





13 Monsters is een bordspel dat vaardigheid, geheugen en een beetje geluk vereist. Bedenk de perfecte strategie terwijl je verzamelt, vecht of ruilt voor de onderdelen die jij nodig hebt om je eigen ultieme monster te creëren.

Nog niet zo'n vechter? Blijf gewoon zoeken naar monstersets in het speelveld, maar kijk altijd om je heen! Andere spelers zullen nooit zomaar stoppen met het bouwen van hun eigen leger met perfecte monsters. Zelfs als ze jou moeten aanvallen met alles wat ze hebben.

Kun jij je monsters op tijd creëren zodat je kunt verdedigen wat van jou is om zo je tegenstanders te verslaan? Of kost jouw slechte strategie jou een arm en een been?

Doel van het spel

Verzamel monsteronderdelen door de kaartjes om te draaien

Creëer je perfecte monster

Val andere spelers **aan** en pak monstersets af

Overwin door monsters met zoveel mogelijk Health Points bij elkaar te verzamelen.

De wetenschapper die de meeste Health Points verzamelt of 'Elemental Master' wordt, wint het spel!



Opzetten van het speelveld

Schud de kaarten en maak een raster van negen bij negen monsterkaarten waarvan de beeldzijdes naar beneden zijn gelegd. Houd in het midden drie lege vlakken over. Hier kan je het '13 Monsters logo kaartje' neerleggen.

Leg de vijf dobbelstenen op een bereikbare plek voor alle spelers.

Drie levels

Jouw carrière om de ultimate 'Beastmaster' te worden bestaat uit drie levels. Binnen deze levels heb je verschillende speelmogelijkheden. De meest 'Beastly' speler begint het spel.

Level 01
Collector

Je hebt nog geen Monster onderdelen verzameld. Je kan binnen dit level alleen naar een Monster set zoeken, net zolang tot je een set hebt gevonden.

Level 02
Apprentice

Je hebt wel 'monstersets' maar kan nog geen monster maken. Je kan nu vóór je zoekt naar monstersets met je medespelers 'monstersets' ruilen.

Level 03
Beast Master

Je hebt één of meerdere monsters gecreëerd! Je kan nu verschillende special powers uitvoeren. De special powers zijn afhankelijk van het soort monster dat je hebt gemaakt.





Jouw speelbeurt

Hoe speel je dit spel eigenlijk?

Een korte samenvatting van jouw speelbeurt. We hebben hier ook een schematische weergave van gemaakt voor de echte wetenschappers onder ons! Deze vind je op pagina 8.

Monster set zoeken

Beschikbaar voor Collector, Apprentice, Beastmaster

13 Monsters is een spel waar je geheugen op de proef wordt gesteld. Door de juiste kaartjes om te draaien kun je 'Monstersets' vinden. Met deze monstersets kun je verschillende soorten monsters maken.

Draai twee kaartjes om. Heb je een monster set gevonden? Dan begint je beurt opnieuw! Net zolang tot je twee kaartjes omdraait die niet bij elkaar horen.

Wanneer je een bovenkant hoofd, ogen en onderkant monster set hebt gevonden, ongeachte of deze van hetzelfde monster zijn, moet je een monster maken.

Ben je benieuwd hoe je een monster creëert? Lees dan verder op pagina 10.

Heb je een nieuwe monster set gevonden? Dan begint je speelbeurt opnieuw.

Ruilen

Beschikbaar voor Apprentice, Beastmaster

Wanneer je één of meerdere monsteronderdelen in je bezit hebt komt er een extra actie bij je speelbeurt. We noemen dit actiemoment 'Ruilen'.

Heb je een monsteronderdeel dat je graag wilt ruilen met één van je medespelers? Dan mag je dat doen vóór je de actie 'Monster set zoeken' speelt. Je mag zoveel ruilen als je zelf wilt, met zoveel spelers als jij kiest.

Ook kun je ervoor kiezen om een ruilmoment extra aantrekkelijk te maken voor je medespelers door meer monster onderdelen aan te bieden.

Je mag alleen volledige monstersets ruilen.



