

Intelligence: 2+0+5+3 = 10
Puntuación total CHR:
10+8+10+7+10 = 45

Mueve todas las cartas jugadas a la pila de descarte. Se otorgarán GPs basados en la tabla de la sección Coach Principiante. ¡El jugador con más GPs tras todos los CHRs gana el juego! En caso de empate, puedes optar por aceptarlo o pedir un rematch.

5. Coach Experto

El Juego Real para Expertos

Requerido:
• Todas las cartas

Esta versión del juego funciona exactamente igual que la descrita en la sección Coach Avanzado. La única diferencia es la forma en que se calculan los puntajes de los CHRs. Los jugadores pueden decidir jugar en DL 2, 3 o 4 para desafiarse a sí mismos. Los puntajes ahora se basarán en 2, 3 o 4 Skills para los diferentes Challenges. Para un ejemplo de cómo calcular el puntaje, por favor consulta nuestro sitio web.

La Scorecard Oficial

Si tienes la Scorecard Oficial, así es como debes usarla:

Ingresa los Boosted Coachimal Team SL en la fila encima de la tabla (en el orden de los símbolos) para los diferentes CHRs. Si juegas en Advanced CR, usa una tabla para un juego completo (R = Round). Si juegas en Expert CR, utiliza una tabla para un solo CHR (S = Skill).

Escanea el código QR para más detalles y para descubrir otros idiomas.



coachimalworld.com/rules

Nº de PLY	2-4
Edad	6+
Duración	15-60 min

¡Tu aventura en el Coachimal World comienza aquí! ¡Aprende a crear Challenges, seleccionar Coachimals y usar Power Boosters! ¡Un mundo lleno de acción y estrategia te espera! En esta ficha de reglas encontrarás todo lo que necesitas para empezar a jugar. ¡Prepárate para descubrir mundos increíbles y superar desafíos espectaculares!

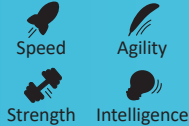
Las Cartas de Juego

El deck Coachimal World se compone de 74 cartas diferentes:

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

En cada una de las cartas de juego estándar, encontrarás al menos uno de los siguientes

símbolos para los Skills:



Sobre las Cartes Coachimal encontrarás un número en el lado derecho de estos símbolos. Este número representa el Skill Level (SL) para cada uno de los diferentes Skills. Cuanto mayor es el número, mayor es el SL.

En las Cartes Challenge encontrarás un número en el lado izquierdo de estos símbolos. Este número indica la importancia de ese Skill en particular para completar el Challenge, siendo 1 el Skill más importante y 4 el menos importante. El juego completo se puede jugar en cuatro Difficulty Levels (DLs). El Level 1 solo incluirá el Skill en posición 1, mientras que el Level 4 incluirá todos los Skills.

En las Cartas Power Drink y en las Cartas Power Food encontrarás un número con un « + » en el lado derecho

de estos símbolos. Esto representa un incremento en el SL para ese Skill particular.

El Juego

Coachimal World es un juego que requiere una comprensión profunda de los diferentes conceptos del juego. Para hacerlo accesible a jugadores de diversos niveles de experiencia, se crearon cinco Coach Ranks (CRs):

1. Coach Principiante
2. Coach Intermedio
3. Coach Competente
4. Coach Avanzado
5. Coach Experto

Estos CR fueron diseñados para introducir gradualmente a los jugadores en los diferentes conceptos del juego Coachimal World. Cada jugador decidirá en qué CR comenzar a jugar, pero es importante notar que los manuales para los rangos inferiores contienen información importante para los CR superiores.

1. Coach Principiante

Coachimals y Challenges

- Requerido :
- 24 Cartas Coachimal
 - 24 Cartas Challenge

Crea mazos separados para las Cartas Coachimal y las Cartas Challenge. Mezcla bien ambos mazos. Distribuye las Cartas Coachimal de la siguiente manera:

# Jugadores:	2	3	4
Coachimal	10	8	6

Coloca el mazo de Cartas Challenge boca abajo sobre la mesa. En cada Challenge Round (CHR), toma una Carta Challenge del mazo de Cartas Challenge y colócala boca arriba en la mesa. Los jugadores decidirán ahora cuál de sus Coachimals competirá contra el/los Coachimal(s) de los otros jugador(es) en este Challenge específico. Solo se considera el Skill en la posición 1 de la Carta Challenge aquí.

