungskarten". Rüstung schützt deine Monsterteile vor direkten Angriffen.

**TIPI!** Platzieren Sie für ein offensiveres Spiel die „Metallmonster“ als ersten Stapel.

## STEhlen

### Einmal pro Spielzug

Wenn ein Gegner eine Karte in seiner Waffenkammer hat, können Sie versuchen, sie zu stehlen.

Wirf einmal die Spezialwürfel Armed to the Teeth. Zählen Sie die Anzahl der geworfenen Schwertsymbole.

**Jetzt ist Ihr Gegner an der Reihe, zu versuchen, Ihrer Diebstahlaktion entgegenzuwirken.**

Der Gegner würfelt einmal mit dem Spezialwürfel Armed to the Teeth. Zählen Sie die Anzahl der geworfenen Schildsymbole.

Hast du mehr Schwerter gewürfelt als die Schilder des Gegners? Dann ist Ihre Diebstahlaktion erfolgreich und Sie können die Karte in die Waffenkammer nehmen. Hat dein Gegner eine höhere Anzahl von Schilden? Leider bleibt die Karte Eigentum ihres rechtmäßigen Besitzers. Nichts passiert.

## GEWINNER!



## VERLIERER(IN):



## BEWAFFNET BIS AN DIE ZÄHNE BESONDERE KRÄFTE

### KLEIDERWECHSEL *während Ihres Zuges so oft Sie möchten*

Jedes Rüstungsteil besteht aus drei Teilen, die die Triade innerhalb der Monster ergänzen. Es gibt eine Oberseite, eine Mitte und eine Unterseite.

Rüstung durch Schmieden, Kämpfen oder Stehlen erhalten? Sie müssen es wenn möglich an der entsprechenden Stelle platzieren.

- Jeder Teil eines Metallmonsters oder eines Metallmonsters O.G. darf **keine Rüstung tragen**.
- Eine Waffenkarte (Schild oder Waffe) darf nur neben ein komplettes Monster gelegt werden. Der Schild links und das Schwert rechts. Ein Monster kann maximal 1 Schild und 1 Waffe tragen. Ein komplettes Metallmonster O.G. darf **kein Schwert und / oder keine Waffe tragen**.



### WAFFENKAMMER *für die Sammler*

Sie haben **kein** Monster (Set), auf das Sie eine Rüstung oder eine Waffenkarte legen können? \ Dann lege die Karten in deine Waffenkammer. In einer Waffenkammer können bis zu 3 Karten aufbewahrt werden. Hast du mehr Tickets bekommen? Treffen Sie dann eine Auswahl und setzen Sie den Überschuss wieder auf den Boden der entsprechenden Stapel.

*Die Metallmonster zählen nicht zu deiner Waffenkammer. Sie müssen dies sofort zu Ihrer Probensammlung hinzufügen.*



### OOPSIE POOPSHI! *einmal pro Runde*

Ein Monster mit einem oder mehreren passenden Rüstungsteilen kann die Spezialaktion "Oopsie Whoopsie" spielen.

Übergeben Sie Ihr erstes Ticket während der Monsterset-Suche. Wenn dies nicht das Ticket war, das Sie wollten, sagen Sie laut "OOPSIE WHOOPSIE!". Drehen Sie diese Karte sofort wieder um und drehen Sie dann zwei weitere Karten um.

### RULES 'OOPSIE POOPSHI':

- Nur die **erste Karte**, die Sie umdrehen, kann mit Oopsie Whoopsie zurückgedreht werden.
- Oopsie Whoopsie sollte **nicht** in Verbindung mit "Prophet" oder das Allsehende Auge" verwendet werden.
- Hast duOopsie Whoopsie gespielt? **Du darfst die umgekehrte Karte nicht im selben Zug umdrehen.**



### ALLSEHENDES AUGE *einmal pro Runde*

Ein Monster mit **zwei oder mehr identischen Rüstungsteilen** kann die Sonderaktion "Allsehendes Auge" spielen.

Drehe während deiner Monsterset-Suche **nicht zwei, sondern drei Karten** um

### REGELN ALLSEHENDES AUGE

Allsehendes Auge sollte **nicht** in Verbindung mit "Oopsie Whoopsie" oder "Prophet" verwendet werden.



### AUFWACHEN! *einmal pro Runde*

Ein Monster mit **drei gleichen Rüstungsteilen** kann die Wake Up-Spezialaktion spielen. Mit dieser Spezialaktion kannst du das 13th Monster angreifen, nachdem es beim Spielen von Super Nova eingeschlafen ist!

### REGELN RULES AUFWACHEN!:

- Wenn du den Angriff gewinnst, gewinnst du ein Monsterset von Ghost deiner Wahl!
- Die restlichen Sets werden wieder geöffnet und können daher von Ihnen oder Ihren Gegnern wieder frei angegriffen werden.
- Haben Sie oder ein anderer Spieler als der ursprüngliche Besitzer des 13. Monsters irgendwann ein komplettes 13. Monster überwunden? Dann können sie erneut Ghosts Spezialaktion "Super Nova!" Spielen (**dies kann einmal pro Spieler und Spiel durchgeführt werden.**)
- Haben Sie verloren? Dann schlafst das 13. Monster und darf dem Angreifer kein Monsterset oder Rüstungsteil abnehmen.



