





13 Monsters es un juego de tablero que requiere habilidad, memoria y una pizca de suerte. Ingenia la estrategia perfecta mientras captas, intercambias o luchas por las partes que necesites para crear tu propio monstruo supremo.

¿Aún te falta para ser un luchador? No te preocupes. Sigue buscando juegos de monstruos en el tablero, ¡pero ten cuidado y siempre mira a tu alrededor! Los demás jugadores no aflojarán en su empeño de levantar su propio ejército de monstruos perfectos, ni siquiera si tienen que atacarte con todo lo que tienen.

¿Te dará tiempo de crear tus monstruos para que puedas defender lo tuyo y derrotar a tus contrincantes? ¿O será que tu mala estrategia te cueste un brazo y una pierna?

Objetivo del juego

Da la vuelta a las cartas y capta partes de monstruos.

Crea tu monstruo perfecto.

Ataca a los demás jugadores y arrebátalos sus juegos de monstruos.

Consigue la victoria al captar los monstruos con el mayor número de puntos de salud.

¡El científico que más puntos de salud consiga o se convierta en el Señor de los elementos ganará la partida!



Montar el tablero

Baraja las cartas y ponlas en una cuadrícula de nueve por nueve cartas de monstruos con la cara colocada boca abajo. Deja tres espacios vacíos en el centro. Aquí podrás colocar la carta con el logotipo de los 13 Monstruos.

Coloca los cinco dados en un lugar accesible para todos los jugadores.

Configuración del juego

Tu lucha para convertirte en el Señor de las bestias supremo te llevará por tres niveles. Dentro de estos niveles tendrás varias opciones de juego. El jugador más "bestial" empezará la partida.

Nivel 01
Captador

Aún no has captado partes de monstruos. En este nivel sólo podrás buscar juegos de monstruos y no lo superarás hasta que hayas encontrado un juego.

Nivel 02
Aprendiz

Finalmente tienes unos pocos pares de monstruos, pero desafortunadamente aún no son suficientes para construir un monstruo. Antes de volver a buscar pares, puedes intercambiar pares de monstruos con otros jugadores.

Nivel 03
Señor de las bestias

¡Ya has creado uno o varios monstruos! Ahora podrás conjurar diferentes poderes especiales. Los poderes especiales dependerán del tipo de monstruo que hayas creado.





Tu turno de juego

Pero ¿cómo demonios se juega a este juego?

Te damos un breve resumen de tu turno de juego. ¡Para los auténticos científicos entre nosotros también hemos hecho una representación esquemática

Buscar juegos de monstruos

Acción disponible para Captador, Aprendiz, Señor de las bestias.

13 Monsters es un juego que pondrá a prueba tu memoria. Podrás encontrar juegos de monstruos dando la vuelta a las cartas adecuadas. Con estos juegos podrás componer diferentes tipos de monstruos.

¿Has encontrado un juego de monstruos? ¡Entonces podrás buscar de nuevo! Tantas veces hasta que des la vuelta a dos cartas que no se pueden combinar.

Cuando hayas encontrado un juego de monstruos como la parte superior de la cabeza, los ojos y la parte inferior, estarás obligado a componer un monstruo, independientemente de si las cartas pertenecen al mismo monstruo o no.

¿Quieres saber cómo crear un monstruo? Entonces sigue leyendo en la página 82

¿Has encontrado un nuevo juego de monstruos? Entonces podrás repetir tu turno.

Intercambio

Acción disponible para Aprendiz, Señor de las bestias.

Cuando poseas una o más partes de un monstruo, tendrás derecho a una acción adicional en tu turno de juego. Esta acción la llamamos "intercambio".

¿Tienes una parte de un monstruo que quieres cambiar por otra canjeándola con otro jugador? Entonces podrás hacerlo antes de jugar la acción "buscar juegos de monstruos". Podrás intercambiar tanto como quieras, con tantos jugadores como elijas.

