





i
 Vous n'avez pas envie de lire? Visitez
 notre chaîne youtube avec toutes
 les explications!



13 Monsters est un jeu de société où il faut faire preuve d'habileté, utiliser sa mémoire et espérer que la chance te sourit. Trouve la stratégie idéale pendant que tu collectes, échanges ou luttas pour obtenir les pièces nécessaires pour créer ton propre monstre suprême.

Tu n'as pas vraiment envie de te battre ? Continue alors à chercher des paires de monstres dans le terrain de jeu, mais sois bien alerte ! Les autres joueurs ne cesseront jamais de constituer leur armée de monstres parfaits, même s'ils devront déployer toutes leurs forces pour t'attaquer.

Parviendras-tu à créer tes monstres à temps pour défendre ce qui t'appartient et combattre tes adversaires ? Ou encourras-tu des pertes à cause d'une mauvaise stratégie ?

Objectif du jeu

- Collecter** les pièces de monstre en retournant les cartes
- Créer** ton monstre parfait
- Attaquer** d'autres joueurs et voler leurs paires de monstres
- Gagner** en rassemblant des monstres avec un maximum de Points de Santé.

Le scientifique qui rassemble le plus de Points de Santé ou qui devient « Maître élémentaire », gagne le jeu !



i
 La durée moyenne du jeu est
 d'environ 60 minutes. Tu as
 moins de temps pour jouer ? Alors
 commence le jeu en donnant à tous
 les joueurs un «gnome», cela réduit
 le temps de jeu de moitié !

Et tu peux déjà commencer à
 attaquer. Youpi !

Installer le terrain de jeu

Mélange les cartes et dispose-les dans une grille de neuf cartes de monstre sur neuf, faces cachées vers le bas. Réserve un espace de trois cases vides au milieu. Tu pourras y déposer la « carte avec le logo des 13 Monstres ».

Dépose les cinq dés à un endroit accessible à tous les joueurs.

Schéma du jeu

Dans ton parcours pour devenir l'ultime « Beastmaster », il faut passer trois niveaux. Tu disposes de différentes possibilités de jeu au sein de ces niveaux. Le joueur le plus « bestial » peut commencer.

Niveau 01
 Collecteur

Tu n'as pas encore collecté de pièces de Monstre. Dans ce niveau, il est uniquement possible de chercher une paire de Monstre. Il faut continuer à chercher jusqu'à ce que tu aies trouvé une paire de Monstre.

Niveau 02
 Apprenti

Tu as enfin quelques paires de monstres, mais malheureusement pas encore assez pour construire un monstre. Avant de recommencer la recherche de paires, tu peux échanger des paires de monstres avec d'autres joueurs.

Niveau 03
 Beast
 Master

Tu as créé un ou plusieurs monstres ! Maintenant, tu peux exercer différents pouvoirs spéciaux. Les pouvoirs spéciaux dépendent du type de monstre que tu as créé.





Ton tour de jeu

Comment faut-il jouer ce jeu ?

Voici un bref résumé de ton tour de jeu, accompagné d'une représentation schématique qui plaira aux vrais scientifiques parmi nous !

Chercher une paire de monstre

Disponible pour Collecteur, Apprenti, Beastmaster

13 Monstres est un jeu qui met ta mémoire à l'épreuve. Tu pourras trouver des « Paires de monstre » en retournant les bonnes cartes. Utilise ensuite ces paires de monstre pour créer différentes sortes de monstres.

Tu as trouvé une paire de monstre ? Dans ce cas, tu peux continuer à chercher d'autres paires ! Jusqu'à ce que tu retournes deux cartes qui ne correspondent pas.

Quand tu auras trouvé une paire de monstre avec une partie supérieure tête, des yeux et une partie inférieure, peu importe qu'elles appartiennent au même monstre ou non, tu devras créer ton monstre.

Es-tu curieux de savoir comment faire pour créer un monstre ? Continue la lecture à la page 46

As-tu trouvé une nouvelle paire de monstre ? Ton tour de jeu recommence.

