

(Batu + Sprintsoda) + (Capca + Savvyseed N):
Speed: 1+2+4+0 = 7
Agility: 7+0+3+1 = 11 (10)
Strength: 5+0+3+0 = 8
Intelligence: 2+0+5+3 = 10
Punkte total CHR:
10+8+10+7+10 = 45

Bringe alle gespielten Karten zur Ablagestapel. Es werden GPs basierend auf der Tabelle im Bereich Beginner Coach vergeben. Der Spieler mit den meisten GPs nach allen CHRs gewinnt das Spiel! Im Falle einer Gleichstellung kannst du diese entweder akzeptieren oder einen Rematch anfordern.

5. Expert Coach

Das echte Spiel für Experten

Benötigt:
• Alle Karten

Diese Version des Spiels funktioniert genau so, wie es im Bereich Advanced Coach beschrieben wurde. Der einzige Unterschied liegt in der Art und Weise, wie die CHR-Punkte berechnet werden. Die Spieler können sich entscheiden, das Spiel auf DL 2, 3 oder 4 zu spielen, um

sich selbst herauszufordern. Die Punkte basieren nun auf 2, 3 oder 4 Skills für die verschiedenen Challenges. Für ein Beispiel zur Berechnung der Punktzahl besuche bitte unsere Website.

Die Offizielle Scorecard

Wenn du die Offizielle Scorecard hast, ist dies die Verwendung: Trage die Boosted Coachimal Team SLs in die Zeile über der Tabelle (in der Reihenfolge der Symbole) für die verschiedenen CHRs ein. Wenn du im Advanced CR spielst, verwende eine Tabelle für ein ganzes Spiel (R = Round). Wenn du im Expert CR spielst, verwende eine Tabelle für einen einzelnen CHR (S = Skill).

Scanne für mehr Details und andere Sprachen.



coachimalworld.com/rules
© 2026 STORYLEAF

COACHIMAL WORLD	
Nr. PLY	2-4
Empf. Alter	6+
Spielzeit	15-60 min

Dein Abenteuer in Coachimal World beginnt genau hier! Lerne, Challenges zu erstellen, Coachimals auszuwählen und Power Booster einzusetzen! Eine Welt voller Action und Strategie erwartet dich! In diesem Regelblatt findest du alles, was du brauchst, um mit dem Spiel zu beginnen. Bereite dich darauf vor, unglaubliche Welten zu entdecken und spektakuläre Challenges zu meistern!

Die Spielkarten

Das Coachimal World-Deck besteht aus 74 verschiedenen Karten:

- 24 Coachimal-Karten
- 24 Challenge-Karten
- 12 Power Drink-Karten
- 12 Power Food-Karten
- 2 Score Reference-Karten

Auf jeder der Standard-

Spielkarten findest du mindestens eines der folgenden Symbole für die Skills:



Speed



Agility



Strength



Intelligence

Auf den Coachimal-Karten findest du auf der rechten Seite dieser Symbole eine Zahl. Diese Zahl repräsentiert das Skill Level (SL) für jeden der verschiedenen Skills. Je höher die Zahl, desto höher ist das SL.

Auf den Challenge-Karten findest du auf der linken Seite dieser Symbole eine Zahl. Diese Nummer gibt die Bedeutung dieses speziellen Skills für die Durchführung des Challenges an; 1 ist der wichtigste Skill und 4 der unwichtigste. Das gesamte Spiel kann in vier Difficulty Levels (DLs) gespielt werden. Level 1 umfasst nur den Skill an Position 1, während Level 4 alle Skills auf der Karte einbezieht.

Auf den Power Drink-Karten und auf den Power Food-

Karten findest du auf der rechten Seite dieser Symbole eine Zahl mit einem „+“. Dies stellt eine Erhöhung des SL für diesen speziellen Skill dar.

Das Spiel

Coachimal World ist ein Spiel, das ein grundlegendes Verständnis der verschiedenen Spielkonzepte erfordert. Um es für Spieler mit unterschiedlichen Fähigkeitsniveaus zugänglich zu machen, wurden fünf Coach Ranks (CRs) erstellt:

1. Beginner Coach
2. Intermediate Coach
3. Proficient Coach
4. Advanced Coach
5. Expert Coach

Diese CRs wurden entwickelt, um die Spieler schrittweise an die verschiedenen Konzepte von Coachimal World heranzuführen. Jeder Spieler entscheidet selbst, bei welchem CR er mit dem Spiel beginnt, aber es ist wichtig zu beachten, dass die Handbücher für die niedrigeren Ränge wichtige Informationen für die höheren CR enthalten.

1. Beginner Coach

Coachimals und Challenges

- Benötigt:
- 24 Coachimal-Karten
 - 24 Challenge-Karten

Erstelle separate Stapel für die Coachimal-Karten und die Challenge-Karten. Mische beide Stapel gründlich.

