

BASE Genesect V PS 190

COLPO FUSIONE

Abilità Sistema Colpo Fusione

Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare fino ad avere in mano un numero di carte uguale a quello dei tuoi Pokémon Colpo Fusione in gioco.

Tecnobotto 210

Durante il tuo prossimo turno, questo Pokémon non può attaccare.

debolezza ×2 (resistenza -30 ritirata)

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

III. PLANETA Tsuji

185/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Genesect V PS 190

COLPO FUSIONE

Abilità Sistema Colpo Fusione

Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare fino ad avere in mano un numero di carte uguale a quello dei tuoi Pokémon Colpo Fusione in gioco.

Tecnobotto 210

Durante il tuo prossimo turno, questo Pokémon non può attaccare.

debolezza ×2 (resistenza -30 ritirata)

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

III. PLANETA Tsuji

185/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Genesect V PS 190

COLPO FUSIONE

Abilità Sistema Colpo Fusione

Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare fino ad avere in mano un numero di carte uguale a quello dei tuoi Pokémon Colpo Fusione in gioco.

Tecnobotto 210

Durante il tuo prossimo turno, questo Pokémon non può attaccare.

debolezza ×2 (resistenza -30 ritirata)

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

III. PLANETA Tsuji

185/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Genesect V PS 190

COLPO FUSIONE

Abilità Sistema Colpo Fusione

Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare fino ad avere in mano un numero di carte uguale a quello dei tuoi Pokémon Colpo Fusione in gioco.

Tecnobotto 210

Durante il tuo prossimo turno, questo Pokémon non può attaccare.

debolezza ×2 (resistenza -30 ritirata)

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

III. PLANETA Tsuji

185/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Mew V PS 180

COLPO FUSIONE

Miscuglio di Energia

Cerca nel tuo mazzo una carta Energia e assegnala a uno dei tuoi Pokémon Colpo Fusione. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Guizzo Psicico 70

Puoi rimischiare questo Pokémon e tutte le carte a esso assegnate nel tuo mazzo.

debolezza ×2 (resistenza -30 ritirata)

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

III. Masaki Sano

257/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Mew V PS 180

COLPO FUSIONE

Miscuglio di Energia

Cerca nel tuo mazzo una carta Energia e assegnala a uno dei tuoi Pokémon Colpo Fusione. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Guizzo Psicico 70

Puoi rimischiare questo Pokémon e tutte le carte a esso assegnate nel tuo mazzo.

debolezza ×2 (resistenza -30 ritirata)

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

III. Masaki Sano

257/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Mew V PS 180

COLPO FUSIONE

Miscuglio di Energia

Cerca nel tuo mazzo una carta Energia e assegnala a uno dei tuoi Pokémon Colpo Fusione. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Guizzo Psicico 70

Puoi rimischiare questo Pokémon e tutte le carte a esso assegnate nel tuo mazzo.

debolezza ×2 (resistenza -30 ritirata)

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

III. Masaki Sano

257/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Mew V PS 180

COLPO FUSIONE

Miscuglio di Energia

Cerca nel tuo mazzo una carta Energia e assegnala a uno dei tuoi Pokémon Colpo Fusione. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Guizzo Psicico 70

Puoi rimischiare questo Pokémon e tutte le carte a esso assegnate nel tuo mazzo.

debolezza ×2 (resistenza -30 ritirata)

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

III. Masaki Sano

257/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

VMAX Mew VMAX PS 310

Si evolve da Mew-V

COLPO FUSIONE

Colpo Fusione Incrociato

Scegli un attacco di un Pokémon Colpo Fusione nella tua panchina e usalo al posto di questo attacco.

Dynaprodigio 130

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

debolezza ×2 (resistenza -30 ritirata)

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

III. AKIRA EGAWA

269/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

VMAX Mew VMAX PS 310
 Si evolve da Mew-V
Dynamax

COLPO FUSIONE

Colpo Fusione Incrociato
 Scegli un attacco di un Pokémon Colpo Fusione nella tua panchina e usalo al posto di questo attacco.

Dynaprodigio 130
 I danni di questo attacco non sono influenzati da alcun effetto presente sul Pokémon attivo del tuo avversario.

debolezza x2 resistenza -30 ritirata

Regala VMAX Il tuo avversario prende tre carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon VMAX viene messo KO.

ILL. AKIRA EGAWA
 269/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

VMAX Mew VMAX PS 310
 Si evolve da Mew-V
Dynamax

COLPO FUSIONE

Colpo Fusione Incrociato
 Scegli un attacco di un Pokémon Colpo Fusione nella tua panchina e usalo al posto di questo attacco.

Dynaprodigio 130
 I danni di questo attacco non sono influenzati da alcun effetto presente sul Pokémon attivo del tuo avversario.

debolezza x2 resistenza -30 ritirata

Regala VMAX Il tuo avversario prende tre carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon VMAX viene messo KO.

ILL. AKIRA EGAWA
 269/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Oricorio PS 90

COLPO FUSIONE

Lezione di Fervore
 I tuoi Pokémon Colpo Fusione subiscono 20 danni in meno dagli attacchi dei Pokémon del tuo avversario, dopo aver applicato debolezza e resistenza. Non puoi applicare più di un'abilità Lezione di Fervore alla volta.

Goccioline Scintillanti
 Metti cinque segnalini danno sui Pokémon del tuo avversario nel modo che preferisci.

debolezza x2 resistenza ritirata

Un Oricorio che si è nutrito di Nettare rosso. È molto melodrammatico e va su tutte le furie se il suo Allenatore gli dà un'indicazione sbagliata.

ILL. OSWALDO KATO
 042/264

©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.

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

ILL. RYO UEDA
 225/264

©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.

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

ILL. RYO UEDA
 225/264

©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.

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

ILL. RYO UEDA
 225/264

©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.

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

ILL. RYO UEDA
 225/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

CramoBot



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

Lancia una moneta. Se esce testa, cerca nel tuo mazzo una carta e aggiungila a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

ILL. RYO UEDA
 229/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

CramoBot



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

Lancia una moneta. Se esce testa, cerca nel tuo mazzo una carta e aggiungila a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

ILL. RYO UEDA
 229/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE | Strumento

CramoBot



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

Lancia una moneta. Se esce testa, cerca nel tuo mazzo una carta e aggiungila a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

Ill. Ryo Ueda
229/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE | Strumento

CramoBot



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

Lancia una moneta. Se esce testa, cerca nel tuo mazzo una carta e aggiungila a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

Ill. Ryo Ueda
229/264

©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.

Ill. Ryo Ueda
172/202

©2020 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.

Ill. Ryo Ueda
193/149

©2019 Pokémon

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.

Ill. Ryo Ueda
193/149

©2019 Pokémon

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.

Ill. Ryo Ueda
193/149

©2019 Pokémon

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.

Ill. Ryo Ueda
193/149

©2019 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.

Ill. mack
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.

Ill. mack
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/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

Compressa Energetica



COLPO FUSIONE

Durante questo turno, gli attacchi dei tuoi Pokémon Colpo Fusione 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.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Compressa Energetica



COLPO FUSIONE

Durante questo turno, gli attacchi dei tuoi Pokémon Colpo Fusione 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.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Compressa Energetica



COLPO FUSIONE

Durante questo turno, gli attacchi dei tuoi Pokémon Colpo Fusione 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.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Compressa Energetica



COLPO FUSIONE


Durante questo turno, gli attacchi dei tuoi Pokémon Colpo Fusione 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.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Corno Echeggiante



COLPO RAPIDO

Prendi un Pokémon Base dalla pila degli scarti del tuo avversario e mettilo nella sua panchina.

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Smart Rotom



Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo, sceglie una e rimischia le altre carte nel tuo mazzo. Poi metti la carta che hai scelto in cima al tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Smart Rotom



Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo, sceglie una e rimischia le altre carte nel tuo mazzo. Poi metti la carta che hai scelto in cima al tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Smart Rotom



Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo, scegliene una e rimischia le altre carte nel tuo mazzo. Poi metti la carta che hai scelto in cima al tuo mazzo.

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

©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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ordini del Capo Giovanni



Sceglilo e scarta il 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



Sceglilo e scarta il 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

Selina



Lancia due volte una moneta. Prendi dalla tua pila degli scarti un numero di carte uguale o inferiore al numero di volte in cui è uscito testa e mettile in cima al tuo mazzo nell'ordine che preferisci.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2020 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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Mary



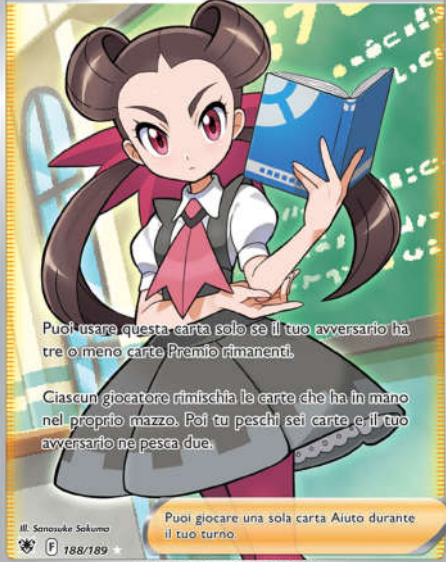
Ciascun giocatore rimischia le carte che ha in mano e le mette in fondo al proprio mazzo. Se almeno un giocatore ha messo delle carte in fondo al proprio mazzo in questo modo, tu peschi cinque carte e il tuo avversario ne pesca quattro.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Petra



Puoi usare questa carta solo se il tuo avversario ha tre o meno carte Premio rimanenti.

Ciascun giocatore rimischia le carte che ha in mano nel proprio mazzo. Poi tu peschi sei carte e il tuo avversario ne pesca due.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 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.

©2021 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
E 154/189

©2021 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 V attivo del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

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

Ill. Studio Parajima
E 217/129

©2021 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 V attivo del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

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

Ill. Studio Parajima
E 217/129

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Scambiatore Incrociato



Devi giocare due Scambiatore Incrociato alla volta. Questo effetto si applica una volta ogni due carte.

Scambia uno dei Pokémon nella panchina del tuo avversario con il suo Pokémon attivo. Se lo fai, scambia il tuo Pokémon attivo con uno della tua panchina.

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

Ill. Inose Yukio
E 230/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Scambiatore Incrociato



Devi giocare due Scambiatore Incrociato alla volta. Questo effetto si applica una volta ogni due carte.

Scambia uno dei Pokémon nella panchina del tuo avversario con il suo Pokémon attivo. Se lo fai, scambia il tuo Pokémon attivo con uno della tua panchina.

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

Ill. Inose Yukio
E 230/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Scambiatore Incrociato



Devi giocare due Scambiatore Incrociato alla volta. Questo effetto si applica una volta ogni due carte.

Scambia uno dei Pokémon nella panchina del tuo avversario con il suo Pokémon attivo. Se lo fai, scambia il tuo Pokémon attivo con uno della tua panchina.

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

Ill. Inose Yukio
E 230/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Scambiatore Incrociato



Devi giocare due Scambiatore Incrociato alla volta. Questo effetto si applica una volta ogni due carte.

Scambia uno dei Pokémon nella panchina del tuo avversario con il suo Pokémon attivo. Se lo fai, scambia il tuo Pokémon attivo con uno della tua panchina.

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

Ill. Inose Yukio
E 230/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Caverna dei Cristalli



Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può curare 30 danni da ciascuno dei suoi Pokémon V e S.

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. Ryoichi Dozaki
E 230/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Città Perduta



Ogni volta che un Pokémon, tuo o del tuo avversario, viene messo KO, metti quel Pokémon nell'area perduta invece che nella pila degli scarti. Scarta tutte le carte assegnate.

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. AYUMI ODASHIMA
E 161/196

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Città Perduta



Ogni volta che un Pokémon, tuo o del tuo avversario, viene messo KO, metti quel Pokémon nell'area perduta invece che nella pila degli scarti. *Scarta tutte le carte assegnate.*

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.

III. AYUMI ODASHIMA
F 161/196

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Sentiero Biancacima



I 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.

III. Osvaldo KATO
E 213/189

©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.

F 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.

F 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.

F 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.

F 216/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK