

BASE Giratina V PS 220

Cercabisso
Guarda le prime quattro carte del tuo mazzo e aggiungi due di esse alle carte che hai in mano. Metti le altre carte nell'area perduta.

Tritatutto 160
I danni di questo attacco non sono influenzati da alcun effetto presente sul Pokémon attivo del tuo avversario.

debolezza resistenza ritirata

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

ILL. PLANETA Mochizuki
SWSH259

BASE Giratina V PS 220

Cercabisso
Guarda le prime quattro carte del tuo mazzo e aggiungi due di esse alle carte che hai in mano. Metti le altre carte nell'area perduta.

Tritatutto 160
I danni di questo attacco non sono influenzati da alcun effetto presente sul Pokémon attivo del tuo avversario.

debolezza resistenza ritirata

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

ILL. PLANETA Mochizuki
SWSH259

VASTRO Giratina VASTRO PS 280
Si evolve da Giratina V

Impatto Perduto 280
Prendi due Energie assegnate ai tuoi Pokémon e mettile nell'area perduta.

Potere VASTRO

Astro Requiem
Puoi usare questo attacco solo se hai 10 o più carte nell'area perduta. Il Pokémon attivo del tuo avversario viene messo KO. Non puoi usare più di un Potere VASTRO a partita.

debolezza resistenza ritirata

Regola VASTRO Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che 1 tuo Pokémon VASTRO viene messo KO.

ILL. SHON GRAPHICS
232/136

VASTRO Giratina VASTRO PS 280
Si evolve da Giratina V

Impatto Perduto 280
Prendi due Energie assegnate ai tuoi Pokémon e mettile nell'area perduta.

Potere VASTRO

Astro Requiem
Puoi usare questo attacco solo se hai 10 o più carte nell'area perduta. Il Pokémon attivo del tuo avversario viene messo KO. Non puoi usare più di un Potere VASTRO a partita.

debolezza resistenza ritirata

Regola VASTRO Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che 1 tuo Pokémon VASTRO viene messo KO.

ILL. SHON GRAPHICS
232/136

BASE Drapion V PS 210

Abilità **Stile Selvaggio**
Il costo degli attacchi di questo Pokémon è ridotto di * per ogni Pokémon Colpo Singolo, Colpo Rapido e Colpo Fusione in gioco del tuo avversario.

Dinamicoda 190
Questo attacco infligge anche 60 danni a uno dei tuoi Pokémon. Non applicare debolezza e resistenza ai Pokémon in panchina.

debolezza x2 resistenza ritirata

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

ILL. N-DESIGN Inc.
118/196

BASE Comfey PS 70

Abilità **Fiorescelta**
Una sola volta durante il tuo turno, se questo Pokémon è in posizione attiva, puoi guardare le prime due carte del tuo mazzo e aggiungerne una alle carte che hai in mano. Metti l'altra carta nell'area perduta.

Attacco Rotante 30

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. TEZZIO
SWSH242

ORIGINE PERDUTA
N. 764. Pokémon Ghirlanda. Altezza: 0,1 m. Peso: 0,3 kg.

BASE Comfey PS 70

Abilità **Fiorescelta**
Una sola volta durante il tuo turno, se questo Pokémon è in posizione attiva, puoi guardare le prime due carte del tuo mazzo e aggiungerne una alle carte che hai in mano. Metti l'altra carta nell'area perduta.

Attacco Rotante 30

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. TEZZIO
SWSH242

ORIGINE PERDUTA
N. 764. Pokémon Ghirlanda. Altezza: 0,1 m. Peso: 0,3 kg.

BASE Comfey PS 70

Abilità **Fiorescelta**
Una sola volta durante il tuo turno, se questo Pokémon è in posizione attiva, puoi guardare le prime due carte del tuo mazzo e aggiungerne una alle carte che hai in mano. Metti l'altra carta nell'area perduta.

Attacco Rotante 30

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. TEZZIO
SWSH242

ORIGINE PERDUTA
N. 764. Pokémon Ghirlanda. Altezza: 0,1 m. Peso: 0,3 kg.

BASE Comfey PS 70

Abilità **Fiorescelta**
Una sola volta durante il tuo turno, se questo Pokémon è in posizione attiva, puoi guardare le prime due carte del tuo mazzo e aggiungerne una alle carte che hai in mano. Metti l'altra carta nell'area perduta.

Attacco Rotante 30

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. TEZZIO
SWSH242

ORIGINE PERDUTA
N. 764. Pokémon Ghirlanda. Altezza: 0,1 m. Peso: 0,3 kg.

BASE Sableye PS 80



N. 302. Pokémon Oscurità. Altezza: 0,5 m. Peso: 11,0 kg

Graffio 20

Miniera Perduta
Puoi usare questo attacco solo se hai 10 o più carte nell'area perduta. Metti 12 segnalini danno sul Pokémon del tuo avversario nel modo che preferisci.

debolezza ♣ ×2 / resistenza ♣ -30 / ritirata *

Il Shibusaki. È molto temuto perché si dice che ruba lo spirito degli esseri umani con lo sguardo sinistro dei suoi occhi opalescenti.

070/196

BASE Sableye PS 80



N. 302. Pokémon Oscurità. Altezza: 0,5 m. Peso: 11,0 kg

Graffio 20

Miniera Perduta
Puoi usare questo attacco solo se hai 10 o più carte nell'area perduta. Metti 12 segnalini danno sul Pokémon del tuo avversario nel modo che preferisci.

debolezza ♣ ×2 / resistenza ♣ -30 / ritirata *

Il Shibusaki. È molto temuto perché si dice che ruba lo spirito degli esseri umani con lo sguardo sinistro dei suoi occhi opalescenti.

070/196

BASE Cramorant PS 110



N. 845. Pokémon Inghiottone. Altezza: 0,8 m. Peso: 18,0 kg

Abilità Scorte Perdute
Se hai quattro o più carte nell'area perduta, ignora tutte le Energie necessarie per usare gli attacchi di questo Pokémon.

Candidospeto 110
I danni di questo attacco non sono influenzati dalla debolezza.

debolezza ♣ ×2 / resistenza ♣ / ritirata *

Il Midori Harado. È così potente che può sconfiggere l'avversario in un colpo solo, ma è talmente smemorato che si dimentica perfino con chi stava lottando.

050/196

BASE Cramorant PS 110



N. 845. Pokémon Inghiottone. Altezza: 0,8 m. Peso: 18,0 kg

Abilità Scorte Perdute
Se hai quattro o più carte nell'area perduta, ignora tutte le Energie necessarie per usare gli attacchi di questo Pokémon.

Candidospeto 110
I danni di questo attacco non sono influenzati dalla debolezza.

debolezza ♣ ×2 / resistenza ♣ / ritirata *

Il Midori Harado. È così potente che può sconfiggere l'avversario in un colpo solo, ma è talmente smemorato che si dimentica perfino con chi stava lottando.

050/196

BASE Empoleon V PS 210

COLPO RAPIDO



Abilità Sguardo dell'Imperatore
Fintanto che questo Pokémon è in posizione attiva, i Pokémon Base in gioco del tuo avversario non hanno abilità, a eccezione di quelli che hanno una regola speciale. I Pokémon V, i Pokémon-GX, ecc. hanno regole speciali.

Taglio Vorticoso 130
Sposta un'Energia da questo Pokémon a uno di quelli nella tua panchina.

debolezza ♣ ×2 / resistenza ♣ / ritirata **

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

225/108

BASE Empoleon V PS 210

COLPO RAPIDO



Abilità Sguardo dell'Imperatore
Fintanto che questo Pokémon è in posizione attiva, i Pokémon Base in gioco del tuo avversario non hanno abilità, a eccezione di quelli che hanno una regola speciale. I Pokémon V, i Pokémon-GX, ecc. hanno regole speciali.

Taglio Vorticoso 130
Sposta un'Energia da questo Pokémon a uno di quelli nella tua panchina.

debolezza ♣ ×2 / resistenza ♣ / ritirata **

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

225/108

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 ♣ ×2 / resistenza ♣ / ritirata *

Il Shiroiro Goujima. 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

Superpass VIP Lotta



Puoi usare questa carta solo durante il tuo primo turno.

Cerca nel tuo mazzo fino a due Pokémon Base e mettili nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

Il Ryo Ueda. 225/264

ALLENATORE Strumento

Superpass VIP Lotta



Puoi usare questa carta solo durante il tuo primo turno.

Cerca nel tuo mazzo fino a due Pokémon Base e mettili nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

Il Ryo Ueda. 225/264

ALLENATORE Strumento

Superpass VIP Lotta



Puoi usare questa carta solo durante il tuo primo turno.

Cerca nel tuo mazzo fino a due Pokémon Base e mettili nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Ill. Ryo Ueda
  225/264 ♦

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Superpass VIP Lotta



Puoi usare questa carta solo durante il tuo primo turno.

Cerca nel tuo mazzo fino a due Pokémon Base e mettili nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Ill. Ryo Ueda
  225/264 ♦

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Portalemiraggio



Puoi usare questa carta solo se hai sette o più carte nell'area perduta.

Cerca nel tuo mazzo fino a due carte Energia base di tipo diverso e assegnale ai tuoi Pokémon nel modo che preferisci. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Ill. sodaji
  163/196 ♦

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Portalemiraggio



Puoi usare questa carta solo se hai sette o più carte nell'area perduta.

Cerca nel tuo mazzo fino a due carte Energia base di tipo diverso e assegnale ai tuoi Pokémon nel modo che preferisci. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Ill. sodaji
  163/196 ♦

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Portalemiraggio



Puoi usare questa carta solo se hai sette o più carte nell'area perduta.

Cerca nel tuo mazzo fino a due carte Energia base di tipo diverso e assegnale ai tuoi Pokémon nel modo che preferisci. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Ill. sodaji
  163/196 ♦

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Portalemiraggio



Puoi usare questa carta solo se hai sette o più carte nell'area perduta.

Cerca nel tuo mazzo fino a due carte Energia base di tipo diverso e assegnale ai tuoi Pokémon nel modo che preferisci. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Ill. sodaji
  163/196 ♦

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Ill. Ryo Ueda
  133/137 ★

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

©2021 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.

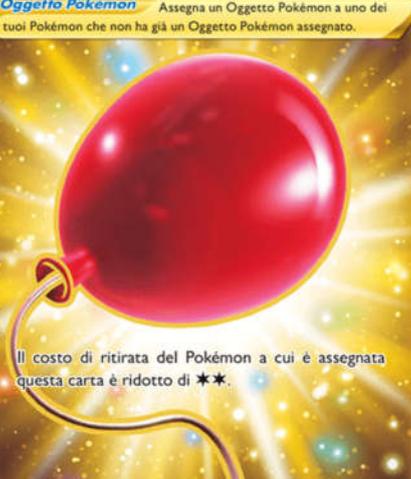
Ill. Ryo Ueda
  133/137 ★

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

©2021 Pokémon

ALLENATORE Strumento

Palloncino



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

Il costo di ritirata del Pokémon a cui è assegnata questa carta è ridotto di ★★.

Ill. Yoshinori Kageura
  202/202 ♦

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

©2020 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.

©2020 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.

©2020 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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE | Strumento

Scambio



Scambia il tuo Pokémon attivo con uno dei tuoi Pokémon in panchina.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE | Strumento

Scambio



Scambia il tuo Pokémon attivo con uno dei tuoi Pokémon in panchina.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE | Strumento

Scambio



Scambia il tuo Pokémon attivo con uno dei tuoi Pokémon in panchina.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE | Strumento

Scambio



Scambia il tuo Pokémon attivo con uno dei tuoi Pokémon in panchina.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/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/Creatures/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/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

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 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.

207/192

©2020 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.

207/192

©2020 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.

207/192

©2020 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.

207/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

282/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Esperimento di Acromio

Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo e aggiungi tre di esse alle carte che hai in mano. Metti le altre carte nell'area perduta.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

190/193

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Esperimento di Acromio

Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo e aggiungi tre di esse alle carte che hai in mano. Metti le altre carte nell'area perduta.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

190/193

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Esperimento di Acromio

Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo e aggiungi tre di esse alle carte che hai in mano. Metti le altre carte nell'area perduta.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

190/103 ★

©2011 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Esperimento di Acromio

Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo e aggiungi tre di esse alle carte che hai in mano. Metti le altre carte nell'area perduta.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

190/103 ★

©2011 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Bloccogetti

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

Fintanto che il Pokémon a cui è assegnata questa carta è in posizione attiva, le carte Oggetto Pokémon assegnate al Pokémon attivo del tuo avversario non hanno effetto, a eccezione di Bloccogetti.

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

136/163 ♦

©2011 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

ENERGIA Energia speciale

Energia Cattura

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.

201/189

©2011 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

ENERGIA

©2011 Pokémon