Verteile die Coachimal-Karten wie folgt:

# Spieler:	2	3	4
Coachimal	10	8	6

Lege das deck der Challenge-Karten verdeckt auf den Tisch. Ziehe in jedem Challenge Round (CHR) eine Challenge-Karte aus dem deck der Challenge-Karten und lege sie offen auf den Tisch. Die Spieler entscheiden nun, welches ihrer Coachimals gegen die/den Coachimal(s) der anderen Spieler(s) in diesem speziellen Challenge antritt. Nur der Skill an Position 1 auf der Challenge-Karte wird hier berücksichtigt.

Jeder Spieler legt seine gewählte Coachimal-Karte

verdeckt auf dem Tisch. Sobald alle Spieler ihr Coachimal ausgewählt haben, ist es an der Zeit, die Karten offenzulegen und zu sehen, wie sich die gewählten Coachimals für dieses spezifische Challenge platzieren. Das Coachimal mit dem höchsten SL wird als Erster gewertet, das Coachimal mit dem niedrigsten SL als Letzter.

Die Game Points (GPs) werden basierend auf der folgenden Tabelle vergeben:

# Spieler:	2	3	4
Erster	1	2	3
Zweiter	0	1	2
Dritter		0	1
Vierter			0

Wenn Spieler Coachimals mit dem gleichen SL wählen, erhalten sie die gleiche Menge an GPs basierend auf ihrer Gesamtplatzierung. Zum Beispiel:

Player	1	2	3	4
Coachimal SL	7	5	5	4
GPs	3	2	2	0

Dieses Ranking-Konzept gilt

während des gesamten Spiels in allen CR.

Fortsetze das Spiel, indem du alle gespielten Karten ablegst und eine neue Challenge-Karte aus dem deck der Challenge-Karten ziehst. Die Anzahl der CHRs hängt von der Anzahl der Spieler ab:

# Spieler:	2	3	4
CHRs	10	8	6

Der Spieler mit den meisten GPs nach dem letzten CHR gewinnt das Spiel! Im Falle eines Unentschiedens kannst du es entweder akzeptieren oder einen Rematch anfordern.

2. Intermediate Coach

Power Drinks und Power Foods

- Benötigt:
- 24 Coachimal-Karten
 - 24 Challenge-Karten
 - 12 Power Drink-Karten
 - 12 Power Food-Karten

Erstelle separate Stapel für die Coachimal-Karten, die Challenge-Karten, die Power Drink-Karten und die Power Food-Karten. Mische jeden Stapel gründlich.

Verteile die Karten wie folgt:

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

In jedem CHR müssen die Spieler einer ihrer Coachimals eine Power Drink oder etwas Power Food geben. Diese Power Boosters erhöhen das SL ihrer Coachimals auf neue Höhen. Zum Beispiel:

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

In jedem CHR kann nur ein Power Booster verwendet werden. Alle anderen Regeln bleiben so, wie sie im Bereich Beginner Coach beschrieben wurden.

3. Proficient Coach

Serie von Challenges

Benötigt:
• Karten aus dem Bereich Intermediate Coach
• Score Reference Card Lv. 1

Die Regeln sind identisch mit denen des Intermediate Coach Ranks, aber dieses Mal werden zwei Challenge-Karten aus dem Deck der Challenge-Karten gezogen. Dies ist nun die Serie von Challenges, denen jeder Coachimal gegenübersteht, was als CHR bezeichnet wird.

In jedem CHR müssen die Spieler eine Coachimal-Karte aus ihrer Hand plus entweder eine Power Drink-Karte oder eine Power Food-Karte auswählen. Diese Karten werden verdeckt auf der Tisch abgelegt.

Sobald alle Spieler ihre Karten gespielt haben, ist es an der Zeit, sie zu enthüllen und mit der Berechnung der Punkte zu beginnen.

Die Punktzahlen werden basierend auf der Score Reference Card Level 1 berechnet. Für jeden der Skills an Position 1 auf den Challenge-Karten erhalten die Spieler Punkte basierend auf den verstärkten (Boosted) SLs ihrer Coachimals.

Die Gesamtpunktzahl des CHR ist die Summe der

Punktzahlen der einzelnen Challenge-Karten. Zum Beispiel:

Challenge-Karten:
Caution Climb - 1. Agility
Secure Sand - 1. Strength
Coachimal + Power Booster:
Ottai + Brawnbean N:
Agility: 5+1 = 6
Strength: 4+3 = 7
Punkte total CHR:
6+7 = 13

Die Anzahl der CHRs und die Menge an GPs, die die Spieler für ihre Platzierung im CHR erhalten, sind identisch mit denen, die im Bereich Beginner Coach beschrieben wurden.

4. Advanced Coach

Das echte Spiel

Benötigt:
• Karten aus dem Bereich Proficient Coach

Beginne damit, die Karten nach Typ zu sortieren und einen Stapel für jeden Kartentyp zu erstellen. Mische jeden der vier Stapel gründlich.

Um die Spielreihenfolge zu

bestimmen, zieht jeder Spieler eine Karte aus dem Deck der Coachimal-Karten. Der Spieler mit dem schnellsten Coachimal wird zu „Player 1 (PLY 1)“, gefolgt von den anderen Spielern basierend auf ihrem Speed SL. Im Falle einer Gleichstellung ziehen die betroffenen Spieler eine weitere Coachimal-Karte, um ihre Position in der Spielreihenfolge zu bestimmen. Die anderen Spieler behalten die Position bei, die sie nach dem ersten Ziehen erhalten haben.

Sammle alle Coachimal-Karten und mische das Deck der Coachimal-Karten erneut.

Verteile die Karten gemäß der folgenden Tabelle:

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

Die verbleibenden Challenge-Karten sollten in den Random Challenge Deck verschoben werden.

Jedes Coachimal World Spiel besteht aus mehreren CHRs. Dieser CHR ist eine fortgeschrittene Version des im Bereich Proficient Coach erklärten CHR. Anstelle von zwei Challenge-Karten pro CHR gibt es fünf Challenge-Karten pro CHR; die Coachimals arbeiten nun in Teams von zwei, und jeder der beteiligten Coachimals erhält entweder eine Power Drink oder eine Power Food.

Die Punktzahlen werden basierend auf dem Boosted Coachimal Team SL berechnet. Der SL eines Coachimal-Teams ist die Summe der SLs der einzelnen Coachimals plus die SL-Erhöhung durch die angewendeten Power Boosters. Die SLs sind auf Level 10 begrenzt. Wenn ein Coachimal-Team einen SL von 10+ durch seine kombinierten SLs und/oder eine Power Booster Kombination erreichen würde, wird dies als SL 10 auf der Score Reference Card gewertet. Verwalte deine Ressourcen strategisch!

Eine weitere Änderung gegenüber dem im vorherigen Abschnitt erklärten

CHR besteht darin, dass die Spieler nun einige der Challenges auswählen können, die Teil des CHRs sein werden. Die folgende Tabelle zeigt die Anzahl der CHRs pro Spieleranzahl und die Reihenfolge, in der die Challenge-Karten gespielt werden:

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

„0“ gibt ein Ziehen aus dem Random Challenge Deck an und „1, 2, 3 und 4“ eine Challenge-Karte, die von PLY 1, 2, 3 oder 4 gespielt wird.

Der erste CHR für ein Spiel mit zwei Spielern sieht wie folgt aus:

Zuerst wird eine Challenge-Karte aus dem Random Challenge Deck gezogen. Diese Karte wird zum Challenge 1 (CH 1) für diesen CHR. Der PLY 1 führt den CHR dann fort, indem er strategisch eine Challenge-Karte aus seiner Hand auswählt und

diese offen auf dem Tisch platziert. Sie wird zum CH 2 dieses CHRs. (Es ist gute Praxis, die Challenge-Karten in einer Reihe oder einer Spalte anzuordnen, damit jeder die Reihenfolge der Challenges klar sehen kann.)

Jeder Spieler (einschließlich des Spielers, der die Challenge-Karte gespielt hat) platziert dann eine Team-Karte (eine Coachimal-Karte, eine Power Drink-Karte oder eine Power Food-Karte) verdeckt auf dem Tisch. Jeder Spieler kann individuell entscheiden, in welcher Reihenfolge er seine Team-Karten spielt, solange – am Ende des CHR – alle Versionen der Team-Karten (2 Coachimals, 1 Power Drink und 1 Power Food) gespielt wurden. Die Spielerten Team-Karten müssen für alle Spieler deutlich sichtbar sein und können nicht mehr geändert werden, sobald die Spieler vereinbart haben, zum nächsten Challenge überzugehen. Beachte, dass es erlaubt ist, einen Blick auf deine eigenen verdeckten Team-Karten als Erinnerung zu werfen.

Sobald die Spieler ihre ersten Karten abgelegt haben, ist es an der Reihe von Spieler 2, eine Challenge-Karte zu spielen. Beide Spieler spielen danach erneut eine verdeckte Team-Karte. Dann spielt Spieler 1 die vierte Challenge-Karte. Beide Spieler spielen eine weitere verdeckte Team-Karte. Und schließlich spielt Spieler 2 die letzte Challenge-Karte. Beide Spieler spielen die letzte verdeckte Team-Karte.

Sobald beide Spieler ihre letzte Team-Karte für diesen CHR gespielt haben, werden alle Karten aufgedeckt, um beide Coachimal Teams zu sehen. Schließlich ist es an der Zeit, die Punktzahl jedes Spielers basierend auf der Score Reference Card Level 1 zu berechnen.

Hier ist ein Beispiel für die Berechnung der Punkte:

Challenge-Karten:
1. *Cliff Catcher - Intelligence*
2. *Mallow Melt - Strength*
3. *Lame Log - Agility*
4. *Itchy Itch - Speed*
5. *Narrow Nook - Agility*
Coachimals + Power Boosters: