





i
Lust nicht zu lesen? Besuchen Sie unseren Youtube-Kanal mit allen Erklärungen!

13 Monster ist ein Brettspiel, das Geschicklichkeit, ein gutes Gedächtnis und ein wenig Glück erfordert. Entwickle die perfekte Strategie, während du Teile sammelst, um sie kämpfst oder auszutauschst, die du benötigst, um dein eigenes, ultimatives Monster zu erschaffen.

Hast du noch kein Monster, mit dem du kämpfen könntest? Dann suche einfach weiter nach Monstersets auf dem Spielfeld, doch verliere deine Gegenspieler nicht aus den Augen! Sie werden unaufhörlich daran arbeiten, ihre eigenen Armeen aus perfekten Monstern aufzubauen, selbst wenn sie dich dafür mit allem, was sie haben, angreifen müssen.

Wirst du es schaffen, deine Monster rechtzeitig zu erschaffen, damit du deinen Besitz verteidigen und deine Gegner besiegen kannst? Oder kostet dich eine schlechte Strategie dein letztes Hemd?

Ziel des Spiels

Sammele Monsterteile, indem du Karten umdrehst, um Sets zu finden.

Erschaffe dein perfektes Monster.

Greife andere Spieler an, um deren Monstersets zu stehlen.

Sichere dir den Sieg, indem du Monster mit so vielen Lebenspunkten wie möglich sammelst.

Der Wissenschaftler, der die meisten Lebenspunkte sammelt oder „Meister der Elemente“ wird, gewinnt das Spiel!



i
Die durchschnittliche Spielzeit beträgt 60 Minuten. Hast Du wenig Zeit zu spielen? Dann starte das Spiel mit einem „Misschling“, das wird die Spielzeit halbieren!
Und du kannst sofort angreifen! YAY!

Aufbau des Spielfelds

Mische die Karten und lege sie in einem Raster von neun mal neun Monsterkarten verdeckt auf den Tisch. Achte darauf, in der Mitte des Spielfelds drei Felder freizuhalten. Dort kannst du die „13 Monster Logokarte“ ablegen.

Lege die fünf Würfel so auf dem Tisch ab, dass alle Spieler sie erreichen können.

Spielablauf

Deine Karriere bis hin zum ultimativen „Meister der Bestien“ besteht aus drei Stufen. Auf jeder Stufe stehen dir unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung, das Spiel zu beeinflussen. Der „wildeste“ Spieler beginnt das Spiel.

Stufe 01
Sammler

Spieler auf dieser Stufe haben noch keine Monsterteile gesammelt. Auf dieser Stufe kannst du nur nach Monstersets suchen, bis du ein Monsterset gefunden hast.

Stufe 02
Lehrling

Spieler auf dieser Stufe haben bereits Monstersets, können jedoch noch keine Monster erschaffen. Bevor du nach weiteren Monstersets suchst, kannst du Monstersets mit deinen Mitspielern tauschen.

Stufe 03
Meister der Bestien

Du hast es geschafft, ein oder mehrere Monster zu erschaffen! Dir stehen nun verschiedene Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Welche Spezialfähigkeiten das sind, hängt davon ab, welche Art von Monster du erschaffen hast.





i
Wusstest du, dass du,
wenn du ein Monster
erschaffen kannst,
das auch immer tun
MUSST?
Auch dann, wenn du eigentlich ein
paar Monstersets für andere Dinge
verwenden wolltest...

Ein Spielzug

Wie spielt man dieses Spiel nun eigentlich?

Hier erklären wir dir, was du in deinem Spielzug machen kannst. Für die echten Wissenschaftler unter uns gibt es auch eine schematische Darstellung! Sie finden es auf Seite 62.

Monstersets suchen

Verfügbar für Sammler, Lehrlinge und Meister der Bestien

13 Monster ist ein Spiel, das dein Gedächtnis auf die Probe stellt. Drehe die richtigen Karten um, um dir Monstersets zu sichern. Mithilfe dieser Monstersets kannst du verschiedene Arten von Monstern erschaffen.

