

Pokémon™

SURPRISE ATTACK GAME™

4+

HEAD-TO-HEAD BATTLE!
BATAILLE EN TÊTE À TÊTE!
BATALLA FRENTE A FRENTE!



ATTACK DISK ADVANTAGE CHART / GRAPHIQUE DES AVANTAGES DES DISQUES D'ATTAQUE TABLA DE VENTAJAS DE DISCOS DE ATACA

● Advantage (+1) / Avantage (+1) / Ventaja (+1)

Fire	Water	Grass	Electric	Ground	Fighting
Feu	Eau	Plante	Électrique	Sol	Combat
Normal	Fairy	Rock	Psychic	Dragon	Dark
Normal	Fée	Roche	Psy	Dragon	Ténébres
Normal	Hada	Roca	Psíquico	Dragon	Sinestros
Flying	Bug	Ice	Poison	Ghost	Steel
Vol	Insecte	Glace	Poison	Spectre	Acier
Volador	Bicho	Hielo	Veneno	Fantasma	Acero

GAME SUMMARY RÉSUMÉ DU JEU RESUMEN DEL JUEGO

Get ready to hone your skills as a Pokémon trainer! In order to play the Surprise Attack Game, every player needs one Pokémon Battle Figure, at least 3 attack disks, and 1 Surprise Attack Poké Ball!
If you want to practice gameplay strategies with your attack disks, play with the 1 Player Training Rules.
If you're playing with 2 Players, try the Junior Trainer Rules or take things to the next level with the Master Trainer Rules.

Sois prêt à perfectionner vos compétences en tant que formateur Pokémon! Pour jouer au jeu Ataque surprise, chaque joueur a besoin d'une figurine de bataille Pokémon, d'au moins 3 disques d'attaque et d'une (1) Poké Ball attaque surprise!

Si tu souhaites pratiquer des stratégies de jeu avec vos disques d'attaque, joue avec les Règles de formation des joueurs 1.

Si tu joues avec 2 joueurs, essaie les règles du formateur junior ou passe au niveau supérieur avec les règles du formateur principal.

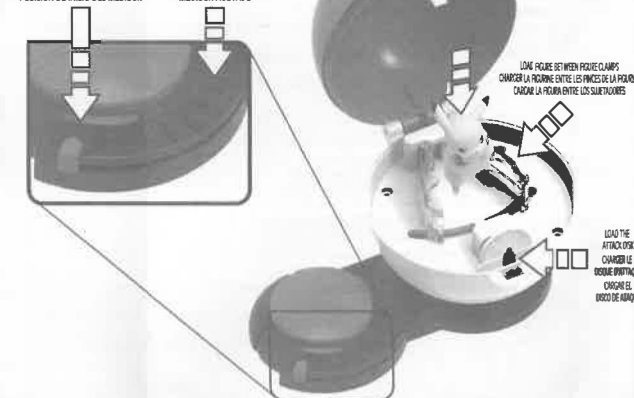
¡Prepárate para afinar tus habilidades como entrenador de Pokémon! Para jugar el Juego de Ataque Sorpresa, cada jugador necesita una Figura de Batalla Pokémon, por lo menos 3 discos de ataque, y 1 Poké Ball de Ataque Sorpresa! Si quieres practicar estrategias de juego con tus discos de ataque, juega con las reglas de entrenamiento para 1 jugador. Si van a jugar 2 jugadores, prueba las reglas de entrenador junior, o lleva las cosas al siguiente nivel con las reglas para entrenador maestro.

- A round of gameplay consists of 3 spins.
Un tour de jeu se compose de 3 tours.
Una ronda de juego consta de 3 giros.
- Training Rules gameplay consists of 1 Round.
Les règles du jeu d'entraînement se compose de 1 tour.
El juego con las reglas de entrenamiento consta de 1 ronda.
- Junior Trainer Rules and Master Trainer Rules gameplay consist of 2 to 3 rounds.
Les règles de jeu de formateur junior et du formateur principal se compose de 2 à 3 tours.
El juego con las reglas de entrenador junior y para entrenador maestro consta de 2 a 3 rondas.

