

**BASE Yamper** PS 60 ⚡

N. 835. Pokémon Cagnolino. Altezza: 0,3 m. Peso: 13,5 kg

**Abilità Cerca Ball**  
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi prendere una carta Poké Ball, una carta Mega Ball o entrambe dalla tua pila degli scarti e aggiungerle alle carte che hai in mano.

☆☆ **Tonfo** 20

debolezza ×2 / resistenza / ritirata \*

È un golosone e aiuta gli uomini in cambio di ghiottonerie. Corre di qua e di là emettendo scintille da tutto il corpo.

052/163

**BASE Yamper** PS 60 ⚡

N. 835. Pokémon Cagnolino. Altezza: 0,3 m. Peso: 13,5 kg

**Abilità Cerca Ball**  
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi prendere una carta Poké Ball, una carta Mega Ball o entrambe dalla tua pila degli scarti e aggiungerle alle carte che hai in mano.

☆☆ **Tonfo** 20

debolezza ×2 / resistenza / ritirata \*

È un golosone e aiuta gli uomini in cambio di ghiottonerie. Corre di qua e di là emettendo scintille da tutto il corpo.

052/163

**BASE Yamper** PS 60 ⚡

N. 835. Pokémon Cagnolino. Altezza: 0,3 m. Peso: 13,5 kg

**Abilità Cerca Ball**  
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi prendere una carta Poké Ball, una carta Mega Ball o entrambe dalla tua pila degli scarti e aggiungerle alle carte che hai in mano.

☆☆ **Tonfo** 20

debolezza ×2 / resistenza / ritirata \*

È un golosone e aiuta gli uomini in cambio di ghiottonerie. Corre di qua e di là emettendo scintille da tutto il corpo.

052/163

**BASE Yamper** PS 60 ⚡

N. 835. Pokémon Cagnolino. Altezza: 0,3 m. Peso: 13,5 kg

**Abilità Cerca Ball**  
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi prendere una carta Poké Ball, una carta Mega Ball o entrambe dalla tua pila degli scarti e aggiungerle alle carte che hai in mano.

☆☆ **Tonfo** 20

debolezza ×2 / resistenza / ritirata \*

È un golosone e aiuta gli uomini in cambio di ghiottonerie. Corre di qua e di là emettendo scintille da tutto il corpo.

052/163

**FASE 1 Boltund** PS 130 ⚡

Si evolve da Yamper

N. 836. Pokémon Cane. Altezza: 1,0 m. Peso: 34,0 kg

⚡ **Trappola** 30  
Durante il prossimo turno del tuo avversario, il Pokémon difensore non può ritirarsi.

⚡⚡☆☆ **Scintilla Ribelle** 130  
Se questo Pokémon ha dei segnalini danno, il costo di questo attacco è ⚡.

debolezza ×2 / resistenza / ritirata \*

La potenza delle sue zampe aumenta grazie all'energia elettrica. Quando corre a tutta velocità supera facilmente 190 km/h.

053/163

**FASE 1 Boltund** PS 130 ⚡

Si evolve da Yamper

N. 836. Pokémon Cane. Altezza: 1,0 m. Peso: 34,0 kg

⚡ **Trappola** 30  
Durante il prossimo turno del tuo avversario, il Pokémon difensore non può ritirarsi.

⚡⚡☆☆ **Scintilla Ribelle** 130  
Se questo Pokémon ha dei segnalini danno, il costo di questo attacco è ⚡.

debolezza ×2 / resistenza / ritirata \*

La potenza delle sue zampe aumenta grazie all'energia elettrica. Quando corre a tutta velocità supera facilmente 190 km/h.

053/163

**FASE 1 Boltund** PS 130 ⚡

Si evolve da Yamper

N. 836. Pokémon Cane. Altezza: 1,0 m. Peso: 34,0 kg

⚡ **Trappola** 30  
Durante il prossimo turno del tuo avversario, il Pokémon difensore non può ritirarsi.

⚡⚡☆☆ **Scintilla Ribelle** 130  
Se questo Pokémon ha dei segnalini danno, il costo di questo attacco è ⚡.

debolezza ×2 / resistenza / ritirata \*

La potenza delle sue zampe aumenta grazie all'energia elettrica. Quando corre a tutta velocità supera facilmente 190 km/h.

053/163

**FASE 1 Boltund** PS 130 ⚡

Si evolve da Yamper

N. 836. Pokémon Cane. Altezza: 1,0 m. Peso: 34,0 kg

⚡ **Trappola** 30  
Durante il prossimo turno del tuo avversario, il Pokémon difensore non può ritirarsi.

⚡⚡☆☆ **Scintilla Ribelle** 130  
Se questo Pokémon ha dei segnalini danno, il costo di questo attacco è ⚡.

debolezza ×2 / resistenza / ritirata \*

La potenza delle sue zampe aumenta grazie all'energia elettrica. Quando corre a tutta velocità supera facilmente 190 km/h.

053/163

**BASE Sobble** PS 60 ⚡

N. 816. Pokémon Acquaertola. Altezza: 0,3 m. Peso: 4,0 kg

☆☆ **Richiamata**  
Cerca nel tuo mazzo fino a tre Pokémon Base Colpo Rapido e mettili nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

☆☆ **Doppioturbo** 20x  
Lancia due volte una moneta. Questo attacco infligge 20 danni ogni volta che esce testa.

debolezza ×2 / resistenza / ritirata \*

Quando si bagna, la pelle cambia colore e lo rende invisibile, come se si fosse mimetizzato.

041/198

**BASE Sobble** PS 60



N. 816. Pokémon Acquaercola. Altezza: 0,3 m. Peso: 4,0 kg.

**Richiamata**  
Cerca nel tuo mazzo fino a tre Pokémon Base Colpo Rapido e mettili nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

**Doppioturbo** 20x  
Lancia due volte una moneta. Questo attacco infligge 20 danni ogni volta che esce testa.

debolezza  $\times 2$  resistenza ritirata \*

Ill. Yuu Nishide  
Quando si bagna, la pelle cambia colore e lo rende invisibile, come se si fosse mimetizzato.

041/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**BASE Sobble** PS 60



N. 816. Pokémon Acquaercola. Altezza: 0,3 m. Peso: 4,0 kg.

**Richiamata**  
Cerca nel tuo mazzo fino a tre Pokémon Base Colpo Rapido e mettili nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

**Doppioturbo** 20x  
Lancia due volte una moneta. Questo attacco infligge 20 danni ogni volta che esce testa.

debolezza  $\times 2$  resistenza ritirata \*

Ill. Yuu Nishide  
Quando si bagna, la pelle cambia colore e lo rende invisibile, come se si fosse mimetizzato.

041/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**BASE Sobble** PS 60



N. 816. Pokémon Acquaercola. Altezza: 0,3 m. Peso: 4,0 kg.

**Richiamata**  
Cerca nel tuo mazzo fino a tre Pokémon Base Colpo Rapido e mettili nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

**Doppioturbo** 20x  
Lancia due volte una moneta. Questo attacco infligge 20 danni ogni volta che esce testa.

debolezza  $\times 2$  resistenza ritirata \*

Ill. Yuu Nishide  
Quando si bagna, la pelle cambia colore e lo rende invisibile, come se si fosse mimetizzato.

041/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**FASE 1 Drizzile** PS 90  
Si evolve da Sobble



N. 817. Pokémon Acquaercola. Altezza: 0,7 m. Peso: 11,5 kg.

**Abilità Trama Sospetta**  
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano per far evolvere uno dei tuoi Pokémon durante il tuo turno, puoi cercare nel tuo mazzo una carta Allenatore, mostrarla e aggiungerla a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

**Gocciolacqua** 30

debolezza  $\times 2$  resistenza ritirata \*

Ill. Naoki Saito  
Lotta in modo strategico servendosi di sfere che crea con l'acqua che fuoriesce dalle sue zampe.

056/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**FASE 1 Drizzile** PS 90  
Si evolve da Sobble



N. 817. Pokémon Acquaercola. Altezza: 0,7 m. Peso: 11,5 kg.

**Abilità Trama Sospetta**  
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano per far evolvere uno dei tuoi Pokémon durante il tuo turno, puoi cercare nel tuo mazzo una carta Allenatore, mostrarla e aggiungerla a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

**Gocciolacqua** 30

debolezza  $\times 2$  resistenza ritirata \*

Ill. Naoki Saito  
Lotta in modo strategico servendosi di sfere che crea con l'acqua che fuoriesce dalle sue zampe.

056/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**FASE 1 Drizzile** PS 90  
Si evolve da Sobble



N. 817. Pokémon Acquaercola. Altezza: 0,7 m. Peso: 11,5 kg.

**Abilità Trama Sospetta**  
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano per far evolvere uno dei tuoi Pokémon durante il tuo turno, puoi cercare nel tuo mazzo una carta Allenatore, mostrarla e aggiungerla a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

**Gocciolacqua** 30

debolezza  $\times 2$  resistenza ritirata \*

Ill. Naoki Saito  
Lotta in modo strategico servendosi di sfere che crea con l'acqua che fuoriesce dalle sue zampe.

056/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**FASE 1 Drizzile** PS 90  
Si evolve da Sobble



N. 817. Pokémon Acquaercola. Altezza: 0,7 m. Peso: 11,5 kg.

**Abilità Trama Sospetta**  
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano per far evolvere uno dei tuoi Pokémon durante il tuo turno, puoi cercare nel tuo mazzo una carta Allenatore, mostrarla e aggiungerla a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

**Gocciolacqua** 30

debolezza  $\times 2$  resistenza ritirata \*

Ill. Naoki Saito  
Lotta in modo strategico servendosi di sfere che crea con l'acqua che fuoriesce dalle sue zampe.

056/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**FASE 2 Inteleon** PS 160  
Si evolve da Drizzile



N. 818. Pokémon Agente. Altezza: 1,8 m. Peso: 45,2 kg.

**Abilità Trama Sospetta**  
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano per far evolvere uno dei tuoi Pokémon durante il tuo turno, puoi cercare nel tuo mazzo fino a due carte Allenatore, mostrarle e aggiungerle a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

**Idrodardo** 120  
Questo attacco infligge anche 20 danni a uno dei Pokémon nella panchina del tuo avversario. Non applicare debolezza e resistenza ai Pokémon in panchina.

debolezza  $\times 2$  resistenza ritirata \*

Ill. Kagemaru Himeno  
Ha vari assi nella manica. Emette getti d'acqua dalle dita e si fa trasportare dal vento grazie alla membrana che ha sulla schiena.

058/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**FASE 2 Inteleon** PS 150  
Si evolve da Drizzile



N. 818. Pokémon Agente. Altezza: 1,8 m. Peso: 45,2 kg.

**Abilità Tiro Istantaneo**  
Una sola volta durante il tuo turno, puoi mettere due segnalini danno su uno dei Pokémon del tuo avversario.

**Cascata** 70

debolezza  $\times 2$  resistenza ritirata \*

Ill. NC Empire  
Spara getti d'acqua dalla punta delle dita a una velocità di Mach 3. Grazie alle sue membrane nitidanti individua i punti deboli del nemico.

043/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**FASE 2** **Inteleon** **PS 150**

Si evolve da Drizzile

**COLPO RAPIDO**



N. 818, Pokémon Agente. Altezza: 1,9 m. Peso: 45,2 kg.

**Abilità** **Tiro Istantaneo**  
Una sola volta durante il tuo turno, puoi mettere due segnalini danno su uno dei Pokémon del tuo avversario.

★★ **Cascata** **70**

debolezza ×2 resistenza ritirata \*

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**FASE 2** **Inteleon** **PS 150**

Si evolve da Drizzile

**COLPO RAPIDO**



N. 818, Pokémon Agente. Altezza: 1,9 m. Peso: 45,2 kg.

**Abilità** **Tiro Istantaneo**  
Una sola volta durante il tuo turno, puoi mettere due segnalini danno su uno dei Pokémon del tuo avversario.

★★ **Cascata** **70**

debolezza ×2 resistenza ritirata \*

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** **Strumento**

**Evoaroma**



Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Evoluzione, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** **Strumento**

**Evoaroma**



Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Evoluzione, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** **Strumento**

**Evoaroma**



Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Evoluzione, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** **Strumento**

**Mega Ball**



Guarda le prime sette carte del tuo mazzo. Puoi mostrare un Pokémon presente tra esse e aggiungerlo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le altre carte nel tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** **Strumento**

**Level Ball**



Cerca nel tuo mazzo un Pokémon con un massimo di 90 PS, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** **Strumento**

**Level Ball**



Cerca nel tuo mazzo un Pokémon con un massimo di 90 PS, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** **Strumento**

**Level Ball**



Cerca nel tuo mazzo un Pokémon con un massimo di 90 PS, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Level Ball



Cerca nel tuo mazzo un Pokémon con un massimo di 90 PS, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Amo Normale



Scegli uno o entrambi gli effetti:

- Rimischia fino a due Pokémon dalla tua pila degli scarti nel tuo mazzo.
- Rimischia fino a due carte Energia base dalla tua pila degli scarti nel tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Amo Normale



Scegli uno o entrambi gli effetti:

- Rimischia fino a due Pokémon dalla tua pila degli scarti nel tuo mazzo.
- Rimischia fino a due carte Energia base dalla tua pila degli scarti nel tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Poké Ball



Lancia una moneta. Se esce testa, cerca nel tuo mazzo un Pokémon, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2017 Pokémon

**ALLENATORE** Strumento

### Velox Ball



Puoi giocare questa carta solo se scarti un'altra carta che hai in mano.

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Velox Ball



Puoi giocare questa carta solo se scarti un'altra carta che hai in mano.

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Velox Ball



Puoi giocare questa carta solo se scarti un'altra carta che hai in mano.

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Velox Ball



Puoi giocare questa carta solo se scarti un'altra carta che hai in mano.

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Retino di Recupero



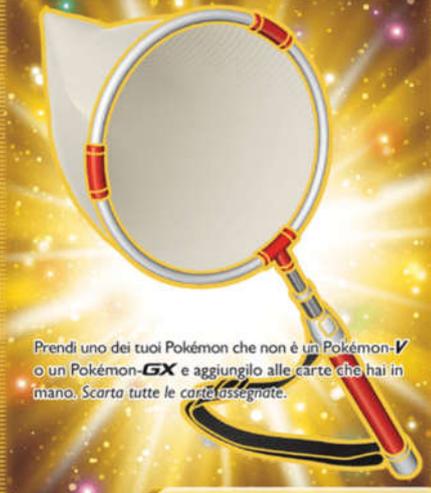
Prendi uno dei tuoi Pokémon che non è un Pokémon-V o un Pokémon-GX e aggiungilo alle carte che hai in mano. Scarta tutte le carte assegnate.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Retino di Recupero



Prendi uno dei tuoi Pokémon che non è un Pokémon-V o un Pokémon-GX e aggiungilo alle carte che hai in mano. Scarta tutte le carte assegnate.

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

Ill. Ryo Ueda  
E 207/192

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Ricerca di Energia



Cerca nel tuo mazzo una carta Energia base, mostrala e aggiungila alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

Ill. Studio Bero Inc.  
E 161/202

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Strumento

### Trolley di Salvataggio



Prendi fino a due Pokémon, ciascuno con 90 PS o meno, dalla tua pila degli scarti e aggiungili alle carte che hai in mano.

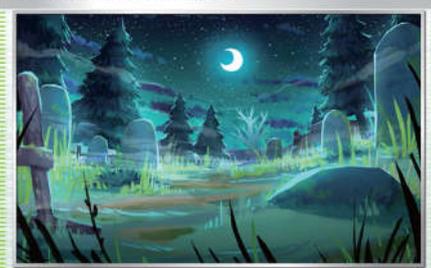
Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Ill. Ryo Ueda  
E 154/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Stadio

### Cimitero Antico



Ogni volta che un giocatore assegna a uno dei suoi Pokémon non di tipo ♀ una carta Energia dalla propria mano, metti due segnalini danno su quel Pokémon.

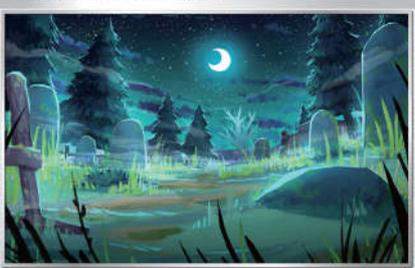
Una volta giocata, questa carta rimane in gioco. Scartala quando un'altra carta Stadio entra in gioco. Se c'è in gioco un'altra carta con lo stesso nome, non puoi giocarla.

Ill. Oswald KATO  
E 147/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Stadio

### Cimitero Antico



Ogni volta che un giocatore assegna a uno dei suoi Pokémon non di tipo ♀ una carta Energia dalla propria mano, metti due segnalini danno su quel Pokémon.

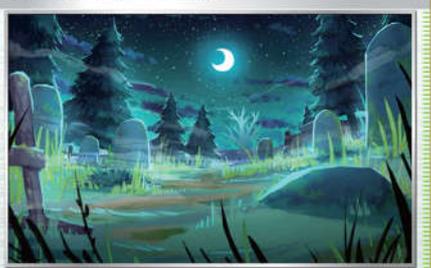
Una volta giocata, questa carta rimane in gioco. Scartala quando un'altra carta Stadio entra in gioco. Se c'è in gioco un'altra carta con lo stesso nome, non puoi giocarla.

Ill. Oswald KATO  
E 147/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Stadio

### Cimitero Antico



Ogni volta che un giocatore assegna a uno dei suoi Pokémon non di tipo ♀ una carta Energia dalla propria mano, metti due segnalini danno su quel Pokémon.

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. Oswald KATO  
E 147/198

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Stadio

### Cimitero Antico



Ogni volta che un giocatore assegna a uno dei suoi Pokémon non di tipo ♀ una carta Energia dalla propria mano, metti due segnalini danno su quel Pokémon.

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. Oswald KATO  
E 147/198

©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. Mizuki Inoue  
E 055/SHAN

©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. Mizuki Inoue  
E 055/SHAN

©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.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Aiuto

**Laburno**

Puoi giocare questa carta solo se uno dei tuoi Pokémon è stato messo KO durante l'ultimo turno del tuo avversario.

Assegna a uno dei tuoi Pokémon una carta Energia base dalla tua pila degli scarti. Se lo fai, cerca nel tuo mazzo una carta e aggiungila a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Aiuto

**Ordini del Capo** Giovanni

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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Aiuto

**Ordini del Capo** Giovanni

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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Aiuto

**Ricerca Accademica** Professor Oak

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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Aiuto

**Ricerca Accademica** Professor Oak

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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ALLENATORE** Aiuto

**Ricerca Accademica** Professor Oak

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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ENERGIA**

**Energia ⚡ Velocità** Energia speciale

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

Quando assegni questa carta dalla tua mano a un Pokémon ⚡, pesca due carte.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ENERGIA**

**Energia ⚡ Velocità** Energia speciale

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

Quando assegni questa carta dalla tua mano a un Pokémon ⚡, pesca due carte.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ENERGIA** 

**Energia ⚡ Velocità** Energia speciale



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

Quando assegni questa carta dalla tua mano a un Pokémon ⚡, pesca due carte.

 173/192 

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ENERGIA** 

**Energia ⚡ Velocità** Energia speciale



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

Quando assegni questa carta dalla tua mano a un Pokémon ⚡, pesca due carte.

 173/192 

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

**ENERGIA** 



©2017 Pokémon

**ENERGIA** 



©2017 Pokémon

**ENERGIA** 



©2017 Pokémon

**ENERGIA** 



©2017 Pokémon