También podrás optar por ofrecer más partes de monstruos para que el intercambio sea más atractivo para los demás jugadores.

Sólo podrás intercambiar juegos de monstruos completos.



Conjurar tu poder especial

Disponible para aprendiz, Beastmaster

Hay cuatro poderes especiales: Sacrificio, Permafrost, Profeta y Supernova. Con la excepción de Permafrost, todos los poderes especiales deben usarse durante tu turno y antes de la fase de "buscar juegos de monstruos". Siempre que uses un poder especial, debes decirle a los otros jugadores en voz alta. Si lo olvidas, los otros jugadores pueden quitarte tu poder especial para este turno.

¿Olvidaste usar un poder especial (que no sea Permafrost antes de la fase de "buscar juegos de monstruos")? Es una lástima! ¡Hasta luego Lucas!

Para obtener más información sobre poderes especiales, consulte la página 86.

Ataque

Acción disponible para Señor de las bestias.

¿Tienes un monstruo completo? ¡Entonces serás el rey del mambo! Ahora podrás atacar a los monstruos o juegos de monstruos de tus contrincantes.

Sólo podrás atacar antes de jugar la acción "buscar juegos de monstruos".

Únicamente podrás atacar una vez por turno. Así que, ¡piénsatelo bien antes de elegir a tu oponente!

Para atacar, deberás elegir a un oponente. Antes de asaltarlo, deberás decir cuál de sus juegos de monstruos quieres atacar. ¿Has salido victorioso? ¡Entonces habrás conquistado el juego de monstruos elegido! (O sea, sólo podrás quitar el juego de monstruos que hayas atacado, no otro.)

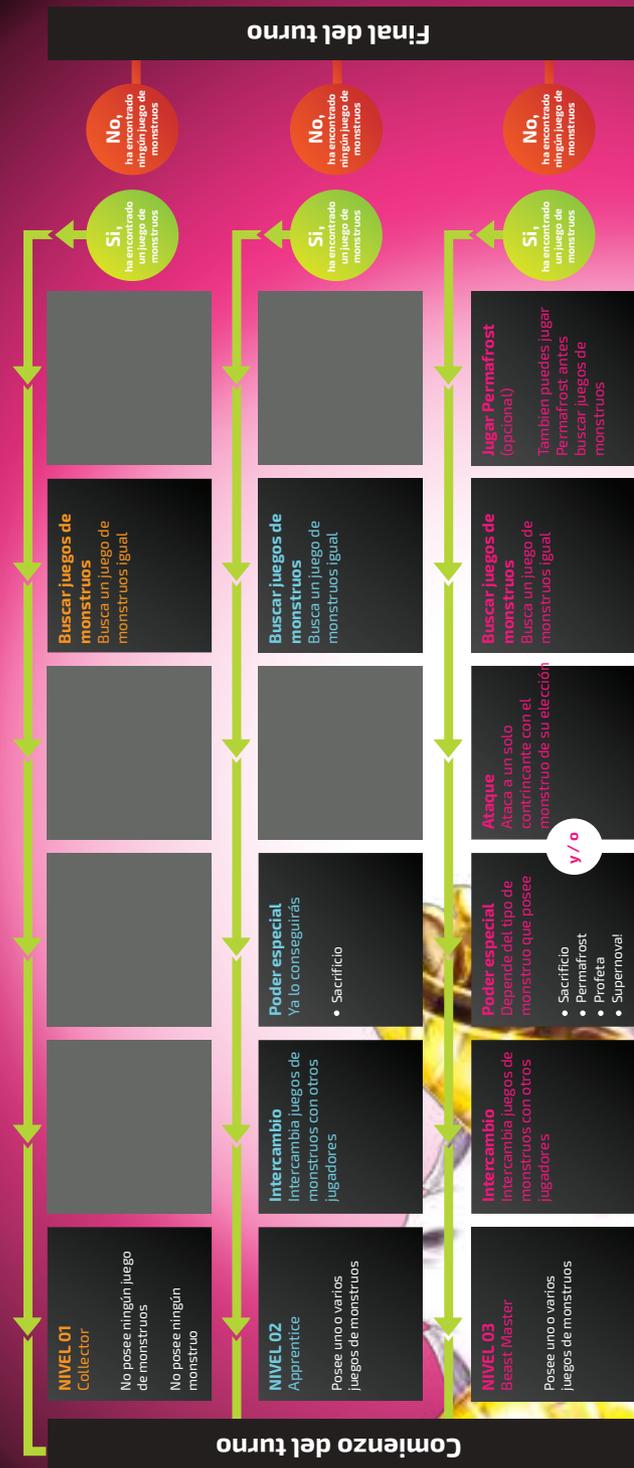
El juego de monstruos que quieres conquistar, ¿forma parte de un monstruo completo? Entonces tu oponente podrá defenderse tirando los dados tantas veces como corresponda al monstruo que se ataca.