GETTING STARTED INTRODUCTION PARA COMENZAR

METER STARTING POSITION
POSITION DE DÉPART DU COMPTEUR
POSICIÓN DE INICIO DEL MEDIDOR

METER DEPLETED
COMPTEUR ÉPUISÉ
MEDIDOR AGOTADO



1-PLAYER 1-JOUEUR 1 JUGADOR

SET-UP CONFIGURATION PREPARACIÓN

- Select a Surprise Attack Poké Ball and Pokémon Battle Figure to use as your own.
Sélectionne un Poké Ball attaque surprise et une Figurine de combat Pokémon à utiliser comme tien.
Selecciona una Poké Ball de Ataque Sorpresa y una Figura de Batalla de Pokémon para usarlos como tu equipo.
- Select a different Surprise Attack Poké Ball and Pokémon Battle Figure to train against. This Surprise Attack Poké Ball will be referred to as the "Training Partner."
Sélectionne une autre Poké Ball attaque surprise et une Figurine de bataille Pokémon contre lesquels t'entraîner. Cette Poké Ball attaque surprise sera désignée comme le "Partenaire d'entraînement."
Selecciona otra Poké Ball de Ataque Sorpresa y otra Figura de Batalla de Pokémon contra los que entrenarás. A esta Poké Ball de Ataque Sorpresa la llamaremos el "compañero de entrenamiento."
- Open both Surprise Attack Poké Balls and set both meters at the base of the Poké Balls to their starting position.
Ouvre les deux Poké Balls attaque surprise et règle les deux compteurs à la base des Poké Balls à leur position de départ.
Abre las dos Poké Ball de Ataque Sorpresa y coloca los dos medidores de la base de las Poké Ball en su posición de inicio.
- Load your Pokémon Battle Figure into your Surprise Attack Poké Ball and the Training Partner's Pokémon Battle Figure into the Training Partner's Surprise Attack Poké Ball.
Charge ta figurine de combat Pokémon dans ta Poké Ball attaque surprise et la figurine de bataille Pokémon du partenaire d'entraînement dans la Poké Ball attaque surprise du partenaire d'entraînement.
Carga tu Figura de Batalla Pokémon en tu Poké Ball de Ataque Sorpresa y la Figura de Batalla Pokémon del compañero de entrenamiento en la Poké Ball de Ataque Sorpresa del compañero de entrenamiento.
- Select 3 attack disks that you want to use as your own and select 3 different attack disks that will be used by the Training Partner.
Sélectionne 3 disques d'attaque que tu souhaites utiliser et sélectionne 3 disques d'attaque différents qui seront utilisés par le partenaire de formation.
Selecciona 3 discos de ataque que quieras usar como tuyos, y selecciona 3 discos de ataque diferentes que usará el compañero de entrenamiento.
- Flip the Training Partner's 3 attack disks upside down and shuffle them randomly.
Retourne les 3 disques d'attaque du partenaire d'entraînement à l'envers et mélange-les aléatoirement.
Voltea los 3 discos de ataque del compañero de entrenamiento y revuélvelos.

TRAINING RULES EXEMPLES D'ENTRAÎNEMENTS REGLAS DE ENTRENAMIENTO

- Complete the 1-Player Set-Up (See above).
Termine la configuration à 1 joueur (voir ci-dessus).
Haz la preparación para 1 jugador (ver arriba).
- Select one of the Training Partner's upside down attack disks, flip it over, and load it into the Training Partner's Surprise Attack Poké Ball.
Sélectionne l'un des disques d'attaque renversés du partenaire d'entraînement, retourne-le et charge-le dans la Poké Ball attaque surprise du partenaire d'entraînement.
Selecciona uno de los discos de ataque boca abajo del compañero de entrenamiento, vuélvalo y cárgalo en la Poké Ball de Ataque Sorpresa del compañero de entrenamiento.
- Pick an attack disk for your Battle Figure that you think would work best against the Training Partner's disk.
Choisis un disque d'attaque pour ta Figurine de bataille qui, selon toi, fonctionnerait le mieux contre le disque du partenaire d'entraînement.
Elige un disco de ataque para tu Figura de Batalla que creas que funcionaría mejor contra el disco del compañero de entrenamiento.
- When you're ready, load 1 of your 3 attack disks into your Surprise Attack Poké Ball.
Lorsque tu es prêt, charge 1 de tes 3 disques d'attaque dans votre Poké Ball attaque surprise.
Cuando estes listo, carga 1 de tus 3 discos de ataque en tu Poké Ball de Ataque Sorpresa.
- Shut both Surprise Attack Poké Balls and twist both counterclockwise until they lock into place.
Ferme les deux Poké Balls attaque surprise et tourne les deux dans le sens antihoraire jusqu'à ce que les balles se verrouillent en place.
Cierra las dos Poké Ball de Ataque Sorpresa y giralas en contra de las agujas del reloj hasta que se bloqueen.
- Press the red buttons at the base of both Surprise Attack Poké Balls to cause them to rotate towards each other, open, reveal the Pokémon inside, and spin the attack disks.
Appuie sur les boutons rouges à la base des deux Poké Balls attaque surprise pour les faire tourner l'un vers l'autre, ouvrir, révéler les Pokémon à l'intérieur, et tourner les disques d'attaque.
Oprime los botones rojos en la base de ambas Poké Ball de Ataque Sorpresa para hacerlas girar una hacia la otra, revelar los Pokémon en el interior y girar los discos de ataque.
- When the attack disks stop spinning, check the red arrow on the base of the Surprise Attack Poké Balls to see the result of the Training Partner's spin and your spin.
Lorsque les disques d'attaque cessent de tourner, vérifie la flèche rouge sur la base des Poké Balls attaque surprise pour voir le résultat de la rotation du partenaire d'entraînement et ta rotation.
Cuando los discos de ataque dejan de girar, revisa la flecha roja en la base de las Poké Balls de Ataque Sorpresa para ver los resultados del giro del compañero de entrenamiento y de tu giro.
- Lower both meters based on the results.
Reduce los dos medidores según los resultados.
a. EXAMPLE: Your spin resulted in an attack of 5 and the Training Partner's spin resulted in an attack of 2. You lower your meter by 2 and the Training Partner's by 3.
EXEMPLE : Ta rotation a entraîné une attaque de 5 et la rotation du partenaire d'entraînement a entraîné une attaque de 2. Tu baisses ton compteur de 2 et celui du partenaire de formation de 3.
EJEMPLO: Tu giro provocó un ataque de 5 y el giro del compañero de entrenamiento provocó un ataque de 2. Reducirás tu medidor en 2 y el medidor del compañero de entrenamiento en 3.
b. NOTE: If any player lands on a block (■), this results in the opponent's attack being an attack of 0. Both player's meters remain unchanged.
REMARQUE : Si un joueur atterrit sur un bloc (■), cela signifie que l'attaque de l'adversaire est une attaque de 0. Les compteurs des deux joueurs demeurent inchangés.
NOTA: Si cualquier jugador cae en un bloque (■), el ataque del oponente será de 0. Los medidores de ambos jugadores permanecen sin cambios.
- Remove the attack disks from both Surprise Attack Poké Balls and discard them from play.
Retire les disques d'attaque des deux Poké Balls attaque surprise et jette-les du jeu.
Retira los discos de ataque de las dos Poké Ball de Ataque Sorpresa y retíralos del juego.
- Repeat Steps 1-9 until the round ends after 3 spins or a player's meter is depleted.
Répète les étapes 1 à 9 jusqu'à ce que le tour se termine après 3 rotations ou qu'un lecteur soit épuisé.
Repite los pasos 1-9 hasta que termina la ronda después de 3 giros, o hasta que el medidor de un jugador se agote.
- Win the round by depleting the Training Partner's meter first or at the end of 3 spins have a more full meter than the Training Partner.
Gagne le tour en épuisant le compteur du partenaire de formation en premier ou à la fin de 3 rotations ont un compteur plus complet que le partenaire de formation.
Gana la ronda agotando primero el medidor del compañero de entrenamiento, o si al final de 3 giros tu medidor está más lleno que el del compañero de entrenamiento.
- Training Rules gameplay consist of 1 Round.
Les règles du jeu d'entraînement se compose de 1 tour.
El juego con reglas de entrenamiento dura 1 ronda.

