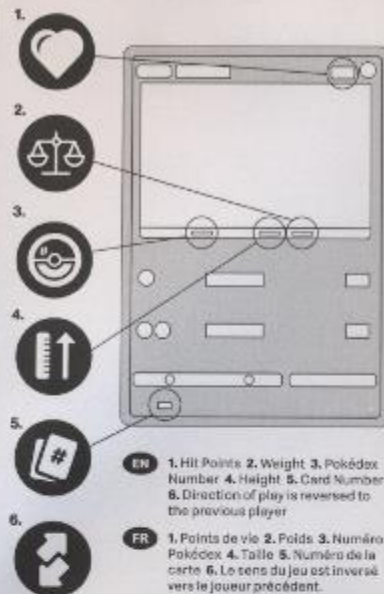
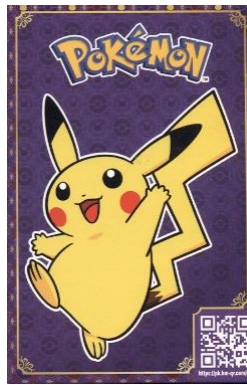
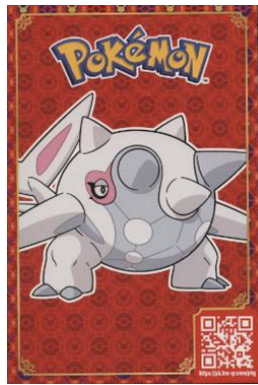
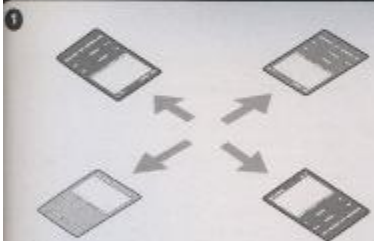




- DE** 1. Kraftpunkte 2. Gewicht 3. Pokédex-Nummer 4. Größe 5. Kartennummer 6. Die Spielrichtung wird umgedreht und der vorherige Spieler ist wieder dran
- ES** 1. Puntos de vida 2. Peso 3. Número en la Pokédex 4. Altura 5. Número de tarjeta 6. El sentido del juego cambia de dirección y pasa de nuevo al jugador anterior
- CAT** 1. Punt de vida 2. Pes 3. Número a la Pokédex 4. Alçada 5. Número de carta 6. Canvió el sentit del joc i el torn passa de nou a la persona anterior
- IT** 1. Punti salute 2. Peso 3. Numero Pokédex 4. Altezza 5. Numero Carta 6. La direzione di gioco è invertita rispetto al giocatore precedente
- PT** 1. Pontos de Vida 2. Peso 3. Número na Pokédex 4. Altura 5. Número da carta 6. Altera a direção do jogo para o sentido oposto
- NL** 1. Levenspunten 2. Gewicht 3. Pokédex-nummer 4. Hoogte 5. Kaartnummer 6. De speelrichting wordt omgedraaid naar de vorige speler
- CZ** 1. Hitpointy 2. Váha 3. Číslo v Pokédexu 4. Výška 5. Číslo karty 6. Směr hry se vrací k předchozímu hráči
- HU** 1. Életerő 2. Súly 3. Pokédex-szám 4. Magasság 5. Kártyaszám 6. A játék haladási irányja visszafordul az előző játékos felé
- AR** 1. نقاط الحياة 2. الوزن 3. رقم Pokédex 4. الطول 5. رقم البطاقة 6. اتجاه اللعب إلى اللاعب السابق
- PL** 1. Punkty obrażeń 2. Waga 3. Numer Pokédexu 4. Wzrost 5. Numer karty 6. Zmiana kierunku gry, teraz kolej poprzedniego gracza

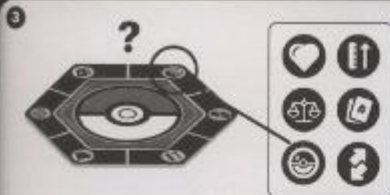


- EN** Hand each player a card (Max 4 players per pack). Youngest player goes first, then play continues in a clockwise direction
- FR** Distribuer une carte à chaque joueur (4 joueurs maximum par paquet). Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- DE** Jeder Spieler erhält eine Karte (max. 4 Spieler pro Kartenset). Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- ES** Reparte una carta a cada jugador (máximo 4 jugadores por caja). El jugador más joven va primero y la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj.
- CAT** Repartiu una carta a cada participant (màx. 4 participants per paquet). Qui tingui menys edat comença la partida i se segueix jugant en el sentit de les busques del rellotge.
- IT** Consegna una carta a ciascun giocatore (Massimo 4 giocatori per pacchetto). Inizia il giocatore più giovane e il gioco prosegue in senso orario.
- PT** Distribua uma carta para cada jogador (até 4 jogadores por baralho). O jogador mais novo começa, depois o jogo segue em sentido horário.

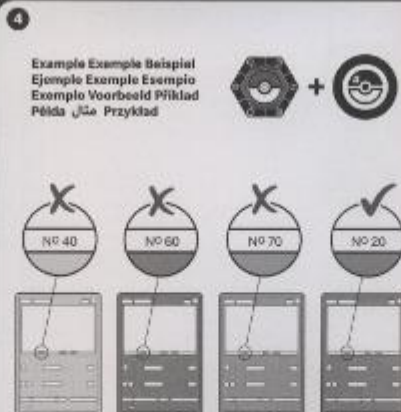
- NL** Geef elke speler een kaart (max. 4 spelers per set). De jongste speler begint en het spel wordt met de klok mee gespeeld.
- CZ** Consegna una carta a ciascun giocatore (Massimo 4 giocatori per pacchetto). Inizia il giocatore più giovane e il gioco prosegue in senso orario.
- HU** Osszátok ki mindegyik játékosnak egy kártyát (max. 4 játékos csomagként). A legfiatalabb játékos kezd, majd a játék az óramutató járásával megy tovább.
- AR** اصنع كل لاعب بطاقة (4 كارتين كحد أقصى لكل مجموعة بطاقات). يبدأ اللاعب الأصغر سنًا أولًا ثم يستمر اللعب في اتجاه عقارب الساعة.
- PL** Rozdaj każdemu z graczy po jednej karcie (maksymalnie 4 graczy na talii). Zaczyna najmłodszy gracz, a następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



- EN** Flip Coin to see whether HIGH or LOW wins.
- FR** Tirer à pile ou face pour déterminer si c'est la valeur la plus HAUTE ou la plus BASSE qui gagnera la prochaine manche.
- DE** Per Münzwurf wird entschieden, ob die HÖCHSTE oder NIEDRIGSTE Zahl gewinnt.
- ES** Lanza una moneda para ver si gana ALTO o BAJO.
- CAT** Llencen la moneda per veure si surt ALT o BAIX.
- IT** Lancia la moneta per vedere se vince ALTO o BASSO.
- PT** Lance a moeda para ver se dá ALTO ou BAIXO.
- NL** Goof een munt op om te zien of HOOG of LAAG wint.
- CZ** Hod'te mincí a zjistíte, zda vyhrává VYSOKÉ, nebo NÍZKÉ číslo.
- HU** Dobjátok fel az érmét, hogy eldöntésed, a LEGMAGASABB vagy a LEGALACSONYABB szám nyer-e.
- AR** اقلب العملة لترى إذا كان الفوز حليف البطاقة العالية أم المنخفضة.
- PL** Rzuci monetą, aby sprawdzić, czy wygrywa wartość WYSOKA, czy NISKA.



- EN** The corner pointing to the player determines the category of play.
- FR** L'angle de la pièce qui pointe vers le joueur détermine la catégorie de jeu.
- DE** Die Spielkategorie wird durch die auf den Spieler zeigende Ecke bestimmt.
- ES** La esquina que apunta al jugador determina la categoría de juego.
- CAT** La punta que assenyala la persona que té el torn de jugada determina la categoria del joc.
- IT** L'angolo rivolto al giocatore stabilisce la categoria di gioco.
- PT** O canto que ficar apontado para o jogador define a categoria em jogo.
- NL** De hoek die naar de speler wijst, bepaalt de spelcategorie.
- CZ** Růžek směřující k hráči určuje kategorii hry.
- HU** Az érme játékos felé mutató csücske határozza meg a játék kategóriáját.
- AR** اتحاد الزاوية التي تشير نحو اللاعب فئة اللعب.
- PL** Róg wskazujący na gracza określa kategorię gry.



- EN** Review Trading Cards: All players reveal the numbers from their card that match the chosen category on the flip coin. Remember: the highest or lowest number wins a prize point depending on the coin flip from Step 2. Tied players all get a prize point.
- FR** Examiner les cartes: Chaque joueur révèle la valeur de sa carte correspondant à la catégorie de jeu sélectionnée. N'oubliez pas que la valeur la plus haute ou la plus basse gagne un point en fonction du tirage au sort effectué à l'étape 2. Les joueurs à égalité remportent tous un point.

- DE** Mit den Sammelkarten gegeneinander antreten: Alle Spieler nennen die Zahlen der per Münzwurf bestimmten Kategorie, die sich auf ihrer Karte befinden. Je nach Ergebnis des Münzwurfs aus Schritt 2 wird ein Punkt für die höchste oder niedrigste Zahl vergeben. Bei Gleichstand erhält jeder der Spieler einen Punkt.
- ES** Muestra las cartas: todos los jugadores muestran los números de las cartas que coincidan con la categoría que haya salido en la moneda. Recuerda que el número más alto o más bajo gana un punto dependiendo de cómo haya caído la moneda en el Paso 2. Todos los jugadores que empaten recibirán también un punto.
- CAT** Comproveu les cartes: Tothom assenya el número de la seva carta que correspongui a la categoria que ha sortit en llançar la moneda. Recorda que el punt de premi veine vint del nombre més alt o més baix a seconda di quanto emerso dal lancio della moneta. I giocatori in partita ottengono tutti un punto premio.
- IT** Controlla le trading cards: ogni giocatore rivela i numeri della propria carta corrispondenti alla categoria uscita con il lancio della moneta. Ricorda che il punto premio viene vinto dal numero più alto o più basso a seconda di quanto emerso dal lancio della moneta. I giocatori in partita ottengono tutti un punto premio.
- PT** Verificação das cartas: Os jogadores revelam os números das suas cartas que correspondem com a categoria sorteada pela moeda. O ponto da rodada vai para o número mais alto ou mais baixo, conforme definido pela moeda na Etapa 2. Se houver empate, todos que empataram recebem o ponto.

- NL** Ruilkaarten bekijken: Alle spelers maken de nummers van hun kaart bekend die bij de gekozen categorie op de opgegooid munt passen. Onthoud dat het hoogste of laagste nummer een punt verdient, afhankelijk van de opgegooid munt in stap 2. Bij gelijkspel krijgen alle spelers een punt.
- CZ** Podívejte se na sběratelské karty: Všichni hráči odhalí čísla ze své karty, která odpovídají vybrané kategorii na minci. Mějte na paměti, že podle výsledku hodů mincí z kroku 2 získává bod buď nejvyšší, nebo nejnižší číslo. Hráči s nerozhodným výsledkem získávají bod.
- HU** A cserekártyák megtekintése: Mindegyik játékos feltéti az érmedobással kiválasztott kategóriával megegyező kártyáján lévő számokat. Ne feledjétek, hogy attól függően, mit adott ki az érme a 2. lépésben, a legmagasabb vagy a legalacsonyabb szám nyer. A döntetlent elévő játékosok mindegyike kap jutalompontot.
- AR** مراجعة بطاقات التبادل: كشف جميع اللاعبين عن الأرقام الموجودة في بطاقتهم، والتي تطابق الفئة المختارة على العملة. انتبهوا، تذكر أن الرقم الأعلى أو الأدنى يفوز بنقطة جوائز بناء على نتيجة قلب العملة من الخطوة 2. يحصل اللاعبون المتعادلون جميعاً على جوائز.
- PL** Odkrycie kart: Wszyscy gracze ujawniają liczby ze swojej karty, która pasują do kategorii. Jaka wskazuje moneta. Pamiętajmy, że punkt zdobywa najwyższa lub najniższa liczba, w zależności od tego, co wskazała moneta w kroku 2. Wszyscy gracze, którzy zremisują, uzyskują punkt.

- EN** Play continues to the next player, repeating steps 2-4. First player to win 3 prize points WINS!
- FR** C'est alors au joueur suivant de répéter les étapes 2 à 4. Le premier joueur qui remporte 3 points GAGNE la partie!
- DE** Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Schritte 2 bis 4 werden wiederholt. Der erste Spieler mit 3 Punkten GEWINNT!
- ES** La partida continúa con el siguiente jugador, repitiendo los pasos 2-4. GANA el primer jugador que consiga tres puntos.
- CAT** El joc continua amb la persona a qui li toqui el següent torn i es repeteixen els passos 2-4. Qui primer aconsegueixi 3 punts GUANYA!
- IT** A questo punto si passa al giocatore successivo e si ripetono i passaggi da 2 a 4. VINCE il giocatore che per primo ottiene 3 punti premio!
- PT** O próximo jogador lança a moeda, repetindo as etapas 2 a 4. O primeiro jogador a fazer 3 pontos VENCE!
- NL** Het spel gaat verder met de volgende speler, en stap 2-4 worden herhaald. De eerste speler met drie punten wint!

- CZ** Ve hře pokračuje další hráč a postupuje se opět podle kroků 2-4. První hráč, který získá 3 body, VYHRÁVÁ!
- HU** A következő játékosal folytatódik a játék, a 2-4. lépések ismétlésével. Az a játékos NYER, aki elsőként szerez 3 jutalompontot!
- AR** يستمر اللعب بالانتقال إلى اللاعب التالي، مع تكرار الخطوات 2-4. يصبح الفوز لحليف أول لاعب يفوز بـ 3 نقاط جوائز!
- PL** Grę kontynuuje kolejny z graczy, powtarzając kroki od 2 do 4. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 punkty!