Drehe zwei Karten um. Hast du ein Monsterset gefunden? Dann darfst du ein weiteres Mal Karten umdrehen! Du darfst so lange weitermachen, bis du zwei Karten umdrehst, die nicht zusammengehören.

Sobald du jeweils ein Monsterset für den Kopf, die Augen und den Körper gefunden hast, musst du ein Monster erschaffen. Die verschiedenen Sets müssen nicht Teil des gleichen Monsters sein.

Möchtest du wissen, wie man ein Monster erschafft? Das erfährst du auf Seite 64.

Hast du ein weiteres Monsterset gefunden? Dann beginnt deine Runde von vorne.

Tauschhandel

Verfügbar für Lehrlinge und Meister der Bestien

Sobald du ein oder mehrere Monsterteile besitzt, kannst du eine zusätzliche Aktion durchführen, wenn du an der Reihe bist. Wir nennen diese Aktion „Tauschhandel“.

Hast du ein Monsterteil, das du gerne gegen ein Monsterteil von einem Mitspieler tauschen möchtest? Dann darfst du deinem Mitspieler einen Tauschhandel anbieten, bevor du nach Monstersets suchst. Du darfst so viele Monsterteile mit so vielen Spielern tauschen, wie du willst.

Du kannst einem Mitspieler natürlich auch mehrere Monsterteile anbieten, um ihm oder ihr den Tauschhandel besonders schmackhaft zu machen.

Du darfst nur komplette Monstersets tauschen.



Spezialfähigkeit einsetzen

Verfügbar für Lehrlinge und Meister der Bestien

In diesem Spiel gibt es insgesamt vier verschiedene Spezialfähigkeiten: Opferung, Permafrost, Prophet und Supernova. Außer Permafrost, du kannst Spezialfähigkeiten in deinem Spielzug nur einsetzen, bevor du nach weiteren Monstersets suchst. Wenn du eine Spezialfähigkeit einsetzen möchtest, musst du das deinen Mitspielern laut sagen. Wenn du das nicht tust, dürfen deine Mitspieler dir deine Spezialfähigkeit für diese Runde wegnehmen.

Hast du vergessen, eine Spezialfähigkeit einzusetzen, und hast stattdessen direkt nach Monstersets gesucht? Leider Pech gehabt! Dann vielleicht beim nächsten Mal!

Möchtest du mehr darüber erfahren, wie genau die Spezialfähigkeiten funktionieren? Das erfährst du auf Seite 68

Angreifen

Verfügbar für Meister der Bestien

Hast du ein komplettes Monster erschaffen? Dann beginnt der Spaß jetzt erst richtig! Du kannst jetzt Monster oder Monstersets deiner Gegner angreifen.

Du darfst deine Gegner nur angreifen, bevor du nach Monstersets suchst.

In jedem Spielzug darfst du nur einmal angreifen. Denk also gut darüber nach, wen du angreifen möchtest.

Sag zunächst, wen du angreifen möchtest. Sage dann, welches Monsterset du angreifen möchtest. Hast du den Kampf gewonnen? Dann gehört das Monsterset jetzt dir! (Du darfst dir als kein anderes Monsterset nehmen, als das, das du angegriffen hast.)

