



Mi Mochi Mundo

YOGO
YO



LUMIMOCHIS



¡QUE EMOCHIÓOON VOLVIERON LOS MOCHIS!

Luego de grandes aventuras junto a los niños de la tierra, los YogoMochis decidieron tener unas merecidas vacaciones.

Los YogoMochis tomaron un vuelo intergaláctico a un planeta llamado Ilumia, un lugar iluminado por dos soles, con montañas de fuego, nubes tormentosas y océanos profundos, que guardan los más grandes secretos.

Estas vacaciones tranquilas se convirtieron en una aventura que cambio a los Yogomochis para siempre.

Ahora son las criaturas más estrujables y con superpoderes increíbles que al recargarse con la luz, brillan en la oscuridad para que la diverchióon siga incluso en la oscuridad.

**La diverchióon apenas empieza.
Hay mucho por descubrir
en este álbum y en yogoyogolab.com**



Es momento de brillar, jugar
y emocionarte con los



LUMIMOCHIS

BRILLAN
EN LA
OSCURIDAD





¡LUMINOSCHIS

LA DIVERCHIÓN CONTINÚA

Descubre todo lo que puedes hacer con tus Mochicartas y aprende todo sobre las Mochi batallas.

¡APRENDE A JUGAR CON ESTA GUÍA!

Recuerda: cada familia tiene su propio número.

#1

FAMILIA MOCHILÁSTICOS



#2

FAMILIA CHUBMARINOS



#3

FAMILIA YOGÓSMICOS



#4

FAMILIA TURBONUBOSOS





1



Cada jugador elige 6 cartas y las pone boca abajo en el tablero.



2

Cada jugador(a) deberá descubrir una carta al azar y enfrentarla.



VS



3



Cada Mochi carta le gana (ATAQUE), empata (DEBILIDAD) o revive (CURACIÓN) a otra familia de Ilumimochis de acuerdo al número de cada familia.

- Si ganas: la carta que gane quedará boca arriba en el tablero y será un punto. La perdedora ira a la pila de descarte boca arriba.
- Si empatas: Ambas cartas quedarán enfrentadas y el ganador de la siguiente ronda desempatará y se quedará con los puntos. Los empates se dan cuando son de la misma familia o si la debilidad de cada carta es el número de la familia contraria.

4



+1 Punto

Después de jugar las 6 rondas, ganará el que tenga más cartas boca arriba en el tablero o hasta que alguno se quede sin cartas en el tablero.

¿CUÁNDO PUEDO CURAR?

EJEMPLO:

1. En la primera ronda perdió Locodrilberto que es CHUBMARINO #2 va a la pila de descarte.
2. En la segunda ronda Pulpina y Globiño empatan porque ambos son MOCHILASTICOS.
3. Sin embargo, Globiño puede revivir a Locodrilberto. Los MOCHILASTICOS curan a los CHUBMARINOS
4. Locodrilberto le gana a Pulpina.
5. Globiño va a la pila de descarte por revivir a Locodrilberto.
6. Locodrilberto se queda en el tablero para sumar un punto.



Curar tus Mochi cartas puede hacerte ganar una ronda. Recuerda revisar la habilidad de curación y tu pila de descarte. *Solo puedes curar la última carta de la pila de descarte.



Descubre el poder de tus ilumimochis antes de jugar:

TEN EN CUENTA

- 1 Todas las mochicartas tienen un tipo contra el que ganan y contra el que pierden.
- 2 Debilidad quiere decir que no puede atacar a ese tipo (familia) y ponen un escudo lo que empata la ronda.
- 3 Debes tener muy presente la última carta que envías a la pila de descarte por si la puedes curar en el siguiente turno.
- 4 Si olvidas el número que define el tipo de tu carta, sencillito mira los números que tienen tu carta en ataque, debilidad y curación; el número que falta es el tipo de tu carta.



Tipo 1

FAMILIA
MOCHILÁSTICOS

- Ganan contra Tipo 4 Turbonubosos
- Su debilidad son los Tipo 3 Yogósmicos
- Curan a Tipo 2 Chubmarinos

Tipo 2

FAMILIA
CHUBMARINOS

- Ganan contra Tipo 1 Mochilásticos
- Su debilidad son los Tipo 4 Turbonubosos
- Curan a Tipo 3 Yogósmicos

Tipo 3

FAMILIA
YOGÓSMICOS

- Ganan contra Tipo 2 Chubmarinos
- Su debilidad son los Tipo 1 Mochilásticos
- Curan a Tipo 4 Turbonubosos

Tipo 4

FAMILIA
TURBONUBOSOS

- Ganan contra Tipo 3 Yogósmicos
- Su debilidad son los Tipo 2 Chubmarinos
- Curan a Cartas Tipo 1 Mochilásticos



Mira el ejemplo
a continuación:

Yogo Yogo
Mochilásticos

FAMILIA MOCHILÁSTICOS

Alpina

Alefanta

Bailar es su pasión y sus pasos de ballet la hacen brillar en la pista de baile. Le encanta comer pasteles y chocolates en compañía de sus amigos. Su fuerte risa ilumina y contagia a todos.

ATAQUE 4 **DEBILIDAD** 3 **CURACIÓN** 2

Poder: Llama luminosa

Superpoder: Recarga Rápida

Misión: Alargar la diversión

*Ilustraciones de referencia

Alefanta es Mochilástica

Tipo 1



Así que su ataque siempre gana a los

Tipo 4

FAMILIA
TURBONUBOSOS



Tiene debilidad por los

Tipo 3

FAMILIA
YOGÓSMICOS

Y Cura a los Tipo

Tipo 2

FAMILIA
CHUBMARINOS





**Ingresa a yogoyogolab.com
y encuentra más diverchión**



**Por un mundo
delicioso**



*Ilustraciones de referencia

*Los Llumimochis son figuras promocionales que parten de imágenes de referencia, entregadas como incentivo sin valor comercial, es un pequeño regalo para que disfrutes mientras consumes tu Yogo Yogo o Bogy Premio. Están elaborados en un material elástico y flexible que permite aplastar, masajear, estrujar y estirar la figura, y además brillan en la oscuridad. Pueden variar con su fabricación y no son ni tienen como finalidad ser figuras perfectas.