

FASE2 Gardevoir PS 140

Si evolve da Kiria

Abilità Arcani Lucenti
Una sola volta durante il tuo turno, puoi guardare le prime due carte del tuo mazzo e assegnare un numero qualsiasi di carte Energia base presenti tra esse ai tuoi Pokémon nel modo che preferisci. Aggiungi le altre carte a quelle che hai in mano.

★★★ **Onda Cerebrale** 60+
Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata a questo Pokémon.

debolezza ×2 / resistenza ritirata

Il Smeraldo Scuro Quando il tuo Allentatore è in partita, usa tutto il suo potere psichico per creare un piccolo base mare.

TG057/G60

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE2 Gardevoir PS 140

Si evolve da Kiria

Abilità Arcani Lucenti
Una sola volta durante il tuo turno, puoi guardare le prime due carte del tuo mazzo e assegnare un numero qualsiasi di carte Energia base presenti tra esse ai tuoi Pokémon nel modo che preferisci. Aggiungi le altre carte a quelle che hai in mano.

★★★ **Onda Cerebrale** 60+
Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata a questo Pokémon.

debolezza ×2 / resistenza ritirata

Il Smeraldo Scuro Quando il tuo Allentatore è in partita, usa tutto il suo potere psichico per creare un piccolo base mare.

TG057/G60

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE2 Gardevoir PS 140

Si evolve da Kiria

Abilità Arcani Lucenti
Una sola volta durante il tuo turno, puoi guardare le prime due carte del tuo mazzo e assegnare un numero qualsiasi di carte Energia base presenti tra esse ai tuoi Pokémon nel modo che preferisci. Aggiungi le altre carte a quelle che hai in mano.

★★★ **Onda Cerebrale** 60+
Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata a questo Pokémon.

debolezza ×2 / resistenza ritirata

Il Smeraldo Scuro Quando il tuo Allentatore è in partita, usa tutto il suo potere psichico per creare un piccolo base mare.

TG057/G60

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE2 Gardevoir PS 140

Si evolve da Kiria

Abilità Arcani Lucenti
Una sola volta durante il tuo turno, puoi guardare le prime due carte del tuo mazzo e assegnare un numero qualsiasi di carte Energia base presenti tra esse ai tuoi Pokémon nel modo che preferisci. Aggiungi le altre carte a quelle che hai in mano.

★★★ **Onda Cerebrale** 60+
Questo attacco infligge 30 danni in più per ogni Energia assegnata a questo Pokémon.

debolezza ×2 / resistenza ritirata

Il Smeraldo Scuro Quando il tuo Allentatore è in partita, usa tutto il suo potere psichico per creare un piccolo base mare.

TG057/G60

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE2 Dusknair PS 150

Si evolve da Dusclops

Abilità Breccia Spettrale
Tutte le Energie speciali assegnate ai Pokémon, sia tuoi che del tuo avversario, forniscono Energia * e non hanno altri effetti.

Colpomistero 120

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata

Il Magma Maghi Non si evoca subito una valentia propria. Segue la carta che presceglie dal mazzo degli spiriti e vi condiziona passivo il Pokémon.

TG057/G60

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE2 Dusknair PS 150

Si evolve da Dusclops

Abilità Breccia Spettrale
Tutte le Energie speciali assegnate ai Pokémon, sia tuoi che del tuo avversario, forniscono Energia * e non hanno altri effetti.

Colpomistero 120

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata

Il Magma Maghi Non si evoca subito una valentia propria. Segue la carta che presceglie dal mazzo degli spiriti e vi condiziona passivo il Pokémon.

TG057/G60

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE2 Dusknair PS 150

Si evolve da Dusclops

Abilità Breccia Spettrale
Tutte le Energie speciali assegnate ai Pokémon, sia tuoi che del tuo avversario, forniscono Energia * e non hanno altri effetti.

Colpomistero 120

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata

Il Magma Maghi Non si evoca subito una valentia propria. Segue la carta che presceglie dal mazzo degli spiriti e vi condiziona passivo il Pokémon.

TG057/G60

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE2 Dusknair PS 150

Si evolve da Dusclops

Abilità Breccia Spettrale
Tutte le Energie speciali assegnate ai Pokémon, sia tuoi che del tuo avversario, forniscono Energia * e non hanno altri effetti.

Colpomistero 120

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata

Il Magma Maghi Non si evoca subito una valentia propria. Segue la carta che presceglie dal mazzo degli spiriti e vi condiziona passivo il Pokémon.

TG057/G60

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE1 Wyrdeer PS 140

Si evolve da Stantler

Abilità Andatura Frettolosa
Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare una carta.

★★ **Extrasenso** 40+
Se hai lo stesso numero di carte in mano del tuo avversario, questo attacco infligge 80 danni in più.

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata

Il Lemba Quando si combatte a creare per noi i nostri, lo spirito che noi il nostro. E' una carta che si chiama il Wyrdeer e vi condiziona passivo il Pokémon.

TG057/G60

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Wyrdeer **PS 140**

Si evolve da Stantler

Abilità **Andatura Frettolosa**
Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare una carta.

Extrasenso 40+
Se hai lo stesso numero di carte in mano del tuo avversario, questo attacco infligge 80 danni in più.

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Yuka Mori
E 076/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Wyrdeer **PS 140**

Si evolve da Stantler

Abilità **Andatura Frettolosa**
Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare una carta.

Extrasenso 40+
Se hai lo stesso numero di carte in mano del tuo avversario, questo attacco infligge 80 danni in più.

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Yuka Mori
E 076/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Wyrdeer **PS 140**

Si evolve da Stantler

Abilità **Andatura Frettolosa**
Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare una carta.

Extrasenso 40+
Se hai lo stesso numero di carte in mano del tuo avversario, questo attacco infligge 80 danni in più.

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Yuka Mori
E 076/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Pumpkaboo **PS 60**

N. 710. Pokémon Zucca. Altezza: 0,4 m. Peso: 5,0 kg.

Abilità **Zucca Cava**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi scartare una carta Stadio in gioco.

Fuggi Fuggi 20

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Yuka Mori
E 076/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Pumpkaboo **PS 60**

N. 710. Pokémon Zucca. Altezza: 0,4 m. Peso: 5,0 kg.

Abilità **Zucca Cava**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi scartare una carta Stadio in gioco.

Fuggi Fuggi 20

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Yuka Mori
E 076/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Pumpkaboo **PS 60**

N. 710. Pokémon Zucca. Altezza: 0,4 m. Peso: 5,0 kg.

Abilità **Zucca Cava**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi scartare una carta Stadio in gioco.

Fuggi Fuggi 20

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Yuka Mori
E 076/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Pumpkaboo **PS 60**

N. 710. Pokémon Zucca. Altezza: 0,4 m. Peso: 5,0 kg.

Abilità **Zucca Cava**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi scartare una carta Stadio in gioco.

Fuggi Fuggi 20

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Yuka Mori
E 076/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Gourgeist **PS 120**

Si evolve da Pumpkaboo

N. 711. Pokémon Zucca. Altezza: 0,9 m. Peso: 12,5 kg.

Pandemonio 60×
Mostra le prime sei carte del tuo mazzo. Questo attacco infligge 60 danni per ogni Pokémon presente tra esse. Poi rimischia quei Pokémon nel tuo mazzo e scarta le altre carte.

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Masumi Higashi
E 077/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Gourgeist **PS 120**

Si evolve da Pumpkaboo

N. 711. Pokémon Zucca. Altezza: 0,9 m. Peso: 12,5 kg.

Pandemonio 60×
Mostra le prime sei carte del tuo mazzo. Questo attacco infligge 60 danni per ogni Pokémon presente tra esse. Poi rimischia quei Pokémon nel tuo mazzo e scarta le altre carte.

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Masumi Higashi
E 077/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Gourgeist PS 120

Si evolve da Pumpkaboo



N. 711. Pokémon Zucca. Altezza: 0,9 m. Peso: 12,5 kg

Pandemonio 60×

Mostra le prime sei carte del tuo mazzo. Questo attacco infligge 60 danni per ogni Pokémon ♀ presente tra esse. Poi rimischia quel Pokémon nel tuo mazzo e scarta le altre carte.

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Megumi Higuchi
077/203

Nelle notti di luna nuova bussava alle porte delle case e porta nell'aldilà chi gli apre.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Gourgeist PS 120

Si evolve da Pumpkaboo



N. 711. Pokémon Zucca. Altezza: 0,9 m. Peso: 12,5 kg

Pandemonio 60×

Mostra le prime sei carte del tuo mazzo. Questo attacco infligge 60 danni per ogni Pokémon ♀ presente tra esse. Poi rimischia quel Pokémon nel tuo mazzo e scarta le altre carte.

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Megumi Higuchi
077/203

Nelle notti di luna nuova bussava alle porte delle case e porta nell'aldilà chi gli apre.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Chimecho PS 70



N. 358. Pokémon Vencampiana. Altezza: 0,6 m. Peso: 1,0 kg

Tono Chiaro

Cerca nel tuo mazzo fino a due carte Energia speciale, mostrale e aggiungerle alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Tirar Giù 30

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. MAHOU
063/172

Emette versi ultrasuonici. Percorre grandi distanze facendosi trascinare dai venti.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

UNIONE Mewtwo UNIONE

PS 310

Come giocare un Pokémon V UNIONE
Una sola volta a partita durante il tuo turno, combina quattro diversi Mewtwo V UNIONE dalla tua pila degli scarti e mettili nella tua panchina.

Aumento Unione

Assegna a questo Pokémon fino a due carte Energia ♀ dalla tua pila degli scarti.



debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Shōji Yajima
025/025

Fare allo il tuo Pokémon con i tuoi effetti speciali di tutti i Pokémon per questo può essere qualsiasi effetto.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

UNIONE Mewtwo UNIONE

PS 310

Come giocare un Pokémon V UNIONE
Una sola volta a partita durante il tuo turno, combina quattro diversi Mewtwo V UNIONE dalla tua pila degli scarti e mettili nella tua panchina.

Super Rigenerazione

Cura questo Pokémon da 200 danni.



debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Shōji Yajima
025/025

Fare allo il tuo Pokémon con i tuoi effetti speciali di tutti i Pokémon per questo può essere qualsiasi effetto.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Mew PS 60



Abilità Coda Misteriosa

Una sola volta durante il tuo turno, se questo Pokémon è in posizione attiva, puoi guardare le prime sei carte del tuo mazzo, mostrare una carta Strumento presente tra esse e aggiungerla alle carte che hai in mano. Poi rimischia le altre carte nel tuo mazzo.

Psicosparo 30

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Shōji Yajima
025/025

Fare allo il tuo Pokémon con i tuoi effetti speciali di tutti i Pokémon per questo può essere qualsiasi effetto.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

UNIONE Mewtwo UNIONE

PS 310

Come giocare un Pokémon V UNIONE
Una sola volta a partita durante il tuo turno, combina quattro diversi Mewtwo V UNIONE dalla tua pila degli scarti e mettili nella tua panchina.

Psicoesplosione

Metti 16 segnalini danno sui Pokémon del tuo avversario nel modo che preferisci.



debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Regola V UNIONE

Il tuo avversario prende tre carte Premio ogni volta che il tuo Pokémon V UNIONE viene messo KO.

Ill. Shōji Yajima
025/025

Fare allo il tuo Pokémon con i tuoi effetti speciali di tutti i Pokémon per questo può essere qualsiasi effetto.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

UNIONE Mewtwo UNIONE

PS 310

Come giocare un Pokémon V UNIONE
Una sola volta a partita durante il tuo turno, combina quattro diversi Mewtwo V UNIONE dalla tua pila degli scarti e mettili nella tua panchina.

Barriera Fotonica

Previene tutti gli effetti degli attacchi inflitti a questo Pokémon dal Pokémon del tuo avversario. I danni non sono un effetto.

Incenerimento Finale 300



debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

Ill. Shōji Yajima
025/025

Fare allo il tuo Pokémon con i tuoi effetti speciali di tutti i Pokémon per questo può essere qualsiasi effetto.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Mew PS 60



Abilità Coda Misteriosa

Una sola volta durante il tuo turno, se questo Pokémon è in posizione attiva, puoi guardare le prime sei carte del tuo mazzo, mostrare una carta Strumento presente tra esse e aggiungerla alle carte che hai in mano. Poi rimischia le altre carte nel tuo mazzo.

Psicosparo 30

debolezza ×2 / resistenza -30 / ritirata *

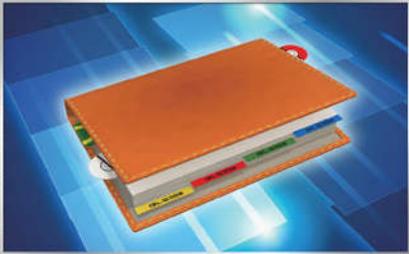
Ill. Shōji Yajima
025/025

Fare allo il tuo Pokémon con i tuoi effetti speciali di tutti i Pokémon per questo può essere qualsiasi effetto.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Blocco Amici



Rimischia fino a due carte Aiuto dalla tua pila degli scarti nel tuo mazzo.

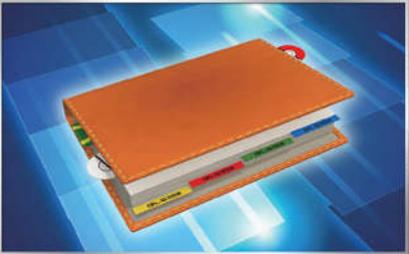
Puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi durante il tuo turno.

172/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Blocco Amici



Rimischia fino a due carte Aiuto dalla tua pila degli scarti nel tuo mazzo.

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

172/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

163/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

163/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

163/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

163/202

©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.

216/202

©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.

216/202

©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.

216/202

©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/Creatura/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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/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.

©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

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 | Aiuto

Ordini del Capo

Giovanni



Sembra 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

Sonia

Cerca nel tuo mazzo fino a due Pokémon Base o due carte Energia base, mostrale e aggiungile alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

192/192

©2023 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 pesci cinque carte e il tuo avversario ne pesca quattro.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

200/202

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Poké Bimba

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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

070/072

©2023 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.

216/189

©2023 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.

216/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA Energia speciale

Energia Turbo Doppia

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA Energia speciale

Energia Turbo Doppia

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA Energia speciale

Energia Turbo Doppia

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA Energia speciale

Energia Duplice

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon che non è un Pokémon-V o un Pokémon-GX, fornisce Energia **.

Se questa carta è assegnata a un Pokémon-V o a un Pokémon-GX, invece fornisce Energia *.

209/192

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