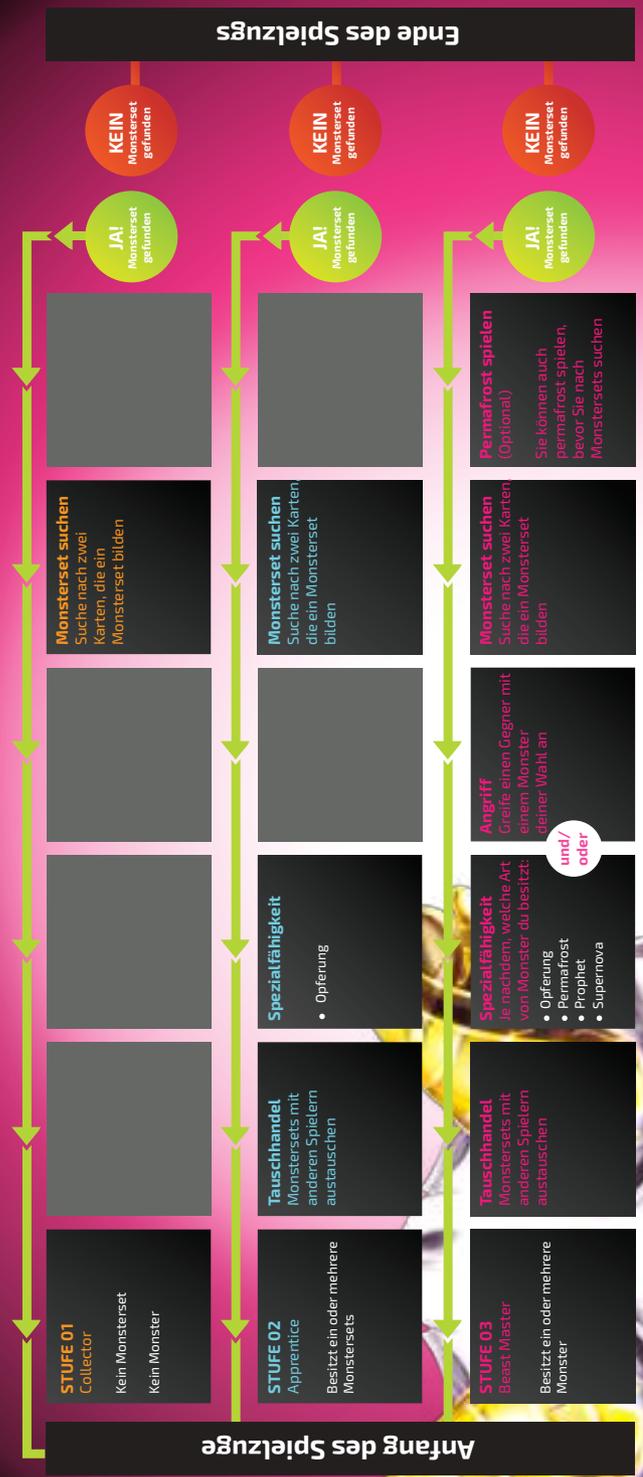
Ist das Monsterset, das du haben möchtest, Bestandteil eines Monsters? Dann darf sich der angegriffene Spieler verteidigen, indem er so oft würfelt, wie es für das angegriffene Monster zulässig ist.

Greifst du ein Monsterset an, das noch nicht Teil eines kompletten Monsters ist? Dann darf sich der angegriffene Spieler verteidigen, indem er genauso oft würfelt wie du.

Möchtest du mehr darüber erfahren, wie du deinen Gegnern den Sieg auf heldenhafte Weise entreißen



THIRTEEN MONSTERS



Das Wörterbuch zu 13 Monsters

A

Angreifen

Greife deine Mitspieler an, um Monstersets zu erobern.

Weitere Informationen? Auf den Seiten: 72 - 73

M

Meister der Elemente

Eine weitere Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, ist es, vier Supermonster mit vier verschiedenen Elementen zu erschaffen, beispielsweise ein Erdmonster, ein Wassermonster, Ein Luftmonster und ein Feuermonster. Das 13. Monster ist ein eigenständiges Element (Geist) und zählt auch als eines der vier Monster für diese Siegesbedingung.

Weitere Informationen? Auf den Seite: 75

Monsterarten

Die vier verschiedenen Arten von Monstern

Weitere Informationen? Auf den Seiten: 66 - 67

Monsterset

Zwei Karten eines Monsters, die zum selben Monsterteil gehören.

Weitere Informationen? Auf den Seiten: 64 - 65

Monsterset suchen

Karten umdrehen, um die passenden Monstersets zu finden.

Weitere Informationen? Auf den Seite: 60

S

Sacrifice

Tausche deine Monstersets aus, um andere Monstersets oder Monsters wiederherzustellen.

