

VMAX Rayquaza VMAX **320**

FLIEßENDER ANGRIFF

Fähigkeit: Azurpuls
Einmal während deines Zuges kannst du deine Handkarten auf deinen Ablagestapel legen und 8 Karten ziehen.

Dyna-Detonation **20+**
Du kannst beliebig viele Basis-Energien oder beliebig viele Basis-Energien von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel legen. Diese Attacke fügt für jede auf diese Weise abgelegte Karte 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

VMAX-Regel Wenn dein Pokémon-VMAX kampfuntüchtig ist, nimmst du 3 Preiskarten.

BASIS Gengar & Mimigma GX **240**

TAG TEAM

Poltergeist **50**
Dein Gegner zeigt dir seine Handkarten. Diese Attacke fügt 50 Schadenspunkte mal der Anzahl der Trainerkarten zu, die du dort findest.

Spukhaus GX
Dein Gegner kann während seines nächsten Zuges keine Karten aus seiner Hand ziehen. Wenn in diesem Pokémon mindestens 1 extra Energie anhängt, empfangt es zusätzlich zu den Punkten dieser Attacke, wenn dein Gegner zu lang wartet, bis er 7 Karten auf seinen Hand hat, die Schadenspunkte zu (GX-Schaden verursacht).

Schwäche: x2 Resistenz: -20 Rückzug:

Regel für TAG TEAM Wenn dein TAG TEAM kampfuntüchtig ist, nimmst du 3 Preiskarten auf die Hand.

BASIS Pikachu & Zekrom GX **240**

TAG TEAM

Mächtiger Blitz **150**
Durchsuche dein Deck nach bis zu 3 Energiekarten und lege sie an 1 deiner Pokémon an. Machte anschließend dein Deck.

Doppel-Blitzschlag GX **200**
Wenn in diesem Pokémon mindestens 3 extra Energie anhängt und zusätzlich zu den Punkten dieser Attacke, fügt diese Attacke 1 Schadenspunkt zu der Bank deines Gegners (16 Schadenspunkte zu). Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.

Schwäche: x2 Resistenz: -20 Rückzug:

Regel für TAG TEAM Wenn dein TAG TEAM kampfuntüchtig ist, nimmst du 3 Preiskarten auf die Hand.

BASIS Celebi & Bisafloer GX **270**

TAG TEAM

Pollengefahr **50**
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verbrannt, verwirrt und vergiftet.

Solarstrahl **150**

Immergrün GX **180**
Halbe allen Schaden bei diesem Pokémon. Wenn in diesem Pokémon mindestens 1 extra Energie anhängt, ist zusätzlich zu den Punkten dieser Attacke, mache alle Karten auf deinem Ablagestapel in dein Deck. (du kannst sie nicht an GX-Schaden verursachen).

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Regel für TAG TEAM Wenn dein TAG TEAM kampfuntüchtig ist, nimmst du 3 Preiskarten auf die Hand.

PHASE 1 Blitza GX **200**

Elektrokugel **30**
Diese Attacke fügt 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners 30 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an).

Kopf-Blitz **110**

Schneller Lauf GX **110**
Verhindere während des nächsten Zuges deines Gegners alle Effekte von Attacken, einschließlich Pokéballen, die diesem Pokémon zugeführt werden. (du kannst sie nicht an GX-Schaden verursachen).

Schwäche: x2 Resistenz: -20 Rückzug:

Regel für Pokémon-GX Wenn dein Pokémon-GX kampfuntüchtig ist, nimmst du 3 Preiskarten auf die Hand.

BASIS Pikachu V **200**

Pika-Antrieb **200**
Während deines nächsten Zuges kann dieses Pokémon nicht angreifen.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfuntüchtig ist, nimmst du 2 Preiskarten.

BASIS Schabele & Masskito GX **260**

TAG TEAM

Jet-Schlag **30**
Diese Attacke fügt 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners 30 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an).

Elegante Sohle **190**
Während deines nächsten Zuges beträgt der Grundschaden der Attacke Elegante Sohle dieses Pokémon 60 Schadenspunkte.

Bestienspiel GX **50**
Wenn das Pokémon deines Gegners durch Schaden dieser Attacke kampfuntüchtig wird, nimm 1 Preiskarte mehr. Wenn in diesem Pokémon mindestens 7 extra Energie anhängt, ist zusätzlich zu den Punkten dieser Attacke, nimm deines 3 Preiskarten mehr. (du kannst sie nicht an GX-Schaden verursachen).

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Regel für TAG TEAM Wenn dein TAG TEAM kampfuntüchtig ist, nimmst du 3 Preiskarten auf die Hand.

PHASE 1 Mantidea GX **210**

Blumenvorrat **40**
Lege 2 Basis-Energiekarten aus deinem Ablagestapel beliebig an deine Pokémon an.

Solarklinge **120**
Mache 30 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Chlorosense GX **50**
Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte mal der Anzahl der an diesem Pokémon anhängenden Energiekarten zu. (du kannst sie nicht an GX-Schaden verursachen).

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Regel für Pokémon-GX Wenn dein Pokémon-GX kampfuntüchtig ist, nimmst du 3 Preiskarten auf die Hand.

VMAX Pikachu VMAX **310**

Gigadynamax

Schweifladung **30**
Lege bis zu 3 Energiekarten aus deinem Ablagestapel an 1 deiner Pokémon an.

Giga-Donner **250**

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

VMAX-Regel Wenn dein Pokémon-VMAX kampfuntüchtig ist, nimmst du 3 Preiskarten.

Basic Zacian V **KP 220**



Durchbohrender Schlag 40
 Wenn du diese Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legst, dann wähle ein aktives Pokémon auf dem Feld und setze es in den Kampf. (Dieses Pokémon wird als aktives Pokémon behandelt.)

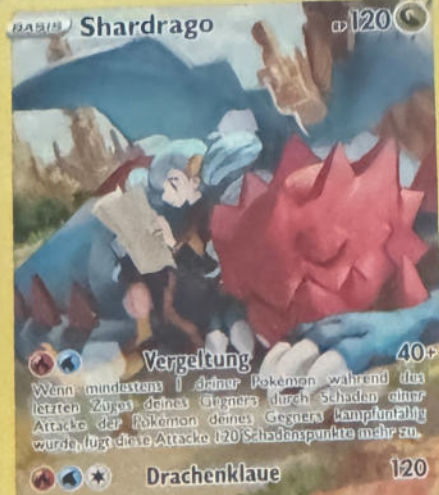
Gigantenhieb 100+
 Wenn du diese Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legst, dann wähle ein aktives Pokémon auf dem Feld und setze es in den Kampf. (Dieses Pokémon wird als aktives Pokémon behandelt.)

V-Regel! Wenn dein Pokémon V Kampflos ist, dann setze es in den Kampf. (Dieses Pokémon wird als aktives Pokémon behandelt.)

Schwäche: **X2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: **0**

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. TM & © sind die Marken der Pokémon Company.

Basic Shardrago **KP 120**



Vergeltung 40+
 Wenn mindestens 1 deiner Pokémon während des letzten Zuges deines Gegners durch Schaden einer Attacke der Pokémon deines Gegners kampfunfähig wurde, legt diese Attacke 120 Schadenspunkte mehr zu.

Drachenklaue 120

Schwäche **X2** | **Resistenz** **-30** | **Rückzug** **0**

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. TM & © sind die Marken der Pokémon Company.

Basic Ghr Arktos **KP 120**



Fähigkeit **Gefühlskalter Ansturm**
 Wenn du diese Pokémon während deines Zuges aus deiner Hand auf deine Bank setzt, kannst du für 2 Energiekarten aus deiner Hand an dieses Pokémon anlegen.

Psilaser
 Lege alle Energie von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel. Diese Attacke fügt 1 Pokémon deines Gegners 120 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Schwäche **X2** | **Resistenz** **-30** | **Rückzug** **0**

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. TM & © sind die Marken der Pokémon Company.

Basic Lunastein **KP 90**



Kreiszug
 Lege 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. Wenn du das machst, ziehe 3 Karten.

Mondkinese 30+
 Diese Attacke fügt für jede an dieses Pokémon angelegte Energie 10 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche **X2** | **Resistenz** **-30** | **Rückzug** **0**

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. TM & © sind die Marken der Pokémon Company.

Basic Mew **KP 60**



Fähigkeit **Geheimnisvoller Schweiß**
 Einmal während deines Zuges, wenn dieses Pokémon in der Aktiven Position ist, kannst du dir die obersten 6 Karten deines Decks anschauen. 1 Itemkarte, die du dort findest, deinem Gegner zeigen und auf deine Hand nehmen. Mische die anderen Karten zurück in dein Deck.

Psychoschuss 30

Schwäche **X2** | **Resistenz** **-30** | **Rückzug** **0**

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. TM & © sind die Marken der Pokémon Company.

Basic Lumineon V **KP 170**



Fähigkeit **Luminöses Zeichen**
 Wenn du dieses Pokémon während deines Zuges aus deiner Hand auf deine Bank setzt, kannst du dein Deck nach 1 Unterstützerkarte durchsuchen. Sie deinem Gegner zeigen und sie auf deine Hand nehmen. Mische anschließend dein Deck.

Aquarückkehr 120
 Mische dieses Pokémon und alle angelegten Karten in dein Deck.

Schwäche **X2** | **Resistenz** **-30** | **Rückzug** **0**

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. TM & © sind die Marken der Pokémon Company.

Basic Miasui-Viscogon V **KP 220**



Rutschpartie 60
 Wenn deine Gegner ein aktives Pokémon gegen ein aktives Pokémon auf deiner Bank setzen.

Rollende Schale 140
 Wenn du das machst, lege 2 Energie Karten auf dein aktives Pokémon. Wenn dein aktives Pokémon durch Schaden 10 Schadenspunkte weniger empfangt, dann wähle ein aktives Pokémon auf dem Feld und setze es in den Kampf. (Dieses Pokémon wird als aktives Pokémon behandelt.)

Schwäche **X2** | **Resistenz** **-30** | **Rückzug** **0**

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. TM & © sind die Marken der Pokémon Company.

Basic Flunkifer V **KP 200**



Schmollschlag 30
 Wähle 1 Karte. Lege bei Kopf 1 Energie vom aktiven Pokémon deines Gegners auf deinen Ablagestapel.

Zubeißen 100
 Lege 1 zufällige Karte aus der Hand deines Gegners auf deinen Ablagestapel.

Schwäche **X2** | **Resistenz** **-30** | **Rückzug** **0**

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. TM & © sind die Marken der Pokémon Company.

Phase 2 Pamomamo EX **KP 300**



Stromtritt 60

Blitztreffer
 Lege 2 Energie von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel. Diese Attacke fügt 1 Pokémon deines Gegners 220 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Schwäche **X2** | **Resistenz** **-30** | **Rückzug** **0**

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. TM & © sind die Marken der Pokémon Company.

TRAINER

Unterstützer

Serena



Wähle 1:

- Lege bis zu 3 Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. (Du musst mindestens 1 Karte auf deinen Ablagestapel legen.) Wenn du das machst, ziehe so lange Karten, bis du 5 Karten auf deiner Hand hast.
- Tausche 1 Pokémon-Vauf der Bank deines Gegners gegen sein Aktives Pokémon aus.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützertarte spielen.

TRAINER

Unterstützer

Roy



Du kannst diese Karte nur spielen, wenn mindestens 1 deiner Pokémon während des letzten Zuges deines Gegners kampfunfähig wurde.

Lege 1 Basis-Energiekarte aus deinem Ablagestapel an 1 deiner Pokémon an. Wenn du das machst, durchsuche dein Deck nach 1 Karte und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützertarte spielen.

TRAINER

Unterstützer

Serena



Wähle 1:

- Lege bis zu 3 Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. (Du musst mindestens 1 Karte auf deinen Ablagestapel legen.) Wenn du das machst, ziehe so lange Karten, bis du 5 Karten auf deiner Hand hast.
- Tausche 1 Pokémon-Vauf der Bank deines Gegners gegen sein Aktives Pokémon aus.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützertarte spielen.

TRAINER

Unterstützer

Arbeiterin



Ziehe 3 Karten. Lege 1 Stadionkarte im Spiel auf den Ablagestapel.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützertarte spielen.

Unterstützer

TRAINER

Sagaria



Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Basis-Energiekarten und lege sie an 1 deiner Pokémon an. Mische anschließend dein Deck. Während dieses Zuges können deine Pokémon nicht angreifen. (Dies schließt Pokémon ein, die während dieses Zuges ins Spiel gebracht werden.)

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützertarte spielen.

TRAINER

Unterstützer

Bills Analyse



Schau dir die obersten 7 Karten deines Decks an. Du kannst bis zu 2 Trainerkarten, die du dort findest, deinem Gegner zeigen und auf deine Hand nehmen. Mische die anderen Karten zurück in dein Deck.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreift) nur 1 Unterstützertarte spielen.

TRAINER

Unterstützer

Prof. Laven



Nimm bis zu 3 Pokémon, bei denen „Hisui“ zum Namen gehört, aus deinem Ablagestapel auf deine Hand.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützertarte spielen.

TRAINER

Unterstützer

Frida



Schau dir die obersten 7 Karten deines Decks an. Du kannst beliebig viele ♣-Pokémon und ♣-Energiekarten, die du dort findest, deinem Gegner zeigen und auf deine Hand nehmen. Mische die anderen Karten zurück in dein Deck.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützertarte spielen.

TRAINER

Unterstützer

Xenia



Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 ♠-Karten (Prisma-Stern-Karten), zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreift) nur 1 Unterstützertarte spielen.

TRAINER

Unterstützer

Siegfried



Durchsuche dein Deck nach bis zu 3 ♣-Pokémon, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Illustr. Ken Sugimori

159/195

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2012 Pokémon Nintendo/Creatures/GAME FREAK

TRAINER Item

Unbekanntes Fossil 60



Spiele diese Karte, als ob sie ein Basis-Pokémon mit 60 KP wäre. Du kannst diese Karte jederzeit während deines Zuges aus dem Spiel nehmen und auf deinen Ablagestapel legen.

Diese Karte kann sich nicht zurückziehen.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Shinya Tsukagawa
 142/159

TRAINER Item

Schmetterhammer



Werf 1 Münze. Lege bei Kopf 1 Energie von 1 Pokémon deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Annette
 125/159

TRAINER Item

Rettungsbox



Nimm bis zu 2 Pokémon, jedes mit 90 oder weniger KP, aus deinem Ablagestapel auf deine Hand.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Annette
 142/159

TRAINER Item

Sonderbonbon



Wähle 1 deiner Basis-Pokémon im Spiel. Wenn du eine Phase-2-Karte auf deiner Hand hast, die sich aus jenem Pokémon entwickelt, lege sie auf das Basis-Pokémon, um es zu entwickeln und Phase 1 zu überspringen. Du kannst diese Karte nicht während deines ersten Zuges oder für ein Basis-Pokémon, das während dieses Zuges ins Spiel gebracht wurde, verwenden.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Yoshinori Seto
 141/159

TRAINER Item

Nirgendwo-Sauger



Du kannst diese Karte nur verwenden, wenn du eine andere Karte aus deiner Hand ins Nirgendwo legst.

Wähle 1 Pokémon-Ausrüstung, die an ein beliebiges Pokémon angelegt ist, oder 1 beliebige Stadionkarte im Spiel und lege sie ins Nirgendwo.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Annette
 135/159

TRAINER Item

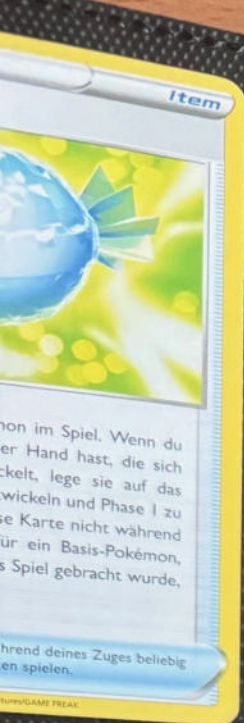
Energiesuche



Durchsuche dein Deck nach 1 Basis-Energiekarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Shinya Tsukagawa
 128/159



mon im Spiel. Wenn du
er Hand hast, die sich
ckelt, lege sie auf das
wickeln und Phase I zu
ie Karte nicht während
ür ein Basis-Pokémon,
s Spiel gebracht wurde.

ährend seines Zuges beliebig
en spielen.

© 2003 Pokémon



Regenbogenpinsel

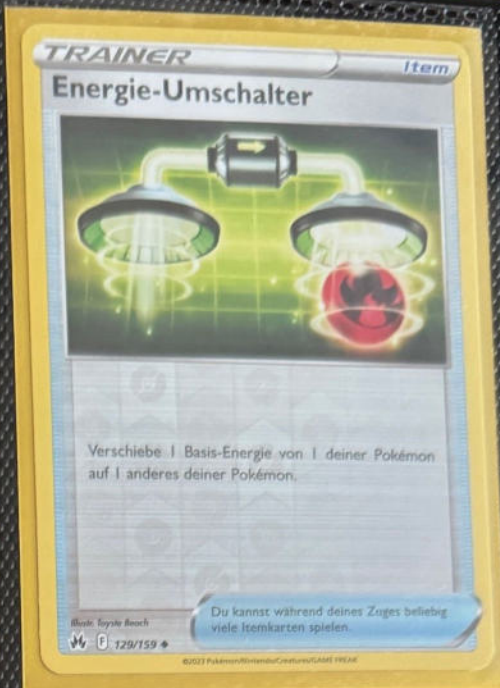
Wähle 1 Energiekarte, die an 1 deiner Pokémon
angelegt ist. Durchsuche dein Deck nach 1 Basis-
Energiekarte und tausche sie gegen jene Karte aus.
Mische die erste Energiekarte in dein Deck.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst)
beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Taka Yoshida

141/168

© 2003 Pokémon



Energie-Umschalter

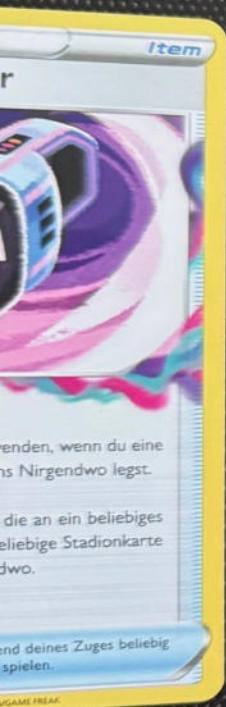
Verschiebe 1 Basis-Energie von 1 deiner Pokémon
auf 1 anderes deiner Pokémon.

Du kannst während deines Zuges beliebig
viele Itemkarten spielen.

Illustration: Tetsuya Aoki

129/159

© 2003 Pokémon



enden, wenn du eine
s Nirgendwo legst.

die an ein beliebiges
beliebige Stadionkarte
dwo.

end deines Zuges beliebig
spielen.

© 2003 Pokémon



Tausch

Tausche dein Aktives Pokémon gegen 1 Pokémon auf
deiner Bank aus.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst)
beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ryo Ueda

132/149

© 2003 Pokémon



Richterpeife

Wähle 1 aus:

- Ziehe 1 Karte.
- Nimm 1 Richter-Karte aus deinem Ablagestapel auf
deine Hand.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst)
beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ayaka Kikuchi

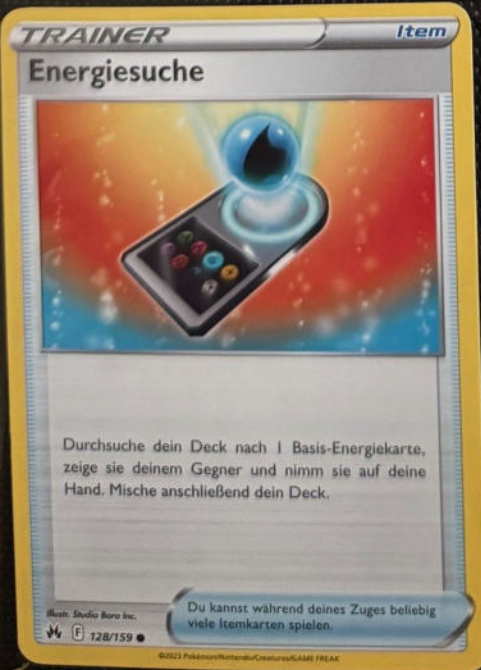
146/181

© 2003 Pokémon



Basis-Energiekarte.
nimm sie auf deine
Deck.

deines Zuges beliebig



Energiesuche

Durchsuche dein Deck nach 1 Basis-Energiekarte,
zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine
Hand. Mische anschließend dein Deck.

Du kannst während deines Zuges beliebig
viele Itemkarten spielen.

Illustration: Studio Boro Inc.

128/159

© 2003 Pokémon

Basis Resladero **80**

Nr. 310. Vögel-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 21,5 kg.

Verlockung
Ziehe 2 Karten.

Akrobatik **30+**
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 20 Schadenspunkte mehr pro Kopf zu.

Schwäche: x2. Resistenz: -30. Rückzug: .

Book: Resladero
012/195

Basis Wolly **70**

Nr. 311. Insekt-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 0,5 kg.

Rollender Walzer **30x**
Wirf so lange 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: x2. Resistenz: -30. Rückzug: .

Book: OKACHIKI
012/195

Basis Geronimatz **70**

Nr. 312. Vögel-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 0,5 kg.

Draufspringen **10+**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 30 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2. Resistenz: -30. Rückzug: .

Book: Geronimatz
012/195

Basis Venuflibis **90**

Nr. 400. Schlang-Pokémon. Größe: 1,4 m. Gewicht: 47,6 kg.

Schwärender Speichel
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verbrannt und vergiftet.

Anbinden **40**
Während des nächsten Zuges deines Gegners kann sich das Verteidigende Pokémon nicht zurückziehen.

Schwäche: x2. Resistenz: -30. Rückzug: .

Book: Venuflibis
012/195

Basis Phanpy **80**

Nr. 231. Langnasel-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 33,5 kg.

Zurückschlagen **10+**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2. Resistenz: -30. Rückzug: .

Book: Moryo Kinnon
091/195

Basis Barschwa **30**

Nr. 349. Fisch-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 7,4 kg.

Aufstieg
Durchsuche dein Deck nach 1 Karte, die sich aus diesem Pokémon entwickelt, und lege sie auf dieses Pokémon, um es zu entwickeln. Mische anschließend dein Deck.

Platscher **10**

Schwäche: x2. Resistenz: -30. Rückzug: .

Book: 0213
039/195

Basis Fynx **60**

Nr. 603. Fuchs-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 9,4 kg.

Führen
Durchsuche dein Deck nach 1 Unterstützungs-Karte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Glühende Kohlen **10**

Schwäche: x2. Resistenz: -30. Rückzug: .

