

BASE **Manaphy** PS 70



N. 690. Pokémon Oceanante. Altezza: 0,3 m. Peso: 1,4 kg.

Abilità **Ondavelo**
Previene tutti i danni inflitti ai tuoi Pokémon in panchina dagli attacchi dei Pokémon del tuo avversario.

Spruzziacqua 20

debolezza ×2 resistenza ritirata *

Ill. HYOGONOSUKE
F 041/172

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE **Palkia Originale** PS 220



Governa la Regione
Cerca nel tuo mazzo una carta Stadio, mostrala e aggiungila alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Idropausa 200
Durante il tuo prossimo turno, questo Pokémon non può attaccare.

debolezza ×2 resistenza ritirata **

Ill. oky CG Works
F 039/189

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

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE **Palkia Originale** PS 220



Governa la Regione
Cerca nel tuo mazzo una carta Stadio, mostrala e aggiungila alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Idropausa 200
Durante il tuo prossimo turno, questo Pokémon non può attaccare.

debolezza ×2 resistenza ritirata **

Ill. oky CG Works
F 039/189

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

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE **Palkia Originale** PS 220



Governa la Regione
Cerca nel tuo mazzo una carta Stadio, mostrala e aggiungila alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Idropausa 200
Durante il tuo prossimo turno, questo Pokémon non può attaccare.

debolezza ×2 resistenza ritirata **

Ill. oky CG Works
F 039/189

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

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

VASTRO **Palkia Originale** PS 280

Si evolve da Palkia Originale-V



Sottospazio Amplificato 60+
Questo attacco infligge 20 danni in più per ogni Pokémon in panchina, sia tuo che del tuo avversario.

Potere VASTRO

Abilità **Astro Portale**
Durante il tuo turno, puoi assegnare ai tuoi Pokémon fino a tre carte Energia dalla tua pila degli scarti nel modo che preferisci. Non puoi usare più di un Potere VASTRO a partita.

debolezza ×2 resistenza ritirata *

Ill. oky CG Works
F SWSH254

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

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

VASTRO **Palkia Originale** PS 280

Si evolve da Palkia Originale-V



Sottospazio Amplificato 60+
Questo attacco infligge 20 danni in più per ogni Pokémon in panchina, sia tuo che del tuo avversario.

Potere VASTRO

Abilità **Astro Portale**
Durante il tuo turno, puoi assegnare ai tuoi Pokémon fino a tre carte Energia dalla tua pila degli scarti nel modo che preferisci. Non puoi usare più di un Potere VASTRO a partita.

debolezza ×2 resistenza ritirata *

Ill. oky CG Works
F SWSH254

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

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE **Starmie** PS 190



Comete 50
I danni di questo attacco non sono influenzati dalla debolezza o dalla resistenza, o da alcun effetto presente sul Pokémon attivo del tuo avversario.

Spirale Energetica 50
Questo attacco infligge 50 danni per ogni Energia assegnata al Pokémon del tuo avversario.

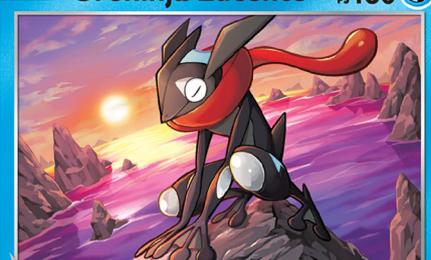
debolezza ×2 resistenza ritirata *

Ill. Akiho Komayama
F T612/760

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

©2022 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 ×2 resistenza ritirata *

Ill. Southshin/Gunjimo
F 046/189

Agile e saggente come un ninja, si fa beffe dei nemici grazie alla sua velocità e la bersaglia di shuriken d'acqua.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE **Sobble** PS 60



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 *

Ill. Yui Nishido
F 041/198

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Sobble PS 60



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

Richiamata
Cerca nel 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 ⚡ x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Yuu Nishida
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 Acquacertola. Altezza: 0,3 m. Peso: 4,0 kg

Richiamata
Cerca nel 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 ⚡ x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Yuu Nishida
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 Acquacertola. Altezza: 0,3 m. Peso: 4,0 kg

Richiamata
Cerca nel 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 ⚡ x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Yuu Nishida
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 Acquacertola. 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 ⚡ x2 / 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 Acquacertola. 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 ⚡ x2 / 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 Acquacertola. 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 ⚡ x2 / 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: 1,9 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 ⚡ x2 / 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 160

Si evolve da Drizzile



N. 818. Pokémon Agente. Altezza: 1,9 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 ⚡ x2 / 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: 1,9 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 ⚡ x2 / resistenza / ritirata *

Ill. AKIRA EGAWA
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.

SWSH113

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

Colonia di Annullamento



Fino alla fine del tuo turno, il Pokémon attivo del tuo avversario non ha abilità, *inclusi i Pokémon entrati in gioco durante quel turno.*

Ill. Studio Bora Inc.

♣ 136/189

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Secchio Capiente



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

Ill. sodaji

♣ 156/192

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Secchio Capiente



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

Ill. sodaji

♣ 156/192

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Secchio Capiente



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

Ill. sodaji

♣ 156/192

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Ill. inose yuki

♣ 230/264

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Ill. inose yuki

♣ 230/264

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Ill. inose yuki

♣ 230/264

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Ill. inose yuki

♣ 230/264

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.

Studio Berra Inc. 225/199

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

Ryo Ueda 181/168

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/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.

Ryo Ueda 181/168

©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.

cod47 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.

cod47 216/202

©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.

Saban Graphics 215/202

©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.

Ryo Ueda 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.

Ryo Ueda 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.

Ryo Ueda 163/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Caramella Rara



Scegli uno dei tuoi Pokémon Base in gioco. Se hai in mano una carta di Fase 2 che si evolve da quel Pokémon, mettilcela sopra per farlo evolvere. Non puoi usare questa carta durante il tuo primo turno o su un Pokémon Base che hai messo in gioco nel turno in corso.

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

Toyko Beach 163/143 *
©2018 Pokémon

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.

Ryo Ueda 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.

Ryo Ueda 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.

Ryo Ueda 207/192 *
©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Scartaoggetti



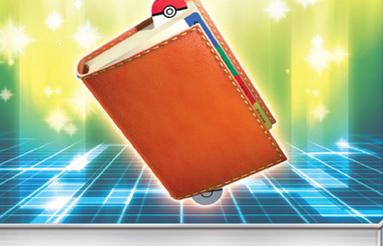
Scegli fino a due carte Oggetto Pokémon assegnate ai Pokémon, tuoi o del tuo avversario, e scartale.

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

Studio Boro Inc. 208/192 *
©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Blocco Amici



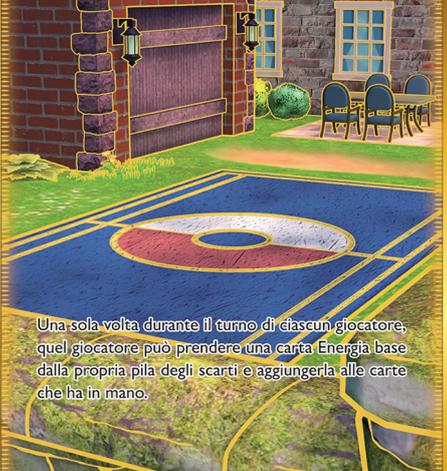
Rimischia due carte Aiuto dalla tua pila degli scarti nel tuo mazzo.

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

Toyko Beach 132/156 *
©2018 Pokémon

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.

Shan Graphics 282/264 *
©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.

Studio Boro Inc. 207/189 *
©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ordini del Capo

Giovanni



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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Magnum 189/192 *
©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Demetra

Cura ciascuno dei tuoi Pokémon Evoluzione da tutti i danni. Se lo fai, scarta tutte le Energie dai Pokémon che hai curato in questo modo.

Ill. Yuu Nishida
 159/163

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Perula

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon e una carta Strumento, mostrali e aggiungili alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Ill. KiriaAki
 186/189

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Perula

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon e una carta Strumento, mostrali e aggiungili alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Ill. KiriaAki
 186/189

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Perula

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon e una carta Strumento, mostrali e aggiungili alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Ill. KiriaAki
 186/189

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Dandel

Durante questo turno, gli attacchi dei tuoi Pokémon infliggono 30 danni in più al Pokémon attivo del tuo avversario, prima di aver applicato debolezza e resistenza.

Ill. Wada-Hi/HihiKowon
 182/185

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2020 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.

Ill. KiriaAki
 202/203

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Melania

Assegna una carta Energia dalla tua pila degli scarti a uno dei tuoi Pokémon . Se lo fai, pesca tre carte.

Ill. megumido
 162/163

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2022 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.

Ill. Sanosuke Sakuma
 188/189

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