Special power spelen

Beschikbaar voor Apprentice, Beastmaster

Er zijn in totaal vier verschillende special powers: Sacrifice, Permafrost, Prophet en Super Nova. De special powers moeten worden gespeeld als je aan de beurt bent en, met uitzondering van Permafrost, vóór het onderdeel: 'Monster set zoeken'. Ook moet je dit hardop tegen je medespelers zeggen voordat je een special power speelt. Doe je dit niet, dan mogen je medespelers je de special power voor die speelbeurt ontnemen.

Ben je vergeten een special power te gebruiken? Helaas pindakaas! Volgende keer beter!

Alle ins and outs weten van de special powers? Lees verder op pagina 14.

Aanvallen

Beschikbaar voor Beastmaster

Heb je een volledig monster? Dan wordt het écht leuk! Je kan nu monsters of monstersets aanvallen van je tegenstanders.

Je mag alleen aanvallen vóór je het onderdeel 'Monster set zoeken' speelt.

Je mag maar één keer aanvallen per speelbeurt. Dus kies je tegenstander strategisch uit!

Bij aanvallen kies je een tegenstander uit. Voor je je tegenstander aanvalt moet je zeggen welke monster set je wilt aanvallen. Heb je gewonnen? Dan is de door jou gekozen monster set van jou! (je mag dus niet een andere monster set afpakken dan degene die je aanvalt)

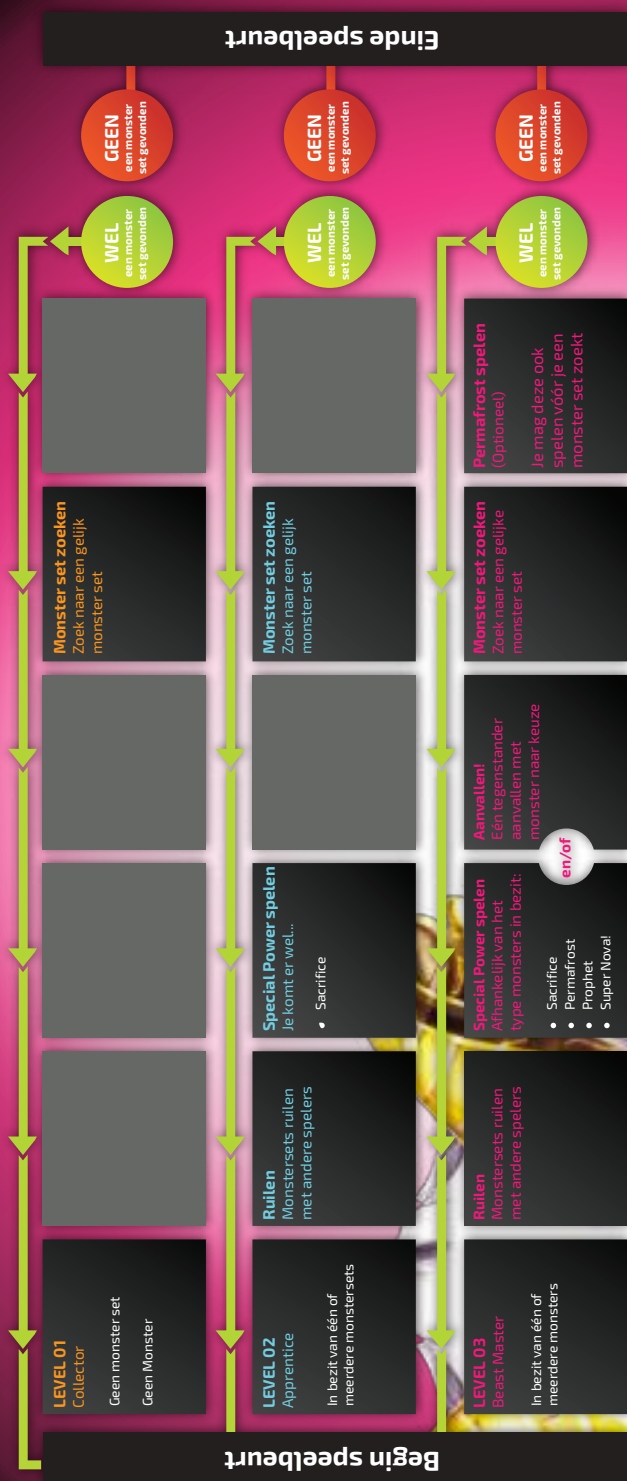
Is de monster set die je wilt hebben onderdeel van een compleet monster? Dan verdedigt je tegenspeler met het aantal gooibeurtten die past bij het aangevallen monster.