### ENTWAFFNEN *einmal pro Runde*

Wenn Sie ein Monsterset mit einem Rüstungsteil angreifen, müssen Sie dieses Monsterset zuerst entwaffnen.

- Geben Sie an, welches Monsterset **Sie angreifen möchten und mit welchem Teil Ihres Monsters Sie dies tun werden**.
- Würfeln Sie einmal mit dem Spezialwürfel "Armed to the Teeth".
- Addiere die Anzahl der geworfenen Schwerter.
- Hat dein angreifendes Monsterset eine Rüstung mit Schwertern? Dann füge dies dem Wurf hinzu.

### Jetzt ist dein Gegner an der Reihe

- Der Gegner würfelt einmal mit dem Spezialwürfel "Bewaffnet bis zum Zahn".
- Addiere die Anzahl der geworfenen **Schilde**.
- Hat das verteidigende Monsterset eine Rüstung mit Schildern? Dann füge dies dem Wurf hinzu.

### REGELN ENTWAFFNEN:

- Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Schwertern oder Schilden gewinnt und kann die Rüstung des Gegners haben.
- Bei einem Unentschieden gewinnt der Verteidiger.

Wenn Sie als angreifender Spieler ein Monsterset erfolgreich entwaffnet haben, können Sie das zugrunde liegende Monsterset auch gemäß den Grundregeln angreifen (siehe Handbuch 13 Monster - Das Spiel).



**3/4**

## METALLMENTALITÄT

Mit der Erweiterung Armed to the Teeth stellen wir ein neues Element vor, das ganz seine eigenen Stärken und Mängel aufweist: METAL!

### BIST DU EIN METALHEAD?

#### METALLMONSTER IM ANGRIFF

**einmal pro Runde**

Ein Metallmonster (oder ein Satz davon) ist extra stark (AP), aber weniger gesund (HP). Ein Metallmonster kann die gleichen Spezialaktionen ausführen wie das "normale" Monster aus 13 Monsters the Game.

Ein Metallmonster zählt auch O.G. Nimm am Sieg des Elementarmeisters teil.

Der größte Vorteil von Metal Monsters liegt im Angriff.



Ein Teil Metal:  
**METALLMONSTER MISCHLING**

#### METALLMONSTER MISCHLING (7 HP)

- Ein Monster, das aus mindestens 1 gleichem Metallmonstersatz besteht, gewinnt auch während des Angriffs oder der Verteidigung, indem es 5 Würfel in die gleichen Augen wirft. Zum Beispiel gewinnen Sie auch mit fünf Würfeln mit 1 Auge!



Zwei Teile desselben Metallmonsters:  
**METALLMONSTER UNGEHEUR**

#### METALLMONSTER UNGEHEUR (15 HP)

- Ein Monster, das aus mindestens zwei gleichen Metallmonstersätzen besteht, kann am Ende des Wurfs 1 der verbleibenden Würfel auswählen, die nicht zu den separaten platzierten Würfeln gehören, und seine Pips zur Endpunktzahl hinzufügen.

Hast du **eine Waffe, die dir während des Angriffs hilft**? Während eines Angriffs in einem Kampf um Monstersätze können Sie mit den normalen Würfeln +3 Punkte zu Ihrem Gesamtroll hinzufügen.

Hast du **einen Schild, der dir bei der Verteidigung hilft**? Während einer Verteidigung in einem Kampf um Monstersätze können Sie Ihrem Gesamtwurf der normalen Würfel +3 Punkte hinzufügen.



Drei Teile desselben Metallmonsters:  
**METAL MONSTER O.G.**

**METAL MONSTER O.G. (20 HP)**

- Ein Monster, das aus drei gleichen Metallmonstersätzen besteht, darf im Kampf 6x werfen.
- Bei einem Unentschieden gewinnt die verteidigende Partei.
- Ein Monster, das aus drei gleichen Metallmonstersätzen besteht, kann am Ende des Wurfs 2 der verbleibenden Würfel auswählen, die nicht zu den einzelnen Würfeln gehören, und die Pips zur Endpunktzahl hinzufügen.
- Ein Monster, das aus drei gleichen Metallmonstersätzen besteht, kann die Spezialaktion "Wach auf" spielen.

#### REGELN RULES AUFWACHEN

**einmal pro Runde**

A metal Monster O.G. may use the abovementioned advantages in a battle with the ghost.

- Wenn du den Angriff gewinnst, gewinnst du ein Monsterset von Ghost deiner Wahl!
- Die restlichen Sets werden wieder geöffnet und können daher von Ihnen oder Ihren Gegnern wieder frei angegriffen werden.
- Haben Sie oder ein anderer Spieler als der ursprüngliche Besitzer des 13. Monsters irgendwann ein komplettes 13. Monster überwunden? Dann können sie erneut Ghosts Spezialaktion "Super Nova" spielen (dies kann einmal pro Spieler und Spiel durchgeführt werden.)
- Haben Sie verloren? Dann schlafst das 13. Monster und darf dem Angreifer kein Monsterset oder Rüstungsteil abnehmen.

#### WAFFEN UND SCHILDE

Konnten Sie eine Waffe neben ein komplettes (Nicht-Metall-) Monster stellen? Gut gemacht! Das bringt zusätzlichen Nutzen.

Hast du **eine Waffe, die dir während des Angriffs hilft**? Während eines Angriffs in einem Kampf um Monstersätze können Sie mit den normalen Würfeln +3 Punkte zu Ihrem Gesamtroll hinzufügen.

Hast du **einen Schild, der dir bei der Verteidigung hilft**? Während einer Verteidigung in einem Kampf um Monstersätze können Sie Ihrem Gesamtwurf der normalen Würfel +3 Punkte hinzufügen.



**DURABILITY TOKENS (2x)**

**REGLEN WAFFEN UND SCHILDE:**

- Wenn Sie eine Waffe oder einen Schild haben, müssen Sie sofort zwei Haltbarkeitsmarken darauf legen.
- Möchten Sie während des Angriffs oder der Verteidigung eine Waffe oder einen Schild verwenden? **Sagen Sie dies im Voraus laut und nehmen Sie 1 Token.**
- Haben Sie keine Nachhaltigkeitstoken mehr? Dann muss die Waffe oder der Schild auf den Stapel "Waffenkarten" zurückgelegt werden. **Mischen Sie danach den Stapel erneut.**

**SONDERAKTIONEN**

Die Waffen und Schilde sind auch mit elementarer Magie durchsetzt. Diese starken Aktionen entziehen Ihrer Waffe viel Kraft und stellen sicher, dass alle (verbleibenden) Haltbarkeitstoken auf einmal aufgebraucht sind!



**SCHILDE + WAFFEN: EINHEIT**

**EINHEIT!**

Wenn du neben deinem Monster eine Waffe und einen Schild hast, mit denen du angreifst oder verteidigt, kannst du die Spezialaktion "Einheit" spielen. Sie erhalten nicht 3, sondern 6 Extrapunkte, die Sie Ihrem letzten Wurf hinzufügen können.

**REGELN EINHEIT:**

- Wenn Sie diese Aktion spielen, **verlieren Sie alle verbleibenden Haltbarkeitsmarker Ihrer Waffe.**

**AUFWACHEN!**

Hast du eine Waffe und einen Schild desselben Elements neben deinem Monster? Dann können Sie auch "Wake Up" spielen. Mit dieser Spezialaktion kannst du das schlafende 13. Monster angreifen, wenn dein Gegner damit Super Nova gespielt hat!



**SCHILDE + WAFFEN IM GLEICHEN ELEMENT: EINS FÜR ALLE, ALLES FÜR MICH!**

**EINS FÜR ALLE, ALLES FÜR MICH!**

Wenn du eine Waffe und einen Schild von demselben Element neben deinem Monster hast, kannst du damit einem Gegner ein loses Monsterset abnehmen, ohne anzugreifen! Also nicht Teil einer vollständigen Stichprobe.

**REGELN EINS FÜR ALLE, ALLES FÜR MICH:**

- Du kannst nur ein einziges Monsterset von dem Element nehmen, über dem du stärker bist.

**Ein Schwert oder ein Schild des Feurelements** kann ein Monsterset enthalten, das das Element Erde enthält.

**Ein Schwert oder Schild vom Element Erde** kann ein Monsterset vom Element Luft nehmen und so weiter.

(siehe nebenstehende Übersicht)

 Feuer ist stärker als die Erde	
 Die Erde ist stärker als die Luft	
 Luft ist stärker als Wasser	
 Wasser ist stärker als Feuer	
 Geist ist stärker als ALLES	    

**36**

**REGELN 'AUFWACHEN':**

- Wenn du den Angriff gewinnst, gewinnst du ein Monsterset von Ghost deiner Wahl!
- Die restlichen Sets werden wieder geöffnet und können daher von Ihnen oder Ihren Gegnern wieder frei angegriffen werden.
- Haben Sie oder ein anderer Spieler als der ursprüngliche Besitzer des 13. Monsters irgendwann ein komplettes 13. Monster überwunden? Dann können sie erneut Ghosts Spezialaktion "Super Nova" spielen (**dies kann einmal pro Spieler und Spiel durchgeführt werden.**)
- Haben Sie verloren? Dann schläft das 13. Monster und darf dem Angreifer kein Monsterset oder Rüstungsstück abnehmen.
- Wenn Sie diese Aktion spielen, verlieren Sie alle verbleibenden Haltbarkeitsmarker von der Waffe oder dem Schild.

**DAS SPIEL GEWINNEN**

Das Spiel zu gewinnen geschieht auf zwei Arten, genau wie bei 13 Monsters the Game. Entweder indem du Beast Master Supreme wirst oder indem du Elemental Master wirst.

