

BASE Blissey V PS 250



Abilità Alternacura
Ogni volta che assegni una carta Energia a questo Pokémon dalla tua mano, questo guarisce da tutte le condizioni speciali.

★ **Esplosione Gioiosa** 10+
Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata a questo Pokémon. Se hai inflitto dei danni con questo attacco, puoi assegnare a questo Pokémon fino a tre carte Energia dalla tua pila degli scarti.

debolezza ×2 | resistenza | ritirata

Ill. Yui Inbi
Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.
TG22/TG30

BASE Blissey V PS 250



Abilità Alternacura
Ogni volta che assegni una carta Energia a questo Pokémon dalla tua mano, questo guarisce da tutte le condizioni speciali.

★ **Esplosione Gioiosa** 10+
Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata a questo Pokémon. Se hai inflitto dei danni con questo attacco, puoi assegnare a questo Pokémon fino a tre carte Energia dalla tua pila degli scarti.

debolezza ×2 | resistenza | ritirata

Ill. Saki Hayashiro
Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.
182/198

BASE Blissey V PS 250



Abilità Alternacura
Ogni volta che assegni una carta Energia a questo Pokémon dalla tua mano, questo guarisce da tutte le condizioni speciali.

★ **Esplosione Gioiosa** 10+
Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata a questo Pokémon. Se hai inflitto dei danni con questo attacco, puoi assegnare a questo Pokémon fino a tre carte Energia dalla tua pila degli scarti.

debolezza ×2 | resistenza | ritirata

Ill. Saki Hayashiro
Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.
119/198

BASE Blissey V PS 250



Abilità Alternacura
Ogni volta che assegni una carta Energia a questo Pokémon dalla tua mano, questo guarisce da tutte le condizioni speciali.

★ **Esplosione Gioiosa** 10+
Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata a questo Pokémon. Se hai inflitto dei danni con questo attacco, puoi assegnare a questo Pokémon fino a tre carte Energia dalla tua pila degli scarti.

debolezza ×2 | resistenza | ritirata

Ill. Sora Tsuruta
Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.
183/198

BASIC Mimikyu HP 70



Ability Salvaguardia
Previene tutti i danni inflitti a questo Pokémon dai Pokémon **ex** e dai Pokémon **V** del tuo avversario.

👁️ ★ **Sguardo Spettrale**
Metti 7 segnalini danno sul Pokémon attivo del tuo Avversario.

weakness ×2 | resistance | retreat ★

Illus. Kagamaru Himeno
This Pokémon lives in dark places untouched by sunlight. When it appears before humans, it hides itself under a cloth that resembles a Pikachu.
097/193

BASIC Mimikyu HP 70



Ability Salvaguardia
Previene tutti i danni inflitti a questo Pokémon dai Pokémon **ex** e dai Pokémon **V** del tuo avversario.

👁️ ★ **Sguardo Spettrale**
Metti 7 segnalini danno sul Pokémon attivo del tuo Avversario.

weakness ×2 | resistance | retreat ★

Illus. Kagamaru Himeno
This Pokémon lives in dark places untouched by sunlight. When it appears before humans, it hides itself under a cloth that resembles a Pikachu.
097/193

BASE Dunsparce PS 60



Abilità Nido Enigmatico
I Pokémon * in gioco, sia tuoi che del tuo avversario, non hanno debolezza.

★★ **Rotolamento** 30

debolezza ×2 | resistenza | ritirata

Ill. ryoma uratsuka
Appena scorge un essere umano fugge scavando con la coda. Incontrarne uno è un vero e proprio colpo di fortuna.
207/264

BASE Yveltal PS 120



★★★ **Grido della Distruzione**
Scarta fino a tre Energie speciali dai Pokémon del tuo avversario.

🌑★★★ **Piuma Oscura** 100

debolezza ×2 | resistenza -30 | ritirata

Ill. AKIRA EGAWA
Secondo la leggenda, quando la sua lunga esistenza giunge al termine, assorbe l'energia di tutti gli esseri viventi e si trasforma in un bozzolo.
019/025

BASE Greninja Lucente PS 130



Regala del Pokémon Lucente Non puoi avere più di un Pokémon Lucente nel tuo mazzo.

Abilità Carte Nascoste
Devi scartare una carta Energia che hai in mano per usare questa abilità. Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare due carte.