2-PLAYER 2-JOUEURS 2 JUGADORES

SET-UP CONFIGURATION PREPARACIÓN

- Both players open their own Surprise Attack Poké Balls and set the meter at the base of the Poké Balls to its starting position.
Les deux joueurs ouvrent leurs propres Poké Balls attaque surprise et réglent le compteur à la base des Poké Balls à sa position de départ.
Los dos jugadores abren sus propios Poké Balls de Ataque Sorpresa y colocan su medidor de la base de las Poké Balls en su posición de inicio.
- Both players select the Pokémon Battle Figure they want to battle with this round.
Les deux joueurs sélectionnent la figurine de bataille Pokémon qu'ils veulent combattre avec ce tour.
Ambos jugadores seleccionan la Figura de Batalla Pokémon con la que quieren pelear esta ronda.
- Select 3 attack disks you want to use this round.
Sélectionnez 3 disques d'attaque que vous souhaitez utiliser pour cette ronde.
Selecciona 3 discos de ataque que quieras usar esta ronda.
- Load the Pokémon Battle Figure you selected and one of the attack disks you selected into the Surprise Attack Poké Ball.
Charge la figurine de bataille Pokémon que tu as sélectionnée et l'un des disques d'attaque que tu as sélectionnés dans la Poké Ball attaque surprise.
Carga la Figura de Batalla Pokémon que seleccionaste y uno de los discos de ataque que seleccionaste en la Poké Ball de Ataque Sorpresa.
- Shut the Surprise Attack Poké Ball.
Ferme la Poké Ball attaque surprise.
Cierra la Poké Ball de Ataque Sorpresa.
- Twist counterclockwise until the Surprise Attack Poké Ball locks into place, then get ready to play.
Tourne dans le sens antihoraire jusqu'à ce que la Poké Ball attaque surprise se verrouille en place, puis sois prêt à jouer.
Gira en contra de las agujas del reloj hasta que la Poké Ball de Ataque Sorpresa se bloquee, y luego prepárate para jugar.