¿Atacas un juego de monstruos que no forma parte de un monstruo completo? Entonces tu contrincante podrá defenderse tirando los dados las mismas veces que tú.

¿Quieres saber más sobre cómo derrotar a tu contrincante y alcanzar la gloria? Sigue leyendo en la página 93



THIRTEEN MONSTERS



Diccionario de los 13 Monsters

A

Ataque

Son los ataques a tus contrincantes para arrebatarles juegos de monstruos.

¿Quieres más explicaciones? Páginas 90 - 92

B

Buscar juegos de monstruos

Dale la vuelta a las cartas para encontrar los juegos de monstruos que buscas.

¿Quieres más explicaciones? Página 78

E

Especies de monstruos

Son los cuatro diferentes tipos de monstruos.

¿Quieres más explicaciones? Páginas 84 - 85

I

Iconos de los elementos

En el juego hay cinco elementos: Tierra, Agua, Aire, Fuego y Fantasma. Verás cuál es el elemento de un monstruo en el icono en la esquina superior izquierda o derecha de una carta de monstruo.

¿Quieres más explicaciones? Página 90

Intercambio

Es el intercambio de juegos de monstruos con los demás jugadores. Las reglas del intercambio podrás fijarlas tú mismo.

¿Quieres más explicaciones? Página 78

J

Juego de monstruos

Son dos cartas iguales y horizontales de un monstruo.

¿Quieres más explicaciones? Páginas 82 - 83

P

Poder especial

Hay cuatro poderes especiales, dependiendo de la especie de monstruo que hayas creado.

¿Quieres más explicaciones? Página 86 - 87

S

Sacrifice

Intercambia tus juegos de monstruos por reconstruir otras partes o monstruos.

¿Quieres más explicaciones? Página... 86

Señor de los elementos

Además de ganar de la manera estándar, también puedes ganar el juego creando cuatro monstruos OG con cuatro elementos diferentes, p. un monstruo OG de la familia Terria, uno de la familia Agua, uno de la familia Aire y uno de la familia Fuego. El 13er monstruo es en sí mismo un elemento (Fantasma), que también puede ser utilizado por uno de los cuatro OG solo si no se ha jugado.

¿Quieres más explicaciones? Página... 93



Juegos de monstruos

- El juego 13 Monsters consta de:
- 13 Monstruos O.G., que constan de 6 cartas por cada Monstruo O.G.;
- Cinco dados;
- Las reglas del juego;
- Una chuleta con consejos.

Un Monstruo O.G consta de tres juegos de monstruos por encontrar. Un monstruo completo se divide en tres juegos horizontales. ¿Sabías que cuando puedes componer un monstruo, estás OBLIGADO a hacerlo?

También podrás ver en las ruedas junto a los iconos de los elementos si las partes encajan.

01
Parte superior de la cabeza



02
Ojos



03
Parte inferior del monstruo



Ejemplo:

Si das la vuelta a unas cartas con una parte izquierda 02 y una parte izquierda 03, ¡no encajarán!



