

Rüttle die Dinge auf! Verleihe dem Spiel mehr Action und unerwartete Wendungen in der Coachimal World! Mit 4 neuen Coaching Moves wird jede Runde zu einem noch größeren Abenteuer!

Das Erweiterungs-pack

Das Mix-Up Moves - Erweiterungs-pack (Verfügbar ab Advanced Coach Rank) enthält 18 Mix-Up Medals:

- 9 Blaue Mix-Up Medals
- 9 Grüne Mix-Up Medals

Die Erweiterung

Verteile die Medals zu Beginn jedes Coachimal World-Spiels wie folgt:

# Spieler:	2	3	4
Blaue Medals	4	3	2
Grüne Medals	4	3	2

Kombiniere diese Medals, um spezielle Mix-Up Moves zu aktivieren und die Dynamik des Spiels zu

verändern. Hinweis: Sobald ein Move aktiviert wurde, werden diese Medals „verbraucht“ und fallen aus dem Spiel. Wähle deine Moves mit Bedacht!

- **Blau + Grün** = Blinkblock
- **Blau + Blau** = Doubledive
- **Grün + Blau** = Shuffle-smash
- **Grün + Grün** = Tumble-twist

Diese Medals werden nach der letzten Team-Karte einer CHR gespielt. Die Spieler bereiten ihren Move vor, indem sie eine „Stapel“ (Stack) von Medals erstellen (wie in der Kombinationstabelle oben gezeigt). Die untere Medal ist der erste Teil der Combo, und die obere Medal vervollständigt diese (Unten + Oben = Move).

Die Reihenfolge der Spielzüge der CHR bestimmt die Abfolge der Coaching Moves. Jeder Spieler erstellt seinen Stapel, hält ihn in der Hand verborgen und platziert die Hand in der Nähe der gewählten Challenge-Karte (gebe deutlich an, welche Karte du anpeilst). Erst wenn

alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, ist es Zeit für das Face-Off: Alle Spieler enthüllen ihre Stacks gleichzeitig, um zu sehen, wie die Ergebnisse die aktuelle CHR beeinflussen.

Die Effekte

- **Blinkblock:** Schaltet die Challenge-Karte aus; sie zählt nicht mehr zur Gesamtpunktzahl.
- **Doubledive:** Verdoppelt die Punkte der gewählten Challenge-Karte.
- **Shufflesmash:** Kehrt die Reihenfolge der Skills auf der Challenge-Karte um.
- **Tumbletwist:** Überträgt die Punkte der gewählten Karte an den nächsten Spieler in der Rotation (1 → 2, 2 → 3, 3 → 4, 4 → 1).

Wenn mehrere Coaching Moves dieselbe Challenge-Karte betreffen, werden ihre Effekte kombiniert. Zum Beispiel:

- **Blinkblock + Blinkblock:** Der erste Move schaltet sie aus; der zweite schaltet sie wieder an.
- **Shufflesmash + Doubledive + Shufflesmash:** Die

Punkte werden verdoppelt (x2), während die Reihenfolge der Skills gleich bleibt (die zwei Shufflesmash-Moves heben sich gegenseitig auf)

- **Doubledive + Tumble-twist + Tumbletwist + Doubledive:** Die Punkte werden vervierfacht (2x2) und wandern zwei Positionen weiter in der Rotation.

Sobald alle Moves angewendet wurden, verwende die Standard-Punktberechnungsregeln, um den Sieger zu bestimmen!

Scanne für mehr Details und andere Sprachen.



coachimalworld.com/rules

ACHTUNG: Erstickungsgefahr. Kleine Teile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.