Weitere Informationen? Auf den Seite: 68

Spezialfähigkeit

Es gibt vier Spezialfähigkeiten. Welche du einsetzen kannst, hängt davon ab, welche Art von Monster du erschaffen hast.

Weitere Informationen? Auf den Seiten: 68 - 69

Symbole der Elemente

Im Spiel gibt es fünf Elemente. Erde, Wasser, Luft, Feuer und Geist. Aus welchen Elementen ein Monster besteht, erkennst du an dem Symbol in der oberen linken oder rechten Ecke der Monsterkarte.

Weitere Informationen? Auf den Seite: 72

T

Tauschhandel

Austausch von Monstersets mit anderen Spielern. Ihr könnt selbst entscheiden, welche Regeln ihr für den Tauschhandel vereinbaren wollt.

Weitere Informationen? Auf den Seite: 60



Monstersets

Das Spiel 13 Monster umfasst:

- 13 Supermonster mit jeweils 6 Karten
- Fünf Würfel
- Spielregeln
- Spickzettel mit Tipps

Jedes Supermonster besteht aus drei Monstersets, die gefunden werden müssen. Ein komplettes Monster besteht aus drei Sets der verschiedenen Monsterteile. Wusstest du, dass du, wenn du ein Monster erschaffen kannst, das auch immer tun MUSST?

Du kannst auch an der Kreis um den Elementarsymbolen erkennen, ob Teile zusammenpassen.

01
Kopfteil



02
Augen

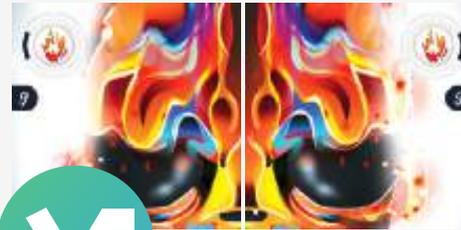


03
Körper



Beispiel:

Du drehst zwei Karten um. Du siehst eine linke Körperhälfte mit der Nummer 2 und eine linke Körperhälfte mit der Nummer 3. Diese passen nicht zusammen!



Hurra!
Sie passen
zusammen!



Schade!
Sie passen
nicht zusammen!

i
Monster, die aus mehreren Sets oder Elementen bestehen, die zusammengehören, sind gesünder (mehr Lebenspunkte) und mächtiger (Spezialfähigkeiten) als solche, die aus vielen verschiedenen Teilen bestehen.



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



Mischling

Ein Mischling besteht aus Monsterset von drei verschiedenen Monstern.

Lebenspunkte

10 LP

Angriff!

Ja

Spezialfähigkeit

Opferung



Ungeheuer

Ein Ungeheuer besteht aus zwei Monsterset, die zusammengehören und einem Monsterset eines anderen Monsters.

Lebenspunkte

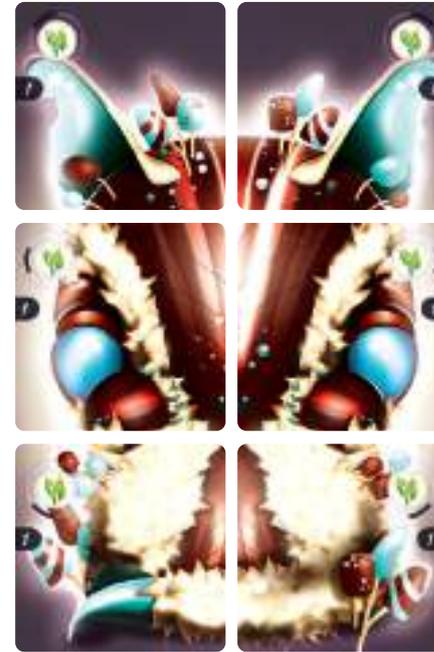
20 LP

Angriff!

Ja

Spezialfähigkeit

Opferung
Permafrost



Supermonster

Ein Supermonster ist der Heilige Gral für alle, die Monster erschaffen wollen. Dabei handelt es sich um ein Monster, bei dem alle Monsterset zusammengehören. Sieh dir an, wie sehr er funkelt!