¡Toma ya!
¡Encajan!



¡Muah!
¡No encajan!

i

¿Tu monstruo se compone de varios juegos o elementos que encajan? Entonces tu monstruo será cada vez más sano (puntos de salud) y más fuerte (poderes especiales).



Obviamente, el Chucho o el Ogro también pueden constar de una combinación de otros juegos de monstruos que los indicados aquí.



Chucho

El Chucho consta de tres diferentes juegos de monstruos.

Puntos de salud

10 PS

¡Ataque!

Sí

Poderes especiales

Sacrificio

Ogro

El Ogro consta de dos juegos de monstruos que encajan y un juego que pertenece a otro monstruo.

Puntos de salud

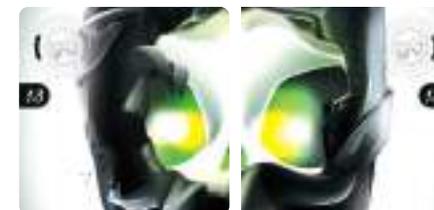
20 PS

¡Ataque!

Sí

Poderes especiales

Sacrificio
Permafrost



Monstruo O.G

Un Monstruo O.G es el "no va más" de la composición de monstruos. Los tres juegos de monstruos encajan todos. ¡Mira como reluce!

Puntos de salud

40 PS

¡Ataque!

Sí

Poderes especiales

Sacrificio
Permafrost
Profeta

13° Monstruo

Hay un monstruo que es diferente a los demás. Con su propio elemento único parece casi insuperable. ¡El Monstruo supremo!

Puntos de salud

60 PS

¡Ataque!

Sí

Poderes especiales

Sacrificio
Permafrost
Profeta
¡Supernova!



Poderes especiales

Los poderes especiales siempre podrán conjurarse, también si se combinan con otros poderes especiales y/o un ataque. Sólo podrás conjurar un poder especial cuando sea tu turno y antes de la acción “buscar juegos de monstruos”. Además, antes de que uses un poder especial deberás anunciarlo en voz alta a los demás jugadores. Si no lo haces, los demás jugadores podrán quitarte el poder especial para ese turno.

¿Se te ha olvidado usar un poder especial antes de la acción “buscar juegos de monstruos”? ¡Qué lástima! ¡Hasta luego, Lucas! ¡A ver si te espabilas la próxima vez!

Existen cuatro poderes especiales diferentes que explicamos a continuación:

Sacrificio

Chucho, Ogro, Monstruo O.G, 13° Monstruo.

Con el poder especial Sacrificio podrás reordenar tus juegos de monstruos. Así podrás crear tu monstruo perfecto antes de que alguien te ataque. No te olvides de decir en voz alta de que quieres jugar el poder especial Sacrificio.

- Deberás usar el Sacrificio antes de la acción “buscar juegos de monstruos”.
- No podrás jugar el Sacrificio si no es tu turno.
- Podrás usar el Sacrificio en combinación con otros poderes especiales y/o ataque.

Permafrost

Ogro, Monstruo O.G, 13° Monstruo.

Con el poder especial Permafrost podrás congelar las cartas. Si juegas este poder, tus contrincantes no podrán dar la vuelta a la carta que hayas “congelado” durante la acción “buscar juegos de monstruos”. No te olvides de decir en voz alta de que quieres jugar el poder especial Permafrost.

Deberás indicar el Permafrost al colocar un dado en la carta de tu elección. Se recomienda que cada jugador elija su propia puntuación en el dado que coloca. Sólo hay cinco dados. Por lo tanto, no se podrán congelar más de cinco cartas al mismo tiempo.

- Deberás jugar el Permafrost antes y después de la acción “buscar juegos de monstruos”.
- El permafrost se levantará cuando des la vuelta a la carta congelada durante tu acción “buscar juegos de monstruos”.
- Además, el Permafrost se levantará cuando otro jugador (o tú mismo) ataque a otro. Resulta que todos los dados (y por lo tanto también los dados que se hayan utilizado para el Permafrost) son necesarios para atacar.
- No podrás jugar el Permafrost si no es tu turno.
- Podrás usar el Permafrost en combinación con otros poderes especiales y/o ataque.



Profeta

Monstruo O.G, 13° Monstruo.

Si juegas el poder especial Profeta podrás dar la vuelta a TRES cartas en vez de dos durante la acción “buscar juegos de monstruos”.

Incluso si has encontrado una parte de un monstruo al dar la vuelta a las primeras dos cartas tendrás derecho a dar la vuelta a una tercera. No te olvides de decir en voz alta de que quieres jugar el poder especial Profeta.

- Deberás jugar el Profeta antes de la acción “buscar juegos de monstruos”.
- El Profeta te permite dar la vuelta a tres cartas. Si has encontrado una parte de un monstruo al dar la vuelta a las primeras dos cartas, aún así podrás dar la vuelta a una tercera. Ahora bien, no estás obligado a hacerlo.
- No podrás conjurar al Profeta si no es tu turno.
- Podrás usar el Profeta en combinación con otros poderes especiales y/o ataque.

¡Supernova!

13° Monstruo

El 13° Monstruo podrá decidir desencadenar una “¡Supernova!”. Si juegas este poder especial, el 13° Monstruo llegará a ser tan increíblemente superfuerte que podrá absorber un monstruo completo de un contrincante.

Después de usar una “¡Supernova!” podrás elegir un monstruo de uno de tus contrincantes. Entonces aquel monstruo será tuyo.

Después de jugar la “¡Supernova!” el 13° Monstruo deberá quitarse de la partida.

El 13° Monstruo ya no podrá atacar o usar poderes especiales.

El 13° Monstruo se tiene en cuenta al final del juego para calcular los puntos, pero **no** se tiene en cuenta en el contexto de una victoria como “Maestro de los Elementos”.

- Deberás jugar la ¡Supernova! antes de la acción “buscar juegos de monstruos”.
- Sólo podrás desencadenar la ¡Supernova! con el 13° Monstruo completado.
- Únicamente podrás usar la ¡Supernova! una sola vez. Después de jugar el poder de la ¡Supernova! el 13° Monstruo deberá quitarse de la partida. Los demás contrincantes ya no podrán atacarlo tampoco.
- El 13° monstruo se tiene en cuenta al final del juego para calcular los puntos o como un elemento de “Maestro de los elementos” **solo si no se ha utilizado Super Nova.**
- No podrás desencadenar la ¡Supernova! si no es tu turno.
- Podrás usar la ¡Supernova! en combinación con otros poderes especiales y/o ataque.





1. Striffle
Cute Musky Monster from the swamps



2. Wendoung
Smelly Masters best friend



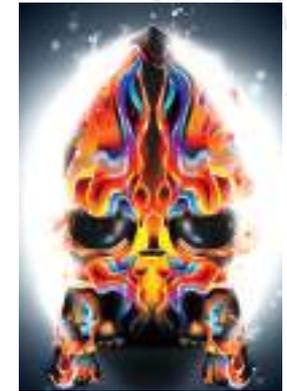
3. Pandadori
Golden Beaked Beast from Hell



7. Chall
Do-gooder with a temper



8. Ilsabelt
Sulpher Spewing Jokester



9. Twik
Supreme Flamethrowing Conductor

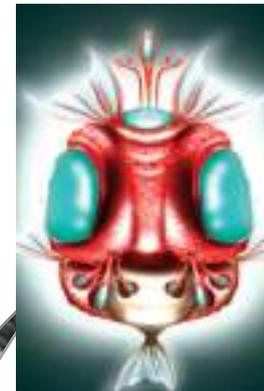


4. Sandil
Higher Intelligence Space Rider



5. Tockar
Golden Imperial Flight Seer

THIRTEEN MONSTERS
HAVE A GRUESOME GOOD TIME



10. Itvill
Know-it-all Redneck Deep Diver



11. Snergat
Translucent Lightbringer of the oceans



6. Elzendam
Innocent Green-eyed Night flier



13. Ghost
The 13th Blast of Damnation



12. Wah
Dweller of the Forgotten



01 Elegir a tu oponente

Elige a tu oponente y anuncia cuál de los juegos de un monstruo completo o qué juego de monstruos suelto de tu oponente atacarás. También deberás indicar el monstruo que vas a utilizar antes de atacar.

