

Score du CHR :
 $10+8+10+7+10 = 45$

Déplace toutes les cartes jouées vers la pile de défaçage. Les GPs seront attribués selon le tableau de la section Coach Débutant. Le joueur qui possède le plus de GPs après tous les CHR remporte la victoire ! En cas d'égalité, tu peux soit accepter le résultat, soit lancer un rematch.

5. Coach Expert

Le Jeu Réel pour Experts

Requis :
• Toutes les cartes

Cette version du jeu fonctionne exactement de la même manière que celle décrite dans la section Coach Avancé. La seule différence réside dans le calcul des scores des CHRs. Les joueurs peuvent décider de jouer en DL 2, 3 ou 4 pour se lancer un défi. Les scores seront désormais basés sur 2, 3 ou 4 Skills pour les différents Challenges. Pour un exemple du calcul du score, veuillez consulte notre site web.

La Scorecard Officielle

Si tu possèdes la Scorecard Officielle, voici comment l'utiliser :

Inscris les Boosted Coachimal Team SL dans la ligne au-dessus du tableau (dans l'ordre des symboles) pour les différents CHRs. Si tu joues en Advanced CR, utilise un tableau pour un jeu entier (R = Round). Si tu joues en Expert CR, utilise un tableau pour un seul CHR (S = Skill).

Scanne le code QR pour plus de détails et pour découvrir d'autres langues.



coachimalworld.com/rules

COACHIMAL WORLD	
Nb. de PLY	2-4
Âge	6+
Durée de jeu	15-60 min

Ton aventure dans le Coachimal World commence ici ! Apprends à créer des Challenges, à choisir des Coachimals et à utiliser des Power Boosters ! Un monde plein d'action et de stratégie t'attend ! Dans cette fiche de règles, tu trouveras tout ce dont tu as besoin pour commencer à jouer. Prépare-toi à découvrir des mondes incroyables et à relever des défis spectaculaires !

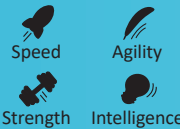
Les Cartes de Jeu

Le deck Coachimal World se compose de 74 cartes différentes :

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

Sur chacune des cartes de jeu classiques, tu trouveras

au moins l'un des symboles suivants pour les Skill :



Sur les Cartes Coachimal, tu trouveras un chiffre sur le côté droit de ces symboles. Ce nombre représente le Skill Level (SL) pour chacun des différents Skills. Plus le chiffre est élevé, plus le SL est élevé.

Sur les Cartes Challenge, tu trouveras un chiffre sur le côté gauche de ces symboles. Ce nombre indique l'importance de ce Skill particulier pour accomplir le Challenge, 1 étant le Skill le plus important et 4 le moins important. Le jeu complet peut être joué sur quatre Difficulty Levels (DLs). Level 1 ne concernera que le Skill en position 1, tandis que Level 4 impliquera tous les Skills présents sur la carte.

Sur les Cartes Power Drink et les Cartes Power Food, tu trouveras un chiffre avec un « + »

sur le côté droit de ces symboles. Cela représente une augmentation du SL pour ce-Skill particulier.

Le Jeu

Coachimal World est un jeu qui nécessite une bonne compréhension des différents concepts de jeu. Pour le rendre accessible aux joueurs de différents niveaux de compétence, cinq Coach Ranks (CRs) ont été créés :

1. Coach Débutant
2. Coach Intermédiaire
3. Coach Compétent
4. Coach Avancé
5. Coach Expert

Ces CR ont été conçus pour introduire progressivement les joueurs aux différents concepts du jeu Coachimal World. Il revient à chaque joueur de décider à quel CR il commence à jouer, mais il est important de noter que les manuels pour les rangs inférieurs contiennent des informations importantes pour les CR supérieurs.

1. Coach Débutant

Coachimals et Challenges

- Requis :
- 24 Cartes Coachimal
 - 24 Cartes Challenge

Crée des piles distinctes pour les Cartes Coachimal et les Cartes Challenge. Mélange bien les deux piles.

Distribue les Cartes Coachimal de la manière suivante :

# Joueurs :	2	3	4
Coachimal	10	8	6

Pose le deck des Cartes Challenge face cachée sur la table. À chaque Challenge Round (CHR), pioche une Carte Challenge dans le deck des Cartes Challenge et pose-la face visible sur la table. Les joueurs décideront alors lequel de leurs Coachimals va s'affronter au/aux Coachimal(s) des autres joueur(s) pour ce Challenge spécifique. Seul le Skill en position 1 sur la Carte Challenge est pris en compte ici.

Chaque joueur pose sa Carte Coachimal choisie face cachée sur la table. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur Coachimal, il est temps de retourner les cartes pour voir comment

les Coachimals choisis se classent pour ce Challenge spécifique. Le Coachimal ayant le SL le plus élevé est classé premier, et le Coachimal avec le SL le plus bas est classé dernier.

Les Game Points (GPs) seront attribués en fonction du tableau suivant :

# Joueurs :	2	3	4
Premier	1	2	3
Deuxième	0	1	2
Troisième		0	1
Quatrième			0

Si les joueurs ont choisi des Coachimals avec le même SL, ils recevront la même quantité de GPs, en fonction de leur classement global.

Par exemple :

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

Player 1 obtient 3 GPs
Player 2 obtient 2 GPs
Player 3 obtient 2 GPs
Player 4 obtient 0 GPs

Ce concept de classement

par points s'applique tout au long du jeu, pour tous les CR.

Continue le jeu en défaussant toutes les cartes jouées et pioche une nouvelle Carte Challenge dans le deck de Cartes Challenge. Le nombre de Challenge Rounds (CHR) dépend du nombre de joueurs :

# Joueurs :	2	3	4
CHRs	10	8	6

Le joueur qui a le plus de GPs après le dernier CHR remporte la victoire ! En cas d'égalité, tu peux soit accepter le résultat, soit lancer un rematch.

2. Coach Intermédiaire

Power Drinks et Power Foods

- Requis :
- 24 Cartes Coachimal
 - 24 Cartes Challenge
 - 12 Cartes Power Drink
 - 12 Cartes Power Food

Crée des piles distinctes pour les Cartes Coachimal, les Cartes Challenge, les Cartes Power Drink et les Cartes Power Food. Mélange bien chaque pile.

Distribue les cartes comme suit :

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

Les joueurs devront désormais donner une Power Drink ou de la Power Food à leurs Coachimals à chaque CHR. Ces Power Boosters porteront le SL des Coachimals vers de nouvelles hauteurs.

Par exemple :

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

À chaque CHR, un seul Power Booster peut être utilisé. Toutes les autres règles restent les mêmes que celles décrites dans la section Coach Débutant.

3. Coach Compétente

Série de Challenges

Requis :

- Cartes de la section Coach Intermédiaire
- Score Ref. Card Lv. 1

Les règles sont identiques à celles du Coach Rank Intermédiaire, mais cette fois, deux Cartes Challenge seront tirées du deck des Cartes Challenge. C'est désormais la série de Challenges que chacun des Coachimals doit affronter, ce qui est appelé un CHR.

À chaque CHR, les joueurs doivent sélectionner une Carte Coachimal dans leur main + soit une Carte Power Drink ou une Carte Power Food. Ces cartes seront placées face cachée sur la table.

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs cartes, il est temps de les retourner et de commencer à calculer le score.

Les scores sont calculés sur a base de la Score Reference Card Level 1. Pour chacun des skills numérotés 1 sur les Cartes Challenge, les joueurs gagnent des points basés sur les SL boostés de leurs Coachimals.

Le score total du CHR est la somme des scores des Cartes Challenge individuelles.

Par exemple :

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

Le nombre de CHRs et le montant de GPs que les joueurs reçoivent pour leur classement dans le CHR sont identiques à ceux décrits dans la section Coach Débutant.

4. Coach Avancé

Le Jeu Réel

Requis :
• Cartes de la section Coach Compétente

Commence par trier les cartes par type et crée un deck pour chaque type de carte. Mélange bien chacun des quatre decks.