Echanger

Disponible pour Apprenti, Beastmaster

Lorsque tu possèdes une ou plusieurs pièces de monstre, une action supplémentaire s'ajoute à ton tour de jeu. Nous appelons ce moment d'action « l'Echange ».

Tu possèdes une pièce de monstre que tu souhaites échanger avec l'un de tes adversaires ? Tu peux le faire avant de passer à l'action « Chercher paire de monstre ». Tu peux échanger autant de fois que tu veux, avec autant de joueurs que tu veux.

Tu peux également choisir de rendre un moment d'échange très attrayant pour les autres joueurs en leur proposant plus de pièces de monstre.

Utiliser un pouvoir spécial

Disponible pour apprenti, Beastmaster

Il existe quatre pouvoirs spéciaux: Sacrifice, Permafrost, Prophète et Supernova. À l'exception de Permafrost, tous les pouvoirs spéciaux doivent être utilisés pendant votre tour et avant la phase de «recherche de paires de monstres». Chaque fois que tu utilises un pouvoir spécial, tu dois le dire aux autres joueurs à voix haute. Si tu oublies, les autres joueurs peuvent te retirer ton pouvoir spécial pour ce tour.

As-tu oublié d'utiliser un pouvoir spécial (autre que le Permafrost) avant la phase de «recherche paires de monstres» ? C'est dommage ! Bonne chance la prochaine fois !

Pour plus d'informations sur les pouvoirs spéciaux, reporte-toi à la page 50.

Attaques

Disponible pour Beastmaster

Tu possèdes un monstre complet ? Tu vas vraiment t'amuser alors ... car maintenant tu peux attaquer des monstres ou des paires de monstre de tes adversaires.

Tu peux uniquement attaquer avant de jouer l'action « Chercher paire de monstre ».

Tu pourras attaquer une seule fois par tour de jeu. Choisis donc ton adversaire de façon stratégique !

En cas d'attaque, il faut choisir un adversaire. Avant d'attaquer ton adversaire, il faut préciser la paire de monstre que tu comptes attaquer. Tu as remporté la lutte ? Très bien, la paire de monstre choisie t'appartient désormais ! (tu n'as donc pas le droit de prendre une autre paire de monstre que celle que tu attaques)

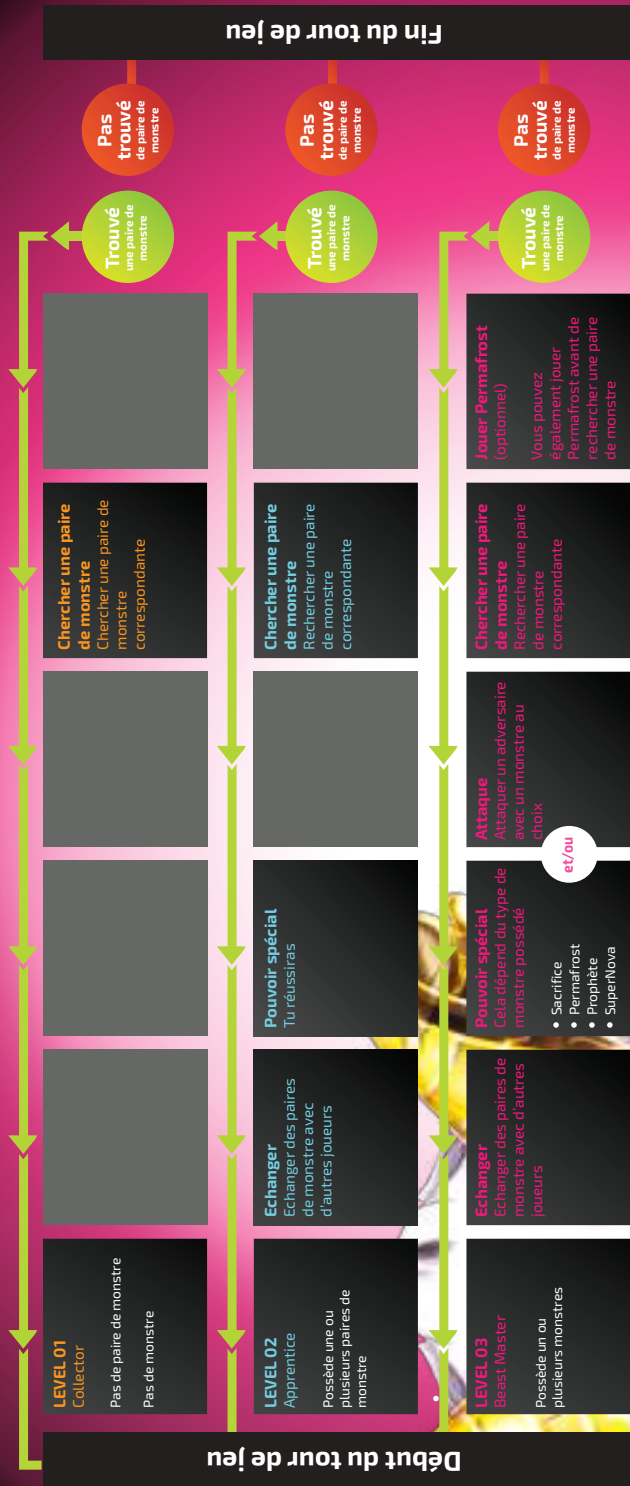
La paire de monstre convoitée fait partie d'un monstre complet ? Dans ce cas, ton adversaire se défendra avec un nombre de lancers qui correspond au monstre attaqué.

Tu attaques une paire de monstre qui ne fait pas encore partie d'un monstre complet ? Dans ce cas, ton adversaire se défendra avec le même nombre de lancers que toi pour l'attaquer.

En savoir plus sur comment faire pour gagner glorieusement ton adversaire ? Lis plus à la page 57



THIRTEEN MONSTERS



Dictionnaire 13 Monsters

A

Attaquer

L'attaque de tes adversaires pour conquérir des paires de monstre.

Plus d'explications ? Pages

54 - 55

C

Chercher une paire de monstre

Trouver les bonnes paires de monstre en retournant des cartes.

Plus d'explications ? Page

42

E

Echanger

L'échange de paires de monstre avec des adversaires. C'est à toi de stipuler les règles d'échange.

Plus d'explications ? Page

42

Icônes des éléments

Le jeu comprend cinq éléments ; Terre, Eau, Air, Feu et Fantôme (Ghost). L'icône dans le coin droit ou gauche en haut d'une carte de monstre indique de quel élément un monstre relève.

Plus d'explications ? Page

54

M

Maître élémentaire

En plus de gagner de la manière standard, tu peux également gagner le jeu en créant quatre Monstres OGs avec quatre éléments différents, par ex. un Monstre OG de la famille Terre, un de la famille Eau, un de la famille Air et un de la famille Feu. Le 13e monstre est lui-même un élément (Ghost), qui peut aussi être utilisé par l'un des quatre OG seulement s'il n'a pas été joué.

Plus d'explications ? Page

57

P

Paire de monstre

Deux cartes horizontales identiques d'un monstre.

Plus d'explications ? Pages

46 - 47

Pouvoir spécial

Il existe quatre pouvoirs spéciaux, qui dépendent des sortes de monstre que tu as créées.

Plus d'explications ? Page

50 - 51

S

Sacrifice

Echange les parties de monstre pour reconstruire d'autres parties ou monstres entiers.

Plus d'explications ? Page

50

Sortes de monstre

Les quatre différentes sortes de monstre.

Plus d'explications ? Pages

48 - 49



Paires de monstre

Le jeu 13 Monsters comprend :

- 13 Monstres O.G., comprenant 6 cartes par Monstre O.G
- Cinq dés
- Règles du jeu
- Aide-mémoire avec des conseils

Un Monstre O.G. comprend trois paires de monstre. Un monstre complet est divisé en trois paires horizontales. Sais-tu que si tu as l'occasion de créer un monstre, il FAUT impérativement le faire ?

Les roues à côté des icônes « Elements » indiquent si un élément est compatible ou non.

01
Partie supérieure tête



02
Yeux



03
Partie inférieure monstre



Exemple :

Si tu trouves donc un élément gauche 02 et un élément gauche 03 en retournant les cartes, ceux-ci ne sont pas compatibles !



Génial !
Les cartes
correspondent !