🌑🌑★ **Lame Lunari**
Scarta due Energie da questo Pokémon. Questo attacco infligge 90 danni a due dei Pokémon del tuo avversario. Non applicare debolezza e resistenza ai Pokémon in panchina.

debolezza ×2 | resistenza | ritirata

Ill. Souchiroo/Gonjimo
Agile e sfuggente come un ninja, si fa beffe dei nemici grazie alla sua velocità e il bersaglio di shuriken d'acqua.
046/189

ALLENATORE | Strumento

Martello Dirompente



Lancia una moneta. Se esce testa, scarta un'Energia assegnata a uno dei Pokémon del tuo avversario.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno, prima di attaccare.

Ill. Yoshinori Saito
162/156 ★
©2020 Pokémon

ALLENATORE | Strumento

Martello Dirompente



Lancia una moneta. Se esce testa, scarta un'Energia assegnata a uno dei Pokémon del tuo avversario.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno, prima di attaccare.

Ill. Yoshinori Saito
162/156 ★
©2020 Pokémon

ALLENATORE | Strumento

Martello Dirompente



Lancia una moneta. Se esce testa, scarta un'Energia assegnata a uno dei Pokémon del tuo avversario.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno, prima di attaccare.

Ill. Yoshinori Saito
162/156 ★
©2020 Pokémon

ALLENATORE | Strumento

Martello Dirompente



Lancia una moneta. Se esce testa, scarta un'Energia assegnata a uno dei Pokémon del tuo avversario.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno, prima di attaccare.

Ill. Yoshinori Saito
162/156 ★
©2020 Pokémon

ALLENATORE | Strumento

Fune di Fuga



Ciascun giocatore scambia il suo Pokémon attivo con uno dei suoi Pokémon in panchina. Inizia il tuo avversario. Se un giocatore non ha Pokémon in panchina, non effettuerà lo scambio.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno, prima di attaccare.

Ill. Ryoichi Akashi
163/157 ★
©2020 Pokémon

ALLENATORE | Strumento

Fune di Fuga



Ciascun giocatore scambia il suo Pokémon attivo con uno dei suoi Pokémon in panchina. Inizia il tuo avversario. Se un giocatore non ha Pokémon in panchina, non effettuerà lo scambio.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno, prima di attaccare.

Ill. Ryoichi Akashi
163/157 ★
©2020 Pokémon

ALLENATORE | Strumento

Iperpozione



Cura uno dei tuoi Pokémon che ha almeno due Energie assegnate da 120 danni. Se hai curato dei danni in questo modo, scarta due Energie da quel Pokémon.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Ryo Ueda
054/073 ◆

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE | Strumento

Iperpozione



Cura uno dei tuoi Pokémon che ha almeno due Energie assegnate da 120 danni. Se hai curato dei danni in questo modo, scarta due Energie da quel Pokémon.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Ryo Ueda
054/073 ◆

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE | Strumento

Iperpozione



Cura uno dei tuoi Pokémon che ha almeno due Energie assegnate da 120 danni. Se hai curato dei danni in questo modo, scarta due Energie da quel Pokémon.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Ryo Ueda
054/073 ◆

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Iperpozione



Cura uno dei tuoi Pokémon che ha almeno due Energie assegnate da 120 danni. Se hai curato dei danni in questo modo, scarta due Energie da quel Pokémon.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Ryo Ueda
054/073

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Carretto di Scambio



Scambia il tuo Pokémon Base attivo con uno della tua panchina. Se lo fai, cura il Pokémon che hai spostato in panchina da 30 danni.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Toyote Beach
154/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Carretto di Scambio



Scambia il tuo Pokémon Base attivo con uno della tua panchina. Se lo fai, cura il Pokémon che hai spostato in panchina da 30 danni.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Toyote Beach
154/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Mantello della Tenacia

Oggetto Pokémon Assegna un Oggetto Pokémon a uno dei tuoi Pokémon che non ha già un Oggetto Pokémon assegnato.



Il Pokémon Base a cui è assegnata questa carta ha 50 PS in più, a eccezione dei Pokémon-GX.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Inosyo yuki
200/185

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Mantello della Tenacia

Oggetto Pokémon Assegna un Oggetto Pokémon a uno dei tuoi Pokémon che non ha già un Oggetto Pokémon assegnato.



Il Pokémon Base a cui è assegnata questa carta ha 50 PS in più, a eccezione dei Pokémon-GX.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Inosyo yuki
200/185

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Mantello della Tenacia

Oggetto Pokémon Assegna un Oggetto Pokémon a uno dei tuoi Pokémon che non ha già un Oggetto Pokémon assegnato.



Il Pokémon Base a cui è assegnata questa carta ha 50 PS in più, a eccezione dei Pokémon-GX.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Inosyo yuki
200/185

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Mantello della Tenacia

Oggetto Pokémon Assegna un Oggetto Pokémon a uno dei tuoi Pokémon che non ha già un Oggetto Pokémon assegnato.



Il Pokémon Base a cui è assegnata questa carta ha 50 PS in più, a eccezione dei Pokémon-GX.

Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Inosyo yuki
200/185

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Sentiero Biancacima



Il Pokémon in gioco che hanno una regola speciale, sia tuoi che del tuo avversario, non hanno abilità. Il Pokémon-V, i Pokémon-GX, ecc. hanno regole speciali.

Una volta giocata, questa carta rimane in gioco. Scartala quando un'altra carta Stadio entra in gioco. Se c'è in gioco un'altra carta con lo stesso nome, non puoi giocarla.

Ill. Oswaldo KATO
213/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Sentiero Biancacima



Il Pokémon in gioco che hanno una regola speciale, sia tuoi che del tuo avversario, non hanno abilità. Il Pokémon-V, i Pokémon-GX, ecc. hanno regole speciali.

Una volta giocata, questa carta rimane in gioco. Scartala quando un'altra carta Stadio entra in gioco. Se c'è in gioco un'altra carta con lo stesso nome, non puoi giocarla.

Ill. Oswaldo KATO
213/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Stadio*

Sentiero Biancacima

Il Pokémon in gioco che hanno una regola speciale, sia tuoi che del tuo avversario, non hanno abilità. I Pokémon **V**, i Pokémon **GX**, ecc. hanno regole speciali.

Una volta giocata, questa carta rimane in gioco. Scartala quando un'altra carta Stadio entra in gioco. Se c'è in gioco un'altra carta con lo stesso nome, non puoi giocarla.

Ill. Oswaldo KATO
E 213/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Stadio*

Sentiero Biancacima

Il Pokémon in gioco che hanno una regola speciale, sia tuoi che del tuo avversario, non hanno abilità. I Pokémon **V**, i Pokémon **GX**, ecc. hanno regole speciali.

Una volta giocata, questa carta rimane in gioco. Scartala quando un'altra carta Stadio entra in gioco. Se c'è in gioco un'altra carta con lo stesso nome, non puoi giocarla.

Ill. Oswaldo KATO
E 213/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Mary

Ciascun giocatore rimischia le carte che ha in mano e le mette in fondo al proprio mazzo. Se almeno un giocatore ha messo delle carte in fondo al proprio mazzo in questo modo, tu peschi cinque carte e il tuo avversario ne pesca quattro.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. Naoki Sano
D SW5H121

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Mary

Ciascun giocatore rimischia le carte che ha in mano e le mette in fondo al proprio mazzo. Se almeno un giocatore ha messo delle carte in fondo al proprio mazzo in questo modo, tu peschi cinque carte e il tuo avversario ne pesca quattro.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. Naoki Sano
D SW5H121

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Savory

Pesca tre carte. Se hai pescato delle carte in questo modo, il tuo avversario scarta il Pokémon dalla sua panchina fino ad averne tre.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. KiriaAki
E 187/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Savory

Pesca tre carte. Se hai pescato delle carte in questo modo, il tuo avversario scarta il Pokémon dalla sua panchina fino ad averne tre.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. KiriaAki
E 187/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Savory

Pesca tre carte. Se hai pescato delle carte in questo modo, il tuo avversario scarta il Pokémon dalla sua panchina fino ad averne tre.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. KiriaAki
E 187/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Ordini del Capo *Giovani*

Sembra uno dei Pokémon nella panchina del tuo avversario con il suo Pokémon attivo.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. Mogimbo
D 189/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Ordini del Capo *Giovani*

Sembra uno dei Pokémon nella panchina del tuo avversario con il suo Pokémon attivo.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. Mogimbo
D 189/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ordini del Capo Giovanni



Scambia uno dei Pokémon nella panchina del tuo avversario con il suo Pokémon attivo.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

189/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ricerca Accademica Professor Willow



Scarta le carte che hai in mano e pesca sette carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

078/078

©2022 Nintendo. ©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK.

ALLENATORE Aiuto

Ricerca Accademica Professor Willow



Scarta le carte che hai in mano e pesca sette carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

078/078

©2022 Nintendo. ©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK.

ALLENATORE Aiuto

Ricerca Accademica Professor Willow



Scarta le carte che hai in mano e pesca sette carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

078/078

©2022 Nintendo. ©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK.

ALLENATORE Aiuto

Ricerca Accademica Professor Willow



Scarta le carte che hai in mano e pesca sette carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

078/078

©2022 Nintendo. ©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK.

ALLENATORE Aiuto

Grinta di Lyris



Puoi giocare questa carta solo se scarti altre due carte che hai in mano.

Pesca una carta per ogni Pokémon del tuo avversario in gioco.


Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

203/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK.

ALLENATORE Aiuto

Grinta di Lyris



Puoi giocare questa carta solo se scarti altre due carte che hai in mano.

Pesca una carta per ogni Pokémon del tuo avversario in gioco.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

203/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK.

ALLENATORE Aiuto

Premura di Komor



Riprendi in mano uno dei tuoi Pokémon * che ha dei segnalini danno e tutte le carte a esso assegnate.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

168/172

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK.

ENERGIA

Energia Turbo Doppia Energia speciale



Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia **.

Gli attacchi del Pokémon a cui è assegnata questa carta infliggono 20 danni in meno al Pokémon del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

216/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK.

ENERGIA ☆☆

Energia Turbo Doppia Energia speciale

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia **.

Gli attacchi del Pokémon a cui è assegnata questa carta infliggono 20 danni in meno al Pokémon del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

♣ F 216/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ☆☆

Energia Turbo Doppia Energia speciale

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia **.

Gli attacchi del Pokémon a cui è assegnata questa carta infliggono 20 danni in meno al Pokémon del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

♣ F 216/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ☆☆

Energia Turbo Doppia Energia speciale

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia **.

Gli attacchi del Pokémon a cui è assegnata questa carta infliggono 20 danni in meno al Pokémon del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

♣ F 216/189

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ☆

Energia Cattura Energia speciale

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia *.

Quando assegni questa carta dalla tua mano a un Pokémon, cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base e mettilo nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

♣ D 201/189

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ☆

Energia Cattura Energia speciale

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia *.

Quando assegni questa carta dalla tua mano a un Pokémon, cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base e mettilo nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

♣ D 201/189

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ☆

Energia Cattura Energia speciale

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia *.

Quando assegni questa carta dalla tua mano a un Pokémon, cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base e mettilo nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

♣ D 201/189

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ☆

Energia Cattura Energia speciale

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia *.

Quando assegni questa carta dalla tua mano a un Pokémon, cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base e mettilo nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

♣ D 201/189

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ☆

Energia Fortuna Energia speciale

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia *.

Se il Pokémon a cui è assegnata questa carta è in posizione attiva e viene danneggiato da un attacco di un Pokémon del tuo avversario, anche se viene messo KO, pesca una carta.

♣ E 158/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ☆

Energia Fortuna Energia speciale

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia *.

Se il Pokémon a cui è assegnata questa carta è in posizione attiva e viene danneggiato da un attacco di un Pokémon del tuo avversario, anche se viene messo KO, pesca una carta.

♣ E 158/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ★

Energia Fortuna Energia speciale



Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia ★.

Se il Pokémon a cui è assegnata questa carta è in posizione attiva e viene danneggiato da un attacco di un Pokémon del tuo avversario, *anche se viene messo KO*, pesca una carta.

♣ 158/198 ♦

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ★

Energia Fortuna Energia speciale



Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia ★.

Se il Pokémon a cui è assegnata questa carta è in posizione attiva e viene danneggiato da un attacco di un Pokémon del tuo avversario, *anche se viene messo KO*, pesca una carta.

♣ 158/198 ♦

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ★

Energia ★ Potente Energia speciale



Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia ★.

Gli attacchi del Pokémon ★ a cui è assegnata questa carta infliggono 20 danni in più al Pokémon attivo del tuo avversario, *prima di aver applicato debolezza e resistenza*.

♣ 176/189 ♦

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ★

Energia ★ Potente Energia speciale



Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia ★.

Gli attacchi del Pokémon ★ a cui è assegnata questa carta infliggono 20 danni in più al Pokémon attivo del tuo avversario, *prima di aver applicato debolezza e resistenza*.

♣ 176/189 ♦

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ★

Energia ★ Potente Energia speciale



Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia ★.

Gli attacchi del Pokémon ★ a cui è assegnata questa carta infliggono 20 danni in più al Pokémon attivo del tuo avversario, *prima di aver applicato debolezza e resistenza*.

♣ 176/189 ♦

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA ★

Energia ★ Potente Energia speciale



Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia ★.

Gli attacchi del Pokémon ★ a cui è assegnata questa carta infliggono 20 danni in più al Pokémon attivo del tuo avversario, *prima di aver applicato debolezza e resistenza*.

♣ 176/189 ♦

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK