

Strength: 5+0+3+0 = 8
Intelligence: 2+0+5+3 = 10
Totale score ronde:
10+8+10+7+10 = 45

Verplaats alle gespeelde kaarten naar de aflegstapel. GPs zullen toegekend worden op basis van de tabel in het Beginnende Coach gedeelte. De speler met de meeste GPs na alle CHR's wint het spel! In het geval van een gelijkspel kunnen spelers dit accepteren of voor een rematch gaan.

5. Expert Coach

Het echte Spel voor experts

Benodigdheden:
• Alle kaarten

Deze versie van het spel werkt hetzelfde als het spel beschreven in het Vergevoerde Coach gedeelte. Het enige verschil is de berekening van de CHR scores. Spelers kunnen beslissen het spel op DL 2, 3 of 4 te spelen. Scores zullen nu gebaseerd zijn op 2, 3 of 4 Skills per Challenge. Kijk voor een voorbeeld van een score-

berekening op onze website.

De Officiële Scorekaart

Heb je de Officiële Scorekaart? Zo gebruik je hem:

Schrijf de Boosted Coachimal Team SLs in de rij boven de tabel (in de volgorde van de symbolen) voor de verschillende CHR's. Als je de Vergevoerde CR speelt, gebruik dan één tabel voor een heel spel (R = Round). Als je de Expert CR speelt, gebruik dan één tabel voor één CHR (S = Skill).

Scan de QR-code voor meer voorbeelden en spelinstructies in andere talen.



coachimalworld.com/rules

Speed

Agility

Strength

Intelligence

Spelers	2-4
Leeftijd	6+
Speeltijd	15-60 min

Jouw Coachimal World avontuur begint hier! Leer Challenges te creëren, Coachimals te managen, Skills te boosten en wordt een Expert Coachimal Coach. Een wereld vol actie en strategie wacht! In deze spelinstructies vind je alles om snel te kunnen beginnen met spelen.

De Speelkaarten

Het Coachimal World Kaartspel bestaat uit 74 verschillende kaarten:

- 24 Coachimal Kaarten
- 24 Challenge Kaarten
- 12 Power Drink Kaarten
- 12 Power Food Kaarten
- 2 Score Ref. Kaarten

Op elk van de reguliere speelkaarten vind je ten minste een van de volgende symbolen:

symbolen. Dit is een boost in SL voor deze Skill.

Het Spel

Coachimal World is gebouwd op verschillende spelconcepten. Om het toegankelijk te maken voor spelers met verschillende vaardigheidsniveaus zijn er vijf Coach Ranks (CRs) gecreëerd:

1. Beginnende Coach
2. Gevorderde Coach
3. Vaardige Coach
4. Vergevoerde Coach
5. Expert Coach

Deze CR's zijn ontworpen om spelers bekend te maken met de verschillende Coachimal World spelconcepten. Het is aan spelers zelf om te bepalen bij welke CR ze beginnen te spelen, maar het is belangrijk te vermelden dat de handleidingen voor de lagere CR's belangrijke informatie bevatten voor de hogere CR's.

1. Beginnende Coach

Coachimals en Challenges

- Benodigdheden:
- 24 Coachimal Kaarten
 - 24 Challenge Kaarten

Creëer aparte stapels voor de Coachimal Kaarten en de Challenge Kaarten. Schud beide stapels zorgvuldig.

Verdeel de Coachimal Kaarten als volgt:

# Spelers:	2	3	4
Coachimal	10	8	6

Plaats de stapel Challenge Kaarten gesloten op tafel. Neem elke Challenge Round (CHR) een Challenge Kaart van de Challenge Kaarten Stapel en plaats deze open op tafel. Spelers moeten nu beslissen welke Coachimal het op zal nemen tegen de Coachimal(s) van de andere speler(s) in deze Challenge. Hier wordt alleen naar de Skill in positie 1 op de Challenge Kaart gekeken.

Elk van de spelers legt de gekozen Coachimal Kaart gesloten op tafel. Wanneer alle spelers hun Coachimal hebben gekozen is het tijd

om de kaarten om te draaien en te zien hoe de Coachimals presteren bij deze Challenge. De Coachimal met de hoogste SL wordt eerste, de Coachimal met de laagste SL laatste.

Game Points (GPs) worden gegeven op basis van de volgende tabel:

# Spelers	2	3	4
Eerste	1	2	3
Tweede	0	1	2
Derde		0	1
Vierde			0

Als spelers Coachimals hebben gekozen met hetzelfde SL, dan krijgen ze dezelfde hoeveelheid GPs, op basis van hun ranking. Een voorbeeld:

Coachimal Speler 1 - SL 7
Coachimal Speler 2 - SL 5
Coachimal Speler 3 - SL 5
Coachimal Speler 4 - SL 4

Speler 1 krijgt 3 GPs
Speler 2 krijgt 2 GPs
Speler 3 krijgt 2 GPs
Speler 4 krijgt 0 GPs

Dit concept is van toepassing op alle CR's. Vervolg het spel door alle gespeelde kaarten op de aflegstapel te leggen en een nieuwe Challenge Kaart van de stapel Challenge Kaarten te nemen. Het aantal CHR's hangt af van de hoeveelheid spelers:

# Spelers:	2	3	4
CHR's	10	8	6

De speler met de meeste GPs na de laatste CHR wint het spel! In het geval van een gelijkspel kunnen spelers dit accepteren of voor een rematch gaan.

2. Gevorderde Coach

Power Drinks en Power Foods

- Benodigdheden:
- 24 Coachimal Kaarten
 - 24 Challenge Kaarten
 - 12 Power Drink Kaarten
 - 12 Power Food Kaarten

Hier worden Power Boosters toegevoegd aan het spel uit het Beginnende Coach gedeelte.

Maak aparte stapels voor de Coachimal Kaarten, Challenge Kaarten, Power Drink Kaarten en Power Food Kaarten. Schud deze zorgvuldig.

Verdeel de kaarten als volgt:

# Spelers:	2	3	4
Coachimal	10	8	6
Power Drink	6	4	3
Power Food	6	4	3

Spelers zullen hun Coachimals nu elke CHR een Power Drink of wat Power Food moeten geven. Deze Power Boosters zullen hun Coachimals SLs verhogen. Een voorbeeld:

Chesp + Dashdrink:
Speed: 7+2 = 9
Chesp + Fastfruit N:
Speed: 7+3 = 10
Agility: 2+1 = 3

Elke CHR mag maar één Power Booster gebruikt worden. Alle andere regels blijven hetzelfde als in het Beginnende Coach gedeelte.

3. Vaardige Coach

Reeksen van Challenges

Benodigdheden:
• Kaarten uit het Gevorderde Coach gedeelte
• Score Ref. Kaart Lv. 1

De regels zijn hetzelfde als beschreven in het Gevorderde Coach gedeelte, maar nu worden er twee Challenge Kaarten van de stapel Challenge Kaarten genomen. Dit zal nu de reeks van Challenges zijn die Coachimals moeten volbrengen. Dit wordt een CHR genoemd. Elke CHR moeten spelers een Coachimal Kaart kiezen + een Power Drink Kaart of een Power Food Kaart. Deze kaarten worden gesloten op tafel gelegd. Zodra alle spelers hun kaarten op tafel hebben gelegd, is het tijd om ze om te draaien en de score te berekenen.

Scores worden berekend met behulp van de Level 1 Score Reference Kaart. Voor elk van de Skills in positie 1 van de Challenge

Kaarten verdienen spelers punten op basis van de Boosted SLs van hun Coachimals. De totale score voor de ronde is de som van de scores voor de individuele Challenge Kaarten. Een voorbeeld:

Challenge Kaarten:
Caution Climb - Agility
Secure Sand - Strength
Coachimal + Power Booster:
Ottai + Brawnbean N:
Agility: 5+1 = 6
Strength: 4+3 = 7
Totale score CHR:
6+7 = 13

Het aantal CHRs en het aantal GPs dat spelers krijgen voor hun ranking is hetzelfde als beschreven in het Beginnende Coach gedeelte.

4. Vorgevorderde Coach

Het echte Spel

Benodigdheden:
• Kaarten uit het Vaardige Coach gedeelte

Begin met het creëren van stapels voor de verschillende kaarten. Schud elke

stapel zorgvuldig.

Laat, om de speelvolgorde te bepalen, elke speler een kaart nemen van de stapel Coachimal Kaarten. De speler met de snelste Coachimal zal de 'Player 1 (PLY 1)' positie krijgen gevolgd door de andere spelers op basis van hun Coachimals Speed SL. In het geval van een gelijke stand moeten de betreffende spelers nog een Coachimal kaart pakken om hun positie te bepalen. De overige spelers zullen hun verkregen positie gewoon behouden.

Verzamel al de Coachimal Kaarten en schud deze nogmaals. Verdeel de kaarten volgens de volgende tabel:

# Spelers:	2	3	4
Coachimal	10	8	6
Challenge	10	5	5
Power Drink	6	4	3
Power Food	6	4	3

De overige Challenge Kaarten zullen de Random Challenge Stapel vormen.

Elk Coachimal World Spel bestaat uit meerdere CHRs. Deze CHR is een uitgebreide versie van de CHR uit het Vaardige Coach gedeelte. In plaats van twee Challenge Kaarten per ronde zullen er vijf Challenge Kaarten per ronde zijn, Coachimals werken in teams van twee, en elk van de Coachimals zal ofwel een Power Drink ofwel een Power Food krijgen.

De scores worden bepaald op basis van het Boosted Coachimal Team SL. Het SL van een Coachimal Team is de som van de SLs van de individuele Coachimals + de SL toename van de toegepaste Power Boosters. SLs bereiken maximaal level 10. Als een Coachimal Team SL 10+ bereikt door de gecombineerde SLs en/of een Power Booster combinatie, dan zal dit nog steeds als SL 10 gezien worden. Ga hier strategisch mee om!

Nog een verandering ten opzichte van de CHR uitgelegd in het vorige gedeelte is dat spelers nu

sommige Challenges zelf kiezen. Kijk hiervoor naar de volgende tabel:

	2	3	4
1	01212	00123	01234
2	02121	00231	04321
3	01212	00312	
4	02121		

Deze tabel laat het aantal CHRs zien voor de verschillende hoeveelheden spelers en de volgorde waarin de Challenge Kaarten gespeeld worden. '0' betekent een kaart van de Random Challenge Stapel en '1, 2, 3 en 4' een Challenge Kaart gespeeld door PLY 1, 2, 3 of 4 respectievelijk. De eerste CHR voor een spel met twee spelers zou er zo uitzien:

Bij de start zal er een Challenge Kaart van de Random Challenge Stapel genomen worden. Deze kaart zal Challenge 1 (CH 1) worden voor deze CHR. PLY 1 vervolgt de CHR door strategisch een Challenge Kaart uit zijn/haar hand te kiezen en deze open op

tafel neer te leggen. (Het is aanbevolen om de Challenge Kaarten in een rij of kolom te leggen.)

Elke speler (inclusief de speler die een Challenge Kaart speelde) zal dan een Team Kaart (een Coachimal Kaart, een Power Drink Kaart of een Power Food Kaart) gesloten op tafel leggen. Elke speler mag zelf beslissen in welke volgorde de Team Kaarten gespeeld worden, zolang -aan het einde van de CHR- alle versies van de Team Kaarten (2 Coachimals, 1 Power Drink en 1 Power Food) gespeeld zijn. Team Kaarten die gespeeld zijn moeten duidelijk zichtbaar zijn voor alle spelers en kunnen niet gewijzigd worden nadat is besloten naar de volgende Challenge te gaan. Het is wel toegestaan om naar je eigen gesloten Team Kaarten te kijken als geheugensteun.

Als de spelers hun eerste kaarten gespeeld hebben, is het de beurt aan PLY 2 om een Challenge Kaart te spelen. Beide spelers zullen vervolgens nog een

gesloten Team Kaart spelen. Daarna zal PLY 1 de vierde Challenge Kaart spelen. Beide spelers spelen nog een gesloten Team Kaart. Tot slot speelt PLY 2 de laatste Challenge Kaart. Beide spelers spelen de laatste gesloten Team Kaart.

Zodra beide spelers hun laatste Team Kaart voor deze CHR hebben gespeeld, moeten de kaarten omgedraaid worden om beide Coachimal Teams te kunnen zien. Vervolgens zal de score berekend worden op basis van de Level 1 Score Reference Kaart. Hier is een voorbeeld voor de scoreberekening:

Challenge Kaarten:
1. *Cliff Catcher - Intelligence*
2. *Mallow Melt - Strength*
3. *Lame Log - Agility*
4. *Itchy Itch - Speed*
5. *Narrow Nook - Agility*
Coachimals + Power Boosters:
(Batu + Sprintsoda) + (Capca + Savvyseed N):
Speed: 1+2+4+0 = 7
Agility: 7+0+3+1 = 11 (10)