Lebenspunkte

40 LP

Angriff!

Ja

Spezialfähigkeit

Opferung
Permafrost
Prophet



Das 13. Monster

Es gibt ein Monster, das sich von den anderen unterscheidet. Mit seinem eigenen einzigartigen Element wirkt es fast unschlagbar. Der König unter den Monstern!

Lebenspunkte

60 LP

Angriff!

Ja

Spezialfähigkeit

Opferung
Permafrost
Prophet
Supernova!



Spezialfähigkeit

Du kannst in deinem Zug auch mehrere Spezialfähigkeiten einsetzen und/oder angreifen. Du kannst Spezialfähigkeiten in deinem Spielzug nur einsetzen, bevor du nach weiteren Monstersets suchst. Wenn du eine Spezialfähigkeit einsetzen möchtest, musst du das deinen Mitspielern laut sagen. Wenn du das nicht tust, dürfen deine Mitspieler dir deine Spezialfähigkeit für diese Runde wegnehmen.

Hast du vergessen, eine Spezialfähigkeit einzusetzen, und hast stattdessen direkt nach Monstersets gesucht? Leider Pech gehabt! Dann vielleicht beim nächsten Mal!

Es gibt insgesamt vier Spezialfähigkeiten, die wir dir hier einzeln erklären.

Opferung

Mischling, Ungeheuer, Supermonster, 13. Monster

Mit der Spezialfähigkeit „Opferung“ kannst du Monstersets neu anordnen. Dies ermöglicht es dir, das perfekte Monster zu erschaffen, bevor du jemanden angreifst. Gib deinen Mitspielern immer laut zu verstehen, dass du die Spezialfähigkeit „Opferung“ einsetzen möchtest.

- Opferung darf nur gespielt werden, bevor du nach weiteren Monstersets suchst.
- Du darfst Opferung nur einsetzen, wenn du an der Reihe bist.
- Du darfst in einem Spielzug, in dem du Opferung einsetzt, auch andere Spezialfähigkeiten einsetzen und/oder angreifen.

Permafrost

Mischling, Ungeheuer, Supermonster, 13. Monster

Mit der Spezialfähigkeit Permafrost kannst du Karten einfrieren. Wenn du diese Spezialfähigkeit spielst, dürfen deine Gegner die eingefrorene Karte nicht umdrehen, wenn sie nach Monstersets suchen. Gib deinen Mitspielern immer laut zu verstehen, dass du die Spezialfähigkeit Permafrost spielen willst.

Lege einen Würfel auf die Karte, die du mit Permafrost eingefroren hast. Dabei ist es ratsam, dass jeder Spieler eine eigene Augenzahl wählt, damit jeder weiß, wer welche Karte eingefroren hat. Es gibt nur fünf Würfel, was heißt, dass nicht mehr als fünf Karten auf einmal eingefroren werden können

- Permafrost darf nur gespielt werden, bevor du nach weiteren Monstersets suchst.
- Permafrost endet, wenn du während deines Spielzugs die eingefrorene Karte umdrehst, während du nach Monstersets suchst.
- Permafrost endet auch, wenn du oder ein Mitspieler einen anderen Mitspieler angreift. Die Würfel, die auch verwendet werden, um die Ziele von Permafrost anzuzeigen, werden nämlich auch für Angriffe verwendet.
- Du darfst Permafrost nur einsetzen, wenn du an der Reihe bist.
- Du darfst in einem Spielzug, in dem du Permafrost einsetzt, auch andere Spezialfähigkeiten einsetzen und/oder angreifen.



Prophet

Supermonster, 13. Monster

Wenn du die Spezialfähigkeit Prophet einsetzt, dann darfst du, während du nach Monstersets suchst, nicht zwei, sondern DREI Karten umdrehen.

Auch wenn du mit den ersten beiden Karten bereits ein Monsterset gefunden hast, darfst du immer noch eine dritte Karte umdrehen. Gib deinen Mitspielern immer laut zu verstehen, dass du die Spezialfähigkeit „Prophet“ einsetzen möchtest.

- Prophet darf nur gespielt werden, bevor du nach weiteren Monstersets suchst.
- Prophet gibt dir die Möglichkeit, drei Karten umzudrehen. Wenn du mit den ersten beiden Karten bereits ein Monsterset gefunden hast, darfst du trotzdem noch eine dritte Karte umdrehen. Dies ist jedoch nicht zwingend erforderlich.
- Du darfst Prophet nur einsetzen, wenn du an der Reihe bist.
- Du darfst in einem Spielzug, in dem du Prophet einsetzt, auch andere Spezialfähigkeiten einsetzen und/oder angreifen.

Supernova!

13. Monster

Das 13. Monster kann die Spezialfähigkeit „Supernova“ auslösen. Wenn du diese Spezialkraft einsetzt, wird das 13. Monster so unglaublich stark, dass es ein Monster von einem deiner Gegner absorbieren kann.

Nachdem du Supernova spielst, darfst du dir ein Monster von einem deiner Konkurrenten aussuchen. Dieses Monster gehört dann dir.

Das 13. Monster wird nach einer Supernova jedoch aus dem Spiel entfernt.

Das 13. Monster darf nicht mehr für Spezialfähigkeiten oder Angriffe eingesetzt werden.

Es wird jedoch weiterhin am Ende des Spiels bei der Auswertung der Punkte jedoch **nicht** im Hinblick auf die Siegesbedingung „Meister der Elemente“ mitgezählt.

- Supernova darf nur gespielt werden, bevor du nach weiteren Monstersets suchst.
- Supernova darf nur gespielt werden, wenn du das vollständige 13. Monster besitzt.
- Supernova darf nur ein einziges Mal gespielt werden. Das 13. Monster wird nach einer Supernova jedoch aus dem Spiel entfernt. Es darf also auch nicht mehr von Gegnern angegriffen werden. Das 13. Monster wird jedoch für bei der Auswertung am Ende des Spiels, jedoch **nicht** im Hinblick auf die Siegesbedingung „Meister der Elemente“ mitgezählt.
- Du darfst Supernova nur einsetzen, wenn du an der Reihe bist.
- Du darfst in einem Spielzug, in dem du Supernova einsetzt, auch andere Spezialfähigkeiten einsetzen und/oder angreifen.





1. Striffle
Cute Musky Monster from the swamps
earth



2. Wendoung
Smelly Masters best friend
earth



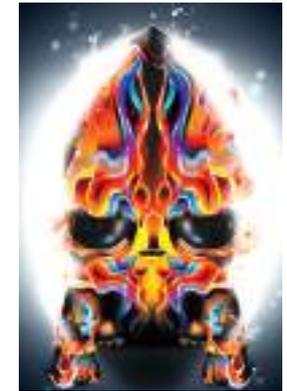
3. Pandadori
Golden Beaked Beast from Hell
earth



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

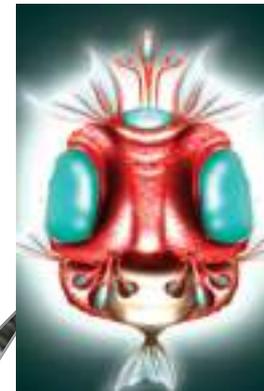


5. Tockar
Golden Imperial Flight Seer
air



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 Gegner auswählen

Wähle deinen Gegner und sage, welches Monsterset eines kompletten Monsters oder welches einzelne Monsterset deines Gegners du angreifen willst. Sage auch, mit welchem Monster du angreifen willst.

Angriffe auf ein Monsterset, das nicht Teil eines vollständigen Monsters ist
Besitzt einer deiner Gegner vielleicht genau das Augen-Set, das du unbedingt benötigst, es ist jedoch nicht Teil eines vollständigen Monsters? Kein Problem, du kannst auch einzelne Sets angreifen.

Dein Gegner verteidigt dann dieses einzelne Monsterset mit der gleichen Anzahl von Würfeln wie das Monster, mit dem du angreifst.

Du kannst also auch Gegner angreifen, die noch kein vollständiges Monster haben.

Angriffe auf ein Monsterset, das Teil eines vollständigen Monsters ist
Greifst du ein Monsterset eines Gegners an, das zu einem vollständigen Monster gehört? Auch das darfst du natürlich!

Dein Gegner verteidigt dann dieses Monsterset mit der Anzahl an Würfeln, die sein komplettes Monster im erlaubt.

02 Bestimmung der Anzahl an Würfeln

Für den Angreifer
Wenn du die Anzahl an Würfeln bestimmen möchtest, musst du zuerst schauen, aus wie vielen übereinstimmenden Elementen das Monster besteht, mit dem du angreifst.

Nehmen wir beispielsweise an, du greifst mit der schwächsten Monsterart an, einem Mischling. Wenn dieser Mischling jedoch aus drei verschiedenen Monstersets mit dem gleichen Element besteht, darfst du trotzdem 5-mal würfeln.

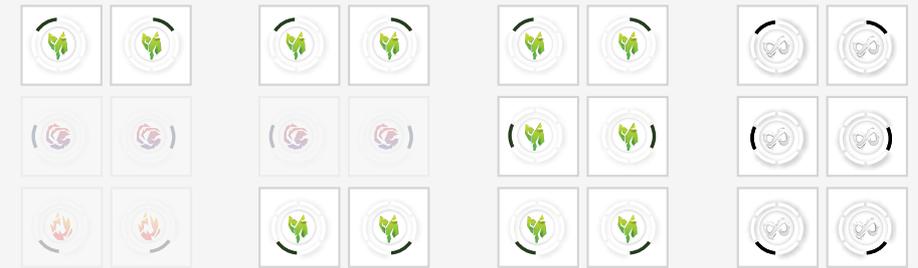
Für den Verteidiger
Verteidigst du ein Monsterset, das nicht Teil eines vollständigen Monsters ist? Dann darfst du genauso oft würfeln wie dein Angreifer.

Verteidigst du ein Monsterset, das Teil eines vollständigen Monsters ist? Dann schau nach, aus wie vielen übereinstimmenden Elementen das Monster besteht, das angegriffen wird.

Angriff!

Hast du ein Monster erschaffen? Dann darfst du während deines Spielzugs Gegner angreifen, die Monster oder Monstersets besitzen. Bei einem Angriff gewinnt derjenige, der die höchste Punktzahl erzielt. Der Gewinner darf sich das Monsterset des unterlegenen Spielers nehmen.

Es kann also auch vorkommen, dass der verteidigende Spieler gewinnt. Der verteidigende Spieler darf sich dann ein Monsterset des Monsters nehmen, mit dem er angegriffen wurde. Das kann also das Kopfteil, die Augen oder der Körper eines Monsters sein.



Monster ohne übereinstimmende Elemente **3-mal würfeln**
 Monster mit zwei übereinstimmenden Elementen **4-mal würfeln**
 Monster mit drei übereinstimmenden Elementen **5-mal würfeln**
 13. Monster **6-mal würfeln**

03 Würfeln

Der Angreifer

Der Angreifer beginnt mit dem Würfeln. Beim ersten Wurf müssen immer mit allen fünf Würfeln gewürfelt werden. Wenn durch die Spezialfähigkeit Permafrost also noch Würfel auf verdeckten Karten liegen sollten, werden diese entfernt, wodurch Permafrost endet. (Die Würfel werden also nach einem Angriff nicht zurückgelegt.)

Nach Abschluss der erlaubten Würfe (siehe Seite 37), werden alle Würfel mit der gleichen Augenzahl zusammengezählt, um die Gesamtpunktzahl Ihres Angriffs zu bestimmen.

Nach dem ersten Wurf hast Du entschieden, welche Würfel Du mit der gleichen Augenzahl ablegen möchtest. Diese werden beim zweiten Wurf nicht mehr verwendet. Mit den restlichen Würfeln versuchst Du, so viele Würfel wie möglich mit der gleichen Augenzahl zu werfen.

- Das Würfeln kannst Du jederzeit beenden. (Wenn Du zum Beispiel die maximale Punktzahl von 30 erreichst)
- Du kannst auch wählen alle Würfel neu zu würfeln, einschließlich der Würfel, die Du beiseite gelegt hast. Threw 3 dice with 6 eyes, and two dice with varying eyes? You have 18 points.
- Addiere die Summe aller Würfel mit der gleichen Augenzahl. Drei Würfel mit sechs Augen und zwei Würfel mit unterschiedlichen Augen geworfen? Du hast 18 Punkte.

Der Verteidiger

Danach ist der Verteidiger an der Reihe. Das Würfeln erfolgt auf die gleiche Weise, mit den gleichen Regeln wie für den Angreifer.

Die Anzahl an Würfeln kann sich jedoch ändern, z. B. wenn ein Verteidiger ein Monsterset verteidigt, das Teil eines Monsters ist, das dem angreifenden Monster unterlegen ist.

04 Der Gewinner!

Derjenige mit der höchsten Punktzahl ist der Gewinner!

Hast du als Angreifer gewonnen? Dann nimm dir das Monsterset, das du angegriffen hast.

Hast du als Verteidiger gewonnen? Dann kannst du ein Monsterset deiner Wahl von dem Monster nehmen, mit dem du angegriffen wurdest.

Steht es unentschieden? Dann gewinnt der Angreifer!



Sieg!

Endlich ist es soweit. Deine Monster lecken ihre Wunden nach den erbarmungslosen Kämpfen, in die sie verwickelt wurden. Das Spielfeld ist ein Schlachtfeld aus Monstersets. Du schaust dich um und spürst eine leichte Euphorie. Kann es wirklich sein? Bist du der größte Meister der Bestien aller Zeiten geworden?

Die letzte Runde

Nachdem alle Karten vom Spielfeld entfernt wurden (alle Monstersets gefunden wurden), ist das Spiel beinahe vorbei. In der letzten Runde dürfen alle Spieler noch einmal ihre Spezialfähigkeiten einsetzen und/oder angreifen. Derjenige, der das letzte Monsterset aufgedeckt hat, beginnt die letzte Runde.

Sieg!

Lebenspunkte

Nach dem Ende der letzten Runde werden die Punkte zusammengezählt. Welcher Spieler hat die Monster mit den meisten Lebenspunkten gesammelt? Der Spieler mit den meisten Lebenspunkten gewinnt das Spiel. Einzelne Monstersets werden nicht mitgezählt.

Steht es unentschieden? Dann gibt es einen „Kampf um Leben und Tod“ Bei dieser ultimativen Rauferei gelten die Regeln eines normalen Angriffs. Beide Spieler wählen ein Monster aus, mit dem sie kämpfen wollen, und der Gewinner ist der größte Meister der Bestien aller Zeiten.

Bei einem Unentschieden wird der Kampf wiederholt. Bei einer Wiederholung darf auch ein anderes Monster gewählt werden. Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler das Spiel gewinnt!

MISCHLING	10 LP	SUPERMONSTER	40 LP
UNGEHEUER	20 LP	DAS 13. MONSTER	60 LP

Sieg!

Meister der Elemente

Hast du vier Supermonster mit vier verschiedenen Elementen? Dann gewinnst du sofort das Spiel, unabhängig davon, ob noch Karten auf dem Spielfeld liegen!

Wenn du zum Beispiel ein Erdmonster, ein Wassermonster, ein Luftmonster und ein Feuermontser hast, bist du Meister der Elemente und gewinnst das Spiel. Das 13. Monster ist ein eigenständiges Element und zählt auch als eines der vier Monster für diese Siegesbedingung, es sei denn, es spielte Supernova!.



THIRTEEN

MONSTERS

HAVE A GRUELSOME GOOD TIME...

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