**GEWINNEN SIE DURCH BEAST MASTER SUPREME**

Addiere nach dem Spielen der letzten Runde alle HP deiner Monster und möglicherweise die Rüstung. Der Spieler mit den höchsten HP gewinnt.  
The player with the highest HP wins.

**Count for 'Normal monsters'**

Mischling:	10 HP
Ungeheuer:	20 HP
Monster O.G.:	40 HP
Das 13. Monster:	60 HP

**METAL MONSTERS**



**COUNT COMPLETE ARMOUR**

Wenn eines oder mehrere deiner Monster eine Rüstung haben, die aus drei gleichen Teilen besteht, erhältst du dafür einen Bonus.

**Complete armour: +10 HP**

**1 GLECK**



**2 STINS**



**ARMOUR**



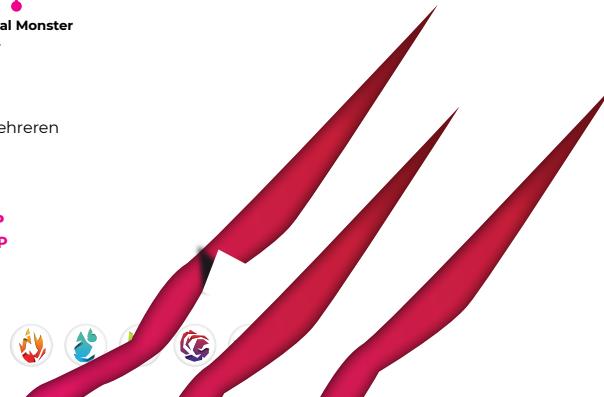
**WEAPONS**



**SHIELDS**



**HAVE A GRUESOME GOOD TIME!**



**Count Metal Monsters**

Die Metallmonster haben weniger HP:  
Existiert dein Monster aus einem oder mehreren Metallteilen?

**Dann ist die Zählung wie folgt:**

Metal Monster Grunt:	7 HP
Metal Monster Abomination:	15 HP
Metal Monster O.G.:	20 HP

**37**

**38**

### ARMADO HASTA LOS DIENTES

Conoce a nuestro nuevo héroe: TRALL. Trall lo ha tenido difícil. Trabajando para un herrero malvado, pasó su vida expuesto a un calor intenso y siendo golpeado en la cabeza. Cada. Soltero. Día. Encadenado y con el ánimo aplastado, Trall trabajó sin cesar en el oscuro y desalñado lugar de trabajo de su amo.

Hasta ese día. Ese día GLORIOSO. El horno en llamas, su maestro abandonó el taller a toda prisa.

¡Sin pensarlo, Trall derritió sus cadenas y corrió! ¡Corre Trall, corre! Corre a las tierras prometidas. Corre hacia el desierto. Corre hacia lo desconocido ...

Nuevo pero sin amigos en el vasto mundo exterior, este monstruo fuerte y leal está buscando amigos. Amigos para ayudarlo a aprender los entresijos de la vida, pero lo más importante: amigos para la amistad.

Cada vez que se revela un nuevo monstruo, Trall es el primero en llegar al amanecer de su despertar. Depende de usted, BeastMaster, utilizar sus artesanías de metal a su favor.

Armado hasta los dientes es una expansión a 13 Monsters - The Game.

- Con armadura puedes defender a tus monstruos de los inminentes ataques de tus oponentes.
- Con el arsenal puedes darles a tus monstruos una carga super poderosa.
- Con los monstruos de metal puedes construir un gran ejército de monstruos, incluso sin tener la memoria más fuerte.

### OBJETIVO DEL JUEGO

Recoge tantos monstruos como puedas y conviértete en "Beastmaster Supreme" o reúne 4 Monster O.G. completos de 4 elementos diferentes y conviértete en un "Elemental Master".

### ELEMENTOS QUE COMPONEN ARMADO HASTA LOS DIENTES:

- 9 cartas de monstruos de metal
- 15 cartas de armadura
- 10 cartas de armas
- 5 dados especiales de Armado hasta los dientes
- 20 tokens de durabilidad

### CONFIGURANDO EL JUEGO.

Primero, baraja todas las cartas normales y configura el juego como de costumbre.

Luego, baraja las cartas de armadura. Colóquelas en tres pilas, de arriba hacia abajo, al lado de la cuadrícula de mosaicos en el siguiente orden:

**Apilar 1 - Azulejos de armadura.**  
**Apilar 2 - Cartas de armas.**  
**Apilar 3 - Azulejos de marcador de posición.**

Coloque la miniatura de Yunque en el "gran carta central" en el medio de la cuadrícula de baldosas.

