

Schud de boel op! Voeg meer actie en onverwachte wendingen aan Coachimal World toe. Met 4 nieuwe Coaching Moves zal elke ronde nog spectaculairder worden!

De Uitbreiding

De Mix-Up Moves - Uitbreiding (speelbaar vanaf de Vergevorde Coach Rang) bevat 18 Mix-Up Medals:

- 9 Blauwe Mix-Up Medals
- 9 Groene Mix-Up Medals

Het Spel

Verdeel de Medals aan het begin van elke Coachimal World Game als volgt:

# Spelers:	2	3	4
Blauwe Medals	4	3	2
Groene Medals	4	3	2

Combineer deze Medals om speciale Mix-Up Moves te activeren en de hele

dynamiek van het spel te veranderen. Let op: Zodra een Move geactiveerd is, worden die Medals 'verbruikt' en verdwijnen ze uit het spel. Kies je Moves zorgvuldig!

- **Blauw + Groen** = Blinkblock
- **Blauw + Blauw** = Doubledive
- **Groen + Blauw** = Shufflesmash
- **Groen + Groen** = Tumbletwist

Deze Medals worden gespeeld na de laatste Team Kaart van een CHR. Spelers bereiden hun Move voor door een 'stapel' (stack) van Medals te maken (zoals weergegeven in de lijst hierboven). De onderste Medal is het eerste deel van de combo, en de bovenste Medal maakt deze compleet (Onder + Boven = Move).

De volgorde waarin de CHR wordt gespeeld, bepaalt de volgorde van de Coaching Moves. Elke speler maakt een stapel, verbergt deze in de hand en plaatst die bij de gekozen Challenge

Kaart (geef duidelijk aan welke kaart je kiest). Pas wanneer alle spelers hun keuze hebben gemaakt, is het tijd voor de Face-Off: Alle spelers onthullen tegelijkertijd hun stacks om te zien welk effect dit heeft op de huidige CHR.

Het Effect

- **Blinkblock:** Schakelt de Challenge Kaart uit; deze telt niet meer mee in de scoreberekening.
- **Doubledive:** Verdubbelt het aantal punten voor de gekozen Challenge Kaart.
- **Shufflesmash:** Draait de volgorde van de Skills op de Challenge Kaart om.
- **Tumbletwist:** Schuift de punten van de gekozen kaart door naar de volgende speler in de rotatie (1 → 2, 2 → 3, 3 → 4, 4 → 1).

Wanneer meerdere Coaching Moves dezelfde Challenge Kaart beïnvloeden, worden hun effecten gecombineerd. Bijvoorbeeld:

- **Blinkblock + Blinkblock:** De eerste Move schakelt

de kaart uit; de tweede zet hem weer aan.

- **Shufflesmash + Doubledive + Shufflesmash:** De punten worden verdubbeld (x2), terwijl de volgorde van de Skills gelijk blijft (de twee Shufflesmash Moves heffen elkaar op).

- **Doubledive + Tumbletwist + Tumbletwist + Doubledive:** De punten worden vermenigvuldigd met 4 (2x2) en worden twee plekken in de rotatie doorgeschoven.

Zodra alle Coaching Moves zijn uitgevoerd, gebruik je de standaardregels om de winnaar te bepalen!

Scan voor meer:



coachimalworld.com/rules

WAARSCHUWING:
VERSTIKKINGGEVAAR -
Kleine onderdelen. Niet
geschikt voor kinderen
jonger dan 3 jaar.