Val je een monster set aan die nog geen onderdeel is van een compleet monster? Dan verdedigt de tegenspeler met hetzelfde aantal gooibeurtten als waar jij mee aanvalt.

Weten hoe jij glorieus kan winnen van jouw tegen speler? Lees verder op pagina 21



THIRTEEN MONSTERS



13 Monsters woordenboek

A

Aanvallen

Het aanvallen van je medespelers om zo monstersets te veroveren.

Meer uitleg? Pagina's:

18 - 20

E

Elemental iconen

Er zijn vijf elementen in het spel terug te vinden. Aarde, Water, Lucht, Vuur en Ghost. Onder welk element een monster valt kun je zien aan het icoon in de linker of rechter bovenhoek van een monsterkaart.

Meer uitleg? Pagina:

18

Elemental Master

Naast de reguliere manier van winnen, kun je ook winnaar worden door vier Monster O.G's met vier verschillende elementen te creëren. Bijvoorbeeld een Monster O.G uit de aarde familie, één uit de water familie, één uit de lucht familie en één uit de vuur familie. Het 13th monster is een element op zichzelf (Ghost) en mag ook worden gebruikt voor één van de vier O.G's, **mits** hij zijn special power niet gebruikt.

Meer uitleg? Pagina:

21

M

Monster set

Twee horizontaal bij elkaar passende kaartjes van een monster.

Meer uitleg? Pagina's:

10 - 11

M

Monster species

De vier verschillende soorten monsters.

Meer uitleg? Pagina's:

12 - 13

Monster set zoeken

Door middel van kaarten draaien de juiste monstersets vinden.

Meer uitleg? Pagina:

6

R

Ruilen

Het ruilen van monstersets met medespelers. De regels van het ruilen zijn door jou zelf te bepalen.

Meer uitleg? Pagina:

6

S

Sacrifice

Laar je monsters hun onderdelen voor elkaar opofferen om monster(set)s te herschikken.

Meer uitleg? Pagina:

14

Special Power

Er zijn vier special powers, afhankelijk van de monsterspecies die je hebt gecreëerd

Meer uitleg? Pagina's:

14 - 15



Meet the Monsters

Het spel 13 Monsters bestaat uit:

- 13 Monster O.G's, bestaande uit 6 kaartjes per Monster O.G
- Vijf dobbelstenen
- Spelregels
- Cheatsheet met tips

Een Monster O.G bestaat uit drie te vinden monster sets. Een compleet monster is verdeeld in drie horizontale monster sets. Wist je dat je, ten alle tijden, een monster MOET maken wanneer je een monster k n maken?

Aan het wiel om het Elemental icoon heen
kan je zien of een onderdeel bij elkaar past.
En op welke plaats deze hoort

01
Bovenkant hoofd



02
Ogen



03
Onderkant monster



Voorbeeld:

Als je dus een linker onderdeel 02 en linker onderdeel 03 vindt bij het omdraaien van kaartjes, is dat geen match!



Yay!
Een match!



Meh!
Een mismatch!

i
Bestaat jouw monster uit
meer sets of elementen
die bij elkaar horen? Dan
wordt jouw monster steeds
gezonder (Health Points) en
krachtiger (Special Powers).



Natuurlijk kan een Mormel of Gedrocht ook bestaan uit een andere combinatie monster onderdelen dan hieronder is voorgedaan



Mormel

Een Mormel bestaat uit monstersets die alle drie tot een ander monster behoren.