JUNIOR TRAINER RULES RÈGLES DU FORMATEUR JUNIOR REGLAS PARA ENTRENADOR JUNIOR

- Both players complete the 2-player Set Up (See above) and keep the Pokémon and attack disks that they select a secret!
Les deux joueurs terminent la configuration à 2 joueurs (voir ci-dessus) et gardent les Pokémon et les disques d'attaque qu'ils sélectionnent un secret.
Ambos jugadores hacen la preparación para 2 jugadores (ver arriba), y mantienen en secreto el Pokémon y los discos de ataque que seleccionaron.
- Both players simultaneously press down on the button to start play.
Les deux joueurs appuient simultanément sur le bouton pour commencer à jouer.
Ambos jugadores oprimen simultáneamente el botón para empezar el juego.
- Both players' Surprise Attack Poké Balls rotate towards each other and open, revealing the Pokémon inside and spinning the attack disks.
Les Poké Balls attaque surprise des deux joueurs tournent l'un vers l'autre et s'ouvrent, révélant les Pokémon à l'intérieur et tournant les disques d'attaque.
Las Poké Balls de Ataque Sorpresa de los dos jugadores giran una hacia la otra y se abren, revelando el Pokémon en el interior y girando los discos de ataque.
- When the attack disks stop spinning, both players check the red arrow on the base of the Surprise Attack Poké Ball to see the result of their spins.
Lorsque les disques d'attaque cessent de tourner, les deux joueurs vérifient la flèche rouge sur la base de la Poké Ball attaque surprise pour voir le résultat de leurs rotations.
Cuando los discos de ataque dejan de girar, ambos jugadores revisan la flecha roja en la base de su Poké Ball de Ataque Sorpresa para ver los resultados de sus giros.
Each player lowers their respective meter based on the result of the opposing player's spin.
Chaque joueur abaisse son compteur respectif en fonction du résultat du tour du joueur adverse.
Cada jugador reduce su medidor respectivo de acuerdo con el resultado del giro de su oponente.
- EXAMPLE: Player 1's spin resulted in an attack of 3 and Player 2's spin resulted in an attack of 2. Player 1 lowers their meter by 2 and Player 2 lowers their meter by 3.
EXEMPLE: La rotation du joueur 1 a entraîné une attaque de 3 et la rotation du joueur 2 a entraîné une attaque de 2. Le joueur 1 baisse son compteur de 2 et le joueur 2 baisse son compteur de 3.
EJEMPLO: El giro del jugador 1 provocó un ataque de 3 y el giro del jugador 2 provocó un ataque de 2. El jugador 1 reduce en 2 su medidor, y el jugador 2 reduce en 3 su medidor.
- NOTE: If any player lands on a block (S), this results in the opponent's attack being an attack of 0. Both players' meters remain unchanged.
REMARQUE: Si un joueur atterrit sur un bloc (S), cela signifie que l'attaque de l'adversaire est une attaque de 0. Les compteurs des deux joueurs demeurent inchangés.
NOTA: Si cualquier jugador cae en un bloque (S), el ataque del oponente será de 0. Los medidores de ambos jugadores permanecen sin cambios.
- After every spin, both players must remove the attack disk they used and load a different disk for the next spin. Each attack disk can only be used once per round.
Après chaque tour, les deux joueurs doivent retirer le disque d'attaque qu'ils ont utilisé et charger un disque différent pour le tour suivant. Chaque disque d'attaque ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.
Después de cada giro, los dos jugadores deben quitar el disco de ataque que usaron y cargar uno diferente para el siguiente giro. Solo pueden usar cada disco de ataque una vez por ronda.
Win the round by depleting the opposing player's meter first or at the end of 3 spins have a more full meter than the opposing player.
Gagne le tour en appauvrissant le compteur du joueur adverse d'abord ou à la fin de 3 tours ont un mètre de plus que le joueur adverse.
Gana la ronda agotando primero el medidor de tu oponente, o si al final de 3 giros tu medidor está más lleno que el de tu oponente.
- Best 2 out of 3 rounds wins a Junior Trainer Rules game.
Les 2 meilleurs tours sur 3 gagnent un jeu de règles du formateur junior.
Para ganar un juego de entrenador junior debes ganar 2 de 3 rondas.

MASTER TRAINER RULES RÈGLES DU FORMATEUR PRINCIPAL REGLAS PARA ENTRENADOR MAESTRO

- Both players complete the 2-player Set Up (See above) and keep the Pokémon and attack disks that they select a secret!
Les deux joueurs terminent la configuration à 2 joueurs (voir ci-dessus) et gardent les Pokémon et les disques d'attaque qu'ils sélectionnent un secret!
Ambos jugadores hacen la preparación para 2 jugadores (ver arriba), y mantienen en secreto el Pokémon y los discos de ataque que seleccionaron!
- Both players simultaneously press down on the button to start play.
Les deux joueurs appuient simultanément sur le bouton pour commencer à jouer.
Ambos jugadores oprimen simultáneamente el botón para empezar el juego.
- Both players' Surprise Attack Poké Balls rotate towards each other and open, revealing the Pokémon inside and spinning the attack disks.
Les Poké Balls attaque surprise des deux joueurs tournent l'un vers l'autre et s'ouvrent, révélant les Pokémon à l'intérieur et tournant les disques d'attaque.
Las Poké Balls de Ataque Sorpresa de los dos jugadores giran una hacia la otra y se abren, revelando el Pokémon en el interior y girando los discos de ataque.
- When the attack disks stop spinning, both players check the red arrow on the base of the Surprise Attack Poké Ball to see the result of their spins.
Lorsque les disques d'attaque cessent de tourner, les deux joueurs vérifient la flèche rouge sur la base de la Poké Ball attaque surprise pour voir le résultat de leurs rotations.
Cuando los discos de ataque dejan de girar, ambos jugadores revisan la flecha roja en la base de su Poké Ball de Ataque Sorpresa para ver los resultados de sus giros.
- Each player lowers their respective meter based on the result of the opposing player's spin.
Chaque joueur abaisse son compteur respectif en fonction du résultat du tour du joueur adverse.
Cada jugador reduce su medidor respectivo de acuerdo con el resultado del giro de su oponente.
- EXAMPLE: Player 1's spin resulted in an attack of 3 and Player 2's spin resulted in an attack of 2. Player 1 lowers their meter by 2 and Player 2 lowers their meter by 3.
EXEMPLE: La rotation du joueur 1 a entraîné une attaque de 3 et la rotation du joueur 2 a entraîné une attaque de 2. Le joueur 1 baisse son compteur de 2 et le joueur 2 baisse son compteur de 3.
EJEMPLO: El giro del jugador 1 provocó un ataque de 3 y el giro del jugador 2 provocó un ataque de 2. El jugador 1 reduce en 2 su medidor, y el jugador 2 reduce en 3 su medidor.
- NOTE: If any player lands on a block (S), this results in the opponent's attack being an attack of 0. Both players' meters remain unchanged.
REMARQUE: Si un joueur atterrit sur un bloc (S), cela signifie que l'attaque de l'adversaire est une attaque de 0. Les compteurs des deux joueurs demeurent inchangés.
NOTA: Si cualquier jugador cae en un bloque (S), el ataque del oponente será de 0. Los medidores de ambos jugadores permanecen sin cambios.
- Depending on the Pokémon both players chose and the attack disk result of each spin, additional points are deducted.
Selon le Pokémon choisi par les deux joueurs et le résultat du disque d'attaque de chaque tour, des points supplémentaires sont déduits.
Dependiendo del Pokémon que seleccionaron ambos jugadores y el resultado del disco de ataque en cada giro, se reducen puntos adicionales.
- EXAMPLE: Player 1's spin resulted in an attack of 3 and Player 2's spin resulted in an attack of 2. Player 1 is using a Water-type Pokémon during this round and Player 2 is using a Fire-type Pokémon during this round.
EXEMPLE: La rotation du joueur 1 a entraîné une attaque de 3 et la rotation du joueur 2 a entraîné une attaque de 2. Le joueur 1 utilise un Pokémon de type Eau pendant ce tour et le joueur 2 utilise un Pokémon de type Feu pendant ce tour. Les attaques de type eau ont un avantage contre les attaques de type feu, de sorte que l'attaque du joueur 1 de 3 est augmentée de 1. Le joueur 1 baisse son compteur de 2 et le joueur 2 baisse son compteur de 4. (Voir l'exemple A)
EJEMPLO: El giro del jugador 1 provocó un ataque de 3 y el giro del jugador 2 provocó un ataque de 2. El jugador 1 está usando un Pokémon tipo agua durante esta ronda, y el jugador 2 está usando un Pokémon tipo fuego durante esta ronda. Los ataques de tipo agua tienen una ventaja contra los ataques de tipo fuego, así que el ataque de 3 del jugador 1 se aumenta en 1. El jugador 1 reduce en 2 su medidor, y el jugador 2 reduce en 4 su medidor. (Ver el ejemplo A).
- Please see attack disk advantage chart for reference and strategy.
Consulte le tableau des avantages des disques d'attaque à titre de référence et pour connaître la stratégie.
Consult the table of advantages of attack disks for reference and strategy.
- The first player to deplete the opposing player's meter first or end 3 spins with a more full meter than the opposing player wins the round!
Le premier joueur à appauvrir le compteur du joueur adverse commence ou termine 3 tours avec un mètre de plus que le joueur adverse gagne le tour!
El primer jugador en agotar el medidor de su oponente, o el que termine con un medidor más lleno que el de su oponente después de 3 giros, ganará la ronda!
- Best 2 out of 3 rounds wins a Master Trainer Rules game.
Les 2 meilleurs tours sur 3 gagnent un jeu de règles du formateur principal.
Para ganar un juego de entrenador maestro debes ganar 2 de 3 rondas.

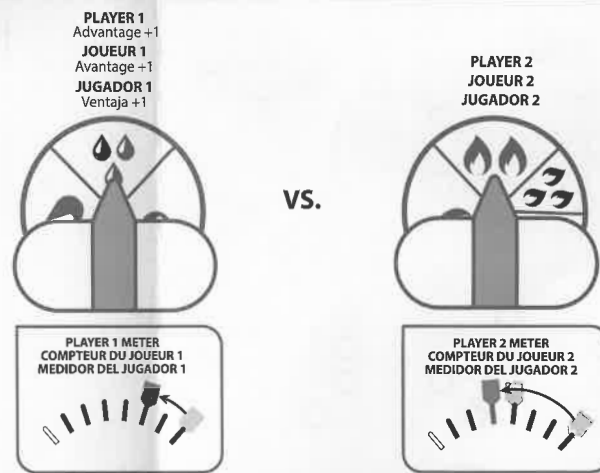
ADDITIONAL RULES RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES REGLAS ADICIONALES

- A single attack disk can only be used once per round.
Un seul disque d'attaque ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.
Solo se puede usar cada disco de ataque una vez por ronda.
- Pokémon figures are kept in the Surprise Attack Poké Ball until the end of each round.
Les figurines Pokémon sont conservées dans la Poké Ball attaque surprise jusqu'à la fin de chaque tour.
Las figuras de Pokémon se mantienen en la Poké Ball de Ataque Sorpresa hasta el final de la ronda.
- At the start of a new round, both players reset their meter to 7 and choose a different Pokémon figure to place in the Surprise Attack Poké Ball.
Au début d'un nouveau tour, les deux joueurs réinitialisent leur compteur à 7 et choisissent une figurine Pokémon différente à placer dans la Poké Ball attaque surprise.
Al inicio de una nueva ronda, los dos jugadores vuelven a poner su medidor en 7 y eligen una figura de Pokémon diferente para colocar en la Poké Ball de Ataque Sorpresa.
- If multiple Pokémon Battle Figures are not available, the same Pokémon figure can be used every round.
Si plusieurs figurines de bataille Pokémon ne sont pas disponibles, la même figurine Pokémon peut être utilisée à chaque tour.
Si no tienes varias Figuras de Batalla Pokémon, puedes usar la misma figura en todas las rondas.
- If an attack disk spin lands on a line and is unclear which attack it landed on, the player must re-spin their Surprise Attack Poké Ball.
Si une rotation du disque d'attaque atterrit sur une ligne et ne sait pas sur quelle attaque il a atterri, le joueur doit relancer sa Poké Ball attaque surprise.
Si un disco de ataque cae en una línea y no está claro en qué ataque cayó, el jugador debe volver a girar su Poké Ball de Ataque Sorpresa.
- If a round of Junior Trainer or Master Trainer rules ends in a draw, both players may choose any Attack Disk that they played previously and play one additional tiebreaker spin to determine the winner of that round. The player who gets the highest result in the tiebreaker spin wins.
Si un tour de règles du Formateur Junior ou Principal (Master) se termine par un tirage au sort, les deux joueurs peuvent choisir l'importe quel disque d'attaque qu'ils ont joué précédemment et jouer un tour supplémentaire de « briseur d'égalité » pour déterminer le gagnant de ce tour. Le joueur qui obtient le plus grand résultat dans le tour de bris d'égalité gagne.
Si una ronda de juego de entrenador Junior o entrenador maestro termina en empate, ambos jugadores pueden elegir cualquier disco de ataque que hayan jugado antes y juegan un giro adicional de desempate, para determinar al ganador de esa ronda. El jugador que tenga el resultado más alto en el giro de desempate es el ganador.
- If a round of Training Rules ends in a draw, the player wins!
Si un tour de règles d'entraînement se termine par un tirage au sort, le joueur gagne!
Si una ronda de reglas de entrenamiento termina en empate, el jugador gana!

TROUBLESHOOTING DÉPANNAGE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- If a player closes the Surprise Attack Poké Ball but decides they want to make a change, they can turn the Surprise Attack Poké Ball slightly to release it.
Si un joueur ferme la Poké Ball attaque surprise mais décide qu'il veut faire un changement, il peut tourner légèrement la Poké Ball attaque surprise et la relâcher.
- If a player closes the Poké Ball de Ataque Sorpresa, pero decide que quiere hacer un cambio, puede girar ligeramente la Poké Ball de Ataque Sorpresa para abrirla.

EXAMPLE A EJEMPLO A



WARNING! Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking Hazard. **WARNING!** All of the packaging, such as tape, plastic sheets, wire ties, stickers and tags is not part of this product, please discard for your child's safety. Retain package for future reference as it contains important information. Conform to toy safety standards CPSIA, ASTM-F963 and EN71. **Product appearance and colors may vary from shown.**

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Conformément de petites pièces. Risque d'étouffement. **ATTENTION!** L'emballage complet, tel que le ruban adhésif, les feuilles de plastique, les fils métalliques d'attache, les autocollants et les étiquettes, ne fait pas partie de ce produit et doit être jeté pour la sécurité de votre enfant. L'emballage contient des informations importantes : conservez-le pour toute consultation ultérieure. Conforme aux normes de sécurité des jouets CPSIA, ASTM-F963 et EN71. Chaque figurine est vendue séparément, sous réserve de disponibilité. **L'apparence et les couleurs du produit peuvent varier par rapport aux illustrations.**

¡ADVERTENCIA! No es adecuado para menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas. Riesgo de asfixia. **¡ADVERTENCIA!** Los elementos de la caja que no forman parte de este producto, tales como cintas, láminas de plástico, alambres, adhesivos y etiquetas, deben desecharse por la seguridad de los niños. Conserve la caja para futuras referencias ya que contiene información importante. Cumple las normas de seguridad para juguetes CPSIA, ASTM-F963 y EN71. Cada figura se vende por separado y está sujeta a disponibilidad. Los colores y la apariencia del producto pueden variar.

Used with permission. Manufactured and Distributed by /
Verwendet mit Genehmigung. Hergestellt und vertrieben von /
Utilizado con autorización. Fabricado y distribuido por /
Jazwares, LLC, Sunrise, FL 33326, USA
Jazwares, 16A Crane Grove, London, W7 8LE, United Kingdom
Jazwares GmbH, Mina-Rees-Str. 8, 64293 Darmstadt, Germany
www.jazwares.com / www.jazwares.de

