

FASE 1 Cherrim PS 80

Si evolve da Cherubi



N. 421. Pokémon Boccio. Altezza: 0,5 m. Peso: 9,3 kg

Abilità Fioritura Primaveraile
Durante il tuo turno, puoi assegnare a uno dei tuoi Pokémon che non ha una regola speciale una carta Energia ☀ dalla tua mano tutte le volte che vuoi. I Pokémon-V, i Pokémon-GX, ecc. hanno regole speciali.

Sembomba 70

debolezza ♣ ×2 / resistenza / ritirata ★

Ill. Mina Nakai
Il profumo delicato emanato dai suoi petali in piena fioritura attira i Pokémon di tipo Coleottero.

008/163

FASE 1 Cherrim PS 80

Si evolve da Cherubi



N. 421. Pokémon Boccio. Altezza: 0,5 m. Peso: 9,3 kg

Abilità Fioritura Primaveraile
Durante il tuo turno, puoi assegnare a uno dei tuoi Pokémon che non ha una regola speciale una carta Energia ☁ dalla tua mano tutte le volte che vuoi. I Pokémon-V, i Pokémon-GX, ecc. hanno regole speciali.

Sembomba 70

debolezza ♣ ×2 / resistenza / ritirata ★

Ill. Mina Nakai
Il profumo delicato emanato dai suoi petali in piena fioritura attira i Pokémon di tipo Coleottero.

008/163

BASE Cherubi PS 40



N. 420. Pokémon Ciliegia. Altezza: 0,4 m. Peso: 3,3 kg

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

Fogliame 20

debolezza ♣ ×2 / resistenza / ritirata ★

Ill. Naoya Kimura
Più è rosso, più è ricco di sostanze nutritive e più la sua pallina si fa dolce e gustosa.

012/172

BASE Cherubi PS 40



N. 420. Pokémon Ciliegia. Altezza: 0,4 m. Peso: 3,3 kg

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

Fogliame 20

debolezza ♣ ×2 / resistenza / ritirata ★

Ill. Naoya Kimura
Più è rosso, più è ricco di sostanze nutritive e più la sua pallina si fa dolce e gustosa.

012/172

FASE 2 Gallade PS 160

Si evolve da Kirlia



N. 475. Pokémon Lama. Altezza: 1,6 m. Peso: 52,0 kg

Abilità Catturamico
Una sola volta durante il tuo turno, puoi cercare nel tuo mazzo una carta Aiuto, mostrarla e aggiungerla alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Taglio Vorticoso 160
Sposta un'Energia da questo Pokémon a uno di quelli nella tua panchina.

debolezza ♣ ×2 / resistenza ♣ -30 / ritirata ★

Ill. Atsushi Furusawa
Viene soprannominato "il guerriero". Si serve delle lame sui gomiti solo a scopo difensivo.

062/189

FASE 2 Gardevoir PS 140

Si evolve da Kirlia



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 ★

Ill. Sanosuke Kikumura
Quando il suo Allenatore è in partita, usa tutto il suo potere psichico per creare un piccolo buco nero.

TG02/TG30

BASE Basculin di Hisui PS 50



N. 550. Pokémon Docilità. Altezza: 1,0 m. Peso: 18,0 kg

Squadra a Raccolta
Cerca nel tuo mazzo fino a due Pokémon Base e mettili nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

Azione 10

debolezza ♣ ×2 / resistenza / ritirata ★

Ill. Kagemaru Himeno
Differisce da Basculin in vari rispetti, tra cui l'indole mite. Ciò non ostante, i tratti in comune abbondano, perciò lo classifichiamo come sua forma regionale.

043/189

BASE Lilliant di Hisui V PS 200



Danza Elegante
Pesca fino ad avere sei carte in mano.

Passofoglia 130

debolezza ♣ ×2 / resistenza / ritirata ★

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

163/189

BASE Lilliant di Hisui V PS 200



Danza Elegante
Pesca fino ad avere sei carte in mano.

Passofoglia 130

debolezza ♣ ×2 / resistenza / ritirata ★

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

163/189

VASTRO Lilligant di Hisui **VASTRO** ps 260

Si evolve da Lilligant di Hisui-V



Giro Parallelo 130+

Puoi prendere un'Energia assegnata a questo Pokémon e aggiungerla alle carte che hai in mano. Se lo fai, questo attacco infligge 100 danni in più.

Potere VASTRO

Abilità **Astro Profumo**
Durante il tuo turno, puoi cercare nel tuo mazzo fino a cinque Pokémon e carte Energia in qualsiasi combinazione, mostrarli e aggiungerli alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo. Non puoi usare più di un Potere VASTRO a partita.

debolezza ×2 resistenza ritirata *

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

018/189

VASTRO Lilligant di Hisui **VASTRO** ps 260

Si evolve da Lilligant di Hisui-V



Giro Parallelo 130+

Puoi prendere un'Energia assegnata a questo Pokémon e aggiungerla alle carte che hai in mano. Se lo fai, questo attacco infligge 100 danni in più.

Potere VASTRO

Abilità **Astro Profumo**
Durante il tuo turno, puoi cercare nel tuo mazzo fino a cinque Pokémon e carte Energia in qualsiasi combinazione, mostrarli e aggiungerli alle carte che hai in mano. Poi rimischia le carte del tuo mazzo. Non puoi usare più di un Potere VASTRO a partita.

debolezza ×2 resistenza ritirata *

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

018/189

FASE 1 Kirlia ps 80

Si evolve da Ralts



N. 281 Pokémon Emozione Altezza: 0,8 m. Peso: 20,2 kg

Abilità **Raffinatezza**
Devi scartare una carta che hai in mano per usare questa abilità. Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare due carte.

Sberla 30

debolezza ×2 resistenza ritirata *

Quando il suo Allenatore si sente felice, trabocca di energia e inizia a ballare girando su se stesso.

068/195

FASE 1 Kirlia ps 80

Si evolve da Ralts



N. 281 Pokémon Emozione Altezza: 0,8 m. Peso: 20,2 kg

Abilità **Raffinatezza**
Devi scartare una carta che hai in mano per usare questa abilità. Una sola volta durante il tuo turno, puoi pescare due carte.

Sberla 30

debolezza ×2 resistenza ritirata *

Quando il suo Allenatore si sente felice, trabocca di energia e inizia a ballare girando su se stesso.

068/195

BASE Manaphy ps 70



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

Spruzzapioggia 20

debolezza ×2 resistenza ritirata *

Dispone di un potere latente che lo fa leggere con qualsiasi specie di Pokémon.

GGGGGG70

BASE Ralts ps 70



N. 280 Pokémon Sensazione Altezza: 0,4 m. Peso: 6,6 kg

Scoppio Teletrasporto 10
Scambia questo Pokémon con uno della tua panchina.

debolezza ×2 resistenza -30 ritirata *

Sembra prediligere, senza distinzione d'età e di sesso, le personalità radiose anziché quelle inclini alla malinconia. Creatura da approfondire.

060/189

BASE Ralts ps 70



N. 280 Pokémon Sensazione Altezza: 0,4 m. Peso: 6,6 kg

Scoppio Teletrasporto 10
Scambia questo Pokémon con uno della tua panchina.

debolezza ×2 resistenza -30 ritirata *

Sembra prediligere, senza distinzione d'età e di sesso, le personalità radiose anziché quelle inclini alla malinconia. Creatura da approfondire.

060/189

BASE Toedscool ps 50



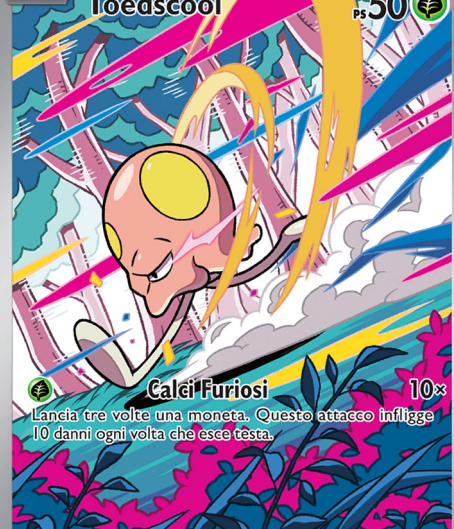
Calci Furiosi 10×
Lancia tre volte una moneta. Questo attacco infligge 10 danni ogni volta che esce testa.

debolezza ×2 resistenza ritirata *

Sembra gliel' "Istantanei", ma in realtà si tratta di una specie di Pokémon completamente diversa. Ma quando scatta, non può raggiungere i 100 km/h.

SVI 201/193

BASE Toedscool ps 50



Calci Furiosi 10×
Lancia tre volte una moneta. Questo attacco infligge 10 danni ogni volta che esce testa.

debolezza ×2 resistenza ritirata *

Sembra gliel' "Istantanei", ma in realtà si tratta di una specie di Pokémon completamente diversa. Ma quando scatta, non può raggiungere i 100 km/h.

SVI 201/193

BASE Toedscool ps 50

Calci Furiosi 10x
Lancia tre volte una moneta. Questo attacco infligge 10 danni ogni volta che esce testa.

debolezza x2 resistenza ritirata

Ill. Akira Komayama
G SVII 201/198

Sono il più "toediscool", ma in realtà si tratta di una specie di Pokémon completamente diversa. Ha gambe sottili, non può raggiungere i 50 km/h.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE I Toedsruel ex ps 270
Si evolve da Toedscool

Abilità Micoprotezione
Previene tutti gli effetti degli attacchi usati dai Pokémon del tuo avversario inflitti ai tuoi Pokémon che hanno Energie assegnate. Gli effetti esistenti non vengono rimossi. I danni non sono un effetto.

Assalto della Colonia 80+
Questo attacco infligge 40 danni in più per ogni Pokémon nella tua panchina che ha delle Energie assegnate.

debolezza x2 resistenza ritirata

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

Ill. Sban Graphics
G OBF II 022/197

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE I Toedsruel ex ps 270
Si evolve da Toedscool

Abilità Micoprotezione
Previene tutti gli effetti degli attacchi usati dai Pokémon del tuo avversario inflitti ai tuoi Pokémon che hanno Energie assegnate. Gli effetti esistenti non vengono rimossi. I danni non sono un effetto.

Assalto della Colonia 80+
Questo attacco infligge 40 danni in più per ogni Pokémon nella tua panchina che ha delle Energie assegnate.

debolezza x2 resistenza ritirata

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

Ill. Sban Graphics
G OBF II 022/197

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

FASE I Toedsruel ex ps 270
Si evolve da Toedscool

Abilità Micoprotezione
Previene tutti gli effetti degli attacchi usati dai Pokémon del tuo avversario inflitti ai tuoi Pokémon che hanno Energie assegnate. Gli effetti esistenti non vengono rimossi. I danni non sono un effetto.

Assalto della Colonia 80+
Questo attacco infligge 40 danni in più per ogni Pokémon nella tua panchina che ha delle Energie assegnate.

debolezza x2 resistenza ritirata

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

Ill. Sban Graphics
G OBF II 022/197

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Stadio ALLENATORE
Los Tazones

Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può cercare nel suo mazzo un Pokémon Base che non ha una regola speciale e metterlo nella sua panchina. Poi quel giocatore rimischia le carte del suo mazzo. I Pokémon-EX, i Pokémon-V, ecc. hanno regole speciali.

Puoi giocare una sola carta Stadio durante il tuo turno. Mettila accanto alla posizione attiva e scartala se un'altra carta Stadio entra in gioco. Non si può giocare una carta Stadio con lo stesso nome.

Ill. Oswald KATO
G OBF II 229/197

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Stadio ALLENATORE
Los Tazones

Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può cercare nel suo mazzo un Pokémon Base che non ha una regola speciale e metterlo nella sua panchina. Poi quel giocatore rimischia le carte del suo mazzo. I Pokémon-EX, i Pokémon-V, ecc. hanno regole speciali.

Puoi giocare una sola carta Stadio durante il tuo turno. Mettila accanto alla posizione attiva e scartala se un'altra carta Stadio entra in gioco. Non si può giocare una carta Stadio con lo stesso nome.

Ill. Oswald KATO
G OBF II 229/197

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Stadio ALLENATORE
Los Tazones

Una sola volta durante il turno di ciascun giocatore, quel giocatore può cercare nel suo mazzo un Pokémon Base che non ha una regola speciale e metterlo nella sua panchina. Poi quel giocatore rimischia le carte del suo mazzo. I Pokémon-EX, i Pokémon-V, ecc. hanno regole speciali.

Puoi giocare una sola carta Stadio durante il tuo turno. Mettila accanto alla posizione attiva e scartala se un'altra carta Stadio entra in gioco. Non si può giocare una carta Stadio con lo stesso nome.

Ill. Oswald KATO
G OBF II 229/197

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto
Ordini del Capo Elisiso

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. NC Empire
TG24/TG30

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto
Ordini del Capo Elisiso

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. NC Empire
TG24/TG30

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Esperimento di Acromio

Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo e aggiungi tre di esse alle carte che hai in mano. Metti le altre carte nell'area perduta.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Esperimento di Acromio

Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo e aggiungi tre di esse alle carte che hai in mano. Metti le altre carte nell'area perduta.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Esperimento di Acromio

Guarda le prime cinque carte del tuo mazzo e aggiungi tre di esse alle carte che hai in mano. Metti le altre carte nell'area perduta.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ambizione di Camilla

Pesca fino ad avere cinque carte in mano. Se uno qualsiasi dei tuoi Pokémon è stato messo KO durante l'ultimo turno del tuo avversario, invece pesca fino ad avere otto carte in mano.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Aiuto

Ambizione di Camilla

Pesca fino ad avere cinque carte in mano. Se uno qualsiasi dei tuoi Pokémon è stato messo KO durante l'ultimo turno del tuo avversario, invece pesca fino ad avere otto carte in mano.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

ALLENATORE Strumento

Fune di Fuga

Ciascun giocatore scambia il suo Pokémon attivo con uno dei suoi Pokémon in panchina. Inizia il tuo avversario. Se un giocatore non ha Pokémon in panchina, non effettuerà lo scambio.

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

©2023 Pokémon

ALLENATORE Strumento

Condividi Esperienza

Oggetto Pokémon Assegna un Oggetto Pokémon a uno dei tuoi Pokémon che non ha già un Oggetto Pokémon assegnato.

Quando il tuo Pokémon attivo viene messo KO dai danni inflitti da un attacco di un Pokémon del tuo avversario, puoi spostare un'Energia base che gli era stata assegnata sul Pokémon a cui è assegnata questa carta.

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Aiuto **ALLENATORE**

Kissara

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, ciascun giocatore pesca una carta per ciascuna delle proprie carte Premio rimanenti.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Aiuto **ALLENATORE**

Kissara

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, ciascun giocatore pesca una carta per ciascuna delle proprie carte Premio rimanenti.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Aiuto / ALLENATORE

Kissara

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, ciascun giocatore pesca una carta per ciascuna delle proprie carte Premio rimanenti.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. Sanosuke Sakuma
PALIT 254/193
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Aiuto / ALLENATORE

Kissara

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, ciascun giocatore pesca una carta per ciascuna delle proprie carte Premio rimanenti.

Puoi giocare una sola carta Aiuto durante il tuo turno.

Ill. Sanosuke Sakuma
PALIT 254/193
©2023 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.

Ill. Ryo Ueda
181/163
©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.

Ill. Ryo Ueda
181/163
©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Strumento / ALLENATORE

Minor Ball

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base e mettilo nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

Ill. Toyato Beach
SVI 255/198
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Strumento / ALLENATORE

Minor Ball

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base e mettilo nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

Ill. Toyato Beach
SVI 255/198
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Strumento / ALLENATORE

Minor Ball

Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base e mettilo nella tua panchina. Poi rimischia le carte del tuo mazzo.

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

Ill. Toyato Beach
SVI 255/198
©2023 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 / **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.

Ill. GIDRA
GG65/GG70
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Strumento / ALLENATORE

Canna da pesca super

Rimischia fino a tre Pokémon e carte Energia base in qualsiasi combinazione dalla tua pila degli scarti nel tuo mazzo.

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

191/149 ★
PAL.IT 276/193

©2023 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.

191/149 ★
PAL.IT

©2023 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.

191/149 ★
PAL.IT

©2023 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.

191/149 ★
PAL.IT

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Energia speciale / **ENERGIA**

Energia Inversione

Fintanto che questa carta è assegnata a un Pokémon, fornisce Energia ✨.

Se hai più carte Premio rimanenti del tuo avversario e questa carta è assegnata a un Pokémon Evoluzione che non ha una regola speciale (i Pokémon-EX, i Pokémon-V, ecc. hanno regole speciali), questa carta fornisce Energie di qualsiasi tipo, ma solo tre alla volta.

192/193

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Energia base / **ENERGIA**

Energia base

278/193

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Energia base / **ENERGIA**

Energia base

278/193

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Energia base / **ENERGIA**

Energia base

278/193

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Energia base / **ENERGIA**

Energia base

278/193

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