Health Points

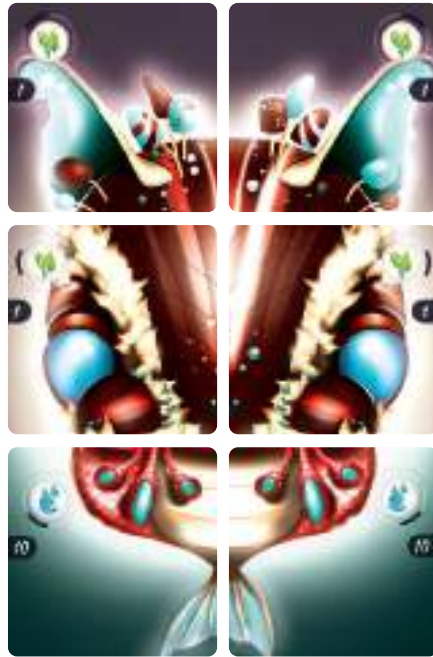
10 HP

Attack!

Ja

Special Powers

Sacrifice



Gedrocht

Een Gedrocht bestaat uit twee monstersets die bij elkaar horen en één monster set dat van een ander monster is.

Health Points

20 HP

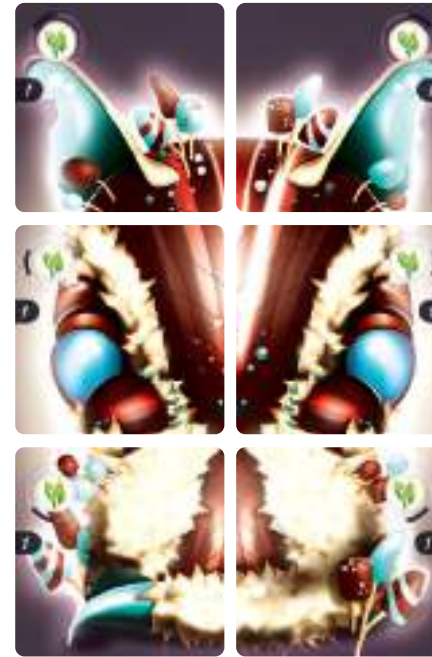
Attack!

Ja

Special Powers

Sacrifice

Permafrost



Monster O.G

Een Monster O.G is de Heilige Graal van het monster maken. Alle drie de monstersets horen bij elkaar. Zie hem eens shinen!

Health Points

40 HP

Attack!

Ja

Special Powers

Sacrifice

Permafrost

Prophet



13th Monster

Er is één monster anders dan de anderen. Met zijn eigen unieke element lijkt hij haast onverslaanbaar. Monster supreme!

Health Points

60 HP

Attack!

Ja

Special Powers

Sacrifice

Permafrost

Profeet

Super Nova!



Special Powers

Special Powers mogen altijd worden gespeeld in combinatie met andere special powers en/of attack. De special powers moeten worden gespeeld als je aan de beurt bent en, met uitzondering van Permafrost, vóór het onderdeel: 'Monster set zoeken'. Voor je een special power speelt moet je dit hardop tegen je medespelers zeggen. Doe je dit niet, dan mogen je medespelers je de special power voor die beurt ontnemen.

Ben je vergeten een special power te gebruiken? Helaas pindakaas! Volgende keer beter!

Er zijn in totaal vier special powers die we hierop volgend uitleggen.

Sacrifice

Mormel, Gedrocht, Monster O.G, 13th Monster

Met de special power Sacrifice mag je monstersets herschikken. Zo kun je je perfecte monster creëren voor je iemand gaat aanvallen. Zeg altijd hardop tegen je medespelers dat je de special power Sacrifice wilt gaan spelen.

- Sacrifice moet worden gespeeld vóór de actie 'Monster set zoeken'
- Sacrifice mag niet worden gespeeld als je niet aan de beurt bent.
- Sacrifice mag worden gespeeld in combinatie met andere special powers en/of attack.

Permafrost

Gedrocht, Monster O.G, 13th Monster

Met de Special Power Permafrost kun je kaartjes bevriezen. Speel je deze power dan mogen je concurrenten het door jouw 'bevrozen' kaartje niet omdraaien tijdens het actiemoment 'Monster set zoeken' Zeg altijd hardop tegen je medespelers dat je de special power Permafrost wil gaan spelen.

Je geeft Permafrost aan door een dobbelsteen te plaatsen op een kaartje naar keuze. Het is aan te raden dat elke speler een eigen cijfer kiest op de dobbelsteen die zij leggen. Er zijn maar vijf dobbelstenen, dus er kunnen niet meer dan vijf kaarten tegelijk worden bevroren.

- Permafrost kan worden gespeeld vóór en ná de actie 'Monster set zoeken'.
- Permafrost wordt opgeheven wanneer het bevroren kaartje wordt omgedraaid door de speler die oorspronkelijk de Permafrost gebruikte.
- Permafrost wordt opgeheven wanneer een mede speler (of jijzelf) een andere speler aanvalt. Alle dobbelstenen (en dus ook de dobbelstenen die voor permafrost zijn gebruikt) zijn immers nodig voor het aanvallen.
- Permafrost mag niet worden gespeeld als je niet aan de beurt bent.
- Permafrost mag worden gespeeld in combinatie met andere special powers en/of attack.



Prophet

Monster O.G, 13th Monster

Speel je de Special Power Prophet dan mag je tijdens het actiemoment 'Monster set zoeken' niet twee, maar DRIE kaartjes omdraaien.

Ook als je bij de eerste twee kaartjes draaien een monster set hebt gevonden, heb je nog steeds het recht een derde kaartje om te draaien. Zeg altijd hardop tegen je medespelers dat je de special power Prophet wil gaan spelen.

- Prophet moet worden gespeeld vóór de actie 'Monster set zoeken'
- Prophet geeft je de kans drie kaartjes om te draaien. Als je bij de eerste twee keer draaien al een monster set hebt gevonden, mag je alsnog een derde kaartje omdraaien. Dit is echter niet verplicht.
- Prophet mag niet worden gespeeld als je niet aan de beurt bent.
- Prophet mag worden gespeeld in combinatie met andere special powers en/of attack.

Super Nova!

13th Monster

Het 13e Monster kan besluiten 'Super Nova!' te gaan. Speel jij deze Special Power dan wordt het 13e Monster zo oogverblindend sterk dat hij de kracht krijgt om een volledig monster van een concurrent te absorberen.

Je mag na het spelen van 'Super Nova!' een monster van één van je concurrenten uitkiezen. Het monster wordt dan van jou.

Na het spelen van 'Super Nova!' wordt het 13e Monster uit het spel gehaald.

Het 13e Monster mag niet meer aanvallen of Special Powers gebruiken.

Het 13e Monster wordt na het spelen van Super Nova! op het einde van het spel wél meegerekend in de puntentelling maar mag **niet** als onderdeel van de 'Elemental Master' overwinning meedoen.

- Super Nova! moet worden gespeeld vóór de actie 'Monster set zoeken'
- Super Nova! mag alleen gespeeld worden door het complete 13th Monster.
- Super Nova! mag maar één keer worden gespeeld. Na het spelen van de kracht Super Nova! wordt het 13e monster uit het spel gehaald. Deze mag dan ook niet meer aangevallen worden door tegenspelers. Het 13th monster telt nog wel mee in de puntentelling aan het einde van het spel maar **niet** als onderdeel van de 'Elemental Master' overwinning.
- Super Nova! mag niet worden gespeeld als je niet aan de beurt bent.
- Super Nova! mag worden gespeeld in combinatie met andere special powers en/of attack.





 **1. Striffle**
Cute Musky Monster
from the swamps



 **2. Wendoung**
Smelly Masters best friend



 **3. Pandadori**
Golden Beaked Beast
from Hell



 **7. Chall**
Do-gooder with a temper



 **8. Ilsabelt**
Sulphur Spewing Jokester



 **9. Twik**
Supreme Flamethrowing
Conductor



 **4. Sandil**
Higher Intelligence
Space Rider



 **5. Tockar**
Golden Imperial Flight Seer



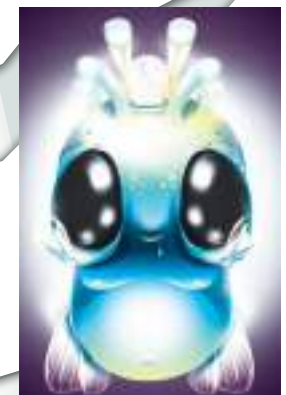
 **6. Elzendan**
Innocent Green-eyed
Night flier



 **10. Itvill**
Know-it-all Redneck
Deep Diver



 **11. Snergat**
Translucent Lightbringer of
the oceans



 **12. Wah**
Dweller of the Forgotten

 **13. Ghost**
The 13th Blast of
Damnation



Aanvallen!