### EL JUEGO

Dependiendo de tus monstruos y armado, dentro de tu turno puedes jugar una combinación de las siguientes acciones:

- Intercambiando Monstersets o Armed to the Teeth-cards, *tantas veces como quieras*

### 13 ACCIONES ORIGINALES DEL JUEGO

(ver manual 13 Monsters - El juego)

- Sacrificio, *as often as you want within your turn*
- Permafrost, *una vez por turno*
- Profeta, *una vez por turno*
- Super Nova, *una vez por jugador, por juego*
- Buscar conjuntos de monstruos, *una vez por turno*

**ARTESANÍA DE TRALL (solo en posesión de la miniatura de Trall)**

- Forjar, *una vez por turno*
- Robar, *una vez por turno*

**ARMED TO THE TEETH SPECIAL POWERS**

- Gestionar el arsenal, *tantas veces como quieras*
- Oopsie Poopsie, *Una vez por turno*
- Ojo que todo lo ve, *Una vez por turno*
- ¡Despierta, despierta!, *Una vez por turno*

**TÁCTICAS DE ATAQUE Y DEFENSA**

- Monstruo atacante (conjunto) s, *Una vez por turno*
- Desarmar, *Una vez por turno*
- Mecánicas especiales de ataque y defensa, *Una vez por turno*
- Uso duradero, *Una vez por turno*

**BUSCANDO CONJUNTOS DE MONSTRUOS**  
(ver manual 13 Monstruos - El juego)

Si has encontrado un conjunto de monstruos en la cuadrícula, obtienes un turno adicional y puedes, dependiendo de tu equipamiento, volver a realizar las acciones mencionadas anteriormente.

**¡CONSEJO!**

¿Quieres poder jugar estas acciones más rápido y acortar la duración del juego en un 50%?

Para empezar, dales un gruñido a todos los jugadores (consulta el manual 13 Monstruos - El juego). Luego, continúa dando a cada jugador una carta de cada pila "Armado hasta los dientes".

**ARTESANÍA DE TRALL**

¿Encontraste un conjunto de monstruos o gagnaste un conjunto de monstruos al atacar o defender? ¡Trall correrá hacia ti! (Esto no incluye monstruos obtenidos con Supernova!). Trall permanece en tu posesión hasta que otro jugador encuentra o gana un conjunto de monstruos.

**Solo con la miniatura Trall, puedes jugar las siguientes acciones:**

**FORJA**  
**una vez por turno**

Lanza el especial Armed to the Teeth una vez dado. Siempre encontrarás en estos dados una o dos espadas, escudos y yunque. Cuente la cantidad de iconos de yunque lanzados para saber de qué pila de cartas puede sacar.

**GANADOR(A)**

**MAS SUELTO :**

**39**

Count the amount of thrown anvil-icons to decide from which of the piles you may receive a tile.

<b>2X</b>	<b>3X</b>	<b>4X</b>
=	=	=

**2 (or more) anvil-icons**  
Coge una carta de la pila "Armadura". La armadura protege al conjunto de monstruos subyacente de los ataques directos.

**3 (or more) anvil-icons**  
Toma una carta de la pila de "armas". Las armas te ayudan durante un ataque o defensa de conjuntos de monstruos.

**4 (or more) anvil-icons**  
Toma una carta de la pila "Monstruo de metal". Los monstruos de metal fortalecen tu ejército y tienen un ataque poderoso.

**TIP!** Para una jugada más ofensiva, coloque los "monstruos de metal" como la primera pila.

**ROBAR**  
**una vez por turno**  
¿Tus oponentes tienen cartas en su arsenal? Entonces puedes intentar robar sus cartas. Lanza los dados especiales Armed to the Teeth. Cuente la cantidad de espadas lanzadas.

Throw the special Armed to the Teeth-dice. Count the amount of thrown swords.

**Now it is your opponent's turn to try and counter your theft-attempt.**

El oponente también lanza los dados especiales Armed to the Teeth. Cuente la cantidad de escudos lanzados.

¿Conseguioste lanzar más espadas de las que tu oponente lanzó escudos? Entonces tu intento de robo fue exitoso y puedes tomar la carta de la armería de tu oponente.

¿El oponente arrojó más escudos que espadas? Apestá, pero la tarjeta se queda con su legítimo dueño. No pasa nada.

## ARMADO HASTA LOS DIENTES PODERES ESPECIALES

### MANEJANDO EL ARSENAL *tantas veces como quieras dentro de tu turno*

Cada armadura consta de tres partes que complementan la tríada dentro de los monstruos. Hay un top, un medio y un bottom.

¿Recibiste armadura forjando, luchando o robando? Debes colocarlo en el lugar correspondiente si es posible.

- Esto puede ser como parte de un monstruo completo, pero también en un conjunto de monstruos sueltos en tu posesión. Una pieza de Metal Monster o Metal Monster O.G. no puede llevar armadura.
- Una pieza de arsenal (una arma o un escudo) solo se puede colocar junto a un monstruo completo (Grunt, Abomination u O.G.). Los escudos deben colocarse a la izquierda del monstruo. Las armas deben colocarse a la derecha. Un monstruo solo puede llevar 1 escudo y 1 arma.
- Un completo Metal Monster O.G. no puede usar un escudo o una arma.



### ARSENAL

Para los coleccionistas  
¿No tienes un monstruo (completo) adecuado para montar tu arsenal o armadura?  
¡Colócalos a un lado en tu arsenal!  
Un armamento puede contener hasta 3 cartas.  
¿Obtuvo más? Decide cuál conservar y coloca el resto en la parte inferior de la pila correspondiente.

Los monstruos de metal no se pueden colocar en tu arsenal. Funcionan como monstruos regulares y, por lo tanto, deben colocarse dentro de un monstruo existente o usarse para construir un nuevo monstruo.



### OOPSIE POOPSLIE! *una vez por turno*

Un monstruo con una o más piezas de armadura iguales puede jugar la acción especial "Oopsie Poopslie". Durante la búsqueda de Monster Set, entregue su primer boleto. ¿No era este el boleto que obtuviste?

quería, di en voz alta "¡OOPSIE POOPSLIE!". Inmediatamente volteé esta carta nuevamente y luego dí la vuelta a otras dos cartas.

### REGLAS 'OOPSIE POOPSLIE':

- Solo la primera carta que le das la vuelta puede retroceder usando Ooopsie Whoopsie.
- ¿Jugaste Ooopsie Whoopsie? Durante este turno, no puedes volver a girar la primera carta.
- Ooopsie Whoopsie no se puede combinar con "Profeta" o "Ojo que todo lo ve"



Tres partes de la misma armadura:  
**¡DESPPIERTA, DESPIERTA!**

### ¡DESPPIERTA, DESPIERTA! *una vez por turno*

Un monstruo con tres partes de la misma armadura puede jugar "Despierta, despierta". ¡Con este poder especial puedes atacar a un Fantasma que quedó inactivo después de usar Supernova! .



Dos partes de la misma armadura:  
**OJO QUE TODO LO VE**

### OJO QUE TODO LO VE *una vez por turno*

Un monstruo con dos partes de la misma armadura puede jugar al ojo que todo lo ve.

¡Durante la búsqueda de conjuntos de monstruos, gira no dos sino tres cartas!

### REGLAS 'OJO QUE TODO LO VE':

- "Ojo que todo lo ve" no se puede combinar con "Ooopsie Whoopsie o" Prophet "



### DESARMAR *una vez por turno*

¿Atacar a un conjunto de monstruos protegido por una armadura? Primero debes desarmar este conjunto de monstruos.

- Nombra el conjunto de monstruos que quieres desarmar e indica con qué monstruo (armado) quieres hacerlo.
- El atacante lanza los dados Armed a los Dientes una vez
- Cuente la cantidad de espadas lanzadas.
- ¿Tu conjunto de monstruos lleva una pieza de armadura con iconos de espada? Suma esos al recuento.

### Ahora es el turno de tu oponente

- Tu oponente también lanza los dados Armed to the Teeth una vez.
- Cuente la cantidad de escudo arrojado.
- ¿El conjunto de monstruos del defensor lleva una armadura con iconos de escudo? Suma esos al recuento.

### REGLAS:

- El jugador con la mayor cantidad de escudos o espadas obtiene la pieza de armadura del oponente (si lleva armadura).
- En empate gana el defensor.

¿Conseguiste desarmar a tu oponente con un ataque? Puedes decidir atacar inmediatamente al conjunto de monstruos recién revelado utilizando las reglas básicas de ataque (consulta el manual 13 Monstruos - El juego).

## TÁCTICA

### MONSTRUO ATACANTE (CONJUNTO) *una vez por turno*

Atacar o defender monstruos (conjuntos) funciona de la misma manera que nuestro juego base (ver el manual 13 Monstruos - El juego). ¡Sin embargo, ciertas cartas de Armed to the Teeth pueden afectar esta batalla!



## MENTALIDAD DE METAL

Con la expansión Armed to the Teeth, presentamos un nuevo elemento, con sus propios poderes y defectos especiales: ¡METAAL!

### ¿ERES METALERO?

#### METAL MONSTERS IN ATTACK

una vez por turno

Un Metal Monster (-part) es extra fuerte (AP), pero carece de salud (HP). Un monstruo de metal puede, al igual que los monstruos normales, jugar los poderes especiales normales. Un monstruo de metal O.G. también cuenta para alcanzar una victoria de Maestro Elemental.

Las mejores ventajas de los Monstruos de metal vienen durante una batalla por conjuntos de monstruos.



Una parte de metal:  
**METAL MONSTER GRUNT**

#### ABOMINACIÓN DE MONSTRUO DE METAL (7 HP)

- Un monstruo con al menos una parte de Metal, puede ganar lanzando 5 dados de igual valor.
- Entonces, ganarias lanzando 5x1 a pesar de lo que lance el oponente!



Dos partes del mismo monstruo de metal:  
**ABOMINACIÓN DE MONSTRUO DE METAL**

#### ABOMINACIÓN DE MONSTRUO DE METAL (15 HP)

- Una Abominación con dos partes del mismo Monstruo de Metal también puede contar uno de los dados que no se contó para sumar el total.



Tres partes de la misma armadura:  
**METAL MONSTER O.G.**

#### METAL MONSTER O.G. (20 HP)

- Un monstruo de metal O.G. puede lanzar 6 veces mientras lucha.
- En caso de empate, gana el defensor.
- Un monstruo de metal O.G. puede al final de la tirada agregar 2 de los dados restantes a los dados separados con las mismas pepitas.
- Un monstruo de metal O.G. puede jugar la acción especial "Despertar"



**DURABILIDAD TOKENS (2x)**



**ESCOUDO + ARMA EN EL MISMO ELEMENTO: UNO PARA TODOS, TODOS PARA MÍ!**

#### UNO PARA TODOS, TODOS PARA MÍ

¿Conseguiste conseguir un arma y un escudo en el mismo elemento? ¡Con este poder puedes robar un conjunto de monstruos sueltos sin atacar!

#### REGLAS UNO PARA TODOS, TODOS PARA MÍ:

- Solo puedes tomar un conjunto de monstruos suelto del elemento inferior al combo elemental de tu arsenal. Por ejemplo:
- El propietario de la espada y el escudo de fuego puede robar un conjunto de monstruos de tierra suelto.
- El propietario del arma y el escudo de la tierra puede robar un conjunto de monstruos de aire suelto.
- (etc. Ver cuadro)

#### PODERES ESPECIALES

Estas armas y escudos están empapados de magia elemental. Muy fuertes, pero consumen mucha energía, estos poderes especiales agotan inmediatamente la durabilidad (restante) de ambas armas.



**ESCOUDO + ARMAS: UNIDAD**

#### UNIDAD!

¿Conseguiste un arma y un escudo? Al atacar en una batalla regular por conjuntos de monstruos, el jugador puede usar la Unidad. Este jugador no obtiene +3, pero cuenta +6 en el diceroll.

#### UNIDAD DE REGLAS:

- Toda la durabilidad restante de ambas armas se agota.

**El fuego** es más fuerte que **la tierra**



**La tierra** es más fuerte que **el aire**



**El aire** es más fuerte que **el agua**



**El agua** es más fuerte que **el fuego**



**El fantasma** es más fuerte que **TODO**



- Al jugar "Uno para todos, Todos para mí", se agota toda la durabilidad restante de ambas armas.

#### DESPPIERTA, DESPIERTA

¿Conseguiste conseguir un arma y un escudo en el mismo elemento? ¡También puedes decidir jugar a Despierta, despierta!



**REGLAS: " DESPIERTA, DESPIERTA "**

- ¿Ganó el ataque? ¡Toma un conjunto de monstruos fantasma!
- Los dos conjuntos de monstruos restantes se vuelven hacia atrás. Estos ahora pueden ser atacados libremente por usted y sus oponentes.
- ¿Alguien, que no es el propietario original de Ghost, ha logrado completar el monstruo número 13 de nuevo? ¡También puedes jugar a "Super Nova"! (una vez por jugador, por juego).
- ¿Perdió el turno el jefe fantasma durmiente? El decimotercer monstruo permanece inactivo y no puede quitarte una pieza de monstruo o armadura a su atacante.
- Toda la durabilidad restante de ambas armas se agota.

**GANANDO EL JUEGO**

Al igual que en el juego original, puedes ganar de dos formas. Al convertirte en un Maestro Supremo de las Bestias o al convertirte en un Maestro Elemental.

**GANAR AL CONVERTIRSE EN UN MAESTRO SUPREMO**

Después de la ronda final, cuente los HP de todos los monstruos y armaduras.

El jugador con mayor HP gana.

**Cuenta para "monstruos normales"**

Chucho	10 HP
Ogro	20 HP
Monstruo O.G.	40 HP
13 Monstruo:	60 HP

**CUENTA ARMADURA COMPLETA**

¿Alguno de tus monstruos tiene una armadura de tres partes del mismo elemento? ¡Cuenta de bonificación para ti!

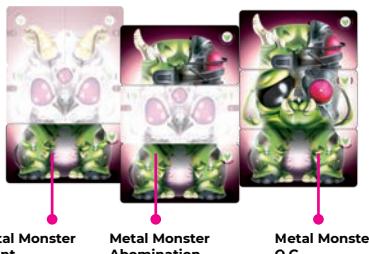
Armadura completa: + 10 HP

**GANANDO CONVIRTIÉNDOSE EN UN MAESTRO ELEMENTAL**

Puedes ganar convirtiéndote en un maestro elemental si recolectas cuatro Monster O.G. en cuatro elementos diferentes.

**Reglas ganadoras como maestro elemental**

- Un monstruo de metal O.G. también cuenta como un elemento
- El 13º Monstruo también cuenta como un elemento, siempre que no se vuelva inactivo después de usar Supernova.

**Cuenta para los monstruos de metal**

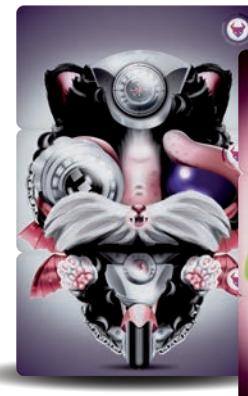
Los Metal Monsters tienen menos HP. ¿Existe tu monstruo de una o más partes de Metal?

**Este es el recuento**

Metal Monster Grunt:	7 HP
Metal Monster Abomination:	15 HP
Metal Monster O.G.:	20 HP

**HAVE A GRUESOME GOOD TIME!****METAL MONSTERS**

**1**  
GLECK



**2**  
STINS



**3**  
TIWINDIA

**ARMOUR****WEAPONS**

DUSK  
POUNDER

FIERY WILL  
BREAKER

GRIM  
FATE

OCEAN  
WIELDER

WIND  
PIERCER

**SHIELDS**

SPLASH  
VANQUISHER

SMOLDERING  
BLAZE

DELUSED  
BONE MAZE

FEATHERED  
TYPHON

OBSEDIAN  
MEGALITH

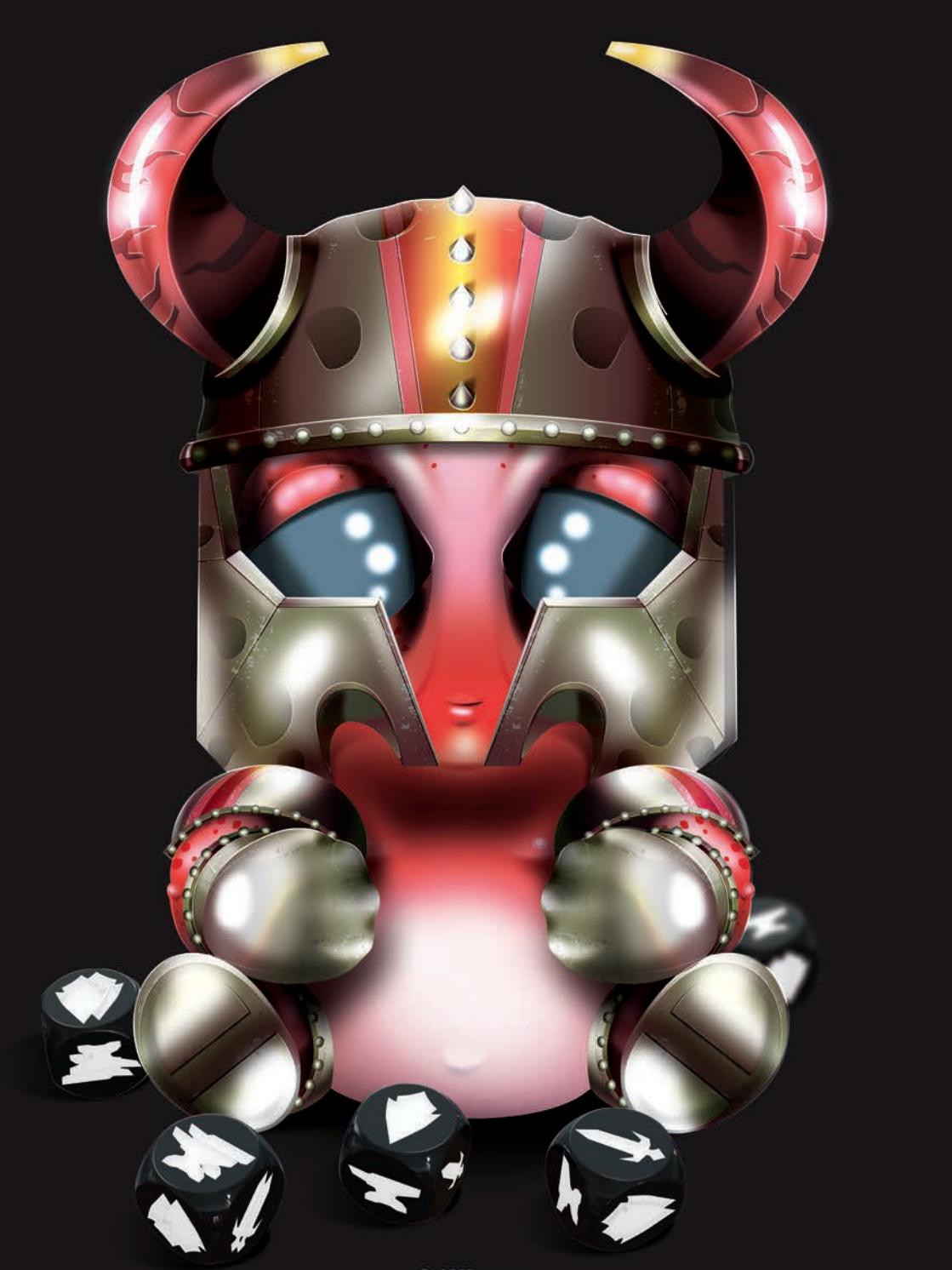
WIND  
PIERCER

SMOLDERING  
BLAZE

DELUSED  
BONE MAZE

FEATHERED  
TYPHON





© 13Monsters  
[13monsters.net](http://13monsters.net) | [info@13monsters.nl](mailto:info@13monsters.nl)