Zut !
Les cartes ne
correspondent pas !

i

Ton monstre comprend plus de paires ou d'éléments correspondants ? Dans ce cas, ton monstre deviendra plus sain (Points de santé) et plus puissant (Pouvoirs spéciaux).



Un Gnome ou une Abomination peuvent bien entendu également être composés d'autres paires de monstre que celles utilisées ici.



Gnome

Un gnome est composé de trois paires de monstre qui appartiennent toutes les 3 à des monstres différents.

Points de santé

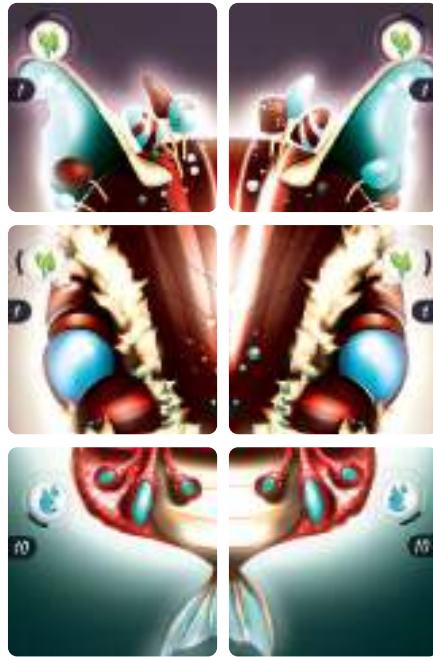
10 PS

Attaque !

Oui

Pouvoirs spéciaux

Sacrifice



Abomination

Une Abomination est composée de deux paires de monstre correspondantes et d'une paire de monstre qui appartient à un autre monstre.

Points de santé

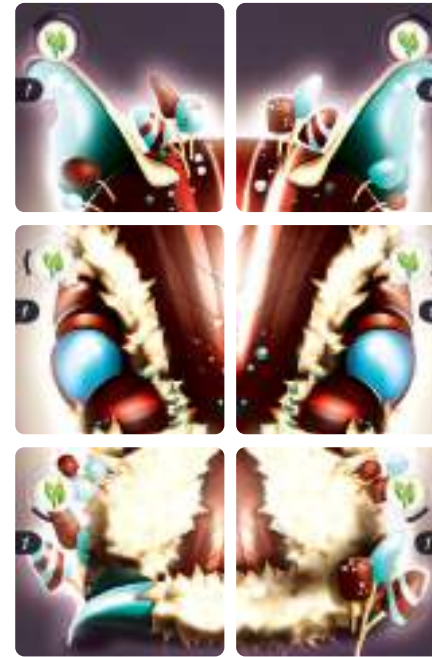
20 PS

Attaque !

Oui

Pouvoirs spéciaux

Sacrifice
Permafrost



Monstre O.G

Un Monstre O.G est le Saint Graal de la création d'un monstre. Les trois paires de monstres se correspondent. Regarde comme ton monstre étincelle !

Points de santé

40 PS

Attaque !

Oui

Pouvoirs spéciaux

Sacrifice
Permafrost
Prophète



13ième Monstre

Un seul monstre qui diffère de tous les autres. Son propre élément unique le rend quasi invincible. Voici le monstre suprême !

Points de santé

60 PS

Attaque !

Oui

Pouvoirs spéciaux

Sacrifice
Permafrost
Prophète
Super Nova!

Pouvoirs spéciaux

Les pouvoirs spéciaux peuvent être exercés à tout moment, également en combinaison avec d'autres pouvoirs spéciaux et/ou une attaque. Tu devras exercer tous les pouvoirs spéciaux quand c'est ton tour et avant de passer à l'action : « Chercher paire de monstre ». Avant d'exercer un pouvoir spécial, il faut également l'annoncer à haute voix aux autres joueurs. Si tu oublies de le faire, tes adversaires peuvent te reprendre ce pouvoir spécial pour ce tour de jeu.

As-tu oublié d'utiliser un pouvoir spécial pour l'action « Chercher paire de monstre » ? Tant pis pour toi ! La prochaine fois, tu y prêteras plus d'attention.

Il existe quatre pouvoirs spéciaux que nous expliquerons ci-dessous.

Sacrifice

Gnome, Abomination, Monstre O.G, 13ième Monstre

Le pouvoir spécial Sacrifice te permet de réorganiser tes paires de monstre. Tu pourras ainsi créer le monstre parfait avant d'attaquer quelqu'un. Préviens toujours à haute voix tes adversaires de ton intention d'exercer le pouvoir spécial Sacrifice.

- Sacrifice doit être exercé avant l'action « Chercher paire de monstre ».
- Sacrifice ne peut pas être exercé si ce n'est pas ton tour de jouer.
- Sacrifice peut être exercé en combinaison avec d'autres pouvoirs spéciaux et/ou une attaque.

Permafrost

Abomination, Monstre O.G, 13ième Monstre

Le pouvoir spécial Permafrost te permet de geler tes cartes. Si tu exerces ce pouvoir, tes concurrents ne pourront pas retourner la carte que tu as « gelée » pendant le moment d'action « Chercher paire de monstre ». Préviens toujours à haute voix tes adversaires de ton intention d'exercer le pouvoir spécial Permafrost.

Il faut indiquer Permafrost en plaçant un dé sur une carte au choix. Conseil : chaque joueur choisit son propre chiffre sur le dé déposé. Comme il y a seulement cinq dés, il n'est pas possible de geler plus de cinq cartes à la fois.

- Permafrost peut être exercé avant et après l'action « Chercher paire de monstre »
- Permafrost est levé quand tu retournes la carte gelée lors de ton action « Chercher paire de monstre ».
- Permafrost est levé quand un autre joueur (ou toi-même) attaque un autre joueur. Tous les dés (et donc également les dés utilisés pour permafrost) sont nécessaires pour l'attaque.
- Permafrost ne peut pas être exercé si ce n'est pas ton tour de jouer.
- Permafrost peut être exercé en combinaison avec d'autres pouvoirs spéciaux et/ou une attaque.



Prophète

Monstre O.G, 13ième Monstre

Si tu exerces le pouvoir spécial Prophète, tu as le droit de retourner non deux mais TROIS cartes lors de l'action « Chercher paire de monstre ».

Même si tu as trouvé une pièce de monstre lorsque tu as retourné les deux premières cartes, tu as toujours le droit de retourner une troisième carte. Préviens toujours à haute voix tes adversaires de ton intention d'exercer le pouvoir spécial Prophète.

- Prophète doit être exercé avant l'action « Chercher paire de monstre »
- Prophète te donne l'occasion de retourner trois cartes. Si tu as déjà trouvé une paire de monstre quand tu as retourné les deux premières cartes, tu as encore le droit de retourner une troisième carte. Ceci n'est toutefois pas obligé.
- Prophète ne peut pas être exercé quand ce n'est pas ton tour de jouer.
- Prophète peut être exercé en combinaison avec d'autres pouvoirs spéciaux et/ou une attaque.

Super Nova!

13ième Monstre

Le 13ième Monstre peut décider d'exercer le pouvoir « Super Nova ! ». Si tu exerces ce Pouvoir spécial, le 13ième Monstre devient tellement puissant et redoutable qu'il a le pouvoir d'absorber un monstre entier d'un adversaire.

Après avoir exercé « Super Nova ! », tu peux choisir le monstre de l'un de tes adversaires et celui-ci t'appartient ensuite.

Après avoir exercé « Super Nova ! », le 13ième Monstre est retiré du jeu. Le 13ième Monstre ne pourra plus attaquer ni exercer ses pouvoirs spéciaux.

Le 13ième Monstre est pris en compte en fin de jeu pour calculer les points mais n'est **pas** pris en compte dans le cadre d'une victoire en tant que « Maître des Eléments. »

- Super Nova ! doit être exercé avant l'action « Chercher paire de monstre ».
- Super Nova ! peut uniquement être exercé par le 13ième Monstre complet.
- Super Nova ! peut être exercé une seule fois. Après avoir exercé le Pouvoir spécial Super Nova !, le 13ième monstre est retiré du jeu. Il ne pourra plus se faire attaquer par les autres joueurs.
- Le 13ième monstre est pris en compte en fin de jeu pour calculer les points ou comme élément de « Maître des éléments » **seulement si Super Nova n'a pas été utilisé.**
- Super Nova! ne peut pas être exercé quand ce n'est pas ton tour de jouer.
- Super Nova! peut être exercé en combinaison avec d'autres pouvoirs spéciaux et/ou une attaque.





1. Striffle
Cute Musky Monster from the swamps
earth



2. Wendoung
Smelly Masters best friend
earth



3. Pandadori
Golden Beaked Beast from Hell
earth



7. Chall
Do-gooder with a temper
fire



8. IIsabelt
Sulpher Spewing Jokester
fire



9. Twik
Supreme Flamethrowing Conductor
fire



4. Sandil
Higher Intelligence Space Rider
air



5. Tockar
Golden Imperial Flight Seer
air



6. Elzendam
Innocent Green-eyed Night flier
air

THIRTEEN MONSTERS
HAVE A GRUESOME GOOD TIME



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



11. Snergat
Translucent Lightbringer of the oceans
water



12. Wah
Dweller of the Forgotten
water

13. Ghost
The 13th Blast of Damnation
ghost



01 Sélectionner son adversaire

Sélectionne ton adversaire et précise quelle paire de monstre d'un monstre complet ou quelle paire de monstre libre de ton adversaire tu comptes attaquer. N'oublie pas de nommer le monstre que tu souhaites utiliser avant de passer à l'attaque.

Attaquer une paire de monstre qui ne fait pas partie d'un monstre complet

Ton adversaire possède la paire d'yeux dont tu as besoin ? Et celle-ci ne fait pas encore partie d'un monstre complet ? Pas de soucis, tu pourras également attaquer cette paire de monstre libre.

Ton adversaire défend alors cette paire de monstre libre avec le même nombre de lancers que le monstre avec lequel tu attaques.

Tu peux donc également attaquer des adversaires qui ne possèdent pas encore de monstre complet.

Attaquer une paire de monstre qui fait partie d'un monstre complet

Tu comptes attaquer une paire de monstre d'un adversaire qui fait partie d'un monstre complet ? C'est bien entendu possible !

Ton adversaire défend alors cette paire de monstre avec le nombre de lancers correspondant à son monstre complet.

02 Déterminer le nombre de lancers

Pour l'attaquant

Pour déterminer le nombre de lancers, il faut vérifier le nombre d'éléments similaires du monstre avec lequel tu attaques.

Il se peut donc que tu attaques avec le monstre qui est en moins bonne santé, le gnome. Si le gnome se compose de trois différentes paires de monstre avec le même élément, ton nombre de lancers correspond toujours à 5.

Pour le défenseur

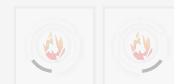
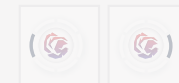
Tu défends une paire de monstre libre qui ne fait pas partie d'un monstre complet ? Tu peux lancer autant de fois que ton adversaire.

Tu défends une paire de monstre qui fait partie de l'un de tes monstres complets ? Vérifie le nombre d'éléments similaires de ton monstre attaqué pour ainsi déterminer le nombre de lancers.

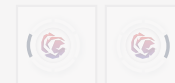
A l'attaque !

As-tu réussi à créer des monstres ? Dans ce cas, tu pourras attaquer tes adversaires qui possèdent des monstres ou des paires de monstre lors de ton tour de jeu. Le joueur avec le score le plus élevé gagne et peut prendre la paire de monstre attaquée de son adversaire.

La défense a donc également l'occasion de gagner, et elle pourra alors prendre une paire de monstre du monstre qui l'a attaquée. Il s'agit soit de la partie supérieure tête, des yeux ou de la partie inférieure.



Monstre avec un élément similaire
3 lancers



Monstre avec deux éléments similaires
4 lancers



Monstre avec trois éléments similaires
5 lancers



13ième monstre
6 lancers

03 Lancer les dés

L'attaquant

L'attaquant lance en premier. Le premier lancer se fait toujours avec cinq dés. Si des dés sont placés sur des cartes parce que quelqu'un a utilisé le pouvoir spécial Permafrost, ils sont également utilisés pour l'attaque et le Permafrost est alors annulé (les dés ne sont pas remplacés après la phase d'attaque).

Après avoir terminé les lancers autorisés (voir page 55), tous les dés affichant des nombres égaux sont comptabilisés pour décider du score total de votre attaque.

Après le premier lancer, tu as décidé quel(s) dé(s) avec des points égaux (ex. si deux dés affichent 6.) tu souhaites mettre de côté. Ceux-ci ne seront plus utilisés pour les autres lancers. Avec le reste, tu essayes et espères avoir autant de dés au même score que possible.

- **Tu peux arrêter de lancer à tout moment. (Lorsque tu atteints le score maximum de 30, par exemple)**
- **Tu peux aussi choisir de relancer tout ce qui était de côté.**
- **Une fois ton nombre de lancer atteint, additionne le total de tous les dés aux points égaux. Jeté 3 dés avec 6 points, et deux dés avec différents score ? Vous avez 18 points.**

Le défenseur

C'est maintenant au tour du défenseur. Le défenseur lance de la même manière que l'attaquant, en utilisant les mêmes règles.

Cependant, le nombre de lancers du défenseur peut différer si il défend un ensemble de monstres qui fait partie d'un monstre plus faible que celui utilisé par l'attaquant.

04 Le gagnant !

Le gagnant est celui qui a réussi à additionner le nombre le plus élevé de points identiques !

Es-tu un attaquant gagnant ? Tu remportes alors la paire de monstre que tu viens d'attaquer.

Es-tu un défenseur gagnant ? Tu remportes alors une paire de monstre au choix du monstre qui t'a attaqué.

Que faire en cas d'ex-aequo ? L'attaquant gagne !



57

Victoire !

Le moment suprême. Tes monstres pansent leurs blessures après les combats acharnés auxquels ils ont participé. Le terrain de jeu est un vrai carnage de paires de monstre. Quand tu regardes autour de toi, tu ressens un sentiment d'euphorie ! Serait-ce bien réel ? Es-tu l'ultime Beastmaster de tous les temps ?

Dernier tour

Quand toutes les cartes du terrain de jeu ont été utilisées, le jeu est presque terminé. Au dernier tour, chaque joueur pourra encore exercer son pouvoir spécial et/ou attaquer une dernière fois. Le joueur qui a trouvé la dernière paire de monstre entame ce tour final.

Victoire !

Points de santé

Après avoir joué le dernier tour, il faut compter les points. Qui aura rassemblé les monstres avec le plus de Points de santé ? Celui qui a le plus de Points de santé gagne le jeu. Les paires de monstre libres ne sont pas prises en compte pour compter les points.

Est-ce un ex-aequo ? Dans ce cas, il faut lutter dans le « Combat de la mort ». Les joueurs avec le même nombre de points s'affrontent dans un ultime raid commandé, joué selon les règles « A l'attaque ». Chaque joueur choisit un monstre avec lequel il/elle souhaite jouer, le gagnant de ce tour sera l'ultime Beastmaster de tous les temps !

En cas d'ex-aequo, on reprend l'attaque. Il est également permis de lutter avec un autre monstre lors de ce nouveau tour. Il faut continuer jusqu'à ce que l'on connaisse l'ultime gagnant du jeu !

GNOME

10 PS

MAÎTRE MONSTRE

40 PS

ABOMINATION

20 PS

13IÈME MONSTRE

60 PS

Victoire !

Maître élémentaire

Possèdes-tu quatre Monstre O.G. qui possèdent tous un autre élément ? Si oui, tu gagnes directement le jeu, peu importe s'il y a encore des cartes dans le terrain de jeu.

Si tu possèdes par exemple un Monstre O.G. de la famille Terre, un de la famille Eau, un de la famille Air et un de la famille Feu, tu gagnes le jeu en tant que Maître élémentaire. Le 13ième monstre est un élément indépendant que l'on peut également utiliser pour l'un des quatre O.G à moins que son pouvoir Super Nova ! ait été utilisé.



THIRTEEN

MONSTERS

HAVE A GRUELSOME GOOD TIME...

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