

Bougez les choses ! Ajoute plus d'action et des rebondissements inattendus à Coachimal World. Avec 4 nouveaux Coaching Moves, chaque tour devient une aventure encore plus grande !

Le Pack d'Extension

L'Extension Mix-Up Moves (disponible à partir du Coach Avancé Rank) comprend 18 Mix-Up Medals:

- 9 Mix-Up Medals Bleues
- 9 Mix-Up Medals Vertes

Une Expérience Enrichie

Distribue les Medals au début de chaque partie de Coachimal World comme suit :

# Joueurs:	2	3	4
Medals Bleues	4	3	2
Medals Vertes	4	3	2

Utilise ces Medals pour activer des Mix-Up Moves

spéciaux et changer la dynamique du jeu. Note : une fois une Move activée, ces Medals sont « consommées » et sortent du jeu. Choisis tes Moves avec soin !

- **Bleu + Vert** = Blinkblock
- **Bleu + Bleu** = Doubledive
- **Vert + Bleu** = Shufflesmash
- **Vert + Vert** = Tumbletwist

Ces Medals sont jouées après la dernière Carte Team d'une CHR. Prépare ta move en créant une « pile » de Medals (comme indiqué dans la liste des combinaisons ci-dessus). La Medal du bas est la première partie de la combo, et la Medal du haut la complète (Bas + Haut = Move).

L'ordre de jeu de la CHR détermine la séquence des Coaching Moves. Crée ta pile, garde-la cachée dans ta main, et place ta main près de la Carte Challenge que tu as choisie (indique clairement quelle carte tu vises). Ce n'est qu'une fois que tous les joueurs ont fait leur choix qu'il est temps du Face-Off : tous les joueurs révèlent leurs piles

simultanément pour voir comment les résultats impactent la CHR actuelle.

Les Effets

- **Blinkblock:** Désactive la Carte Challenge ; elle ne compte plus dans le score total.
- **Doubledive:** Double le nombre de points attribués à la Carte Challenge choisie.
- **Shufflesmash:** Inverse l'ordre des Skills affichés sur la Carte Challenge.
- **Tumbletwist:** Transfère les points de la carte choisie au joueur suivant dans la rotation (1 → 2, 2 → 3, 3 → 4, 4 → 1).

Lorsque plusieurs Coaching Moves ciblent la même Carte Challenge, leurs effets se cumulent. Par exemple :

- **Blinkblock + Blinkblock:** La première Move la désactive ; la seconde la réactive.
- **Shufflesmash + Doubledive + Shufflesmash:** Les points sont doublés (x2), alors que l'ordre des Skills reste inchangé (les deux Shufflesmash se valent/s'annulent).
- **Doubledive + Tumble-twist**

+ Tumbletwist + Doubledive: Les points sont multipliés par 4 (2x2) et se déplacent de deux positions dans la rotation.

Une fois toutes les Moves appliquées, utilise les règles de calcul standard pour déterminer le gagnant !

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



coachimalworld.com/rules

AVERTISSEMENT : Risque d'étouffement. Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.