Pour déterminer l'ordre de jeu, chaque joueur tire une Carte Coachimal du deck des Cartes Coachimal. Le joueur avec le Coachimal le plus rapide devient « Player 1 (PLY 1) », suivi par les autres joueurs selon leur Speed SL. En cas d'égalité, les joueurs concernés tireront une autre Carte Coachimal pour déterminer leur position dans l'ordre de jeu. Les autres joueurs conserveront la position qu'ils ont obtenue après le premier tirage.

Réunis toutes les Cartes Coachimal et mélange à nouveau le deck des Cartes Coachimal. Distribue les cartes selon le tableau suivant :

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

Les Cartes Challenge restantes doivent être déplacées vers le Random Challenge Deck.

Chaque Coachimal World Game se compose de

plusieurs CHRs. Ce CHR est une version avancée du CHR expliqué dans la section Pro-ficient Coach. Au lieu de deux Cartes Challenge par CHR, il y en aura cinq par CHR, les Coachimals travaillera désormais en Team de deux, et chacun des Coachimals impliqués recevra soit une Power Drink ou une Power Food.

Les scores seront calculés sur la base du Boosted Coachimal Team SL. Le SL d'une Team de Coachimals est la somme des SL des Coachimals individuels + l'augmentation de SL provenant des Power Boosters appliqués. Les SL plafonnent au niveau 10. Si une Team de Coachimals atteindrait un SL de 10+ grâce à sa combinaison SL et/ou d'un combo de Power Boosters, il sera considéré comme un SL de 10 sur la Score Reference Card. Gère tes ressources stratégiquement !

Une autre différence par rapport au CHR expliqué dans la section précédente est que les joueurs peuvent désormais choisir certains des Challenges qui feront partie

du CHR. Le tableau suivant indique le nombre de CHRs par nombre de joueurs et l'ordre dans lequel les Cartes Challenge seront jouées :

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

« 0 » indique un tirage du Random Challenge Deck et « 1, 2, 3 et 4 » une Carte Challenge jouée par PLY 1, 2, 3 ou 4 respectivement.

Le premier CHR pour une partie à deux joueurs ressemblerait à ceci :

Tout d'abord, une Carte Challenge est tirée du Random Challenge Deck. Cette carte deviendra le Challenge 1 (CH 1) pour ce CHR. Le PLY 1 continue ensuite le CHR en sélectionnant stratégiquement une Carte Challenge dans sa main et en la plaçant face visible sur la table. Elle deviendra alors le CH 2 de ce CHR. (Il est recommandé de placer les Cartes Challenge soit en ligne, soit en colonne,

afin que tout le monde puisse voir clairement l'ordre des Challenges.)

Chaque joueur (y compris le joueur qui a joué la Carte Challenge) doit ensuite placer une Carte Team (une Carte Coachimal, une Carte Power Drink ou une Carte Power Food) face cachée sur la table. Chaque joueur peut décider individuellement dans quel ordre il joue ses Cartes Team, à condition que — à la fin du CHR — toutes les versions des Cartes Team (2 Coachimals, 1 Power Drink et 1 Power Food) aient été jouées. Les Cartes Team qui ont été jouées doivent être clairement visibles pour tous les joueurs et ne peuvent pas être modifiées une fois que les joueurs ont accepté de passer au Challenge suivant. Note qu'il est autorisé de jeter un coup d'œil à tes propres Cartes Team face cachée comme rappel.

Une fois que les joueurs ont posé leurs premières cartes, c'est au tour du Player 2 de jouer une Carte Challenge. Les deux joueurs jouent ensuite à nouveau une Carte Team face cachée. Ensuite, le

Player 1 jouera la quatrième Carte Challenge. Les deux joueurs jouent une autre Carte Team face cachée. Enfin, le Player 2 jouera la dernière Carte Challenge. Les deux joueurs jouent alors la dernière Carte Team face cachée.

Une fois que les deux joueurs ont joué leur dernière Carte Team pour ce CHR, toutes les cartes seront retournées face visible pour voir les deux Coachimal Teams. Il est enfin temps de calculer le score de chaque joueur en se basant sur la Score Reference Card Level 1.

Voici un exemple de calcul du score :

Cartes 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
Intelligence : 2+0+5+3 = 10