Heb je monsters gecreëerd? Dan mag je tijdens je speelbeurt ook je tegenspelers die monsters of monster sets bezitten aanvallen. Degene met de hoogste score wint en mag de aangevallen monster set van zijn/haar tegenspeler afpakken.

Het kan dus ook zo zijn dat de verdedigende partij wint. De verdedigende partij mag dan een monster set van het monster waarmee hij/zij is aangevallen afpakken. Dit kan dus een bovenkant hoofd, ogen óf onderkant lichaam zijn.



01 Bepalen van je tegenstander

Kies je tegenstander uit en zeg welke monster set van een compleet monster of welke losse monster set je van je tegenstander aanvalt. Noem hierbij ook het monster dat je gaat gebruiken voor de aanval.

Aanvallen van een monster set die niet behoort tot een compleet monster

Heeft jouw tegenstander dat ene paar ogen dat je nodig hebt maar behoort deze nog niet tot een compleet monster? Dan kan je ook deze losse monster set aanvallen.

Je tegenspeler verdedigt deze losse monster set dan met hetzelfde aantal worpen als het monster waarmee je aanvalt.

Je kan dus ook tegenspelers aanvallen die nog helemaal geen compleet monster hebben.

Aanvallen van een monster set die wel behoort tot een compleet monster

Val je een monster set van een tegenspeler aan en behoort die monster set bij een volledig monster? Dat mag natuurlijk ook!

Je tegenspeler verdedigt deze monster set dan met het aantal gooien wat behoort tot zijn/haar complete monster.

02 Bepalen van het aantal worpen

Voor de aanvaller

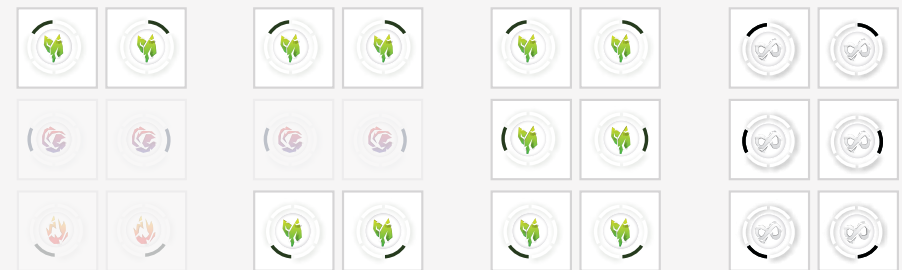
Bij het bepalen van het aantal worpen kijk je naar het aantal gelijke elementen in het monster waarmee je aanvalt.

Het kan dus zo zijn dat je aanvalt met het minst gezonde monster, een mormel. Je mag 3x gooien. Bestaat het mormel uit drie verschillende monster sets, maar hebben deze sets wel hetzelfde element? Dan mag je 5x gooien.

Voor de verdediger

Verdedig je een losse monster set die niet behoort tot een compleet monster? Dan mag je even vaak gooien als je aanvaller.

Verdedig je een monster set die wél behoort tot één van je complete monsters? Bekijk dan uit hoeveel gelijke elementen je aangevallen monster bestaat om zo je aantal gooibeurtten te bepalen.



1 set met gelijke elementen

3x gooien

2 sets met gelijke elementen

4x gooien

3 sets met gelijke elementen

5x gooien

Ghost compleet

6x gooien

03 De dobbelstenen werpen

De aanvaller

De aanvaller begint met gooien. De eerste worp bestaat altijd uit vijf dobbelstenen. Liggen er dus nog dobbelstenen op kaartjes door de gespeelde special power Permafrost, dan worden óók deze gebruikt en is de Permafrost opgeheven. (De dobbelstenen worden niet na het aanvallen weer teruggelegd)

Nadat je alle toegestane worpen hebt gedaan (zie pagina 19) worden alle dobbelstenen met een gelijk aantal ogen bij elkaar opgeteld voor de totaalscore.

Na de eerste worp bepaal je welke dobbelstenen je opzij wilt leggen. Meer dan één doobesteen opzijleggen? Dan moet deze wél van hetzelfde aantal ogen zijn. Opzij gelegde dobbelstenen worden bij de volgende worp niet gebruikt. Je gaat met de overige dobbelstenen proberen zo veel mogelijk van dezelfde ogen te gooien.

- Je mag **op elk moment** stoppen met dobbelen (bijvoorbeeld als de maximale score van 30 al is bereikt).
- Je mag er bij elke gooibeurt voor kiezen dobbelstenen opnieuw te gooien. Ook opzij gelegde dobbelstenen.
- Tel alle dobbelstenen met **een gelijk aantal ogen** bij elkaar op. Heb je drie dobbelstenen met 6 ogen, en twee stenen met verschillende ogen? Dan heb je 18 punten.

De verdediger

Nu de verdediger. Dobbelen gaat op dezelfde manier, met dezelfde regels als bij de aanvaller.

Het aantal keer gooien kan natuurlijk verschillen, omdat jij als verdediger een monster set verdedigt die onderdeel is van een zwakker monster dan het monster van je aanvaller.

04 De winnaar!

Degene met het hoogste aantal gelijke ogen bij elkaar opgeteld is de winnaar!

Ben je een winnende aanvaller? Dan pak je de monster set af die je hebt aangevallen.

Ben je een winnende verdediger? Dan mag je een monster set naar keuze afpakken van het monster waarmee je bent aangevallen.

Is het gelijkspel? Dan wint de aanvaller!



Victory!

Dan is het eindelijk zover. Je monsters likken hun wonden na de meedogenloze gevechten waarin zij verzeild raakte. Het speelveld is een slachtveld van monster sets. Je kijkt om je heen en een lichte euforie bekruipt je. Zou het dan echt zo zijn? Ben ik de Ultieme Beastmaster allertijden?

Laatste ronde

Wanneer alle kaartjes uit het speelveld op zijn is het spel bijna ten einde. In de laatste ronde mag elke speler nog éénmaal zijn/haar special powers spelen en/of éénmaal aanvallen. Degene die de laatste monster set heeft gevonden begint deze laatste ronde.

Victory!

Health Points

Na het spelen van de laatste ronde is het tellen geblazen. Wie heeft de monsters met de meeste Health Points verzameld? Degene met de meeste Health Points wint het spel. Losse monster sets tellen niet mee in de puntentelling.

Is het gelijkspel? Dan wordt het een 'Death Battle'. De spelers met gelijke punten nemen het tegen elkaar op in een potje rouwdouwen volgens de regels van 'Aanvallen'. Elke speler kiest een monster waarmee hij/zij wil spelen, degene die wint, is de ultieme Beastmaster allertijden!

Bij gelijkspel begint het aanvallen opnieuw. Er mag bij de nieuwe ronde ook een ander monster gekozen worden om mee te vechten. Dit gaat net zolang door tot de ultieme winnaar het spel wint!

MORMEL	10 HP	MONSTER O.G	40 HP
GEDROCHT	20 HP	13th MONSTER	60 HP

Victory!

Elemental Master

Heb jij vier Monster O.G's met elk een ander element? Dan win je direct het spel, ongeacht of er nog kaarten in het speelveld liggen!

Heb je bijvoorbeeld één Monster O.G uit de aarde familie, één uit de water familie, één uit de lucht familie en één uit de vuur familie dan win je het spel als Elemental Master. Het 13th monster is een element op zichzelf en mag ook worden gebruikt voor één van de vier O.G's, tenzij het 13th Monster zijn special power 'Super Nova!' heeft gespeeld.





THIRTEEN MONSTERS

HAVE A GRUELSOME GOOD TIME...

WITH SPECIAL THANKS TO
IGOR BOZIK FOR CREATING
THE 13TH MONSTER!