

BASE **Salandit** **PS 70**



N. 757. Pokémon Lucertossina. Altezza: 0,6 m. Peso: 4,8 kg.

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

debolezza x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Yuko Mori
027/163

Si avvicina alla preda da dietro senza farsi vedere e prima che possa rendersene conto le spruzza addosso un gas velenoso paralizzante.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

BASE **Salandit** **PS 70**



N. 757. Pokémon Lucertossina. Altezza: 0,6 m. Peso: 4,8 kg.

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

debolezza x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Yuko Mori
027/163

Si avvicina alla preda da dietro senza farsi vedere e prima che possa rendersene conto le spruzza addosso un gas velenoso paralizzante.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

BASE **Salandit** **PS 70**



N. 757. Pokémon Lucertossina. Altezza: 0,6 m. Peso: 4,8 kg.

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

debolezza x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Yuko Mori
027/163

Si avvicina alla preda da dietro senza farsi vedere e prima che possa rendersene conto le spruzza addosso un gas velenoso paralizzante.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

BASE **Salandit** **PS 70**



N. 757. Pokémon Lucertossina. Altezza: 0,6 m. Peso: 4,8 kg.

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

debolezza x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Yuko Mori
027/163

Si avvicina alla preda da dietro senza farsi vedere e prima che possa rendersene conto le spruzza addosso un gas velenoso paralizzante.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

FASE 1 **Salazle** **PS 90**

Si evolve da Salandit



N. 758. Pokémon Lucertossina. Altezza: 1,2 m. Peso: 22,2 kg.

Sconcerto
Il Pokémon attivo del tuo avversario viene confuso.

Scherno Rovente 90x
Questo attacco infligge 90 danni per ogni condizione speciale che influenza il Pokémon attivo del tuo avversario.

debolezza x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Shibusoh.
028/163

Sembra che nelle dispute tra Salazle prevalga sempre l'esemplare che ha il maggior numero di Salandit maschi al seguito.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

FASE 1 **Salazle** **PS 90**

Si evolve da Salandit



N. 758. Pokémon Lucertossina. Altezza: 1,2 m. Peso: 22,2 kg.

Sconcerto
Il Pokémon attivo del tuo avversario viene confuso.

Scherno Rovente 90x
Questo attacco infligge 90 danni per ogni condizione speciale che influenza il Pokémon attivo del tuo avversario.

debolezza x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Shibusoh.
028/163

Sembra che nelle dispute tra Salazle prevalga sempre l'esemplare che ha il maggior numero di Salandit maschi al seguito.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

FASE 1 **Salazle** **PS 90**

Si evolve da Salandit



N. 758. Pokémon Lucertossina. Altezza: 1,2 m. Peso: 22,2 kg.

Sconcerto
Il Pokémon attivo del tuo avversario viene confuso.

Scherno Rovente 90x
Questo attacco infligge 90 danni per ogni condizione speciale che influenza il Pokémon attivo del tuo avversario.

debolezza x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Shibusoh.
028/163

Sembra che nelle dispute tra Salazle prevalga sempre l'esemplare che ha il maggior numero di Salandit maschi al seguito.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

FASE 1 **Salazle** **PS 90**

Si evolve da Salandit



N. 758. Pokémon Lucertossina. Altezza: 1,2 m. Peso: 22,2 kg.

Sconcerto
Il Pokémon attivo del tuo avversario viene confuso.

Scherno Rovente 90x
Questo attacco infligge 90 danni per ogni condizione speciale che influenza il Pokémon attivo del tuo avversario.

debolezza x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Shibusoh.
028/163

Sembra che nelle dispute tra Salazle prevalga sempre l'esemplare che ha il maggior numero di Salandit maschi al seguito.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

BASE **Caterpie** **PS 50**



N. 610. Pokémon Baco. Altezza: 0,3 m. Peso: 2,9 kg.

Abilità **Evoluzione Attiva**
Questo Pokémon può evolversi durante il tuo primo turno o il turno in cui l'hai giocato.

Rosicchiamento 10

debolezza x2 / resistenza / ritirata *

Ill. Uta
001/192

Per proteggersi emette un puzzo terribile dalle antenne sul capo, con cui tiene lontani i nemici.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatura/GAME FREAK

BASE Caterpie PS 50



N. 010. Pokémon Baco. Altezza: 0,3 m. Peso: 2,9 kg.

Abilità Evoluzione Adattiva
Questo Pokémon può evolversi durante il tuo primo turno o il turno in cui l'hai giocato.

Rosicchiamento 10

debolezza ♣ × 2 / resistenza / ritirata *

Ill. Uho
Per proteggersi emette un puzzo terribile dalle antenne sul capo, con cui tiene lontani i nemici.

001/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Caterpie PS 50



N. 010. Pokémon Baco. Altezza: 0,3 m. Peso: 2,9 kg.

Abilità Evoluzione Adattiva
Questo Pokémon può evolversi durante il tuo primo turno o il turno in cui l'hai giocato.

Rosicchiamento 10

debolezza ♣ × 2 / resistenza / ritirata *

Ill. Uho
Per proteggersi emette un puzzo terribile dalle antenne sul capo, con cui tiene lontani i nemici.

001/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Caterpie PS 50



N. 010. Pokémon Baco. Altezza: 0,3 m. Peso: 2,9 kg.

Abilità Evoluzione Adattiva
Questo Pokémon può evolversi durante il tuo primo turno o il turno in cui l'hai giocato.

Rosicchiamento 10

debolezza ♣ × 2 / resistenza / ritirata *

Ill. Uho
Per proteggersi emette un puzzo terribile dalle antenne sul capo, con cui tiene lontani i nemici.

001/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Metapod PS 80

Si evolve da Caterpie



N. 011. Pokémon Bozzolo. Altezza: 0,7 m. Peso: 9,9 kg.

Abilità Evoluzione Adattiva
Questo Pokémon può evolversi durante il tuo primo turno o il turno in cui l'hai giocato.

Carica 20

debolezza ♣ × 2 / resistenza / ritirata * * *

Ill. Asoko Ito
In attesa di evolversi, l'unica cosa che può fare è indurire la sua corazzina, quindi rimane immobile per evitare di essere attaccato.

002/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Metapod PS 80

Si evolve da Caterpie



N. 011. Pokémon Bozzolo. Altezza: 0,7 m. Peso: 9,9 kg.

Abilità Evoluzione Adattiva
Questo Pokémon può evolversi durante il tuo primo turno o il turno in cui l'hai giocato.

Carica 20

debolezza ♣ × 2 / resistenza / ritirata * * *

Ill. Asoko Ito
In attesa di evolversi, l'unica cosa che può fare è indurire la sua corazzina, quindi rimane immobile per evitare di essere attaccato.

002/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Metapod PS 80

Si evolve da Caterpie



N. 011. Pokémon Bozzolo. Altezza: 0,7 m. Peso: 9,9 kg.

Abilità Evoluzione Adattiva
Questo Pokémon può evolversi durante il tuo primo turno o il turno in cui l'hai giocato.

Carica 20

debolezza ♣ × 2 / resistenza / ritirata * * *

Ill. Asoko Ito
In attesa di evolversi, l'unica cosa che può fare è indurire la sua corazzina, quindi rimane immobile per evitare di essere attaccato.

002/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 1 Metapod PS 80

Si evolve da Caterpie



N. 011. Pokémon Bozzolo. Altezza: 0,7 m. Peso: 9,9 kg.

Abilità Evoluzione Adattiva
Questo Pokémon può evolversi durante il tuo primo turno o il turno in cui l'hai giocato.

Carica 20

debolezza ♣ × 2 / resistenza / ritirata * * *

Ill. Asoko Ito
In attesa di evolversi, l'unica cosa che può fare è indurire la sua corazzina, quindi rimane immobile per evitare di essere attaccato.

002/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 2 Butterfree PS 120

Si evolve da Metapod



N. 012. Pokémon Farfalla. Altezza: 1,1 m. Peso: 32,0 kg.

Abilità Scaglie Tricolori
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano per far evolvere uno dei tuoi Pokémon durante il tuo turno, puoi lasciare il Pokémon attivo del tuo avversario bruciato, confuso e avvelenato.

Raffica 90

debolezza ♣ × 2 / resistenza / ritirata *

Ill. ryoma urushika
Raccoglie nettare tutti i giorni e lo spalma sulla peluria che ricopre le sue zampe per trasportarlo al nido.

003/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 2 Butterfree PS 120

Si evolve da Metapod



N. 012. Pokémon Farfalla. Altezza: 1,1 m. Peso: 32,0 kg.

Abilità Scaglie Tricolori
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano per far evolvere uno dei tuoi Pokémon durante il tuo turno, puoi lasciare il Pokémon attivo del tuo avversario bruciato, confuso e avvelenato.

Raffica 90

debolezza ♣ × 2 / resistenza / ritirata *

Ill. ryoma urushika
Raccoglie nettare tutti i giorni e lo spalma sulla peluria che ricopre le sue zampe per trasportarlo al nido.

003/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE 2 Butterfree PS 120

Si evolve da Metapod



N. 012. Pokémon Farfalla. Altezza: 1,1 m. Peso: 32,0 kg

Abilità Scaglie Tricolori
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano per far evolvere uno dei tuoi Pokémon durante il tuo turno, puoi lasciare il Pokémon attivo del tuo avversario bruciato, confuso e avvelenato.

Raffica 90

debolezza $\times 2$ resistenza ritirata

Il ryomo urahiko
Raccoglie nettare tutti i giorni e lo spalma sulla peluria che ricopre le sue zampe per trasportarlo al nido.

003/264

BASE Medicham V PS 210

COLPO RAPIDO



Circuito Yoga
Metti due segnalini danno su uno dei Pokémon del tuo avversario. Se un Pokémon del tuo avversario viene messo KO da questo attacco, dopo questo turno, giocare un altro. Salta il controllo Pokémon. Se uno dei tuoi Pokémon ha usato Circuito Yoga durante il tuo ultimo turno, questo attacco non può essere usato.

Spaccamontante 100
I danni di questo attacco non sono influenzati dalla resistenza.

debolezza $\times 2$ resistenza ritirata

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

Il Kiyotaka Oshiyama
186/203

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.

Il Inagami
189/192

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.

Il Inagami
189/192

ALLENATORE Aiuto

Bruno

COLPO SINGOLO



Rimischia le carte che hai in mano nel tuo mazzo. Poi pesca quattro carte: Se uno dei tuoi Pokémon è stato messo KO durante l'ultimo turno del tuo avversario, invece pescane sette.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Il Ayuto Fuse
158/163

ALLENATORE Aiuto

Bruno

COLPO SINGOLO



Rimischia le carte che hai in mano nel tuo mazzo. Poi pesca quattro carte: Se uno dei tuoi Pokémon è stato messo KO durante l'ultimo turno del tuo avversario, invece pescane sette.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Il Ayuto Fuse
158/163

ALLENATORE Aiuto

Bruno

COLPO SINGOLO



Rimischia le carte che hai in mano nel tuo mazzo. Poi pesca quattro carte. Se uno dei tuoi Pokémon è stato messo KO durante l'ultimo turno del tuo avversario, invece pescane sette.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Il Ayuto Fuse
158/163

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.

Il Mizuki Saito
0 SW5727

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.

Il Mizuki Saito
0 SW5727

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.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 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.

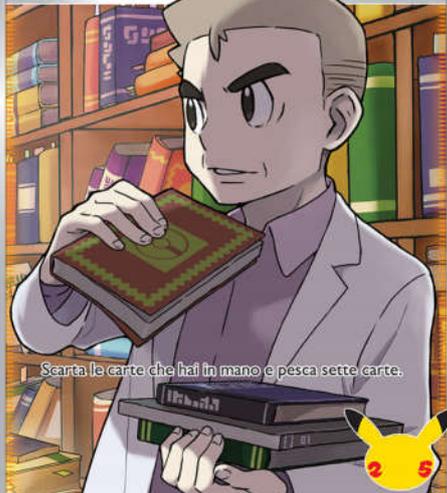
Assegna a uno dei tuoi Pokémon una carta Energia base dalla tua pila degli scarti. Se lo fai, cerca nel tuo mazzo una carta e aggiungila a quelle che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ricerca Accademica Professor Oak



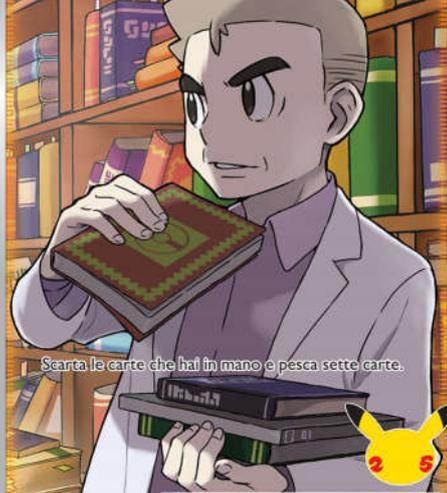
Scarta le carte che hai in mano e pesca sette carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ricerca Accademica Professor Oak



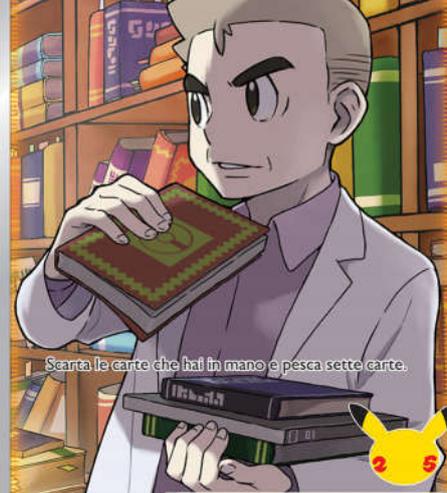
Scarta le carte che hai in mano e pesca sette carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ricerca Accademica Professor Oak



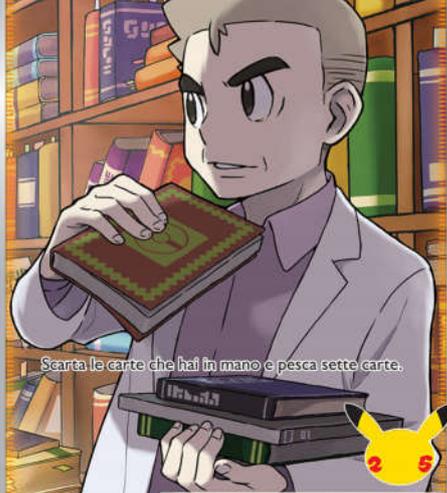
Scarta le carte che hai in mano e pesca sette carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ricerca Accademica Professor Oak



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

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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 **.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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 **.

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

©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.

©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.

©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.

©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.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Trolley di Salvataggio



Prendi fino a due Pokémon, ciascuno con 90 PS o meno, dalla tua pila degli scarti e aggiungili alle carte che hai in mano.

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

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Trolley di Salvataggio



Prendi fino a due Pokémon, ciascuno con 90 PS o meno, dalla tua pila degli scarti e aggiungili alle carte che hai in mano.

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

©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.

©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.

©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.

©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.

©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.

©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.

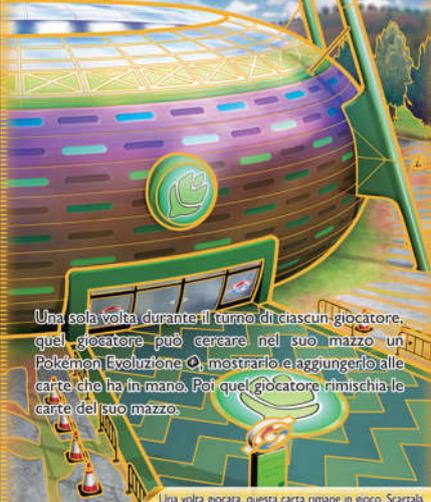
Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base, mostralo e aggiungilo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Stadio di Turffield



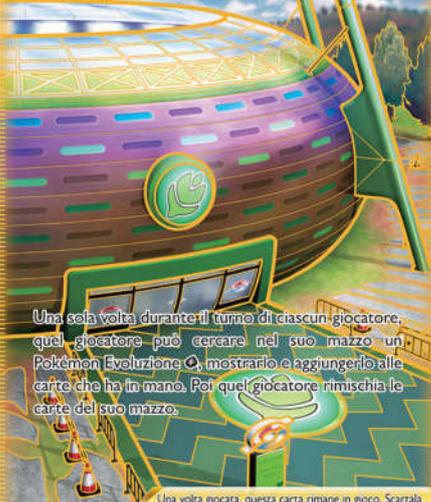
Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può cercare nel suo mazzo un Pokémon Evoluzione **E**, mostrarlo e aggiungerlo alle carte che ha in mano. Poi quel giocatore rimischia le carte del suo mazzo.

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/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Stadio di Turffield



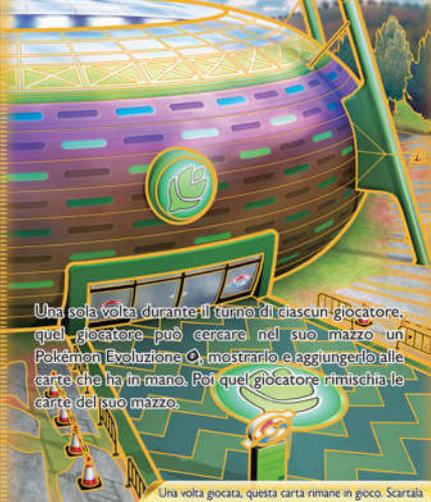
Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può cercare nel suo mazzo un Pokémon Evoluzione **E**, mostrarlo e aggiungerlo alle carte che ha in mano. Poi quel giocatore rimischia le carte del suo mazzo.

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/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Stadio di Turffield



Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può cercare nel suo mazzo un Pokémon Evoluzione **E**, mostrarlo e aggiungerlo alle carte che ha in mano. Poi quel giocatore rimischia le carte del suo mazzo.

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/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 *****.

©2020 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 *****.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