Atacar un juego de monstruos que no pertenece a un monstruo completo

¿Tu oponente posee ese par de ojos que necesitas pero aún no pertenece a un monstruo completo? Entonces también podrás atacar aquel juego de monstruos suelto.

Tu oponente lo defenderá tirando los dados las mismas veces que correspondan al monstruo con el que ataques.

O sea, también podrás atacar a contrincantes que aún no tengan ningún monstruo completo.

Atacar un juego de monstruos que sí pertenece a un monstruo completo

¿Atacas un juego de monstruos de un contrincante y esa parte pertenece a un monstruo completo? ¡Por supuesto que está permitido!

Entonces tu oponente defenderá aquel juego de monstruos tirando los dados tantas veces como correspondan a su monstruo completo.

02 Determinar cuántas veces tirar los dados

Para el atacante

Para saber cuántas veces puedes tirar los dados, deberás fijarte en el número de elementos iguales en el monstruo con el que atacarás.

Puede ocurrir que atacarás con el monstruo menos saludable, el chucho. En cambio, si el chucho consta de tres juegos de monstruos diferentes pero del mismo elemento, aún así podrás tirar los dados 5x.

Para el defensor

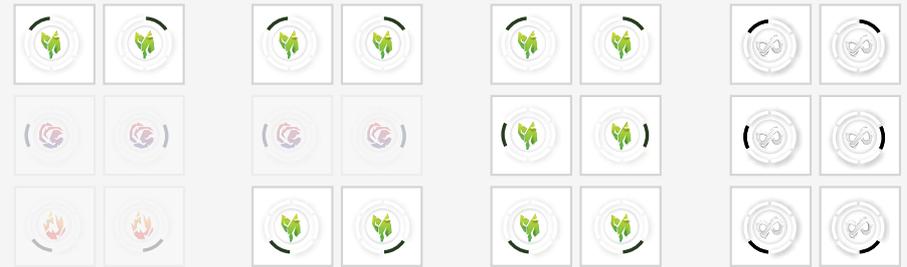
¿Defiendes un juego de monstruos suelto que no pertenece a ningún monstruo completo? Entonces podrás tirar las mismas veces que tu atacante.

¿Defiendes un juego de monstruos que sí pertenece a uno de tus monstruos completos? Entonces deberás mirar de cuántos elementos iguales consta tu monstruo atacado para determinar las veces que puedes tirar.

¡Ataque!

¿Ya has creado monstruos? Entonces también podrás atacar a tus contrincantes que tengan monstruos o juegos de monstruos cuando sea tu turno. El jugador que saque la puntuación más alta ganará y podrá arrebatar el juego de monstruos atacado a su contrincante.

Pero ojo, puede ocurrir que gane el defensor. Entonces, el defensor podrá quitar un juego de monstruos del monstruo con el que ha sido atacado. Esto podrá ser una parte superior de cabeza, los ojos o la parte inferior del cuerpo.



Un monstruo con un mismo elemento

Tirar 3x

Un monstruo con dos elementos iguales

Tirar 4x

Un monstruo con tres elementos iguales

Tirar 5x

13° Monstruo

Tirar 6x

03 Tirar los dados

El atacante

El atacante se lanza primero. El primer lanzamiento siempre se hace con cinco dados. Si los dados se colocan en las cartas porque alguien ha usado el poder especial de Permafrost, también se usan para el ataque y el Permafrost se cancela (los dados no se reemplazan después de la fase de ataque).

Después de completar los lanzamientos autorizados (ver página 91), todos los dados que muestran números iguales se cuentan para decidir la puntuación total de su ataque.

Después de la primera tirada, usted ha decidido qué dado (s) con puntos iguales (por ejemplo, si dos dados muestran 6.) desea reservar. Estos ya no se utilizarán para otros lanzamientos. Con el resto, intentas y esperas tener tantos dados con el mismo puntaje como sea posible.

- **Puedes dejar de tirar en cualquier momento. (Cuando alcanza la puntuación máxima de 30, por ejemplo)**
- **También puede optar por relanzar todo lo que estaba en el lateral.**
- **Una vez que se alcanza su número de lanzamientos, suma el total de todos los dados a puntos iguales.**
- **¿Tira 3 dados con 6 puntos y dos dados con puntajes diferentes? Tienes 18 puntos.**

El defensor

Ahora le toca al defensor. Tirará los dados de la misma forma y con las mismas reglas que aplican al atacante.

Únicamente las veces que tira podrán ser diferentes cuando defiende un juego de monstruos que forme parte

04 ¡El ganador!

¡Aquel que consiga la mayor puntuación al sumar los puntos iguales será el ganador!

¿Eres un atacante victorioso? Entonces podrás quitar el juego de monstruos que hayas atacado.

¿Eres un defensor victorioso? Entonces podrás quitar un juego de monstruos de tu elección del monstruo con el que te han atacado.

¿Habéis empatado? ¡Entonces será el atacante quien gane!



¡Victoria!

Por fin es tuya. Tus monstruos lamen sus heridas después de los combates despiadados que han librado. El tablero es un campo de batalla de juegos de monstruos. Miras a tu alrededor y te entra una leve euforia. ¿Realmente lo he bordado? ¿Soy el Señor de las bestias supremo de todos los tiempos?

Última ronda

Cuando todas las cartas del tablero se hayan acabado la partida estará llegando a su fin. En la última ronda, cada jugador podrá jugar una vez más sus poderes especiales y/o atacar. Aquel que haya encontrado el último juego de monstruos deberá empezar esta última ronda.

¡Victoria!

Puntos de salud

Después de jugar la última ronda toca hacer el recuento de puntos. ¿Quién ha captado los monstruos con más puntos de salud? Aquel que tenga el mayor número de puntos de salud ganará la partida. Los juegos de monstruos sueltos no entran en el recuento de los puntos.

¿Habéis empatado? Entonces libraréis una Batalla hasta la muerte. Los jugadores con puntos iguales lucharán unos contra otros en un duelo a muerte, siguiendo las reglas del Ataque. Cada jugador elegirá el monstruo que el que quiera jugar. ¡El que gane, será el Señor de las bestias supremo de todos los tiempos!

Si los combatientes salen empatados, los ataques se resumirán. En la nueva ronda también podrás elegir a otro monstruo para librar tu batalla. ¡Seguiréis repitiendo esto hasta que el ganador final salga victorioso!

CHUCHO

10 PS

MONSTRUO MAESTRO

40 PS

OGRO

20 PS

13° MONSTRUO

60 PS

¡Victoria!

Señor de los elementos

¿Tienes cuatro Monstruos O.G con elemento diferente cada uno? ¡Entonces ganarás la partida automáticamente, independientemente de si hay cartas en el tablero!

Por ejemplo, si tienes un Monstruo O.G de la familia de la Tierra, uno de la familia del Agua, uno de la familia del Aire y uno de la familia del Fuego, ganarás la partida como Señor de los elementos. El 13° Monstruo es un elemento en sí mismo y también podrá ser utilizado en lugar de uno de los cuatro O.G a menos que sea el poder de Supernova han sido utilizados.



THIRTEEN

MONSTERS

HAVE A GRUELSOME GOOD TIME...

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