

BASE Sirfetch'd di Galar V PS 210

Abilità **Lancia Risoluta**
Una sola volta durante il tuo turno, quando questo Pokémon si sposta dalla tua panchina in posizione attiva, puoi spostare un numero qualsiasi di Energie dai tuoi altri Pokémon su questo Pokémon.

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

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. PLANETA Tsujii
D SWSH043
Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

BASE Sirfetch'd di Galar V PS 210

Abilità **Lancia Risoluta**
Una sola volta durante il tuo turno, quando questo Pokémon si sposta dalla tua panchina in posizione attiva, puoi spostare un numero qualsiasi di Energie dai tuoi altri Pokémon su questo Pokémon.

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

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. PLANETA Tsujii
D SWSH043
Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

BASE Sirfetch'd di Galar V PS 210

Abilità **Lancia Risoluta**
Una sola volta durante il tuo turno, quando questo Pokémon si sposta dalla tua panchina in posizione attiva, puoi spostare un numero qualsiasi di Energie dai tuoi altri Pokémon su questo Pokémon.

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

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. PLANETA Tsujii
D 174/185
Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

BASE Sirfetch'd di Galar V PS 210

Abilità **Lancia Risoluta**
Una sola volta durante il tuo turno, quando questo Pokémon si sposta dalla tua panchina in posizione attiva, puoi spostare un numero qualsiasi di Energie dai tuoi altri Pokémon su questo Pokémon.

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

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. PLANETA Tsujii
D 174/185
Regola V Il tuo avversario prende due carte Premio ogni volta che uno dei tuoi Pokémon-V viene messo KO.

BASE Zapdos di Galar PS 110

N. 145. Pokémon Zampforti. Altezza: 1,6 m. Peso: 58,2 kg

Abilità **Carica Zampforti**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi assegnargli fino a due carte Energia dalla tua mano.

Scaricalcio 70
Puoi scartare tutte le Energie da questo Pokémon. Se lo fai, il Pokémon attivo del tuo avversario viene paralizzato.

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. kodama
E 082/203
Ha zampe così possenti da riuscire a ridurre in frammenti con un calcio un camion ribaltabile. Si dice che sfrecci fra le montagne a 300 km/h.

BASE Zapdos di Galar PS 110

N. 145. Pokémon Zampforti. Altezza: 1,6 m. Peso: 58,2 kg

Abilità **Carica Zampforti**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi assegnargli fino a due carte Energia dalla tua mano.

Scaricalcio 70
Puoi scartare tutte le Energie da questo Pokémon. Se lo fai, il Pokémon attivo del tuo avversario viene paralizzato.

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. kodama
E 082/203
Ha zampe così possenti da riuscire a ridurre in frammenti con un calcio un camion ribaltabile. Si dice che sfrecci fra le montagne a 300 km/h.

BASE Zapdos di Galar PS 110

N. 145. Pokémon Zampforti. Altezza: 1,6 m. Peso: 58,2 kg

Abilità **Carica Zampforti**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi assegnargli fino a due carte Energia dalla tua mano.

Scaricalcio 70
Puoi scartare tutte le Energie da questo Pokémon. Se lo fai, il Pokémon attivo del tuo avversario viene paralizzato.

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. kodama
E 082/203
Ha zampe così possenti da riuscire a ridurre in frammenti con un calcio un camion ribaltabile. Si dice che sfrecci fra le montagne a 300 km/h.

BASE Chatot PS 70

N. 441. Pokémon Musicale. Altezza: 0,5 m. Peso: 1,9 kg

Abilità **Fortunata Intesa**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi lanciare una moneta. Se esce testa, prendi una carta Aiuto dalla tua pila degli scarti e aggiungila alle carte che hai in mano.

Aliante 30

debolezza x2 resistenza -30 ritirata

ILL. ryoma uratsuka
D 142/192
Può imparare il linguaggio umano. Se un gruppo si raduna, tutti imparano le stesse parole.

BASE Zigzagoon di Galar PS 70

N. 263. Pokémon Precione. Altezza: 0,4 m. Peso: 17,5 kg

Abilità **Bottintesta Collerico**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi mettere un segnalino danno su uno dei Pokémon del tuo avversario.

Attacco a Sorpresa 30
Lancia una moneta. Se esce croce, questo attacco non ha effetto.

debolezza x2 resistenza ritirata

ILL. kiraAki
D 117/202
Pare che questa sia la forma originaria di Zigzagoon. Si muove a zig zag mettendo a soqquadro tutto ciò che lo circonda.

BASE Zigzagoon di Galar **PS 70**



N. 263. Pokémon Pivone. Altezza, 0,4 m. Peso, 17,5 kg.

Abilità **Bottintesta Collerico**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi mettere un segnalino danno su uno dei Pokémon del tuo avversario.

Attacco a Sorpresa **30**
Lancia una moneta. Se esce croce, questo attacco non ha effetto.

debolezza x2 / resistenza ritirata

Ill. KiriAki
D 117/202

Pare che questa sia la forma originaria di Zigzagoon. Si muove a zig zag mettendo a soqquadro tutto ciò che lo circonda.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Crobat **PS 180**



Abilità **Risorsa Oscura**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi pescare fino ad avere sei carte in mano. Puoi usare l'abilità Risorsa Oscura solo una volta per turno.

Dentevelenoso **70**
Il Pokémon attivo del tuo avversario viene avvelenato.

debolezza x2 / resistenza ritirata

Ill. GOSSAN
D TG20/TG30

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Crobat **PS 180**



Abilità **Risorsa Oscura**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi pescare fino ad avere sei carte in mano. Puoi usare l'abilità Risorsa Oscura solo una volta per turno.

Dentevelenoso **70**
Il Pokémon attivo del tuo avversario viene avvelenato.

debolezza x2 / resistenza ritirata

Ill. GOSSAN
D TG20/TG30

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASE Crobat **PS 180**



Abilità **Risorsa Oscura**
Quando giochi questo Pokémon dalla tua mano e lo metti in panchina durante il tuo turno, puoi pescare fino ad avere sei carte in mano. Puoi usare l'abilità Risorsa Oscura solo una volta per turno.

Dentevelenoso **70**
Il Pokémon attivo del tuo avversario viene avvelenato.

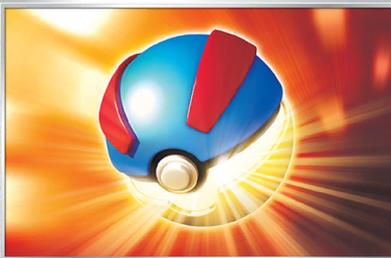
debolezza x2 / resistenza ritirata

Ill. GOSSAN
D TG20/TG30

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

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE **Strumento**
Mega Ball



Guarda le prime sette carte del tuo mazzo. Puoi mostrare un Pokémon presente tra esse e aggiungerlo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le altre carte nel tuo mazzo.

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

Ill. ToySte Beach
D 164/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE **Strumento**
Mega Ball



Guarda le prime sette carte del tuo mazzo. Puoi mostrare un Pokémon presente tra esse e aggiungerlo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le altre carte nel tuo mazzo.

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

Ill. ToySte Beach
D 164/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE **Strumento**
Mega Ball



Guarda le prime sette carte del tuo mazzo. Puoi mostrare un Pokémon presente tra esse e aggiungerlo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le altre carte nel tuo mazzo.

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

Ill. ToySte Beach
D 164/202

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE **Strumento**
Mega Ball



Guarda le prime sette carte del tuo mazzo. Puoi mostrare un Pokémon presente tra esse e aggiungerlo alle carte che hai in mano. Poi rimischia le altre carte nel tuo mazzo.

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

Ill. ToySte Beach
D 164/202

©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. rodap
D 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

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

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 Stadio

Galleria Commerciale



Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può prendere una carta Oggetto Pokémon assegnata a uno dei suoi Pokémon 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.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Stadio

Galleria Commerciale



Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può prendere una carta Oggetto Pokémon assegnata a uno dei suoi Pokémon 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.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Stadio*

Galleria Commerciale



Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può prendere una carta Oggetto Pokémon assegnata a uno dei suoi Pokémon 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.

Ill. Oswald KATO
E 157/203

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Stadio*

Galleria Commerciale



Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può prendere una carta Oggetto Pokémon assegnata a uno dei suoi Pokémon 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.

Ill. Oswald KATO
E 157/203

©2021 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.

Ill. nojima
E 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.

Ill. nojima
E 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.

Ill. nojima
E 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.

Ill. nojima
E 189/192

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Ballerina



Pesca due carte. Se inizi per secondo ed è il tuo primo turno, pesca altre tre carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. Yui Yoshida
E 259/264

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE *Aiuto*

Ballerina



Pesca due carte. Se inizi per secondo ed è il tuo primo turno, pesca altre tre carte.

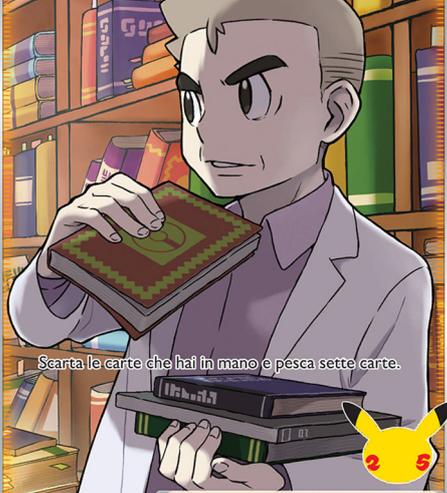
Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. Yui Yoshida
E 259/264

©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.

Ill. Ken Sugimori
E 024/025

©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.

Ken Sugimori
024/025
©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.

Ken Sugimori
024/025
©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.

Ken Sugimori
024/025
©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Studentessa

Pesca due carte. Se il tuo avversario ha esattamente due, quattro o sei carte Premio rimanenti, pesca altre due carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Hideki Ishikawa
262/264
©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Studentessa

Pesca due carte. Se il tuo avversario ha esattamente due, quattro o sei carte Premio rimanenti, pesca altre due carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Hideki Ishikawa
262/264
©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Studentessa

Pesca due carte. Se il tuo avversario ha esattamente due, quattro o sei carte Premio rimanenti, pesca altre due carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Hideki Ishikawa
262/264
©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Studentessa

Pesca due carte. Se il tuo avversario ha esattamente due, quattro o sei carte Premio rimanenti, pesca altre due carte.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Hideki Ishikawa
262/264
©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.

Yoshinobu Saito
212/202
©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.

Yoshinobu Saito
212/202
©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.

Tecimobro SpA 2019/2020

©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.

Tecimobro SpA 2019/2020

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ENERGIA



©2019 Pokémon

ENERGIA



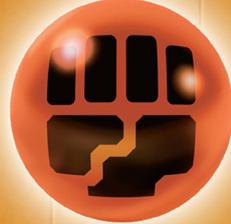
©2019 Pokémon

ENERGIA



©2019 Pokémon

ENERGIA



©2019 Pokémon

ENERGIA



©2019 Pokémon

ENERGIA



©2019 Pokémon

ENERGIA



©2019 Pokémon