Book: Fynx
025/195

Basis Fukano **90**

Nr. 508. Ziegen-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 19,0 kg.

Flackern **10**

Ramme **20**

Schwäche: x2. Resistenz: -30. Rückzug: .

Book: Fukano
019/195

Basis Flamiau **70**

Nr. 725. Feuerkatzen-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 4,3 kg.

Nagen **10**

Repressalie **20x**
Diese Attacke fügt für jede Schadensmarke auf diesem Pokémon 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche: x2. Resistenz: -30. Rückzug: .

Book: Flamiau
030/195

BASIS Karnimani **70**

Nr. 108, Gullwasser-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 3,3 kg

Regenplatscher **20**

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Menki **60**

Nr. 0018, Schmetterling-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 28,0 kg

Affenprügel **30**
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Fukano **90**

Nr. 008, Ziegen-Pokémon, Größe: 0,3 m, Gewicht: 13,0 kg

Flackern **10**
Ramme **20**

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE Garados **180**

Nr. 0143, Grollwasser-Pokémon, Größe: 6,5 m, Gewicht: 225,0 kg

Rachesturm **80+**
Wenn du mehr verbleibende Preiskarten hast als dein Gegner, fügt diese Attacke 100 Schadenspunkte mehr zu.

Berserkerwut **200**
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 50 Schadenspunkte zu.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Entei **120**

Nr. 244, Vulkan-Pokémon, Größe: 2,1 m, Gewicht: 199,0 kg

Fähigkeit: Explosiver Hitzespurt
Wenn an dieses Pokémon mindestens 1 -Energie angelegt ist, hat es keine Rückzugskosten.

Klauenschlitzer **90**

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Riolu **70**

Nr. 0447, Weierwasser-Pokémon, Größe: 0,7 m, Gewicht: 20,3 kg

Boxschlag **10**
Fußkick **20**

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Larvitar **70**

Nr. 0146, Felswassert-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 12,0 kg

Doppelstich **10x**
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 10 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE Pupitar **90**

Nr. 0247, Hatzschalen-Pokémon, Größe: 1,2 m, Gewicht: 152,0 kg

Abrupter Kopfstoß **50**

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sichlor **80**

Nr. 0123, Mauer-Pokémon, Größe: 1,5 m, Gewicht: 56,0 kg

Agilität **10**
Wirf 1 Münze. Verhindere bei Kopf während des nächsten Zuges deines Gegners allen Schaden durch und alle Effekte von Attacken, die diesem Pokémon zugefügt werden.

Zerschneider **20**

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Magnetilo **KP 60** ⚡



Nr. 1034 Magnet-Pokémon Größe: 0,3 m, Gewicht: 0,3 kg

Ramme 10

Geschwindigkeitsball 20

Schwäche: ⚡ x2 Resistenz: Rückzug: *

Illustration: Shikata

Sein wackeliges Aussehen hat ihm in der Tat, indem es mit elektromagnetischen Kräften die Schwerkraft überlistet.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Dartiri **KP 40** ★



Nr. 661 Adlerfalten-Pokémon Größe: 0,3 m, Gewicht: 1,2 kg

Pikser 10

Schwäche: ⚡ x2 Resistenz: -30 Rückzug: *

Illustration: Shikata

Sein wunderschönes Zwitschern ist in Wirklichkeit eine Warnung. Wer in sein Revier eindringt, wird gnadenlos von ihm gepickt.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Traunmagil **KP 90** ⚡



Nr. 429 Magisch-Pokémon Größe: 0,9 m, Gewicht: 4,4 kg

Fähigkeit: Magische Vergeltung
Wenn dieses Pokémon volle KP hat und durch Schaden einer Attacke von Pokémon seines Gegners kampfunfähig wird, lege 8 Schadensmarken auf das Angreifende Pokémon.

Schaurige Stimme
Legt 2 Schadensmarken auf jedes Pokémon deines Gegners.

Schwäche: ⚡ x2 Resistenz: -30 Rückzug: *

Illustration: Shikata

Die Kälte in seinen Klauen ist so tief, dass sie das Blut gefrieren lässt. Traunmagil ist ein Meister der Magie und kann sie auf eine Weise einsetzen, die für seine Art einzigartig ist.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Chaneira **KP 110** ★



Nr. 611a E-Pokémon Größe: 1,1 m, Gewicht: 34,6 kg

Klaps 40

Eierkullern 60*

Wirf so lange 1 Münze, bis sie Zahl zeigt. Diese Attacke fügt 60 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: ⚡ x2 Resistenz: Rückzug: *

Illustration: Shikata

Chaneira bewegt sich behutsam, damit sein Ei nicht zerbricht. Es kann jedoch sehr schnell davonlaufen.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Geronimatz **KP 70** ★



Nr. 627 Adlerkaten-Pokémon Größe: 0,5 m, Gewicht: 10,5 kg

Draufspringen 10+

Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 30 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: ⚡ x2 Resistenz: -30 Rückzug: *

Illustration: Shikata

Obwohl sein Aussehen dem eines Kuckucks gleicht, ist es sehr hehrblütig und nutzt jede Gelegenheit zum Kräften messen mit den Eltern, um seine Stärke unter Beweis zu stellen.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Tauboga **KP 60** ★



Nr. 017 Vogel-Pokémon Größe: 1,1 m, Gewicht: 30,0 kg

Fähigkeit: Luftpost
Einmal während deines Zuges (bevor du angreifst) kannst du dir die obersten 2 Karten deines Decks anschauen und 1 von ihnen auf deine Hand nehmen. Lege die andere Karte unter dein Deck.

Windstoß 30

Schwäche: ⚡ x2 Resistenz: -20 Rückzug: *

Illustration: Shikata

Die Karten in seinem Füllen sind sehr ausgeglichen. Es kann in einem Atemzug zu seinem Nest im 100 km-Erfel-Regenbogen fliegen.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Eevee **KP 70** ★



Nr. 133 Evolution-Pokémon HT 1' WT 14,3 kg

Vee-Search
Search your deck for up to 3 Pokémon V, reveal them, and put them into your hand. Then, shuffle your deck.

Stampede 20

Schwäche: ⚡ x2 Resistenz: Rückzug: *

Illustration: Shikata

Thanks to its unstable genetic makeup, this special Pokémon can have many different possible evolutions.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Pikachu **KP 70** ⚡



Nr. 025 Maus-Pokémon Größe: 0,4 m, Gewicht: 6,0 kg

Pika-Schlag 20+

Wenn deiner Decke während deines letzten Zuges Decks-Kurzschluss eingesetzt hat, fügt diese Attacke 180 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: ⚡ x2 Resistenz: Rückzug: *

Illustration: Shikata

Je stärker die Elektrizität ist, die Pikachu produziert, desto weicher und elastischer sind seine Backentaschen.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Elezard **KP 120** ⚡



Nr. 695 Generakorn-Pokémon Größe: 3,0 m, Gewicht: 21,0 kg

Statischer Schock 30

Stromstoß 150

Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 50 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ⚡ x2 Resistenz: Rückzug: *

Illustration: Shikata

Es wurde in einem Wüstengebiet, das vor langer Zeit unterging, sehr respektiert. Zusammen mit anderen Schätzen gelang es in die Galar-Region.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Ignivor HP 80

Nr. 636. Tackel-Pokémon. Größe: 1,1 m. Gewicht: 28,3 kg.

Glühende Kohlen 20

Schwäche: ⚡ x2 🔥 Resistenz: 🌿 🌊 ❄️ 🌀 Rückzug: 👉

Blatt: Nishida Rika
007/197

BASIS Riolu HP 70

Nr. 687. Weibungslos-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 23,3 kg.

Offenlegung 10
Der Schaden dieser Attacke wird durch Resistenz nicht verändert.

Schwäche: 🔥 x2 🌊 Resistenz: 🌿 ❄️ 🌀 Rückzug: 👉

Blatt: Minu
122/214

BASIS Nockchan HP 90

Nr. 107. Fuchsen-Pokémon. Größe: 1,6 m. Gewicht: 55,2 kg.

Fluchtschlag 30
Du kannst dieses Pokémon gegen 1 Pokémon auf deiner Bank austauschen.

Magnum-Schlag 70

Schwäche: 🔥 x2 🌊 Resistenz: 🌿 ❄️ 🌀 Rückzug: 👉

Blatt: Tomokazu Kuroki
78/181

BASIS Myrapla HP 50

Nr. 2043. Untertun-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 3,4 kg.

Wohl fühlen
Ziehe 1 Karte.

Zertrampeln 10

Schwäche: 🔥 x2 🌊 Resistenz: 🌿 ❄️ 🌀 Rückzug: 👉

Blatt: Shigenori Negishi
007/197

BASIS Viscora HP 60

Nr. 704. Schnecken-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 2,8 kg.

Tackle 10

Schmelzen 30

Schwäche: 🔥 🌊 Resistenz: 🌿 ❄️ 🌀 Rückzug: 👉

Blatt: Genzaki KATO
132/196

PHASE 1 Gallopa HP 100

Nr. 078. Feuerfled-Pokémon. Größe: 1,7 m. Gewicht: 95,0 kg.

Sengende Flammen 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verbrannt.

Agilität 60
Wirf 1 Münze. Verhindere bei Kopf während des nächsten Zuges deines Gegners alle Effekte von Attacken, einschließlich Schaden, die diesem Pokémon zugefügt werden.

Schwäche: 🔥 x2 🌊 Resistenz: 🌿 ❄️ 🌀 Rückzug: 👉

Blatt: Shigenori Negishi
18/181

BASIS Shaymin HP 70

Nr. 892. Dankbekennt-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 3,2 kg.

Blumen sammeln
Mische bis zu 2 Energiekarten aus deinem Ablagestapel in dein Deck.

Rückwärtskick 30

Schwäche: 🔥 x2 🌊 Resistenz: 🌿 ❄️ 🌀 Rückzug: 👉

Blatt: Nishida Rika
113/159

BASIS Sheinux HP 60

Nr. 409. Flacker-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 9,5 kg.

LIEGENDER ANGRIFF

Rückwärtskick 20

Schwäche: 🔥 x2 🌊 Resistenz: 🌿 ❄️ 🌀 Rückzug: 👉

Blatt: Minu Nishida
030/159

BASIS Garstella HP 60

Nr. 747. Quab-Stern-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 8,0 kg.

Giftstachel
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt vergiftet.

Schwäche: 🔥 x2 🌊 Resistenz: 🌿 ❄️ 🌀 Rückzug: 👉

Blatt: Nishida Rika
027/159

BASIS Zacian **KP 130** ⚡



Nr. 888. Legendar-Pokémon. Größe: 2,8 m. Gewicht: 355,0 kg.

Heerschar 20+
Diese Attacke fügt für jedes Pokémon auf deiner Bank 10 Schadenspunkte mehr zu. Der Schaden dieser Attacke wird durch Schwäche oder Effekte auf dem Aktiven Pokémon deines Gegners nicht verändert.

Schwertschneide 100

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: ⚡ -30 | Rückzug: ⚡

Illust. Gossan
© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 Stolloss **KP 180** ⚡

Entwickelt sich aus Stollrak



Nr. 308. Lampen-Pokémon. Größe: 2,1 m. Gewicht: 360,0 kg.

Konterdruck 90
Wenn diesem Pokémon während des nächsten Zuges deines Gegners durch eine Attacke Schaden zugefügt wird (auch wenn dieses Pokémon dadurch kampfunfähig wird), lege der Höhe des diesem Pokémon zugefügten Schadens entsprechend Schadensmarken auf das Angreifende Pokémon.

Schwerer Einschlag 180

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: ⚡ -30 | Rückzug: ⚡

Illust. GOSSAN
© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Ferkuli **KP 70** ⚡



Nr. 0015. Schwimm-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 10,0 kg.

Säuselstimme 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: ⚡ | Rückzug: ⚡

Illust. Takahito Kameya
© 08/18 187/197

PHASE 2 Dragoran **KP 160** ⚡

Entwickelt sich aus Drapion



Nr. 149. Drachen-Pokémon. Größe: 2,2 m. Gewicht: 210,0 kg.

Fähigkeit: Schnelldurf
Einmal während deines Zuges (bevor du angreifst) kannst du dein Deck nach 1 Unterstützerkarte durchsuchen, sie deinem Gegner zeigen und auf deine Hand nehmen. Mische anschließend dein Deck.

Drachenklaue 120

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: ⚡ | Rückzug: ⚡

Illust. Naoya Kimura
© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 Dragoran **KP 160** ⚡

Entwickelt sich aus Dragonir



Nr. 149. Drachen-Pokémon. Größe: 2,2 m. Gewicht: 210,0 kg.

Drachenklaue 80

Energiesturm 180
Durchsuche dein Deck nach bis zu 3 Basis-Energiekarten und lege sie beliebig an deine Pokémon an. Mische anschließend dein Deck.

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: ⚡ | Rückzug: ⚡

Illust. Naoya Kimura
© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Voltolos **KP 110** ⚡



Nr. 0642. Zappel-Pokémon. Größe: 1,5 m. Gewicht: 61,0 kg.

Fähigkeit: Widriges Wetter
Solange dieses Pokémon in der Aktiven Position ist, verhindere allen Schaden, der den Pokémon auf deiner Bank durch Attacken von Pokémon deines Gegners zugefügt wird.

Gigantischer Blitz 140
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 90 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: ⚡ | Rückzug: ⚡

Illust. GOSSAN
© 08/18 070/197

BASIS Bubungus **KP 50** ⚡



Nr. 755. Lamenzen-Pokémon. Größe: 0,2 m. Gewicht: 1,5 kg.

Schlafspore 10
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: ⚡ | Rückzug: ⚡

Illust. MPC Film
© 2023 Pokémon

BASIS Glumanda **KP 60** ⚡



Nr. 004. Echse-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 8,5 kg.

Waghalsiger Sturmangriff 20
Dieses Pokémon fügt sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: ⚡ | Rückzug: ⚡

Illust. MPC Film
© 2023 Pokémon

PHASE 1 Arkani **KP 120** ⚡

Entsteht aus Pukano



Nr. 009. Legendar-Pokémon. Größe: 1,9 m. Gewicht: 155,0 kg.

Fähigkeit: Sicherheitsdienst
Solange dieses Pokémon dein Aktives Pokémon ist, werden jedem deiner Pokémon durch Attacken deines Gegners 30 Schadenspunkte weniger zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Scharfe Fänge 90

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: ⚡ | Rückzug: ⚡

Illust. MPC Film
© 2023 Pokémon

BASIS Strahlendes Simsalä 130

Nr. 021 Strahlendes-Pokémon Größe: 1,5 m Gewicht: 50,5 kg

Fähigkeit: Schmerzhafte Löffel
Einmal während deines Zuges kannst du bis zu 2 Schadensmarken von 1 Pokémon deines Gegners auf 1 anderes seiner Pokémon verschieben.

Gedankenherrscher 20+
Diese Attacke fügt für jede Karte auf der Hand deines Gegners 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ×2 | Resistenz: -30 | Rückzug: *

Illustration: Run Teuch
OFF: 136/197

BASIS Darkrai 130

Nr. 021 Dunkelmonst-Pokémon Größe: 1,5 m Gewicht: 50,5 kg

Dunkler Schlummer 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Nachtsturm 120
Verschiebe alle Energien von diesem Pokémon beliebig auf die Pokémon auf deiner Bank.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: Run Teuch
OFF: 136/197

BASIS Entei 130

Nr. 024 Vulkan-Pokémon Größe: 2,1 m Gewicht: 198,0 kg

Fähigkeit: Erzwingen
Solange dieses Pokémon in der Aktiven Position ist, fügen die vom Aktiven Pokémon deines Gegners eingesetzten Attacken 20 Schadenspunkte weniger zu (bevor Schwäche und Resistenz verrechnet werden).

Brandball 60+
Diese Attacke fügt für jede an dieses Pokémon angelegte Energie 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: Run Teuch
OFF: 036/197

PHASE 1 Scherox 140

Nr. 012 Käfer-Pokémon Größe: 1,8 m Gewicht: 118,0 kg

Strafende Scheren 10+
Diese Attacke fügt für jedes Pokémon deines Gegners im Spiel, das eine Fähigkeit hat, 50 Schadenspunkte mehr zu.

Zerschneider 70

Schwäche: ×2 | Resistenz: -30 | Rückzug: *

Illustration: Run Teuch
OFF: 141/197

PHASE 2 Despotar 180

Nr. 0248 Panzer-Pokémon Größe: 2,0 m Gewicht: 202,0 kg

Verheerung 30+
Diese Attacke fügt für jedes Pokémon auf der Bank deines Gegners 30 Schadenspunkte mehr zu.

Berg des Grauens 230
Lege die obersten 4 Karten deines Decks auf deinen Ablagestapel.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: hnd
OFF: 135/193

BASIS Pikachu 60

Nr. 025 Maus-Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 6,0 kg

Energiezufuhr
Lege 1 Energiekarte aus deinem Ablagestapel an dieses Pokémon an.

Elektroball 30

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: chibi
OFF: 7/15

BASIS Karpador 30

Nr. 129 Fisch-Pokémon Größe: 0,9 m Gewicht: 10,0 kg

Stillhalten
Heile 10 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: Promotions
OFF: 7/18

BASIS Enton 80

Nr. 054 Ente-Pokémon Größe: 0,8 m Gewicht: 19,6 kg

Panik 10
Dieses Pokémon ist jetzt verwirrt.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: Promotions
OFF: 7/18

BASIS Schlurp 100

Nr. 108 Schlecker-Pokémon Größe: 1,2 m Gewicht: 65,5 kg

Dauerschlecker 20+
Wirf so lang 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Diese Attacke fügt 20 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: NPC Film
OFF: 16/18

PHASE 2 Granforgita **140**

Entsteht aus dem Teilstein

Nr. 200 Teil-Pokémon Größe: 1,8 m Gewicht: 44,6 kg

Fähigkeit: Material sammeln
Du musst 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen, um diese Fähigkeit einzusetzen. Einmal während deines Zuges kannst du 3 Karten ziehen.

Spezieller Hammer **90+**
Wenn an dieses Pokémon mindestens 1 Spezial-Energie angelegt ist, fügt diese Attacke 90 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche **x2** Resistenz Rückzug

Illust. Kōji Shigenaga
41/149 ★
©2013 Pokémon

PHASE 2 Primarene **150**

Entsteht aus Mailback

Nr. 250 Teil-Pokémon Größe: 1,8 m Gewicht: 44,6 kg

Säuselstimme **30**
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schaumserenade **100**
Heile 30 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Schwäche **x2** Resistenz Rückzug

Illust. Kōji Shigenaga
41/149 ★
©2013 Pokémon

PHASE 1 Bandelby **60**

Entsteht aus Blütenstaub

Nr. 743 Hummelfliege-Pokémon Größe: 0,2 m Gewicht: 0,5 kg

Fähigkeit: Heilender Pollen
Einmal während deines Zuges (bevor du angreiffst) kannst du 20 Schadenspunkte bei 1 deiner Pokémon heilen.

Feenbrise **30**

Schwäche **x2** Resistenz **-20** Rückzug

Illust. Kōji Shigenaga
55/149 ★
©2013 Pokémon

PHASE 1 Alola-Vulnona **110**

Entsteht aus Alola-Vulpir

Nr. 038 Fuchs-Pokémon Größe: 1,1 m Gewicht: 19,9 kg

Fähigkeit: Klare Barriere
Verhindere alle Effekte von Attacken, einschließlich Schaden, die diesem Pokémon durch Pokémon-GX oder Pokémon-EX deines Gegners zugefügt werden.

Aurorastrahl **80**

Schwäche **x2** Resistenz Rückzug

Illust. Mitsuhiro Arita
28/147 ★
©2013 Pokémon

BASIC Eevee **60**

Nr. 133 Evolution-Pokémon HT: 1'00" WT: 14,3 lbs.

Curiosity
Your opponent reveals their hand.

Spin Tackle **30**
Flip a coin. If tails, this Pokémon does 10 damage to itself.

weakness **x2** resistance retreat

Illust. Kagemaru Himeno
48/68 ★
©2013 Pokémon

7進化 サンダース **HP 110**

イーブイから進化

全国図鑑No.0135 かわいポケモン 高さ:0,8m 重さ:24,0kg

ちよくげきだん
相手のポケモン1匹に、30ダメージ。〔ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。〕

とうしのいかずち **90+**
相手のバトルポケモンが「ポケモンEX・V」なら、90ダメージ追加。

弱点 **x2** 抵抗力 にける

Illust. Ryota Murayama
135/165 ★
©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

7進化 ブースター **HP 130**

イーブイから進化

全国図鑑No.0136 速のポケモン 高さ:1,0m 重さ:135,0kg

はかいび **30**
コインを1回投げオモてなら、相手のバトルポケモンについているエネルギーを1個運び、トラッシュする。

とうしのもうか **90+**
相手のバトルポケモンが「ポケモンEX・V」なら、90ダメージ追加。

弱点 **x2** 抵抗力 にける

Illust. Ryota Murayama
136/163 ★
©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

7進化 ガラガラ **HP 120**

イーブイから進化

全国図鑑No.0106 怪れポケモン 高さ:1,7m 重さ:45,0kg

ボーンスロー **30**
相手のベンチポケモン1匹にも、30ダメージ。〔ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。〕

そこぞから **120**
次の自分の番、このポケモンはワザが使えない。

弱点 **x2** 抵抗力 にける

Illust. Shingo Kamoto
105/165 ★
©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Monozyto **HP 40**

Nr. 372 Zellen-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 3,0 kg.

Ramme **20**

Legen Sie 2 Schadensmarken auf 1 Pokémon auf der Bank Ihres Gegners.

Schwäche: **×2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: *****

Illustration: Takanashi

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Mitodos **HP 70**

Nr. 578 Zellen-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 8,0 kg.

Zellenspeer **20**

Legen Sie 2 Schadensmarken auf 1 Pokémon auf der Bank Ihres Gegners.

Schwäche: **×2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: *****

Illustration: Takanashi

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 Gardevoir **HP 150**

Nr. 282 Übermorgen-Pokémon. Größe: 1,6 m. Gewicht: 48,4 kg.

Finesse

Du musst 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen, um diese Fähigkeit einzusetzen. Einmal während deines Zuges kannst du 2 Karten ziehen.

Magischer Schuss **120**

Schwäche: **×2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: *****

Illustration: Mochizuki

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Ekans **HP 60**

Nr. 623 Schlange-Pokémon. HT: 6'07" WT: 15,2 lbs.

Wrap **10**

Flip a coin. If heads, discard an Energy from your opponent's Active Pokémon.

Schwäche: **×2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: *****

Illustration: Takanashi

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Koffing **HP 60**

Nr. 109 Poison Gas Pokémon. HT: 2'00" WT: 2,2 lbs.

Tackle **20**

Schwäche: **×2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: *****

Illustration: Sato

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Traumato **HP 70**

Nr. 095 Hypnose-Pokémon. Größe: 1,0 m. Gewicht: 32,4 kg.

Psychieb **10**

Hypnotischer Strahl **20**

Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Schwäche: **×2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: *****

Illustration: Souchiro

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Lunastein **HP 90**

Nr. 337 Meteoriten-Pokémon. Größe: 1,0 m. Gewicht: 168,0 kg.

Kreiszug

Legen Sie 1 Karte aus Ihrer Hand auf Ihren Ablagestapel. Wenn Sie das machen, ziehen Sie 3 Karten.

Mondkinese **30+**

Diese Attacke fügt für jede an dieses Pokémon angelegte Energie 30 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: **×2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: *****

Illustration: Takanashi

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Nebulak **HP 40**

Nr. 094 Gas-Pokémon. Größe: 1,3 m. Gewicht: 0,1 kg.

Hinterhältiger Fall

Legen Sie 1 Schadensmarke auf das Aktive Pokémon deines Gegners.

Schwäche: **×2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: *****

Illustration: Takanashi

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Grolldra **HP 60**

Nr. 883 Magusart-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 2,0 kg.

Waghalsiger Sturmangriff **30**

Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: **×2** | Resistenz: **-30** | Rückzug: *****

Illustration: Takanashi

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Psiaugon** **KP 90**

Entwickelt sich aus Psiau



Nr. 678 Teilungs-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 8,3 kg

Fähigkeit: Einladende Ohren
Wenn du dieses Pokémon aus deiner Hand spielst, um 1 deiner Pokémon während deines Zuges zu entwickeln, kannst du dein Deck nach bis zu 2 Unterstützertkarten durchsuchen, sie deinem Gegner zeigen und sie auf deine Hand nehmen. Mische anschließend dein Deck.

Super-Psischlag **80**

Schwäche: **×2** / Resistenz: **-30** / Rückzug: **+**

Illustration: Yoko Kato
© 2023 Pokémon. Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Owei** **KP 60**



Nr. 102 Ei-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 1,5 kg

Mentale Blockade **20**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf ist das Aktive Pokémon deines Gegners jetzt paralytisch.

Schwäche: **×2** / Resistenz: **-30** / Rückzug: **+**

Illustration: Taro
© 2023 Pokémon. Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Kokowei** **KP 130**

Entwickelt sich aus Owei



Nr. 103 Ei-Pokémon. Größe: 2,0 m. Gewicht: 120,0 kg

Mächtiger Sturm **20+**
Diese Attacke fügt für jede an alle deine Pokémon angelegte Energie 20 Schadenspunkte zu.

Zertrampeln **100**

Schwäche: **×2** / Resistenz: **-30** / Rückzug: **+**

Illustration: Taro
© 2023 Pokémon. Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Hypno** **KP 110**

Entwickelt sich aus Traumatt



Nr. 087 Hypnose-Pokémon. Größe: 1,6 m. Gewicht: 75,6 kg

Psyruf
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Phase-1-Pokémon und lege sie auf deine Bank. Mische anschließend dein Deck.

Zen-Kopfstoß **90**

Schwäche: **×2** / Resistenz: **-30** / Rückzug: **+**

Illustration: Shiro Kato
© 2023 Pokémon. Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Togepi** **KP 50**



Nr. 0125 Zackerball-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 1,5 kg

Jammerstimme
Wähle 1 zufällige Karte aus der Hand deines Gegners. Dein Gegner zeigt dir jene Karte und mischt sie in sein Deck.

Rolltackle **20**

Schwäche: **×2** / Resistenz: **-30** / Rückzug: **+**

Illustration: Naomasa Yoshida
© 2023 Pokémon. Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Togekiss** **KP 150**

Entwickelt sich aus Togepi



Nr. 0468 Jubiläum-Pokémon. Größe: 1,5 m. Gewicht: 38,0 kg

Fähigkeit: Kostbares Geschenk
Einmal am Ende deines Zuges (nachdem du angegriffen hast) kannst du diese Fähigkeit einsetzen. Ziehe so lange Karten, bis du 8 Karten auf deiner Hand hast.

Kraftwirbel **110**
Verschiebe 1 Energie von diesem Pokémon auf 1 Pokémon auf deiner Bank.

Schwäche: **×2** / Resistenz: **-30** / Rückzug: **+**

Illustration: Camo Nishida
© 2023 Pokémon. Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Phandra** **KP 90**

Entwickelt sich aus Grolldra



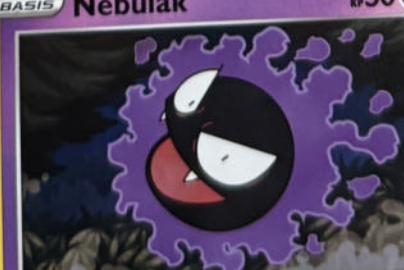
Nr. 886 Betrüger-Pokémon. Größe: 1,4 m. Gewicht: 11,0 kg

Spukschuss **40**

Schwäche: **×2** / Resistenz: **-30** / Rückzug: **+**

Illustration: Shiro Kato
© 2023 Pokémon. Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Nebulak** **KP 50**



Nr. 092 Gas-Pokémon. Größe: 1,0 m. Gewicht: 0,1 kg

Schlafimpuls **10**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf schläft das Aktive Pokémon deines Gegners jetzt.

Schwäche: **×2** / Resistenz: **-30** / Rückzug: **+**

Illustration: Naomasa Yoshida
© 2023 Pokémon. Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Psiana** **KP 110**

Entwickelt sich aus Evoli



Nr. 0126 Jucken-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 28,5 kg

Psycho-Ansturm **30+**
Diese Attacke fügt für jede Schadensmarke auf dem Aktiven Pokémon deines Gegners 10 Schadenspunkte mehr zu.

Mentale Blockade **60**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf ist das Aktive Pokémon deines Gegners jetzt paralytisch.

Schwäche: **×2** / Resistenz: **-30** / Rückzug: **+**

Illustration: Camo Nishida
© 2023 Pokémon. Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Girafarig KP 90

Nr. 203 Langhals-Pokémon Größe: 1,5 m Gewicht: 41,5 kg

Zweifachzug
Ziehe 2 Karten.

Psystrahl 30
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Illustration: Minor Parker
063/159

Sein Schweif hat ein eigenes Gehirn. Achtung! Kommt du ihm zu nahe, kann es dich rechen und beißen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Pygraulon KP 60

Nr. 605 Grip-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 9,0 kg

Kopfnuss 20

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Illustration: Shigenori Hagihira
079/195

Wenn es in der Nähe ist, beginnen Fernseher zu flackern und fremdartige Landschaften zu zeigen. Diese stellen angeblich seine Heimat dar.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Palimpalim KP 70

Nr. 358 Windspiel-Pokémon Größe: 0,6 m Gewicht: 1,0 kg

Verträumter Klang
Wenn während des nächsten Zuges deines Gegners 1 Energiekarte aus der Hand deines Gegners an das Verteidigende Pokémon angelegt wird, schläft jenes Pokémon.

Herunterhängen 30

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Illustration: Naoya Kimura
074/195

Es setzt Ultraschallwellen frei, während es sich vom Wind über große Distanzen tragen lässt.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Vulpix **KP 60**

Nr. 0043, Feuer-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 8,8 kg

Glühen 10

Konfustrahl 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Illustration: Shirogane
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Vulnona **KP 110**

Nr. 008, Feuer-Pokémon, Größe: 1,1 m, Gewicht: 19,9 kg

Hypnotischer Blick
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Sengender Atem 120
Während deines nächsten Zuges kann dieses Pokémon nicht angreifen.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Illustration: Shirogane
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Vulnona **KP 120**

Nr. 008, Feuer-Pokémon, Größe: 1,1 m, Gewicht: 19,9 kg

Fähigkeit **Weg des neuschweifigen Fuchses**
Die Rückzugskosten jedes deiner Pokémon, an das mindestens 1 -Energie angelegt ist, verringern sich um .

Flammenschweif 60

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Illustration: Shirogane
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Feurigel **KP 60**

Nr. 155, Feuer-Pokémon, Größe: 0,3 m, Gewicht: 7,9 kg

Energielader
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Basis-Energiekarten, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Glühende Kohlen 10

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Illustration: Shirogane
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Igelavar **KP 90**

Nr. 156, Vulkan-Pokémon, Größe: 0,9 m, Gewicht: 19,0 kg

Tackle 20

Flackern 40

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Illustration: Paul Kobayashi
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Fukano **KP 70**

Nr. 0058, Stachel-Pokémon, Größe: 0,7 m, Gewicht: 19,0 kg

Unermüdliche Flammen 30x
Wirf so lange 1 Münze, bis sie Zahl zeigt. Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Illustration: Shirogane
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Fukano **KP 90**

Nr. 0058, Stachel-Pokémon, Größe: 0,7 m, Gewicht: 19,0 kg

Flackern 10

Ramme 20

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Illustration: Shirogane
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Arkani **KP 140**

Nr. 059, Legendar-Pokémon, Größe: 1,9 m, Gewicht: 155,0 kg

Flammenumhang 30
Lege 1 -Energiekarte aus deinem Ablagestapel an dieses Pokémon an.

Kampf-Tackle 100+
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners ein Pokémon- ist, fügt diese Attacke 100 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Illustration: OKACHERZ
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Flamiau** **KP 70**

Nr. 725 Feuerkätzchen-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 4,3 kg.

Nagen 10

Repressalie 20x

Diese Attacke fügt für jede Schadensmarke auf diesem Pokémon 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Natsuki Tate

Es schmeißt sein Fell zwischen pro Jahr. Wenn es tagsüber schlafen kann, steckt es seinen Körper im Brand, um seine alten Flackeln loszuwerden.

020/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Miezunder** **KP 80**

Nr. 726 Feuerkätzchen-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 25,0 kg.

Mutige Krallen 40

Wenn dieses Pokémon während des nächsten Zuges deines Gegners volle KP hat und durch Schaden einer Attacke kampfunfähig wurde, wird dieses Pokémon nicht kampfunfähig und seine verbleibenden KP sind gleich 10.

Glühen 70

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. GIDORA

Es hat seine Mahne aufgestellt. Bedeutet dies, dass es gute Dinge ist. Geht es ihm jedoch so schlecht, hängt sie schlief nach hinten herab.

031/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Fuego** **KP 170**

Nr. 117 Leucht-Pokémon. Größe: 1,8 m. Gewicht: 81,0 kg.

Geheimattacke

Wähle 1 Attacke einer vorangegangenen Entwicklung dieses Pokémon und setze sie als diese Attacke ein.

Flackerschuss 180

Lege alle Energien von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Maki Ishikawa

Entfernt seine Kampfswolle. Steuert die Flammen um seine Mähne noch heftiger auf.

032/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Glumanda** **KP 60**

Nr. 0004 Echsen-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 8,5 kg.

Hitze-Tackle 30

Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. GDM

Von Geburt an brennt die Flamme auf seiner Schwanzspitze. Sobald sie verglimmt, erlischt auch sein Lebenslicht.

026/197

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Glutexo** **KP 90**

Nr. 0005 Flammen-Pokémon. Größe: 1,1 m. Gewicht: 19,0 kg.

Hitze-Tackle 70

Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Ryota Murayama

Steigert es sich in einen Kampf hinein, spuckt es Flammen, die alles in seiner Umgebung niederbrennen.

027/197

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Fynx** **KP 60**

Nr. 653 Fuchs-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 9,4 kg.

Führen

Durchsuche dein Deck nach 1 Unterstützertkarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Glühende Kohlen 10

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Tysane vonstube

Anstelle eines Snacks kaut es unterwegs auf seinem Zweig herum. Es schreckt Gegner ab, indem es über seine Ohren heiße Luft ausstößt.

025/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

[illegible]

PHASE 1

Firnontor

KP 130

Entwickelt sich aus Schneppke

Nr. 362 Artido-Pokémon Größe: 1,5 m. Gewicht: 256,5 kg.

Biss
60

Großmaul
130+

Wenn du Frida während dieses Zuges aus deiner Hand gespielt hast, fügt diese Attacke 130 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche x2 Resistenz

Rückzug

flucht: Scar

F 042/195 ♦

Seinen Einkörper bringt nichts zum Schmelzen, auch Feuer nicht. Es kann Feuchtigkeit in der Luft sofort in Eis verwandeln.

©2022 Pokémon Nintendo/Creatures/GAME FRANK

BASIS
Galar-Pantimos
80

Nr. 122, Serie-Pokémon, Größe: 1,4 m, Gewicht: 56,8 kg

Klaps
10

Aufspüren

Durchsuche dein Deck nach 1 Itemkarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Schwäche x2 / Resistenz

Rückzug

Illegale Shiganeri Png!
Es erzeugt mit seinen Sohlen kalte Luft, die am Boden gefriert. Auf dieser Eisschicht übt es den ganzen Tag lang seinen Steptanz aus.

030/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Karnimani KP 70

Regenplatscher

Regenplatscher ist ein Krieger-Pokémon. Größe: 0,6 m, Gewicht: 9,3 kg.

Regenplatscher 20

Schwäche ⚔️ x2 **Resistenz** 🌿

Rückzug 🗑️

Ilush, Misse

053/264

Seine starken Kiefer können alles zermalmen. Selbst sein Trainer muss sich vor ihm in Acht nehmen.

BASIS Legios **KP 110**

Nr. 0670 Normaltypen-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 8,0 kg

Kopfnuss 20

Waghalsiger Team-Sturmangriff 70+
Wenn sich Legios auf deiner Bank befindet, fügt diese Attacke 90 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
© 2013 Pokémon. Nintendo/Creatures Inc. GAMES IRELAND

BASIS Mobtiff **KP 60**

Nr. 0166 Kämpfertypen-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 16,0 kg

Hinterhalt 10+
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
© 2013 Pokémon. Nintendo/Creatures Inc. GAMES IRELAND

BASIS Mabula **KP 60**

Nr. 726 Larve-Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 4,4 kg

Elektrisches Signal
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 -Pokémon, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Korkenzieherhieb 30

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
© 2013 Pokémon

BASIS Kastador **KP 60**

Nr. 597 Geistes-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 18,0 kg

Dauerrollen 20
Wirf so lang 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Diese Attacke fügt 20 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: x2 Resistenz: -20 Rückzug:

ILLUSTRATION: Shigenori Nagai
© 2013 Pokémon

PHASE 1 Zwirrklop **KP 90**

Nr. 356 Kämpfertypen-Pokémon Größe: 1,4 m Gewicht: 30,6 kg

Schwarz vor Augen 30
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche: x2 Resistenz: -30 Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
© 2013 Pokémon. Nintendo/Creatures Inc. GAMES IRELAND

PHASE 1 Parfinesse **KP 90**

Nr. 681 Duft-Pokémon Größe: 0,8 m Gewicht: 15,5 kg

Stechender Geruch
Wirf 2 Münzen. Wenn eine oder beide Münzen Kopf zeigen, zeigt dein Gegner dir seine Handkarten. Wähle pro Kopf 1 Karte, die du dort findest. Dein Gegner mischt jene Karten in sein Deck.

Wunderbares Duftwasser 30
Wirf 1 Münze. Wähle bei Kopf einen Speziellen Zustand. Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt von jenem Speziellen Zustand betroffen.

Schwäche: x2 Resistenz: -20 Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
© 2013 Pokémon

BASIS Zubat **KP 50**

Nr. 041 Fliegertypen-Pokémon Größe: 0,8 m Gewicht: 7,5 kg

Biss 10

Giftschock 20+
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners vergiftet ist, fügt diese Attacke 50 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 Resistenz: -20 Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
© 2013 Pokémon



BASIS Tangela 80

Nr. 114 Ranken-Pokémon Größe: 1,0 m, Gewicht: 33,0 kg

Verprügler 10

Rankenhieb 60

Schwäche × 2 Resistent Rückzug

Quelle: Kanyoshi
006/159

Seine wahre Gestalt ist weiterhin ein Mysterium, da sie von Ranken verwickelt wird, die unauffällig nachwachsenden, selbst wenn sie abreißen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sichlor 80

Nr. 123 Maria-Pokémon Größe: 1,5 m, Gewicht: 56,0 kg

Schallschnitt 10

Lege 1 Spezial-Energie vom Aktiven Pokémon deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Schwäche × 2 Resistent Rückzug

Illustration: Norumi Sato
006/159

Mit jedem Kampf werden seine Sicheln scharfer. Es kann selbst einen massiven Baumstamm mit nur einem Schnitt zerteilen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Webarak 60

Nr. 167 Kaderwurf-Pokémon Größe: 0,5 m, Gewicht: 6,5 kg

Käferbiss 30

Schwäche × 2 Resistent Rückzug

Quelle: Kanyoshi
003/195

Das Gift an seinen Mundwerkzeugen ist nicht sonderlich stark, jedoch ausreichend, um Beute zu schwächen, die ihm ins Netz gegangen ist.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Fermicula 110

Nr. 632 Einarmen-Pokémon Größe: 0,3 m, Gewicht: 33,0 kg

Nach Energie graben

Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Basis-Energiekarten, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Biss 50

Schwäche × 2 Resistent Rückzug

Illustration: Yuya Oka
013/195

Es legt seine Eier im hintersten Winkel des Nests. Wenn es von Farnfräßen bedroht wird, wehrt es sich mit seinen kräftigen Kiefern.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Zirpurze 60

Nr. 461 Ziegen-Pokémon Größe: 0,4 m, Gewicht: 2,4 kg

Stolperer 10+

Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche × 2 Resistent Rückzug

Illustration: Shigenori Negishi
010/159

Wenn seine zwei Antennen sich berühren, erklingt ein Ruf wie das Spiel eines Xylophons.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Viridium 110

Nr. 640 Wiesen-Pokémon Größe: 2,0 m, Gewicht: 200,0 kg

Viererpakt 20+

Wenn sich Kobalium, Terrakium und Keldeo auf deiner Bank befinden, fügt diese Attacke 70 Schadenspunkte mehr zu.

Blattsauger 50

Heile 20 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Schwäche × 2 Resistent Rückzug

Quelle: Kandi Saitou
014/195

Eine Legende berichtet davon, wie Viridium einst mit Kobalium und Terrakium unermüdlich die Pokémon Einals vor den Menschen beschützte.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE I Maskeregen 100

Nr. 0284 Augen-Pokémon Größe: 0,8 m, Gewicht: 3,0 kg

Panikmuster

Wirf so lange 1 Münze, bis sie Zahl zeigt. Lege pro Kopf 1 zufällige Karte aus der Hand deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Käfergebrumm 70

Schwäche × 2 Resistent Rückzug

Illustration: Hary Akasaka
007/197

Dank seiner vier Flügel kann es frei in alle Richtungen fliegen, sogar seitwärts und rückwärts.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Lilminip 50

Nr. 548 Wurzel-Pokémon Größe: 0,3 m, Gewicht: 6,6 kg

Ramme 10

Plumps 20

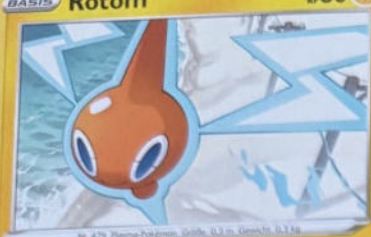
Schwäche × 2 Resistent Rückzug

Illustration: HYOGONOSUKI
009/195

Ein Aufguss aus den sonnengetrockneten Blättern seines Hauptes schmeckt zwar bitter, ist jedoch als wirksames Mittel gegen Müdigkeit sehr geschätzt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Rotom HP 80 ⚡



Nr. 479. Plasma-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 0,1 kg.

★ **Überholung**
Mische deine Handkarten in dein Deck. Ziehe anschließend 6 Karten.

⚡ ★ **Flotter Sprung** 80

Schwäche: ⚡ × 2 / Resistenz: / Rückzug: ★

Illust. Takanashi Akira
053/195

Die Erfindung eines jungen Tuffens hat zu der Herstellung verschiedener Geräte geführt, die das Potenzial von Rotom nutzen können.

BASIS Britzigel HP 80 ⚡



Nr. 871. Sengel-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 1,0 kg.

★ **Familienruf**
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Basis-Pokémon und lege sie auf deine Bank. Mische anschließend dein Deck.

⚡ ★ **Dauerrollen** 30+
Wirf so lange 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte mehr pro Kopf zu.

Schwäche: ⚡ × 2 / Resistenz: / Rückzug: ★

Illust. Seta Toru
056/159

Aus dem Spitzens seiner Stacheln setzt es Elektrizität frei. Mit seinen scharfen Zähnen schubst es Algen von Steinen ab und frisst sie.

BASIS Pikachu HP 70 ⚡



Nr. 005. Maus-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 6,0 kg.

⚡ **Pika-Schlag** 20+
Wenn 1 deiner Dedenne während deines letzten Zuges Dede-Kurzschluss eingesetzt hat, fügt diese Attacke 180 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: ⚡ × 2 / Resistenz: / Rückzug: ★

Illust. Saitoh Shiro Gouji
049/195

In stärker die Elektrizität ist, die Pikachu produziert, desto weicher und elastischer sind seine Backentaschen.

PHASE 1 Raichu HP 120 ⚡



Nr. 026. Maus-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 10,0 kg.

★ **Überfallfunke** 40+
Wenn dein Gegner während dieses Spiels seine **VSTAR**-Power eingesetzt hat, fügt diese Attacke 100 Schadenspunkte mehr zu.

⚡ ⚡ ★ **Stromball** 120

Schwäche: ⚡ × 2 / Resistenz: / Rückzug: ★

Illust. Magami Mizuhito
050/195

Sein langer Schweif dient ihm zur Erdung. So bleibt es von der lähmenden Wirkung von Hochspannung selbst verschont.

BASIS Pikachu HP 70 ⚡



Nr. 0025. Maus-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 6,0 kg.

★ **Heuler**
Während des nächsten Zuges deines Gegners fügen die Attacken des Verteidigenden Pokémon 20 Schadenspunkte weniger zu (bevor Schwäche und Resistenz verrechnet werden).

⚡ ★ **Pikaschuss** 30

Schwäche: ⚡ × 2 / Resistenz: / Rückzug: ★

Illust. OKACHEKE
062/193

Ist es wütend, entlädt sich augenblicklich die Elektrizität, die es in seinen Backentaschen gespeichert hat.

BASIS Magnetilo HP 60 ⚡



Nr. 0081. Magnet-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 6,0 kg.

⚡ **Ramme** 10

★ ★ **Geschwindigkeitsball** 20

Schwäche: ⚡ × 2 / Resistenz: / Rückzug: ★

Illust. Minakawa Fumiko
063/197

Die seitlichen Module halten es in der Luft, indem sie mit elektromagnetischen Wellen die Schwerkraft überlisten.

BASIS Magnetilo HP 60 ⚡



Nr. 0081. Magnet-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 6,0 kg.

★ **Magnettausch**
Tausche dieses Pokémon gegen 1 Pokémon auf deiner Bank aus.

⚡ **Elektroball** 10

Schwäche: ⚡ × 2 / Resistenz: / Rückzug: ★

Illust. KITOTAKA OSHIYAMA
063/198

Es bewegt sich schwebend. Seine Magnete an den Seiten senden unter anderem elektromagnetische Wellen aus.

たね ビリリダマ HP 60 ⚡



全長約10cm. 重さ約10g. 高さ約10cm. 重さ約10g.

⚡ **ローリングアタック** 10+
コインを1回投げオモテなら、20ダメージ追加。

Illust. nagimiso
100/165

転がって移動するので、地面がデコボコだと、シヤッで転がります。

PHASE 1 Luxio KP 80 ⚡

Entwickelt sich aus Sheinux

FLIEßENDER ANGRIFF

Nr. 404 Fackel-Pokémon, Größe: 0,9 m, Gewicht: 30,3 kg

Sprungtritt
Diese Attacke fügt 1 Pokémon deines Gegners 30 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Kopf-Blitz 50

Schwäche: ×2 Resistenz: Rückzug: *

Illustration: Shōjiroshi

041/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sheinux KP 60 ⚡

FLIEßENDER ANGRIFF

Nr. 403 Fackel-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 9,5 kg

Rückwärtskick 20

Schwäche: ×2 Resistenz: Rückzug: *

Illustration: Minor Nakai

039/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sheinux KP 60 ⚡

Donnerrüttler 30

Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ×2 Resistenz: Rückzug: *

Illustration: 0313

040/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Eguana KP 70 ⚡

Statischer Schock 10

Rückwärtskick 20

Schwäche: ×2 Resistenz: Rückzug: *

Illustration: Osvaldo KATO

049/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Cubone HP 60



Nr. 104. Stein-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 14,5 kg.

Sharpshooting 10
This attack does 20 damage to 1 of your opponent's Pokémon. (Don't apply Weakness and Resistance for Benched Pokémon.)

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. Hironaka
PAL 130/153

This skull is really hard to beat. It's that of its dead mother. According to some, it will evolve when it comes to terms with the pain of her death.

PHASE 1 Digdri HP 90



Nr. 0051. Maschen-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 3,3 kg.

Schaufler 50
Wirf 1 Münze. Verhindere bei Kopf während des nächsten Zuges deines Gegners allen Schaden durch und alle Effekte von Attacken, die diesem Pokémon zugefügt werden.

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. Mohr
OFF 104/197

Seine drei Köpfe bewegen sich abwechselnd hintereinander, um das Erdreich um sich herum zu lockern und leichter graben zu können.

BASIC Wuffels HP 60



Nr. 144. Wirbel-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 9,2 kg.

Ausführen
Wirf 1 Münze. Tausche bei Kopf 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners gegen sein Aktives Pokémon aus.

Schmetterkick 20

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. OKACHE
OFF 073/159

Es ist zwar sehr zutraulich, aber wegen seiner Augenbedeckung zu berühren weist seine Tränung aus der Zeit zu einem kurzlichen Vorwand.

BASIC Larvitar HP 70



Nr. 006. Stein-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 24,0 kg.

Doppelstich 10x
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 10 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. Hironaka
PAL 130/153

Es wird viel von Eddreich geboren. Hat es einen Berg Erde gebissen, verpuppt sich dieses Pokémon.

PHASE 1 Pupitar HP 80



Nr. 0247. Hartschalen-Pokémon. Größe: 1,2 m. Gewicht: 152,0 kg.

Steinwurf 20

Explosiver Tackle 60
Diese Attacke fügt auch 1 Pokémon auf deiner Bank 20 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. Sawachiro Genjima
OFF 106/197

Diese Puppe katapultiert sich in die Luft, indem sie Gas ausstößt, das sich in ihrem Körper angestaut hat, und sorgt so für Unruhe.

BASIC Sonnenfel HP 90



Nr. 338. Meteo-Pokémon. Größe: 1,2 m. Gewicht: 154,0 kg.

Fähigkeit Sonnenenergie
Einmal während deines Zuges kannst du 1 -Energiekarte aus deinem Ablagestapel an 1 deiner Lunastein anlegen.

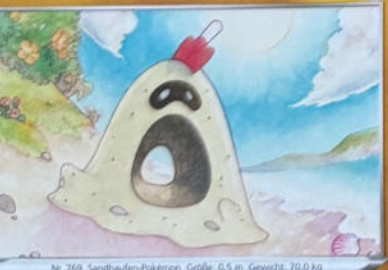
Rundumangriff 50

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. OKACHE
OFF 069/159

Es rotiert um die eigene Achse und strahlt dabei sonnenähnliches Licht aus, mit dem es den Gegner blendet.

BASIC Sankabuh HP 80



Nr. 769. Sandhaufen-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 70,0 kg.

Bedrängen 10
Während des nächsten Zuges deines Gegners kann sich das Verteidigende Pokémon nicht zurückziehen.

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. Saka
OFF 099/195

Es entstand aus einem Sandhaufen, in den der Groll eines Verstorbenen fuhr. Die Schaufel auf Sankabuh's Kopf ist sein größter Schatz.

BASIC Onix HP 110



Nr. 095. Fels-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 210,0 kg.

Schutzdruck 30
Während des nächsten Zuges deines Gegners werden diesem Pokémon durch Attacken 30 Schadenspunkte weniger zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Steinwurf 90

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. KENCHIRO ITO
OFF 138/264

Es hockt sich mit 80 km/h durch das Erdreich, indem es seinen massiven, rauen Körper dreht und windet.

PHASE 1 Anorith HP 90



Nr. 347. Urgarnier-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 12,5 kg.

Fossilabwurf 30+
Du kannst 1 Unbekanntes Fossil-Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen. Wenn du das machst, fügt diese Attacke 120 Schadenspunkte mehr zu.

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. Mitsuhiro Arita
OFF 095/195

Es wurde aus einem Fossil wiederbelebt. Vor circa 100 Millionen Jahren war es im Meer zu Hause, wo es mit seinen beiden Klauen auf Jagd ging.

BASIS Riolu KP 60



Nr. 447, Wasser-Pokémon, Größe: 0,2 m, Gewicht: 20,2 kg

Fußkick 50

Schwäche: x2, Resistenz, Rückzug

Illustration: Kenji Eno

Es besitzt so viel Ausdauer, dass es die ganze Nacht rennen könnte. Wer mit ihm spazieren gehen will, kann nur so schnell mit ihm Schritt halten.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Phanpy KP 80



Nr. 211, Langarm-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 83,5 kg

Zurückschlagen 10+

Wirft 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2, Resistenz, Rückzug

Illustration: Masao Kimura

Trotz seiner geringen Größe ist es stark. Es kann einem Erwachsenen mühelos auf dem Rücken tragen.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Donphan KP 150



Nr. 232, Felsen-Pokémon, Größe: 1,3 m, Gewicht: 120,0 kg

Rollkoller 110

Wenn sich dieses Pokémon während dieses Zuges entwickelt hat, hat diese Attacke keine Auswirkungen.

Riesenbeißer 170

Schwäche: x2, Resistenz, Rückzug

Illustration: Anzaki Dynamis

Je größer und länger die Stacheln, desto höher ist der Rang in der Herde, durch das dauert lange.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Menki KP 60



Nr. 600, Schweinchen-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 28,0 kg

Fußkick 10

Herunterhängen 30

Schwäche: x2, Resistenz, Rückzug

Illustration: Kenji Eno

Es lebt mit Artgenossen in Baumkronen. Verliert es sie aus den Augen, wird es vor Einsamkeit sofort zornig.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Rasaff KP 110



Nr. 0057, Schweinchen-Pokémon, Größe: 1,0 m, Gewicht: 32,0 kg

Fußkick 30

Trommler 60+

Wirft 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 60 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2, Resistenz, Rückzug

Illustration: Shin Nishimura

Spürt Rasaff, dass jemand es anblickt, wird es rävend vor Wut. Es verfolgt jeden, der es wagt, seinen Blick zu erwidern.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Riolu KP 60



Nr. 447, Wasser-Pokémon, Größe: 0,2 m, Gewicht: 20,2 kg

Fußkick 50

Schwäche: x2, Resistenz, Rückzug

Illustration: Kenji Eno

Es besitzt so viel Ausdauer, dass es die ganze Nacht rennen könnte. Wer mit ihm spazieren gehen will, kann nur so schnell mit ihm Schritt halten.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Georok KP 110



Nr. 075, Gestein-Pokémon, Größe: 1,0 m, Gewicht: 105,0 kg

Tackle 30

Felsenquetscher 70

Schwäche: x2, Resistenz, Rückzug

Illustration: AKIRA EGAWA

Es bewegt sich rollend über Abhänge fort. Stürzt es versehentlich in einen Fluss, sprengt es sich in einen Verfallungskeil in die Luft.

© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Glibunkel **HP 80**



№. 453 Schwimm-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 110 kg.

Korkenzieherhieb 30

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug: | | | | | | | | | | | | | |

Illust. Shin Higashimura

Es schaut leicht Gegenüber mit Linsen aus, die es mit seinen Fingern leicht verschieben kann. Wenn es sich bewegt, sieht es aus, als wäre es mit einem Luftstrahl.

079/191

PHASE 1 Toxiquak **HP 120**



№. 454 Schwimm-Pokémon. Größe: 1,3 m. Gewicht: 41,4 kg.

Durchbohren 30

Hechtender Kinnhaken 120

Während des nächsten Zuges dieses Gegners werden diesem Pokémon durch Attacken 50 Schadenspunkte mehr zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug: | | | | | | | | | | | | | |

Illust. Uto

Es nähert sich springend seinem Gegner und bohrert seine giftigen Klauen in ihn hinein. Schon ein kleiner Kratzer lässt den Gegner K.O. gehen.

110/195

ベトベター **HP 80**



№. 552 Schleim-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 30,0 kg.

べっとりプレス 10

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、にげるためのエネルギーが、1個ぶん多くなる。

Illust. Masato Nishio

ベトベターがポケモンになった。強い場所に来て、のびのびと育ちたい。

088/165

進化化 ベトベトン **HP 150**



№. 553 Schleim-Pokémon. Größe: 1,2 m. Gewicht: 30,0 kg.

ベトベージェイル 30

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、ワザを使うためのエネルギーとにげるためのエネルギーが、それぞれ*エネルギー1個ぶん多くなる。

ヘドロぼくだん 180

Illust. Nishio Nishio

強い、ヘドロが、攻撃に、まわりつく。足跡に、踏んただけで、毒に、侵される。

089/165

PHASE 1 Rokkaiman **HP 90**



№. 554 Wüstenkrok-Pokémon. Größe: 1,0 m. Gewicht: 33,4 kg.

Biss 20

Ausbaggern

Lege die obersten 3 Karten des Decks deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug: | | | | | | | | | | | | | |

Illust. Shin Higashimura

Einen Teil seiner Beute vergräbt es als Notration im Sand. Auf sie greift es zurück, wenn es von einer erfolglosen Jagd zurückkehrt.

079/159

PHASE 1 Rokkaiman **HP 100**



№. 555 Wüstenkrok-Pokémon. Größe: 1,0 m. Gewicht: 33,4 kg.

Knirscher 60

Wirf 1 Münze. Lege bei Kopf 1 Energie vom Aktiven Pokémon deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug: | | | | | | | | | | | | | |

Illust. Paul Kobayashi

Da es dank seiner besonderen Augen selbst im Dunkeln gut sieht, kann es auch nachts auf die Jagd gehen, ohne sich zu verirren.

112/195

PHASE 1 Nachtara **HP 110**



№. 0187 Mondschatten-Pokémon. Größe: 1,0 m. Gewicht: 27,0 kg.

Finte

Diese Attacke fügt 1 Pokémon deines Gegners 50 Schadenspunkte zu. Der Schaden dieser Attacke wird durch Schwäche, Resistenz oder Effekte auf jenem Pokémon nicht verändert.

Pechschwarze Klinge 140

Während deines nächsten Zuges kann dieses Pokémon nicht angreifen.

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug: | | | | | | | | | | | | | |

Illust. riko

Wird es der Aura des Mondes ausgesetzt, glühen die ringförmigen Muster auf seinem Körper leicht und es erhält eine mysteriöse Kraft.

130/197



Nr. 6229: Heiden-Pokémon. Größe: 1,4 m. Gewicht: 25,0 kg

Gewagter Angriff 50+
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners ein Entwicklungs-Pokémon ist, fügt diese Attacke 70 Schadenspunkte mehr zu.

Schattenschlitzer 130
Lege 1 Energie von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel.

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Illustration: Hiroshi Watanabe
Wird man von den Flammen getroffen, drückt es aus seinem Maul Schmelze, so erleidet man eine Brandwunde, deren Schmerz nie nachlässt.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK



Nr. 745: Dull Stern-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 1,5 kg

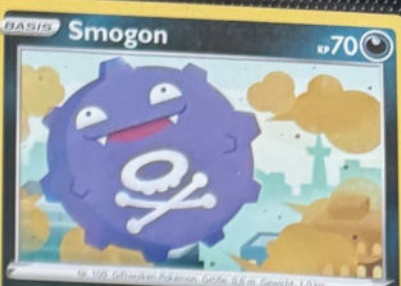
Giftschock 10+
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners vergiftet ist, fügt diese Attacke 120 Schadenspunkte mehr zu.

Dornensalve 90

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Illustration: Ligon
Um dem kalten Wasser der Catar-Region zu trotzen, bilden seine Beine eine Kuppel, deren Inneres es mittels Körpersäfte erwärmt.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK



Nr. 105: Schwärzen-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 1,0 kg

Smog 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt vergiftet.

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Illustration: nicht kudo
Angefichts waren diese nach verpesteter Luft stehenden Pokémon früher verlässliche Kämpfer in der Catar-Region anzutreffen als heute.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK



Nr. 616: Sumpfmoos-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 7,3 kg

Tackle 10

Schmelzen 20

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Illustration: Samuelsen Kanyen
Es treibt versteckt zwischen Algen durchs Meer. Nähert sich ein Pokémon, um diese zu essen, wird es von Algitt erledigt und verspeist.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK



Nr. 198: Finsternis-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 2,1 kg

Ausschwärmen
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Kramurx und lege sie auf deine Bank. Mische anschließend dein Deck.

Pikser 10

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 Rückzug:

Illustration: Ligon
Für seinen Chef geht es auf die Jagd nach glitzernden Objekten. Von vielen Menschen wird es als Überbringer des Unheils verabscheut.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK



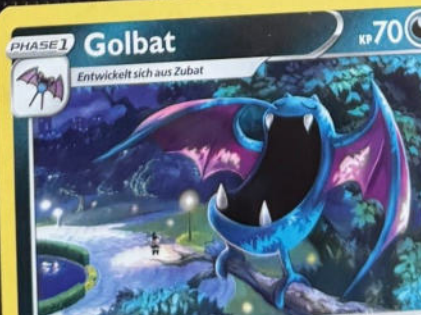
Nr. 041: Fledermaus-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 7,5 kg

Biss 10

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Illustration: Shigenori Nagishi
Über den Mund stößt es Ultraschallwellen aus, um seine Umgebung zu erkunden. So kann es selbst in engen Höhlen geschickt umherfliegen.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK



Nr. 042: Fledermaus-Pokémon. Größe: 1,6 m. Gewicht: 55,0 kg

Biss 30

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Illustration: Anzeaki Dynamic
Das Blut anderer Lebewesen ist seine Lieblingsnahrung. Man sagt, dass es das abgesaugte Blut manchmal mit hungrigen Artgenossen teilt.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Wailmer KP 110



Nr. 320. Wasser-Pokémon. Größe: 2,2 m. Gewicht: 130,0 kg.

Großer Schluck 30
Heile bei diesem Pokémon genauso viel Schaden, wie du dem Aktiven Pokémon deines Gegners zugefügt hast.

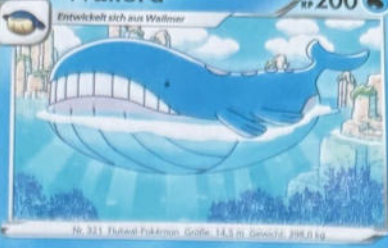
Wellenplatscher 60

Schwäche: ×2 / Resistenz: / Rückzug: *

Es jenseit Meereswälder aus den Nasenbläschen, die über seinen Rücken hängen. Außerdem jenseit es täglich eine Tonne Urin.

Illust. Shiro Tsunoda
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Wailord KP 200



Nr. 311. Wasser-Pokémon. Größe: 14,5 m. Gewicht: 398,0 kg.

Fähigkeit: Großkoloss
Diesem Pokémon werden durch Attacken 30 Schadenspunkte weniger zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Spezialwelle 120+
Wenn an dieses Pokémon mindestens 1 Spezial-Energie angelegt ist, fügt diese Attacke 120 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: ×2 / Resistenz: / Rückzug: *

Illust. Shinya Konno
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Relicanth KP 90



Nr. 365. Bestand-Pokémon. Größe: 1,0 m. Gewicht: 23,4 kg.

Fossilbergung
Mische eine beliebige Kombination aus bis zu 4 Unbekanntes Fossil- und Seltenes Fossil-Karten aus deinem Ablagestapel in dein Deck.

Aquawelle 30
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Schwäche: ×2 / Resistenz: / Rückzug: *

Dank seiner stardartigen Schuppen und mit festschließenden Schwimmbläschen kann es dem Wasserdruck der Tiefsee standhalten.

Illust. SATOSHI NAKAI
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Lapras KP 110



Nr. 0131. Transport-Pokémon. Größe: 2,5 m. Gewicht: 220,0 kg.

Hagelsturm
Diese Attacke fügt jedem Pokémon deines Gegners 10 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Polarwind 100

Schwäche: ×2 / Resistenz: / Rückzug: *

Es kommt gut mit Kälte zurecht und kann auch in eisigen Meeren problemlos schwimmen. Seine Haut fühlt sich platt und kühl an.

Illust. motozo
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Karpador KP 30



Nr. 0129. Fisch-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 10,0 kg.

Springen
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 1 Pokémon deines Gegners 10 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Schwäche: ×2 / Resistenz: / Rückzug: *

Illust. KYOTAKA OSHIYAMA
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Barschwa KP 30



Nr. 349. Fisch-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 7,4 kg.

Aufstieg
Durchsuche dein Deck nach 1 Karte, die sich aus diesem Pokémon entwickelt, und lege sie auf dieses Pokémon, um es zu entwickeln. Mische anschließend dein Deck.

Platscher 10

Schwäche: ×2 / Resistenz: / Rückzug: *

Sein unvoreilhaftes Aussehen macht es zwar unbeliebt, doch seine erstaunliche Lebenskraft hat das Interesse der Forscher an ihm geweckt.

Illust. 0313
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Froxy KP 70



Nr. 0656. Blaufrösch-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 7,0 kg.

Hüpfversuch 30
Wirf 1 Münze. Bei Zahl hat diese Attacke keine Auswirkungen.

Schwäche: ×2 / Resistenz: / Rückzug: *

Es schützt seine Haut mit feinen Blasen, die seinen Körper umhüllen. Es mag unbekümmert aussehen, behält die Umgebung aber innerlich aufmerksam im Auge.

Illust. Atsuya Uki
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK



BASIS Stollunior HP 70

Nr. 304, Jungvorn-Pokémon, Größe: 0,4 m, Gewicht: 10,0 kg

Ramme 10

Vorwagen 30
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 / Rückzug:

Illustration: Shin Nishimura
F 087/159

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Stollrak HP 90

Nr. 305, Eisgarn-Pokémon, Größe: 0,9 m, Gewicht: 120,0 kg

Konfrontieren 40

Chaos anrichten 80
Wirf so lange 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Lege pro Kopf die oberste Karte vom Deck deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 / Rückzug:

Illustration: Mino Nakai
F 088/159

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 Stollloss HP 180

Nr. 306, Eisgarn-Pokémon, Größe: 1,1 m, Gewicht: 360,0 kg

Schutzdruck 100
Während des nächsten Zuges deines Gegners werden diesem Pokémon durch Attacken 30 Schadenspunkte weniger zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Seismischer Bruch 240
Diese Attacke fügt auch jedem deiner Pokémon 30 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 / Rückzug:

Illustration: Tetsuo
F 111/198

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Klick HP 50

Nr. 569, Getriebe-Pokémon, Größe: 0,3 m, Gewicht: 21,0 kg

Rufzeichen
Durchsuche dein Deck nach 1 Pokémon, zeige es deinem Gegner und nimm es auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 / Rückzug:

Illustration: Kyohei Uemura
F 123/195

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Kliklak HP 90

Nr. 600, Getriebe-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 51,0 kg

Klikkdiskus 80x
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 80 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 / Rückzug:

Illustration: SATOSHI NAKAI
F 124/195

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Galar-Mauzinger HP 120

Nr. 863, Wägen-Pokémon, Größe: 0,8 m, Gewicht: 28,0 kg

Scharfe Krallen 30+
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 60 Schadenspunkte mehr zu.

Schlitzer 90

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 / Rückzug:

Illustration: Tetsuo
F 085/159

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Tanhel HP 60

Nr. 374, Eisenkugel-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 95,2 kg

Magnetischer Auftrieb
Durchsuche dein Deck nach 1 Karte. Mische dein Deck und lege jene Karte anschließend darauf.

Tackle 20

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 / Rückzug:

Illustration: Shin Nishimura
F 113/195

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Metang HP 100

Nr. 375, Eisenkugel-Pokémon, Größe: 1,2 m, Gewicht: 204,5 kg

Patronenhieb 30+
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte mehr pro Kopf zu.

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 / Rückzug:

Illustration: Shin Nishimura
F 118/195

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Scherox HP 130

Nr. 212, Kneifer-Pokémon, Größe: 1,1 m, Gewicht: 118,0 kg

Kreuzschere 30+
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 30 Schadenspunkte mehr zu.

Bedrohliche Krallen 80+
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners ein Basis-Pokémon ist, fügt diese Attacke 80 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 / Rückzug:

Illustration: Iokano
F 086/159

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK