

BASE Darkrai V PS 210

Vento dell'Oscurità 50
Vuototetro 130
 Il Pokémon attivo del tuo avversario viene addormentato.

debolezza ×2 resistenza ritirata

Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

098/189

BASE Darkrai V PS 210

Vento dell'Oscurità 50
Vuototetro 130
 Il Pokémon attivo del tuo avversario viene addormentato.

debolezza ×2 resistenza ritirata

Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

098/189

BASE Darkrai V PS 210

Vento dell'Oscurità 50
Vuototetro 130
 Il Pokémon attivo del tuo avversario viene addormentato.

debolezza ×2 resistenza ritirata

Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

098/189

VASTRO Darkrai VASTRO PS 270

Si evolve da Darkrai-V

Neropulsar 30+
 Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata ai tuoi Pokémon.

Potere V.ASTRO

Abilità Astro Abisso
 Durante il tuo turno, puoi prendere fino a due carte Strumento dalla tua pila degli scarti e aggiungerle alle carte che hai in mano. Non puoi usare più di un Potere V.ASTRO a partita.

debolezza ×2 resistenza ritirata

Regola VASTRO Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che il tuo Pokémon-V ASTRRO viene messo KO.

099/189

VASTRO Darkrai VASTRO PS 270

Si evolve da Darkrai-V

Neropulsar 30+
 Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata ai tuoi Pokémon.

Potere V.ASTRO

Abilità Astro Abisso
 Durante il tuo turno, puoi prendere fino a due carte Strumento dalla tua pila degli scarti e aggiungerle alle carte che hai in mano. Non puoi usare più di un Potere V.ASTRO a partita.

debolezza ×2 resistenza ritirata

Regola VASTRO Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che il tuo Pokémon-V ASTRRO viene messo KO.

099/189

VASTRO Darkrai VASTRO PS 270

Si evolve da Darkrai-V

Neropulsar 30+
 Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata ai tuoi Pokémon.

Potere V.ASTRO

Abilità Astro Abisso
 Durante il tuo turno, puoi prendere fino a due carte Strumento dalla tua pila degli scarti e aggiungerle alle carte che hai in mano. Non puoi usare più di un Potere V.ASTRO a partita.

debolezza ×2 resistenza ritirata

Regola VASTRO Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che il tuo Pokémon-V ASTRRO viene messo KO.

099/189

BASE Moltres di Galar V PS 220

Abilità Ali Estremafiamma
 Una sola volta durante il tuo turno, puoi assegnare a questo Pokémon una carta Energia dalla tua pila degli scarti. Puoi usare l'abilità Ali Estremafiamma solo una volta per turno.

Scottaura 190
 Questo Pokémon infligge anche 30 danni a se stesso.

debolezza ×2 resistenza ritirata

Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

7620/7630

BASE Moltres di Galar V PS 220

Abilità Ali Estremafiamma
 Una sola volta durante il tuo turno, puoi assegnare a questo Pokémon una carta Energia dalla tua pila degli scarti. Puoi usare l'abilità Ali Estremafiamma solo una volta per turno.

Scottaura 190
 Questo Pokémon infligge anche 30 danni a se stesso.

debolezza ×2 resistenza ritirata

Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

7620/7630

BASE Crobat V PS 180

Abilità Risorsa Oscura
 Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi pescare fino ad avere sei carte in mano. Puoi usare l'abilità Risorsa Oscura solo una volta per turno.

Dentevelenoso 70
 Il Pokémon attivo del tuo avversario viene avvelenato.

debolezza ×2 resistenza ritirata

Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

SWSH110

BASE Crobat V PS 180



Abilità **Risorsa Oscura**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi pescare fino ad avere sei carte in mano. Puoi usare l'abilità Risorsa Oscura solo una volta per turno.

Denteverloso 70
Il Pokémon attivo del tuo avversario viene avvelenato.

debolezza x2 | resistenza ritirata

Il PLANETA Mochizuki
SWSH110

Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon V viene messo KO.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Moltres di Galar PS 120



N. 146. Pokémon Malvagità. Altezza: 2,0 m. Peso: 66,0 kg.

Abilità **Carica Malvagità**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi assegnargli fino a due carte Energia ♡ dalla tua mano.

Furia Ardente 20+
Questo attacco infligge 50 danni in più per ogni carta Premio presa dal tuo avversario.

debolezza x2 | resistenza ritirata

Il KEICHIRO ITO
SWSH125

E conosciuto con il nome di Moltres. È avvolto da un'aura maligna che arde come il fuoco.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Moltres di Galar PS 120



N. 146. Pokémon Malvagità. Altezza: 2,0 m. Peso: 66,0 kg.

Abilità **Carica Malvagità**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi assegnargli fino a due carte Energia ♡ dalla tua mano.

Furia Ardente 20+
Questo attacco infligge 50 danni in più per ogni carta Premio presa dal tuo avversario.

debolezza x2 | resistenza ritirata

Il KEICHIRO ITO
SWSH125

E conosciuto con il nome di Moltres. È avvolto da un'aura maligna che arde come il fuoco.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Greninja Lucente PS 130



Regola 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 x2 | resistenza ritirata

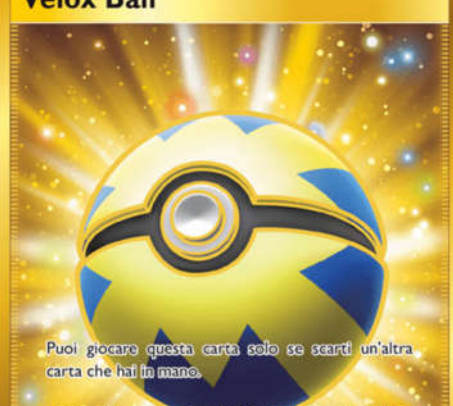
Il Souchiro Goujima
046/189

Agile e sluggente come un ninja, si fa beffe dei nemici grazie alla sua velocità e il bersaglio di shuriken d'acqua.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

Il Kenta
216/202

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

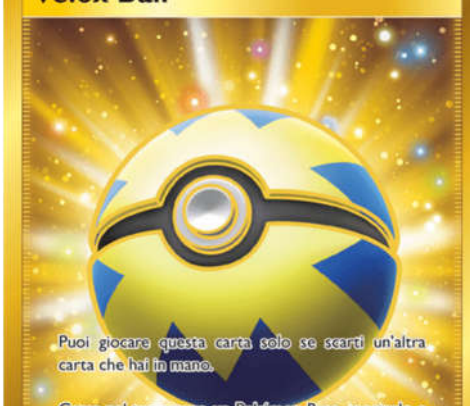
Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

Il Kenta
216/202

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

Il Kenta
216/202

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

Il Kenta
216/202

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Ultra Ball



Scarta due delle carte che hai in mano. Se lo fai, 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.

Il Goro Hada
101/140

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Ultra Ball



Scarta due delle carte che hai in mano. Se lo fai, 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.

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Ultra Ball



Scarta due delle carte che hai in mano. Se lo fai, 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.

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Scarpe da trekking




Guarda la prima carta del tuo mazzo. Puoi aggiungere quella carta a quelle che hai in mano. Se non lo fai, scarta quella carta e pescane una.

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

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Scarpe da trekking




Guarda la prima carta del tuo mazzo. Puoi aggiungere quella carta a quelle che hai in mano. Se non lo fai, scarta quella carta e pescane una.

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

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Scarpe da trekking




Guarda la prima carta del tuo mazzo. Puoi aggiungere quella carta a quelle che hai in mano. Se non lo fai, scarta quella carta e pescane una.

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

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Scarpe da trekking



Guarda la prima carta del tuo mazzo. Puoi aggiungere quella carta a quella che hai in mano. Se non lo fai, scarta quella carta e pescare una.

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

Ill. Ryo Ueda
139/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Distintivo Oscuro



Assegna a uno dei tuoi Pokémon in panchina una carta Energia base dalla tua pila degli scarti.

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

Ill. Ryo Ueda
139/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Distintivo Oscuro



Assegna a uno dei tuoi Pokémon in panchina una carta Energia base dalla tua pila degli scarti.

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

Ill. Ryo Ueda
139/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Distintivo Oscuro



Assegna a uno dei tuoi Pokémon in panchina una carta Energia base dalla tua pila degli scarti.

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

Ill. Ryo Ueda
139/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Distintivo Oscuro



Assegna a uno dei tuoi Pokémon in panchina una carta Energia base dalla tua pila degli scarti.

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

Ill. Ryo Ueda
139/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Cinturascelta

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



Gli attacchi del Pokémon a cui è assegnata questa carta infliggono 30 danni in più al Pokémon attivo del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

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

Ill. Shota Sorajima
139/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Cinturascelta

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



Gli attacchi del Pokémon a cui è assegnata questa carta infliggono 30 danni in più al Pokémon attivo del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

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

Ill. Shota Sorajima
139/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Cinturascelta

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



Gli attacchi del Pokémon a cui è assegnata questa carta infliggono 30 danni in più al Pokémon attivo del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

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

Ill. Shota Sorajima
139/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Condividi Esperienza

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



Quando il tuo Pokémon attivo viene messo KO dai danni inflitti da un attacco di un Pokémon del tuo avversario, puoi spostare un'Energia base che gli era stata assegnata sul Pokémon a cui è assegnata questa carta.

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

Ill. Ryo Ueda
180/163

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Strumento*

Condividi Esperienza

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



Quando il tuo Pokémon attivo viene messo KO dai danni inflitti da un attacco di un Pokémon del tuo avversario, puoi spostare un' Energia base che gli era stata assegnata sul Pokémon a cui è assegnata questa carta.

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Ricerca Accademica

Prof.ssa Flora



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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Ricerca Accademica

Prof.ssa Flora



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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Ricerca Accademica

Prof.ssa Flora



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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Ricerca Accademica

Prof.ssa Flora



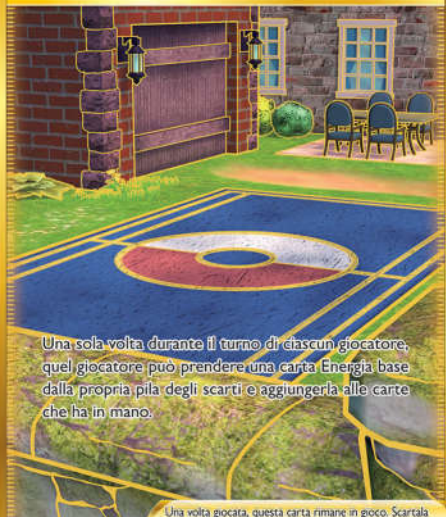
Scarta le carte che hai in mano e pesca sette carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

ALLENATORE *Stadio*

Cortile di Allenamento




Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può prendere una carta Energia base dalla propria pila degli scarti e aggiungerla alle carte che ha in mano.

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.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

ALLENATORE **Stadio**

Cortile di Allenamento



Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può prendere una carta Energia base dalla propria pila degli scarti e aggiungerla alle carte che ha in mano.

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.

© 2011 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

168/147

ENERGIA



168/147

ENERGIA



168/147

ENERGIA



168/147

ENERGIA



168/147

ENERGIA



168/147

ENERGIA



168/147

ENERGIA



168/147

ENERGIA



168/147

