



Mix-Up Moves

¡Dale emoción! Añade más acción y giros inesperados a Coachimal World. Con 4 nuevos Coaching Moves, ¡cada ronda se convierte en una aventura aún mayor!

El Pack de Expansión

El Pack de Expansión Mix-Up Moves (disponible a partir del Coach Avanzado Rank) incluye 18 Mix-Up Medals:

- 9 Mix-Up Medals Azules
- 9 Mix-Up Medals Verdes

Mejora tu Juego

Distribuye las Medals al comienzo de cada partida de Coachimal World de la siguiente manera:

# Jugadores:	2	3	4
Medals Azules	4	3	2
Medals Verdes	4	3	2

Combina estas Medals para activar Mix-Up Moves especiales y cambiar la dinámica del juego. Nota:

una vez que un Move se activa, esas Medals se consideran «gastadas» y se retiran del juego. ¡Elige tus Moves con sabiduría!

- **Azul + Verde** = Blinkblock
- **Azul + Azul** = Doubledive
- **Verde + Azul** = Shuffles-mash
- **Verde + Verde** = Tumble-twist

Estas Medals se juegan después de la última Carta Team de una CHR. Debes preparar tu Move creando una «pila» de Medals (como se indica en la lista de combinaciones anterior). La Medal-e de abajo es la primera parte de la combo, y la Medal-e de arriba la completa (Abajo + Arriba = Move).

El orden de juego de la CHR determina la secuencia de los Coaching Moves. Cada jugador crea su pila, la mantiene oculta en su mano y la coloca cerca de su Carta Challenge elegida (indicando claramente qué carta selecciona). Solo una vez que todos los jugadores han tomado su decisión, llega el momento del Face-Off: todos

los jugadores revelan sus pilas simultáneamente para ver cómo los resultados impactan en la CHR actual.

El Efecto

- **Blinkblock:** Desactiva la Carta Challenge; ya no cuenta para la puntuación total.
- **Doubledive:** Duplica los puntos otorgados a la Carta Challenge elegida.
- **Shufflesmash:** Invierte el orden de las Skills que aparecen en la Carta Challenge.
- **Tumbletwist:** Transfiere los puntos de la carta elegida al siguiente jugador en la rotación (1 → 2, 2 → 3, 3 → 4, 4 → 1).

Cuando varios Coaching Moves afectan a la misma Carta Challenge, sus efectos se acumulan. Por ejemplo:

- **Blinkblock + Blinkblock:** El primer Move la desactiva; el segundo la vuelve a activar.
- **Shufflesmash + Doubledive + Shufflesmash:** Los puntos se duplican (x2), mientras que el orden de las Skills permanece inalterado (los dos Shufflesmash se

anulan entre sí).

- **Doubledive + Tumble-twist + Tumbletwist + Doubledive:** Los puntos se multiplican por 4 (2x2) y se desplazan dos posiciones en la rotación.

¡Una vez aplicados todos los Moves, utiliza las reglas de puntuación estándar para determinar al ganador!

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



coachimalworld.com/rules

ADVERTENCIA: Peligro de asfixia. Piezas pequeñas. No apto para niños menores de 3 años.