Cada uno de los jugadores coloca su Carta Coachimal elegida boca abajo sobre la mesa. Una vez que todos los jugadores hayan seleccionado a su Coachimal, es momento de dar CHR a las cartas para ver cómo se

clasifican los Coachimals elegidos para este Challenge específico. El Coachimal con el SL más alto se clasifica primero y el Coachimal con el SL más bajo se clasifica último.

Los Game Points (GPs) se otorgarán basándose en la siguiente tabla:

# Jugadores:	2	3	4
Primero	1	2	3
Segundo	0	1	2
Tercero		0	1
Quarto			0

Si los jugadores eligieron Coachimals con el mismo SL, recibirán la misma cantidad de GPs según su clasificación general.

Por ejemplo:

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

Player 1 recibe 3 GPs
Player 2 recibe 2 GPs
Player 3 recibe 2 GPs
Player 4 recibe 0 GPs

Este concepto de ranking se

aplica a lo largo de todo el juego, en todos los CRs.

Continúa el juego descartando todas las cartas jugadas y toma una nueva Carta Challenge del mazo de Cartas Challenge. El número total de CHRs depen- de del número de jugadores:

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

¡El jugador que tenga más GPs tras el último CHR gana la partida! En caso de empate, puedes aceptarlo o ir a un rematch.

2. Coach Intermedio

Power Drinks y Power Foods

- Requerido :
- 24 Cartas Coachimal
 - 24 Cartas Challenge
 - 12 Cartas Power Drink
 - 12 Cartas Power Food

Crea mazos separados para las Cartas Coachimal, las Cartas Challenge, las Cartas Power Drink y las Cartas Power Food. Mezcla bien cada mazo.

Distribuye las cartas de la

siguiente manera:

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

Los jugadores ahora tendrán que dar a sus Coachimals una Power Drink o algo de Power Food en cada CHR. Estos Power Boosters elevarán el SL de sus Coachimals a nuevas alturas.

Por ejemplo:

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

En cada CHR, solo se puede usar un Power Booster. Todas las demás reglas permanecen iguales a las descritas en la sección Coach Principiante.

3. Coach Competente

Serie de Challenges

Requerido :
• Cartas de la sección Coach Intermedio

- Score Ref. Card Lv. 1

Las reglas son las mismas que en el rango de Coach Intermedio, pero esta vez se extraerán dos Cartas Challenge del mazo de Cartas Challenge. Esta será ahora la serie de Challenges que cada uno de los Coachimals tendrá que enfrentar, lo cual se denomina CHR.

En cada CHR, los jugadores deben seleccionar una Carta Coachimal de su mano + ya sea una Carta Power Drink o una Carta Power Food. Estas cartas se colocarán boca abajo en la mesa.

Una vez que todos los jugadores hayan jugado sus cartas, es momento de ponerlas boca arriba y comenzar a calcular el puntaje.

Los puntajes se calculan basándose en la Score Reference Card Level 1. Para cada uno de los skills marcados con el número 1 en las Cartas Challenge, los jugadores ganan puntos basados en los SL potenciados (Boosted) de sus Coachimals.

El puntaje total del CHR es la

suma de los puntajes de las Cartes Challenge individuales.

Por ejemplo:

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

La cantidad de CHRs y la cantidad de Game Points (GPs) que los jugadores obtienen por su clasificación en el CHR es la misma descrita en la sección Coach Principiante.

4. Coach Avanzado

El Juego Real

Requerido :
• Cartas de la sección Coach Competente

Comienza clasificando las cartas por tipo y crea un mazo para cada tipo de carta. Mezcla bien cada uno de los cuatro mazos.

Para determinar el orden de

juego, cada jugador sacará una Carta Coachimal del mazo de Cartas Coachimal. El jugador con el Coachimal más rápido se convierte en "Player 1 (PLY 1)", seguido por los otros jugadores según su Speed SL. En caso de empate, los jugadores involucrados sacarán otra Carta Coachimal para determinar su posición en el orden de juego. Los demás jugadores mantendrán la posición que obtuvieron tras el primer sorteo.

Recoge todas las Cartas Coachimal y mezcla nuevamente el mazo de Cartas Coachimal.

Distribuye las cartas según la siguiente tabla:

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

Las Cartas Challenge restantes deben moverse al Random Challenge Deck.

Cada juego de Coachimal

World consta de varios CHRs. Este CHR es una versión avanzada del CHR explicado en la sección Proficient Coach. En lugar de dos Cartes Challenge por CHR, habrá cinco Cartes Challenge por CHR; los Coachimals ahora trabajarán en equipos (Teams) de dos, y cada uno de los Coachimals involucrados recibirá ya sea una Power Drink o una Power Food.

Los puntajes se calcularán basándose en el Boosted Coachimal Team SL. El SL de un Team de Coachimals es la suma de los SL de los Coachimals individuales + el incremento de SL proveniente de los Power Boosters aplicados. Los SL llegan hasta un máximo de nivel 10. Si un Team de Coachimals alcanzara un SL de 10+ a través de sus SL combinados y/u opción de Power Booster, se considerará como SL 10 en la Score Reference Card. ¡Gestiona tus recursos estratégicamente!

Otro cambio respecto al CHR explicado en la sección anterior es que los jugadores ahora pueden elegir algunos

de los Challenges que formarán parte del CHR. La siguiente tabla muestra el número de CHRs por cantidad de jugadores y el orden en el que se jugarán las Cartas Challenge:

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

«0» indica un robo del Random Challenge Deck y «1, 2, 3 y 4» una Carta Challenge jugada por PLY 1, 2, 3 o 4 respectivamente.

El primer CHR para un juego de dos jugadores se vería así:

Primero, se extrae una Carta Challenge del Random Challenge Deck. Esta carta se convertirá en el Challenge 1 (CH 1) para este CHR. Luego, Player 1 continúa el CHR seleccionando estratégicamente una Carta Challenge de su mano y colocándola boca arriba sobre la mesa. Esta se convertirá en el CH 2 de este CHR. (Se considera una buena práctica colocar

las Cartes Challenge ya sea en fila o en columna, para que todos puedan ver claramente el orden de los Challenges).

Cada jugador (incluido el jugador que jugó la Carta Challenge) colocará entonces una Carta Team (una Carta Coachimal, una Carta Power Drink o una Carta Power Food) boca abajo sobre la mesa. Cada jugador puede decidir individualmente en qué orden juega sus Cartas Team, siempre y cuando —al final del CHR— todas las versiones de las Cartas Team (2 Coachimals, 1 Power Drink y 1 Power Food) hayan sido jugadas. Las Cartas Team que han sido jugadas deben ser claramente visibles para todos los jugadores y no pueden cambiarse una vez que los jugadores hayan acordado pasar al siguiente Challenge. Ten en cuenta que está permitido echar un vistazo a tus propias Cartas Team boca abajo como recordatorio.

Aquí hay un ejemplo de cómo calcular el puntaje:

Cartas Challenge:
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)
Strength: 5+0+3+0 = 8

lengue. Ambos jugadores volverán a jugar una Carta Team boca abajo después. Luego, Player 1 jugará la cuarta Carta Challenge. Ambos jugadores juegan otra Carta Team boca abajo. Y finalmente, Player 2 jugará la última Carta Challenge. Ambos jugadores juegan la última Carta Team boca abajo. Una vez que ambos jugadores hayan jugado su última Carta Team para este CHR, todas las cartas se pondrán boca arriba para ver ambos Coachimal Teams. Finalmente, es momento de calcular el puntaje de cada jugador basándose en la Score Reference Card Level 1.

Aquí hay un ejemplo de cómo calcular el puntaje:

Cartas Challenge:
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)
Strength: 5+0+3+0 = 8