

Rayquaza VMAX KP 320

FLIEGENDER ANGRIFF

Fähigkeit: Azurpuls
 Einmal während deines Zuges kannst du deine Handkarten auf deinen Ablagestapel legen und 3 Karten ziehen.

Dyna-Deonation 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 80 Schadenspunkte mehr zu.

Regel für TAG TEAMS Wenn dein Pokémon-VMAX kampfuntüchtig ist, nimmt dein Gegner 3 Preiskarten auf die Hand.

Gengar & Mimigma GX KP 240

TAG TEAM

Poltergeist 50x
 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 spielen. Wenn an dieses Pokémon mindestens 1 extra-Energie angelegt ist (zusätzlich zu den Kosten dieser Attacke), zieht jeder Spieler so lang Karten, bis er 7 Karten auf seiner Hand hat. (Du kannst pro Spiel nur 1 EX-Attacke einsetzen.)

Regel für TAG TEAMS Wenn dein TAG TEAM kampfuntüchtig ist, nimmt dein Gegner 3 Preiskarten auf die Hand.

Pikachu & Zekrom GX KP 240

TAG TEAM

Mächtiger Blitz 150
 Durchsuche dein Deck nach bis zu 3 4-Energiekarten und lege sie an 1 deiner Pokémon an. Mische anschließend dein Deck.

Doppel-Blitzschlag GX 200
 Wenn an dieses Pokémon mindestens 8 extra 4-Energien angelegt sind (zusätzlich zu den Kosten dieser Attacke), fügt diese Attacke 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners 170 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.) (Du kannst pro Spiel nur 1 EX-Attacke einsetzen.)

Regel für TAG TEAMS Wenn dein TAG TEAM kampfuntüchtig ist, nimmt dein Gegner 3 Preiskarten auf die Hand.

Celebi & Bisafloer GX KP 270

TAG TEAM

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

Solarstrahl 150

Immergrün GX 180
 Halbiere den Schaden bei diesem Pokémon. Wenn an dieses Pokémon mindestens 1 extra 0-Energie angelegt ist (zusätzlich zu den Kosten dieser Attacke), mische alle Karten aus deinem Ablagestapel in dein Deck. (Du kannst pro Spiel nur 1 EX-Attacke einsetzen.)

Regel für TAG TEAMS Wenn dein TAG TEAM kampfuntüchtig ist, nimmt dein Gegner 3 Preiskarten auf die Hand.

Blitzia GX KP 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 Schaden, die diesem Pokémon zugefügt werden. (Du kannst pro Spiel nur 1 EX-Attacke einsetzen.)

Regel für Pokémon-GX Wenn dein Pokémon-GX kampfuntüchtig ist, nimmt dein Gegner 2 Preiskarten auf die Hand.

Pikachu V KP 200

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

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfuntüchtig ist, nimmt dein Gegner 2 Preiskarten auf die Hand.

Schabelle & Masskito GX KP 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 an dieses Pokémon mindestens 7 extra-Energien angelegt sind (zusätzlich zu den Kosten dieser Attacke), nimm stattdessen 3 Preiskarten mehr. (Du kannst pro Spiel nur 1 EX-Attacke einsetzen.)

Regel für TAG TEAMS Wenn dein TAG TEAM kampfuntüchtig ist, nimmt dein Gegner 3 Preiskarten auf die Hand.

Mantidea GX KP 210

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

Solar Klinge 120
 Heile 30 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Chlorosense GX 50x
 Diese Attacke fügt 50 Schadenspunkte mal der Anzahl der an dieses Pokémon angelegten 0-Energien zu. (Du kannst pro Spiel nur 1 EX-Attacke einsetzen.)

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

Pikachu VMAX KP 310

Schweifladung 30
 Lege bis zu 3 4-Energiekarten aus deinem Ablagestapel an 1 deiner Pokémon an.

Giga-Donner 250

VMAX-Regel Wenn dein Pokémon-VMAX kampfuntüchtig ist, nimmt dein Gegner 3 Preiskarten auf die Hand.

BASIS **Zacian V** **KP 220**



Durchbohrender Schlag 40
Der Schaden dieser Attacke wird durch Schwäche, Resistenz oder Effekte auf dem Aktiven Pokémon deines Gegners nicht verändert.

Gigantenhieb 100+
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners ein Pokémon-VMAX ist, fügt diese Attacke 160 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $\star \star$

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: CG Works
095/159

BASIS **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, fügt diese Attacke 120 Schadenspunkte mehr zu.

Drachenklaue 120

Schwäche Resistenz Rückzug $\star \star$

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: CG Works
120/133

BASIS **Galar-Arktos** **KP 120**



Fähigkeit **Gefühlskalter Ansturm**
Wenn du dieses Pokémon während deines Zuges aus deiner Hand auf deine Bank spielst, kannst du bis zu 2 \odot -Energiekarten aus deiner Hand an dieses Pokémon anlegen.

Psilaser
Legt alle \odot -Energien 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 $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $\star \star$

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: Shirobunpo
075/172

BASIS **Zacian**



Heerschar
Diese Attacke fügt für jedes Pokémon 10 Schadenspunkte mehr zu. Der Schaden wird durch Schwäche oder Effekte auf Pokémon deines Gegners nicht verändert.

Schwertschneide

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $\star \star$

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: naginno
094/159

BASIS **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 \odot -Energie 30 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug \star

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: CG Works
095/159

BASIS **Mew** **KP 60**



Fähigkeit **Geheimnisvoller Schweif**
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 $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug \star

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: CG Works
095/159

BASIS **Lumineon V** **KP 170**



Fähigkeit **Luminöses Zeichen**
Wenn du dieses Pokémon während deines Zuges aus deiner Hand auf deine Bank spielst, kannst du dein Deck nach 1 Unterstützertarte 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star$

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: CG Works
095/159

PHASE 2 **Dragoran**



Fähigkeit **Schnellruf**
Einmal während deines Zuges (bevor du angreiffst) kannst du dein Deck nach 1 Unterstützertarte durchsuchen, sie deinem Gegner zeigen und auf deine Hand nehmen. Mische anschließend dein Deck.

Drachenklaue

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: Magma Alchemist
119/181

BASIS **Hisui-Viscogon V** **KP 220**



Rutschpartie 60
Dein Gegner tauscht sein Aktives Pokémon gegen 1 Pokémon auf seiner Bank aus.

Rollende Schale 140
Während des nächsten Zuges deines Gegners werden diesem Pokémon durch Attacken 30 Schadenspunkte weniger zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Schwäche Resistenz Rückzug $\star \star \star$

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: Shirobunpo
075/172

BASIS **Flunkifer V** **KP 200**



Schmollschlag 30
Wirf 1 Münze. Lege bei Kopf 1 Energie vom Aktiven Pokémon deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

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

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: CG Works
120/133

PHASE 2 **Pamomamo EX** **KP 300**



Stromtritt 60

Blitztreffer
Lege 2 ⚡ -Energien 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug

Pokémon-EX-Regel Wenn dein Pokémon-EX kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: CG Works
073/197

BASIS **Bubungus**



Schlafspore
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft ein.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmst dein Gegner 2 Preiskarten.

Illustration: MPC Film
3/18

BASIS **Zacian** **KP 130**



Nr. 888. Kröniger-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. negisho
Es trägt nun eine Waffe, die es vor langer Zeit einmal führte. Selbst Gigadynamax-Pokémon bezwingt es damit auf einen Streich.

094/159

PHASE 2 **Stolloss** **KP 180**



Nr. 306. Eisenpanzer-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
Mit seinen spitzen Hörnern, die selbst massive Feuerplatteln durchbohren können, rammt es seine Gegner und macht ihnen so den Caras.

089/159

BASIS **Ferkuli** **KP 70**



Nr. 0915. Schwein-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 10,2 kg.

Säuselstimme 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

Illust. Tomokazu Komuro
Es verfügt über einen fantastischen Geruchssinn, nutzt diesen aber ausschließlich zur Futtersuche, der es sich den lieben langen Tag widmet.

181/197

PHASE 2 **Dragoran** **KP 160**



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

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

Drachenklaue 120

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

Illust. Masayuki Kimura
Es trägt ohne Bestand selbst über totemde Meere. Ein Schiffskapitän nannte es nach diesem Anblick die „Inkarnation des Meeres“.

119/191

PHASE 2 **Dragoran** **KP 160**



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

Drachenklaue 80

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

Schwäche: | Resistenz: | Rückzug:

Illust. Masayuki Kimura
Erspürt dieses gutturalige Pokémon ertrübende Alarme ihrer Pokémon, so kann es gar nicht anders, als sie zu retten.

131/195

BASIS **Voltolos** **KP 110**



Nr. 0642. Torpedo-Pokémon. Größe: 1,6 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
Es ist bei den Leuten verhasst, weil es auf seinen Rundflügen immer wieder Blitze erzeugt, die Waldbrände verursachen.

070/197

BASIS **Bubungus** **KP 50**



Nr. 755. Leuchtspore-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
Es streut blinkende Sporen aus. Obgleich nicht ungefährlich, sind nächtliche Führungen durch Wälder, in denen Bubungus leben, sehr beliebt.

3/18

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
Die Flamme auf seiner Schwanzspitze zeigt die Lebensenergie an. Ist es gesund, leuchtet sie hell.

4/18

PHASE 1 **Arkani** **KP 120**



Nr. 059. 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
Der Legende nach soll es vor langer Zeit an der Seite eines Kriegshelden gekämpft und so an der Eroberung eines Landes mitgewirkt haben.

6/18

BASIS **Strahlendes Simsala** **KP 130**



Regel für Strahlende Pokémon Du kannst nicht mehr als 1 Strahlendes Pokémon in deinem Deck haben.

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

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

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $\star \star$

Illustration: Ken Sugimori
PAL # 050/193

BASIS **Darkrai** **KP 130**



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 $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star \star$

Illustration: Bum Tojo
PAL # 136/197

BASIS **Entei** **KP 130**



Fähigkeit **Erzwinger**
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 \star -Energie 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star$

Illustration: Ken Sugimori
PAL # 030/197

PHASE 2 **Granforgita**



Fähigkeit **Material sammeln**
Du musst 1 Karte aus deiner Hand auf den Ablagestapel legen, um diese Fähigkeit einzusetzen. Deines Zuges kannst du 3 Karten ziehen.

Spezieller Hauch
Wenn an dieses Pokémon mindestens 1 Energie angelegt ist, fügt diese Attacke 90 Schadenspunkte zu.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star$

Illustration: Kenji Saito
PAL # 105/193

PHASE 1 **Scherox** **KP 140**



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

Zerschneider **70**

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $\star \star$

Illustration: otomoni
PAL # 141/197

PHASE 2 **Despotar** **KP 180**



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 $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star \star$

Illustration: Inai
PAL # 135/193

BASIS **Pikachu** **KP 60**



Energiezufuhr
Lege 1 \star -Energiekarte aus deinem Ablagestapel an dieses Pokémon an.

Elektroball **30**

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illustration: chibi
PAL # 7/15

PHASE 1 **Bandelby**



Fähigkeit **Heilender Pollen**
Einmal während deines Zuges (bevor du deinen Ablagestapel aufdeckst) kannst du 1 Energiekarte von einem deiner Pokémon auf ein anderes deiner Pokémon verschieben.

Feenbrise

Schwäche $\times 2$ Resistenz -20 Rückzug \star

Illustration: Ken Sugimori
PAL # 93/149

BASIS **Karpador** **KP 30**



Stillhalten
Heile 10 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illustration: Framstone
PAL # 8/18

BASIS **Enton** **KP 80**



Panik **10**
Dieses Pokémon ist jetzt verwirrt.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star \star$

Illustration: Framstone
PAL # 7/18

BASIS **Schlurp** **KP 100**



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

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star \star$

Illustration: MPC Film
PAL # 16/18

1. Phase **サンダーズ**



ちよくげきだん
相手のポケモン1匹に30ダメージ。(1回だけダメージしない)

とうしのいかすち
相手のバトルポケモンが「ポケモンEX」になるまで追加。

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star \star$

Illustration: Inai
PAL # 135/165

PHASE 2 Granforgita **HP 140**

Entwickelt sich aus Tuffstein



Nr. 0959. Hummel-Pokémon. Größe: 0,2 m. Gewicht: 132,6 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star$

Illust. Kawai Soibou
PALM 105/193 \star

Es ist intelligent und verwegend. Mit seinem Hammer schlägt es Felsen in die Luft und zielt damit auf fliegende Kreaturen.

PHASE 2 Primarene **HP 150**

Entsteht aus Maritack



Nr. 730. Solist-Pokémon. Größe: 1,8 m. Gewicht: 44,0 kg

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

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

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star$

Illust. Kagayori Himeno
41/149 \star

Es kontrolliert mit seinem Gesang Wasserblasen. Die Melodie, die über Generationen im Rudel überliefert wird, lernt es von seinen Kameraden.

PHASE 1 Bandelby **HP 60**

Entsteht aus Wommel



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 $\times 2$ Resistenz -20 Rückzug \star

Illust. Shin Nishizawa
03/149 \star

Dieses Pokémon rollt Blütenstaub zu Kugeln. Manche dieser Pollenkügel dienen als Nahrung, andere setzt es aber auch im Kampf ein.

PHASE 1 Alola-Vulnona **HP 110**

Entsteht aus Alola-Vulpix



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 $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. Akshaya Arora
20/147 \star

Es greift seine Feinde mittels Eiskristallen an, die es mit seinem Fell erzeugt. Wer es wütend macht, wird in Sekundenschnelle tiefgefroren.

BASIC Eevee **HP 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 $\times 2$ resistance retreat \star

Illust. Kagayori Himeno
48/68 \star

The question of why only Eevee has such unstable games has still not been solved.

1. Evolution サンダース **HP 110**



全国図鑑NO.0135. のびのびポケモン。高さ: 0,8 m. 体重: 24,5 kg

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。]

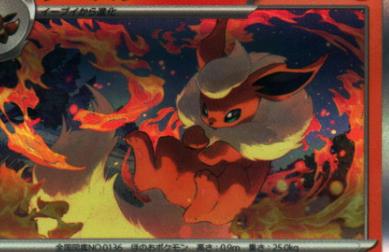
とうしのいかずち **90+**
相手のバトルポケモンが「ポケモンEX・V」なら、90ダメージ追加。

弱点 $\times 2$ 抵抗力 にげる

Illust. sof
135/165 \star

顔面が出している。弱い電気をひとまめにして「強かな電撃を放つ」。

1. Evolution ブースター **HP 130**



全国図鑑NO.0136. ほのおポケモン。高さ: 0,9 m. 体重: 25,0 kg

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のエネルギーを1個選び、トッシュする。

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 $\times 2$ 抵抗力 にげる $\star \star$

Illust. Ryota Murayama
136/165 \star

鋭いこんだ空気を、体内の炎熱に盛り込み、1700度の炎にして放ち、

1. Evolution ガラガラ **HP 120**



全国図鑑NO.0166. 緑のいさよポケモン。高さ: 1,0 m. 体重: 45,0 kg

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 $\times 2$ 抵抗力 にげる $\star \star$

Illust. Shinya Komatsu
105/165 \star

落ちて倒っていた。弱敵の骨が、一歩化してその2匹、弱敵な状態に変わった。

BASIS Karnimani **KP 70**



Nr. 158. Großhuf-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 0,5 kg.

Regenplatscher 20

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Shiro** / **055/264**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Menki **KP 60**



Nr. 0056. Schwebaffen-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 28,0 kg.

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

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Mitsu** / **107/198**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Fukano **KP 90**



Nr. 058. Welpen-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 19,0 kg.

Flackern 10
Rämme 20

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Shiro** / **079/195**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Magnetilo



Ramme
Geschwindigkeitsschlag

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Shiro** / **042/197**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Garados **KP 180**



Nr. 0130. Grausam-Pokémon. Größe: 6,5 m. Gewicht: 235,0 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: **+**

Illustration: **Kyoji** / **043/193**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Entei **KP 120**



Nr. 244. Vulkan-Pokémon. Größe: 2,1 m. Gewicht: 198,0 kg.

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

Klauenschlitzer 90

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Nicola** / **021/159**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Riolu **KP 70**



Nr. 0447. Wellenspiel-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 30,2 kg.

Boxschlag 10
Fußkick 20

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Shojoji** / **112/190**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Chanera



Klaps
Eierkullern
Wirf so lange 1 Münze, bis die Zahl zeigt. Dieses Pokémon fügt 60 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Shiro** / **044/198**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Larvitar **KP 70**



Nr. 0246. Felsbau-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 72,0 kg.

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

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Maru** / **110/193**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Pupitar **KP 90**



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

Abrupter Kopfstoß 50

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Shiro** / **091/193**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sichlor **KP 80**



Nr. 0123. Mantis-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: **+**

Illustration: **Shin** / **004/197**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Eevee



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

Stampede

Schwäche: **⚡** x2 / Resistenz: / Rückzug: **+**

Illustration: **Shiro** / **125/203**

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Magnetilo **KP 60** ⚡



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

Ramme 10
Geschwindigkeitsball 20

Schwäche: ⚡ x2 Resistent: Rückzug: *

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

063/197

BASIC Dartiri **KP 40** ★



Nr. 661 Botelichen-Pokémon Größe: 0,3 m Gewicht: 1,7 kg

Pikser 10

Schwäche: ⚡ x2 Resistent: -30 Rückzug: *

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

150/195

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 deines Gegners kampfunfähig wird, lege 8 Schadensmarken auf das Angreifende Pokémon.

Schaurige Stimme
Lege 2 Schadensmarken auf jedes Pokémon deines Gegners.

Schwäche: ⚡ x2 Resistent: -30 Rückzug: *

Illust. Katsuyasu
Es verstrahlt schreckliche Qualen, und in es fluchen. Fluchen, das schlimme Kopfschmerzen und fieserliche Halluzinationen auslöst.

064/195

BASIC Chaneira **KP 110** ★



Nr. 0113 Ei-Pokémon Größe: 1,1 m Gewicht: 34,6 kg

Klaps 40
Eierkullern 60x
Wirf so lange 1 Münze, bis sie Zahl zeigt. Diese Attacke fügt 60 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: ⚡ x2 Resistent: Rückzug: *

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

122/198

BASIC Geronimatz **KP 70** ★



Nr. 627 Adlerküken-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 Resistent: -30 Rückzug: *

Illust. Satoru
Obwohl sein Aussehen dem eines Küchens gleicht, ist es sehr heißblütig und outet jede Gelegenheit zum Klatternessen mit den Eltern, bei seiner Stärke an der Beweis zu stellen.

148/195

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 Resistent: -20 Rückzug: *

Illust. Mitsu
Die Krallen an seinen Füßen sind sehr ausgeprägt. Es kann sogar sein Gewicht zu seinem Nest in 100 km Entfernung tragen.

123/181

BASIC Eevee **KP 70** ★



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

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 Resistent: Rückzug: *

Illust. Atsushi Furusawa
Thanks to its unstable genetic makeup, this special Pokémon conceals many different possible evolutions.

125/203

BASIC Pikachu **KP 70** ⚡



Nr. 025 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: ⚡ x2 Resistent: Rückzug: *

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

049/195

PHASE 1 Elezard **KP 120** ⚡



Nr. 695 Generatoren-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 21,0 kg

Statischer Schock 30
Stromstoß 150
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 50 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ⚡ x2 Resistent: Rückzug: *

Illust. Akira Komayama
Es wurde in einem Wüstenreich, das vor langer Zeit unterging, sehr respektiert. Zusammen mit seinen Schützern gelangte es in die Galar-Region.

050/159

BASIS Ignivor HP 80

Nr. 636 Fackel-Pokémon Größe: 1,1 m Gewicht: 28,8 kg

Glühende Kohlen 20

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Taka Mitsuno
Vor langer Zeit glaubten die Menschen, Ignivor sei von der Sonne betageltes...

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Riolu HP 70

Nr. 647 Wellenspiel-Pokémon Größe: 0,7 m Gewicht: 20,2 kg

Offenlegung 10

Der Schaden dieser Attacke wird durch Resistenz nicht verändert.

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Mizu
Durch Wellen, die Aura genannt werden, kann es die Gefühle von Menschen und Pokémon lesen. Von beiden Seiten gegenseitig es sich...

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Nockchan HP 90

Nr. 107 Punsch-Pokémon Größe: 1,4 m Gewicht: 50,2 kg

Fluchschlag 30

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

Magnum-Schlag 70

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Tomokazu Kameyama
Die Schläge, die es ausstößt, können Blasen pulverisieren. Es muss sich im Kampf alle drei Minuten ausruhen.

©2023 Pokémon

BASIS Legios HP 80

Nr. 020 Formel-Pokémon Größe: 0,3 m Gewicht: 1,2 kg

Kopfnuss

Waghalsiger Team-Schwarm

Wenn sich Legios auf deiner Bank befindet, Attacke 90 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Ken Sugimori
Dieses Pokémon ist ein Team-Schwarm, das sich aus drei Mitgliedern besteht. Jedes Mitglied hat eine eigene Rolle zu spielen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Myrapla HP 50

Nr. 0043 Unkraut-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 5,4 kg

Wohl fühlen

Ziehe 1 Karte.

Zertrampeln 10

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Mikihito Hara
Tagüber versteckt es sich in der kalten Erde, um die Sonne zu meiden. Es wächst im Moonschein.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Viscora HP 60

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

Tackle 10

Schmelzen 30

Schwäche Resistenz Rückzug

Illustration: Osamu KATO
Es nutzt Schutz im Schatten der Sonne, wo hohe Luftfeuchtigkeit herrscht. Trocknet der Schatten aus, der seinen Körper verbleibt, wird es durch die Hitze seiner Viskula...

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE1 Gallopa HP 100

Nr. 078 Feuerfend-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

Illustration: Shigeru Nagai
Dieses Pokémon verleiht bei hohen Objekten keine Hoffnung, ein Wettrennen gegen sie zu gewinnen.

©2019 Pokémon

BASIS Mobtiff HP 60

Nr. 021 Formel-Pokémon Größe: 0,3 m Gewicht: 1,2 kg

Hinterhalt

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

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Ken Sugimori
Dieses Pokémon ist ein Team-Schwarm, das sich aus drei Mitgliedern besteht. Jedes Mitglied hat eine eigene Rolle zu spielen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Shaymin HP 70

Nr. 499 Dankbarkeits-Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 5,2 kg

Blumen sammeln

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

Rückwärtskick 30

Schwäche x2 Resistenz -30 Rückzug

Illustration: Yukiko Baba
Es heißt, wenn die Gracidea blühen, drückt es seine Dankbarkeit aus, indem es hoch in die Luft fliegt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sheinux HP 60

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

Rückwärtskick 20

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Mizu Nakai
Im Gefahr blendet es seinen Gegner mit seinem Fell und flieht, während der Gegner einen Moment blind ist.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Garstella HP 60

Nr. 747 Quab-Stern-Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 6,0 kg

Giftstachel

Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt vergiftet.

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Ken Sugimori
Mit seinem Giftstachel am Kopf gibt es es Beute. Ist diese geschwächt, fliegt es zu ihm und sticht ihm mit seinen Giftstacheln, um Gift in die Wunden zu stecken.

©2023 Pokémon

PHASE1 Zwirklop HP 90

Nr. 021 Formel-Pokémon Größe: 0,3 m Gewicht: 1,2 kg

Schwarz vor Augen 30

Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Ken Sugimori
Dieses Pokémon ist ein Team-Schwarm, das sich aus drei Mitgliedern besteht. Jedes Mitglied hat eine eigene Rolle zu spielen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Legios **KP 110**



Nr. 0870 Formations-Pokémon Größe: 3,0 m Gewicht: 63,0 kg

Kopfnuss 20

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

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: Tetsuya Nomura

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Mobtiff **KP 60**



Nr. 0943 Halbark-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 16,0 kg

Hinterhalt 10+

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

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: Tetsuya Nomura

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Mabula **KP 60**



Nr. 736 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: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illustration: Yuka Maehara

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Kastadur **KP 60**



Nr. 597 Dornfrucht-Pokémon Größe: 0,6 m Gewicht: 18,8 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: ×2 | Resistenz: -20 | Rückzug: *

Illustration: Shigenori Negishi

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Zwirrklop **KP 90**



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

Schwarz vor Augen 30

Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

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

Illustration: Tetsuya Nomura

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Parfinesse **KP 90**



Nr. 683 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: ×2 | Resistenz: -20 | Rückzug: *

Illustration: Soyo Tsuruta

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Zubat **KP 50**



Nr. 041 Fledermaus-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: ×2 | Resistenz: -20 | Rückzug: *

Illustration: Shigeo Fukuda

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Paras HP 70



Nr. 046 Mushroom-Pokémon HT: 1'00" WT: 11.9 lbs.

Scratch 10

Slash 20

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: OOTAMA
4/58

Whether it's due to a lack of moisture or a lack of nutrients, in Alola the mushrooms on Paras don't grow up quite right.

BASIC Tangelia



Nr. 114 Ranken-Pokémon Größe: 1,0 m. Gewicht: 35,0 kg

Verprügler

Rankenhieb

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Kurokishi
004/159

Seine wahre Gestalt ist weiterhin ein Geheimnis, da sie von Ranken verdeckt wird, die sie nachwachsen, selbst wenn sie...

PHASE 1 Duflos HP 70

Entwickelt sich aus Myrapla



Nr. 044 Unkraut-Pokémon Größe: 0,8 m. Gewicht: 8,6 kg

Widerlicher Duft 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt und vergiftet.

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Kyoko Usenmoto
002/159

Sein Stempel sondert einen unglaublich faulen Gestank ab. Dieser stechende Geruch kann selbst bis zu 2 km entfernte Gegner bewusstlos machen.

BASIC Venuflibis HP 90



Nr. 455 Käferstod-Pokémon Größe: 1,4 m. Gewicht: 27,0 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 Rückzug

Illustration: Shibusaki
012/159

Klammert sich an Bäume in Sümpfen. Lockt Beute mit seinem süßlichen Speichel an und schluckt sie dann.

BASIC Sonnkern HP 40



Nr. 191 Samen-Pokémon Größe: 0,3 m. Gewicht: 1,8 kg

Samenbomben 20

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: ryoma uratsuka
007/159

Es ernährt sich ausschließlich von den Tautropfen, die von den Blättern über ihm hinabfallen.

BASIC Webarak



Nr. 167 Fadenwurf-Pokémon Größe: 0,5 m. Gewicht: 8,5 kg

Käferbiss

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Paul Kobayashi
003/195

Das Gift an seinem Mundwerkzeug ist sonderlich stark, jedoch ausreichend schwach, um die Beute zu töten.

BASIC Myrapla HP 50



Nr. 0043 Unkraut-Pokémon Größe: 0,5 m. Gewicht: 5,4 kg

Wohl fühlen
Ziehe 1 Karte.

Zertrampeln 10

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Midori Harada
001/197

Tagsüber versteckt es sich in der kalten Erde, um die Sonne zu meiden. Es wächst im Mondschein.

BASIC Tarnpignon HP 50



Nr. 590 Pilz-Pokémon Größe: 0,2 m. Gewicht: 1,0 kg

Ramme 10

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Sora Torata
011/195

Bis heute kann niemand genau sagen, wieso Tarnpignon ein Pokéball-Muster aufweisen und welchen Zweck dies erfüllt.

BASIC Mabula HP 70



Nr. 736 Larven-Pokémon Größe: 0,4 m. Gewicht: 4,4 kg

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

Überraschungsangriff 50
Wirf 1 Münze. Bei Zahl hat diese Attacke keine Auswirkungen.

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Atsuko Nishida
015/159

Mit seinem großen Kiefer gräbt es sich seinen Bau im Waldboden. Zu seinen Leisepreisen gehört süßer Baumsaft.

BASIC Viridium HP 100



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

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

Blattsauger
Heile 20 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Schwäche x2 Resistenz Rückzug

Illustration: Kouki Saitou
014/195

Eine Legende berichtet davon, wie Viridium mit Kobalium und Terrakium zusammen die Pokémon Einmalig vor dem Menschen...

BASIS Tangela KP 80



Nr. 114. Ranken-Pokémon. Größe: 1,0 m. Gewicht: 35,0 kg

★ **Verprügler** 10

☙ ☙ ★ **Rankenhieb** 60

Schwäche ♣ x2 / Resistenz ♣ / Rückzug ♣ ★

Illust. Karamitar
Seine wahre Gestalt ist weiterhin ein Mysterium, da sie von Ranken verdeckt wird, die unaufhörlich nachwachsen, selbst wenn sie abreißen.

004/159

BASIS Sichlor KP 80



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

★ **Schallschnitt** 10

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

Schwäche ♣ x2 / Resistenz ♣ / Rückzug ♣ ★

Illust. Norumi Sato
Mit jedem Kampf werden seine Sichelnschärfer. Es kann selbst einen massiven Baumstamm mit nur einem Schnitt zerteilen.

006/159

BASIS Webarak KP 60



Nr. 167. Fadenwurf-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 8,5 kg

☙ ★ **Käferbiss** 30

Schwäche ♣ x2 / Resistenz ♣ / Rückzug ♣ ★

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

003/195

BASIS Fermicula KP 110



Nr. 632. Eisenmieser-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 ♣ x2 / Resistenz ♣ / Rückzug ♣ ★

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

013/195

BASIS Zirpurze KP 60



Nr. 401. Zirper-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 2,2 kg

☙ **Stolperer** 10+

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

Schwäche ♣ x2 / Resistenz ♣ / Rückzug ♣ ★

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

010/159

BASIS Viridium KP 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 ♣ x2 / Resistenz ♣ / Rückzug ♣ ★

Illust. Kouki Saitou
Eine Legende berichtet davon, wie Viridium einst mit Kobalium und Terrakium unermüdet die Pokémon Einalls vor den Menschen beschützte.

014/195

PHASE 1 Maskeregen KP 100



Nr. 0284. Augen-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 3,6 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 ♣ x2 / Resistenz ♣ / Rückzug ♣ ★

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

007/197

BASIS Lilminip KP 50



Nr. 548. Wurzel-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 6,6 kg

★ **Ramme** 10

☙ ★ **Plumps** 20

Schwäche ♣ x2 / Resistenz ♣ / Rückzug ♣ ★

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

009/195

BASIS **Vulpix** **KP 60**

Nr. 0037, Fuchs-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 9,9 kg

Glühen 10

Konfusstrahl 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. 0313
028/197

Sein Fell wird geschmeidiger, wenn seine sechs Schwefel wachsen. Wenn man das Fell berührt, fühlt es sich leicht warm an.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Vulnona** **KP 110**

Entwickelt sich aus Vulpix

Nr. 038, Fuchs-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

Illust. Shōbunryō
018/195

Man sagt, es lebe 1000 Jahre und jedem seiner Schwefel wohnen übernatürliche Kräfte inne.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Vulnona** **KP 120**

Entwickelt sich aus Vulpix

Nr. 038, Fuchs-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

Illust. Taka Matsuno
031/264

Dieses Pokémon ist intelligent, aber rachsüchtig. Wer zum Spaß einen seiner Schwefel ergreift, kann sich einen tausendjährigen Fluch einhandeln.

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Flamiau** **KP 60**

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

Nagen

Repressalie
Diese Attacke fügt für jede Schadensmarke Pokémon 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. Marumi Soto
030/195

Es erneuert sein Fell zweimal pro Jahr. Zwei mal wieder so weit mit, steckt es in Brand, um sein altes Haar zu verbrennen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Feurigel** **KP 60**

Nr. 155, Feuermäus-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 7,9 kg

Energiekader
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

Illust. rei
023/189

Dieses ängstliche Pokémon aus Johto trifft man zumeist zusammengekugelt an, doch in seinem Inneren schlummert eine mächtige Feuerkraft.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Igelavar** **KP 90**

Entwickelt sich aus Feurigel

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

Tackle 20

Flackern 40

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. Poni Kobayashi
024/189

Es besitzt ein wundersames Fell, das niemals Feuer fängt. Dreht es einem den Rücken zu, ist Vorsicht geboten. Damit signalisiert es, dass es im Begriff ist anzugreifen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

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

Hitze-Tackle
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. DOM
026/197

Von Geburt an brennt die Flamme in Glumandas Schwanzspitze. Sobald er entzündet wird, brennt er auch selbst.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Fukano** **KP 70**

Nr. 0058, Welpen-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

Illust. kawayyo
030/198

Es ist sehr freundlich und treu. Durch Bellen und Beißen versucht es, Feinde zu verschrecken.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Fukano** **KP 90**

Nr. 058, Welpen-Pokémon, Größe: 0,7 m, Gewicht: 19,0 kg

Flackern 10

Ramme 20

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. sawawo
019/195

Es ist von Natur aus tapfer und vertrauenswürdig und scheut auch vor Gegnern nicht zurück, die größer und stärker sind als es selbst.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Arkani** **KP 140**

Entwickelt sich aus Fukano

Nr. 059, Legenden-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

Illust. OKACHEKE
020/195

Viele Trainer sind davon fasziniert, dass dieses Pokémon innerhalb eines Tages 10.000 km zurücklegen kann.

©2022 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 Unterstützerkarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand, anschließend dein Deck.

Glühende Kohlen

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. ryoma uratsuka
025/195

Anstelle eines Snacks kaut es an einem Zweig herum. Es schneidet, indem es über seine Ohren beißt.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Flamiau** **KP 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 **Wasser** x2 **Resistenz** **Gras** **Rückzug** **Stein**

Illust. Norimi Sato
Es erneuert sein Fell zweimal pro Jahr. Wenn es mal wieder soweit ist, steckt es seinen Körper in Brand, um sein altes Haarkleid loszuwerden.

030/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

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

Entwickelt sich aus Flamiau

Mutige Krallen 40
Wenn dieses Pokémon während des nächsten Zuges deines Gegners volle KP hat und durch Schaden einer Attacke kampfunfähig würde, wird dieses Pokémon nicht kampfunfähig und seine verbleibenden KP sind gleich 10.

Glühen 70

Schwäche **Wasser** x2 **Resistenz** **Gras** **Rückzug** **Stein**

Illust. GIDORA
Hat es seine Mähne aufgestellt, bedeutet dies, dass es gute Dinge ist. Geht es ihm jedoch schlecht, hängt sie schlaff nach hinten herab.

031/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

Nr. 727. Fieslings-Pokémon. Größe: 1,8 m. Gewicht: 83,0 kg.

Entwickelt sich aus Miezunder

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 **Wasser** x2 **Resistenz** **Gras** **Rückzug** **Stein**

Illust. Hidetaka Ishikawa
Entbrennt sein Kampfeswille, indem die Flammen um seine Hülte noch heftiger auf.

032/195

©2022 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 **Wasser** x2 **Resistenz** **Rückzug** **Stein**

Illust. DDM
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.

Entwickelt sich aus Glumanda

Hitze-Tackle 70
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche **Wasser** x2 **Resistenz** **Rückzug** **Stein**

Illust. Ryota Moriyama
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 Unterstützertarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Glühende Kohlen 10

Schwäche **Wasser** x2 **Resistenz** **Rückzug** **Stein**

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

025/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Krebscorps **KP 70**

Nr. 341, Grobian-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 11,5 kg

Aquaknarre 10

Krabbhammer 50

Schwäche: x2, Resistenz: Rückzug:

Illust: 0313
F 033/159

Egal, wie schmutzig der Fluss ist, in dem sie leben, sie passen sich daran an und vermehren sich. Sie sind hart im Nehmen.

BASIS Enton **KP 60**

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

Dahindöser
Wirf 1 Münze. Heile bei Kopf 10 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Ramme 20

Schwäche: x2, Resistenz: Rückzug:

Illust: GOSSAN
F 028/189

Es leidet permanent unter Kopfschmerz zum. Bei starken Anfällen werden seine verborgenen Kräfte gegen seinen Willen entfesselt. Ich suche daher nach Weisern, diese Beschwerden zu lindern.

PHASE 1 Entoron **KP 100**

Nr. 055, Enten-Pokémon, Größe: 1,7 m, Gewicht: 76,6 kg

Aquaschneide 50

Mitreißender Tauchgang
Lege das Aktive Pokémon jedes Spielers und alle angelegten Karten auf den Ablagestapel. (Du wählst als Erster ein neues Aktives Pokémon.)

Schwäche: x2, Resistenz: Rückzug:

Illust: ohnami
F 029/189

Dieses Pokémon lebt in sanft fließenden Flüssen. Mit seinen langen Gliedmaßen schwimmt es voller Eleganz durch das Wasser.

BASIS Wailmer **KP 100**

Nr. 320, Kugelwal-Pokémon, Größe: 2,0 m, Gewicht: 100,0 kg

Großer Schluck
Heile bei diesem Pokémon genauso viel Schaden dem Aktiven Pokémon deines Gegners zugefügt.

Wellenplatscher

Schwäche: x2, Resistenz: Rückzug:

Illust: Iro Sasano
F 037/195

Es grunzt, wenn es Wasser schluckt, und die über seinen Rücken fallenden Wellen schlagen ihm auf den Kopf.

BASIS Schnepcke **KP 60**

Nr. 361, Schneehut-Pokémon, Größe: 0,7 m, Gewicht: 16,8 kg

Kopfnuss 30

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:

Illust: ohnami
F 034/159

Schnepcken kann nur in besonders kalten Gebieten leben. Selbst bei -100°C hopst es munter umher.

PHASE 1 Firnontor **KP 130**

Nr. 362, Antitz-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:

Illust: Scay
F 042/195

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

BASIS Galar-Pantimos **KP 80**

Nr. 122, Tanz-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:

Illust: Shigemori Negishi
F 030/159

Es erzeugt mit seinen Sohlen kalte Luft, die am Boden gefriert. Auf dieser Eisschicht übt es den ganzen Tag lang seinen Stippstanz.

BASIS Relicanth **KP 100**

Nr. 369, Bestand-Pokémon, Größe: 1,0 m, Gewicht: 20,0 kg

Fossilbergung
Mische eine beliebige Kombination aus 4 Unbekanntes Fossil- und Seltene Fossil in dein Ablagestapel.

Aquawelle
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft ein.

Schwäche: x2, Resistenz: Rückzug:

Illust: SATOSHI NAKAI
F 044/195

Dank seiner strobilartigen Felle über seinen Schwanz hat es im Wasser einen Wasserdruck der Tiere.

PHASE 1 Aranestro **KP 120**

Nr. 752, Wasserblasen-Pokémon, Größe: 1,8 m, Gewicht: 82,0 kg

Ertränkende Blase 20
Wirf 1 Münze. Bei Kopf ist das Aktive Pokémon deines Gegners jetzt paralytisiert und du legst 1 Energie von jenem Pokémon auf den Ablagestapel deines Gegners.

Abrupter Kopfstoß 60

Schwäche: x2, Resistenz: Rückzug:

Illust: DOM
F 048/195

Mit seinen Beinen verschiebt es Wasserblasen, um Beute darin einzuschließen und zu ertränken. Dann verspeist es sie in aller Ruhe.

BASIS Karnimani **KP 70**

Nr. 158, Großmaul-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 9,5 kg

Regenplatscher 20

Schwäche: x2, Resistenz: Rückzug:

Illust: Mizue
F 055/264

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

BASIS Barschwa **KP 70**

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

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

Platscher

Schwäche: x2, Resistenz: Rückzug:

Illust: 0313
F 039/195

Seine unpopulären Platscher sind unbedarft, doch seine riesigen Kiefer haben das Interesse der TrainerInnen erregt.

BASIS Wailmer **KP 110**

Nr. 320 Kugelwal-Pokémon Größe: 2,0 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug

Es prusset Meerwasser aus den Nasenlöchern, die über seinen Augen liegen. Außerdem frisst es täglich eine Tonne Lusardin.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Wailord **KP 200**

Nr. 321 Flutwal-Pokémon Größe: 14,5 m Gewicht: 398,0 kg

Entwickelt sich aus Wailmer

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 $\times 2$ Resistenz Rückzug

Springt es mit seinem gewaltigen Körper von einer Welle ab, kann es Gegner allein mit der Wucht des Aufpralls besiegen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Relicanth **KP 90**

Nr. 369 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug

Dank seiner steinharten Schuppen und mit Fett gefüllten Schwimmblasen kann es dem Wasserdruk der Tiefsee standhalten.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Lapras **KP 110**

Nr. 0111 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug

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

©2023 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug

Ein schwaches und jämmerliches Pokémon. Manchmal gelangen ihm hohe Sprünge, aber über 2 m kommt es selten hinaus.

©2023 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Froxy **KP 70**

Nr. 0656 Bluhfrosch-Pokémon Größe: 0,3 m Gewicht: 7,0 kg

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

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Togedemaru **KP 80**



Nr. 777, Einigler-Pokémon, Größe: 0,3 m, Gewicht: 3,3 kg

Toge-Spurt **10**
 Wirf 1 Münze. Bei Kopf kann dein Gegner während seines nächsten Zuges, wenn dieses Pokémon kampfunfähig wird, dafür keine Preiskarten nehmen.

Schwäche **x2** / Resistenz **-30** / Rückzug *****

Illust. kawoyoo
 © 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Kobalium **KP 120**



Nr. 638, Eisenkern-Pokémon, Größe: 2,1 m, Gewicht: 250,0 kg

Fähigkeit Gesetz der Redlichkeit
 Die Attacken deiner Basis-Pokémon fügen dem Aktiven **♣**-Pokémon deines Gegners 30 Schadenspunkte mehr zu (bevor Schwäche und Resistenz verrechnet werden).

Vorlage **30**
 Wähle bis zu 2 Pokémon auf deiner Bank. Durchsuche für jedes jener Pokémon dein Deck nach 1 Basis-Energiekarte und lege sie an jenes Pokémon an. Mische anschließend dein Deck.

Schwäche **x2** / Resistenz **-30** / Rückzug *****

Illust. Shin Nagasawa
 © 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Stollunior **KP 70**



Nr. 304, Eisenratze-Pokémon, Größe: 0,4 m, Gewicht: 60,0 kg

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

Schwäche **x2** / Resistenz **-30** / Rückzug *****

Illust. sourov
 © 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Magneton **KP 90**



Nr. 082, Magnet-Pokémon, Größe: 1,0 m, Gewicht: 60,0 kg

Zurückprallen **50**
 Dein Gegner tauscht sein Aktives Pokémon gegen 1 Pokémon auf seiner Bank aus.

Schwäche **x2** / Resistenz **-30** / Rückzug *****

Illust. Sayo Tsuruta
 © 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Klick **KP 50**



Nr. 599, 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. Anschließend dein Deck.

Schwäche **x2** / Resistenz **-30** / Rückzug *****

Illust. Kyoko Umemoto
 © 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Tanhel **KP 70**



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

Magnetischer Auftrieb
 Durchsuche dein Deck nach 1 Karte, zeige sie deinem Gegner und lege jene Karte anschließend darauf.

Tackle

Schwäche **x2** / Resistenz **-30** / Rückzug *****

Illust. sourov
 © 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Stollunior KP 70



Nr. 304 Eisenpanzer-Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 60,0 kg

Ramme 10

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

Schwäche: x2 Resistenz: -30 Rückzug:

Illust. sowsov

Es frisst Eisenerz und manchmal auch Bahngleise. So bildet es einen Panzer aus Stahl, der seinen Körper schützt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Stollrak KP 90



Nr. 305 Eisenpanzer-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:

Illust. Mina Nakai

Stollrak leben in Bergen, die reich an Quellwasser und Eisenerz sind, weshalb sie oft mit Menschen in Konflikt geraten.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 Stolloss KP 180



Nr. 306 Eisenpanzer-Pokémon Größe: 2,1 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:

Illust. Tezairo

Auf der Suche nach Eisen, seiner Nahrung, gräbt es mit seinem Stahlhorn sogar Tunnel durch Felsen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Klick KP 50



Nr. 599 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:

Illust. Kyoko Umemoto

Seine zwei Teile stehen einander näher als Zwillinge. Eine andere Kombination würde nicht halten, ja sie würden sich gegenseitig zerstören.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Kliklak KP 90



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

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

Schwäche: x2 Resistenz: -30 Rückzug:

Illust. SAITOSH NAKAI

Macht es Ernst, greift das kleine äußere Rad in das große Rad, was die Drehgeschwindigkeit merklich erhöht.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Galar-Mauzinger KP 120



Nr. 863 Wikinger-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:

Illust. Tezairo

Die Haare auf seinem Kopf haben sich zu etwas verhärtet, das an einen eisernen Helm erinnert. Es ist von Natur aus kriegerisch veranlagt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Tanhel KP 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:

Illust. sowsov

Mit der Magnetkraft, die es an seinem Hinterteil erzeugt, zieht es Gegner ruckartig zu sich heran, um sie mit seinen scharfen Krallen aufzuspießen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Metang KP 100



Nr. 375 Eisenkugel-Pokémon Größe: 1,2 m Gewicht: 202,5 kg

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

Schwäche: x2 Resistenz: -30 Rückzug:

Illust. Shin Nogasawa

Durch Magnetismus verschmolzen zwei Tanhel miteinander. Da es nun zwei Gehirne besitzt, haben sich seine Psycho-Kräfte verdoppelt.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Scherorox KP 130



Nr. 212 Kriechen-Pokémon Größe: 1,8 m Gewicht: 118,0 kg

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

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

Schwäche: x2 Resistenz: -30 Rückzug:

Illust. kodomo

Mit einer seiner großen Scheren, die ein Drittel seines Körpergewichts ausmachen, kann es Felsen mit einem einzigen Schlag zermalmen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Rotom HP 80 ⚡



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

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

⚡ ★ ★ **Flotter Sprung** 80

Schwäche ×2 | Resistenz | Rückzug

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

053/195

BASIS Britzigel HP 80 ⚡



Nr. 871 Seeigel-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. Soyo Tsuruko
Aus den Spitzen seiner Stacheln setzt es Elektrizität frei. Mit seinen scharfen Zähnen schab es Algen von Steinen ab und frisst sie.

056/159

Luzio



Sprungtritt
Dieser Pokémon legt Pokémon denen Gegen zu Schaden zu. (Vorher Schwäche und Resistenz berücksichtigen.)

Kopf-Blitz

BASIS Pikachu HP 70 ⚡



Nr. 025 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. Souichiro Gunjima
Je stärker die Elektrizität ist, die Pikachu produziert, desto weicher und elastischer sind seine Backentaschen.

049/195

PHASE 1 Raichu HP 120 ⚡



Nr. 026 Maus-Pokémon Größe: 0,8 m Gewicht: 30,0 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 Mizuki
Sein langer Schwanz dient ihm zur Erdung. So bleibt es von der lähmenden Wirkung von Hochspannung selbst verschont.

050/195

BASIS Pikachu HP 70 ⚡



Nr. 025 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
Ist es wütend, entlädt sich augenblicklich die Elektrizität, die es in seinen Backentaschen gespeichert hat.

062/193

Steinax



Rückwärtskick

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

063/197

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

063/198

ピリリダマ HP 60 ⚡



全国図鑑NO.0100 ポールボールポケモン 高さ: 0,5m 重さ: 10,4kg

⚡ **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。

Schwäche ×2 | 特殊能力 | じりり

Illust. nagimiso
紐がって移動するので地面がデコボコだとショックで暴発してしまう。

100/165

Steinax



Donnerwülfel
Dieser Pokémon legt auch sich selbst Schaden zu.

PHASE 1 Luxio **KP 80** ⚡

Entwickelt sich aus Sheinux

FLIEßENDER ANGRIFF

Nr. 404. Funken-Pokémon. Größe: 0,9 m. Gewicht: 30,5 kg.

Sprungtritt 30
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 x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. Shibuzoh. Durch die Spitzen seiner scharfen Krallen strömt Elektrizität. Selbst kleine Kratzer verursachen Ohnmacht.

041/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sheinux **KP 60** ⚡

FLIEßENDER ANGRIFF

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

Rückwärtskick 20

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. Mine Nakai. In Gefahr blendet es seinen Gegner mit seinem Fell und flieht, während der Gegner einen Moment blind ist.

039/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sheinux **KP 60** ⚡

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

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

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. 0313. Durch Muskelkontraktionen erzeugt es Strom. Heftiges Zittern ist bei Sheinux ein Anzeichen dafür, dass es sehr viel Elektrizität generiert.

040/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Eguana **KP 70** ⚡

Nr. 694. Generatoren-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 6,0 kg.

Statischer Schock 10

Rückwärtskick 20

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. Oswald KATO. Es breitet die Hautlappen an seinem Kopf aus, um mithilfe des Sonnenlichts Strom zu erzeugen und mächtige Elektro-Attacken einzusetzen.

049/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Cubone HP 60



Nr. 104. Lonely Pokémon. Ht. 1'04". Wt. 14.3 lbs.

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

weakness $\times 2$ resistance retreat \star

Illust. Hosono
37/68
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

The skull it wears on its head is that of its dead mother. According to some, it will evolve when it comes to terms with the pain of her death.

PHASE 1 Digidri KP 90



Nr. 0051. Maulwurf-Pokémon. Größe: 0,2 m. Gewicht: 33,3 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.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. Nohara
104/197
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

BASIC Wuffels HP 60



Nr. 744. Weisen-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 9,2 kg.

Ausführen 50
Wirf 1 Münze. Tausche bei Kopf 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners gegen sein Aktives Pokémon aus.

Schmetterkick 20

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. OKACHEKI
073/159
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Es ist zwar sehr zutraulich, aber wegen seiner Angewohnheit zu beißen wird sein Training mit der Zeit zu einer ziemlich herausfordernden Aufgabe.

BASIC Riolu HP 60



Nr. 447. Wellenspieler-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 20,2 kg.

Fußkick 50

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. Taira Akilar
071/159
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Es besitzt so viel Ausdauer, dass es die ganze Nacht rennen könnte. Wenn es mit dem gegnerischen Team gehen will, kann nur schwer mit ihm Schrittmacher sein.

BASIC Larvitar KP 70



Nr. 0246. Feldkraut-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 72,0 kg.

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

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. Hara Akasaka
PAL 110/193
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Es wird tief im Erdreich geboren. Hat es einen Berg Erde gefressen, verpuppt sich dieses Pokémon.

PHASE 1 Pupitar KP 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.)

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. Sawakawa Genji
106/197
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

BASIC Sonnel KP 90



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

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

Rundumangriff 50

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. OKACHEKI
069/159
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

BASIC Menki HP 60



Nr. 0056. Schwermelken-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 28,0 kg.

Fußkick 50

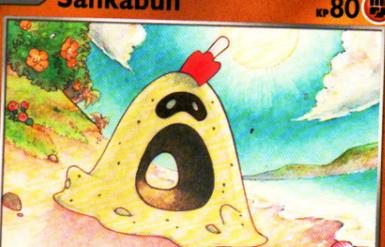
Herunterhängen 50

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. Kurokawa
PAL 106/193
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Es lebt mit Artgenossen in Baumkronen. Verflucht aus den Augen, wird es vor Eisamkeit sofort gefrieren.

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.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. Sakai
099/195
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

BASIC Onix HP 110



Nr. 095. Felsnatter-Pokémon. Größe: 8,8 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).

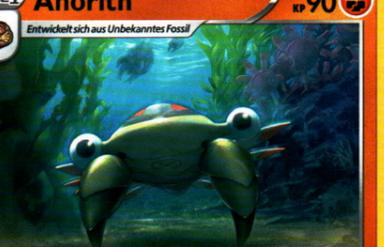
Steinwurf 90

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. KISHIRO ITO
138/264
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

PHASE 1 Anorith KP 90



Nr. 347. Urgarnelen-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.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illust. Mizuhito Aris
095/195
02023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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 Wellenspiel-Pokémon Größe: 0,7 m Gewicht: 20,2 kg

Fußkick 50

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illustration: **Bahn Akiba**
 Es besitzt so viel Ausdauer, dass es die ganze Nacht rennen könnte. Wer mit ihm spazieren gehen will, kann nur schwer mit ihm Schritt halten.

W PAL 071/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Phanpy **KP 80**

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

Zurückschlagen 10+

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

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star$

Illustration: **Naoyo Kimura**
 Trotz seiner geringen Größe ist es stark. Es kann einen Erwachsenen mühelos auf dem Rücken tragen.

W PAL 091/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Donphan **KP 150**

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

Rollkoller 110

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

Riesenbeißer 170

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star \star$

Illustration: **Anastasi Dynamis**
 Je größer und länger die Stoßzähne, desto höher ist ihr Rang in der Herde, doch das dauert lange.

W PAL 092/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Menki **KP 60**

Nr. 0056 Schweinsaffen-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 28,0 kg

Fußkick 10

Herunterhängen 30

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

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

W PAL 106/193

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Rasaff **KP 110**

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

Fußkick 30

Trommler 60+

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

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star$

Illustration: **Shin Negasawa**
 Spürt Rasaff, dass jemand es anblickt, wird es rasend vor Wut. Es verfolgt jeden, der es wagt, seinen Blick zu erwidern.

W PAL 107/193

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Riolu **KP 60**

Nr. 447 Wellenspiel-Pokémon Größe: 0,7 m Gewicht: 20,2 kg

Fußkick 50

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug \star

Illustration: **Bahn Akiba**
 Es besitzt so viel Ausdauer, dass es die ganze Nacht rennen könnte. Wer mit ihm spazieren gehen will, kann nur schwer mit ihm Schritt halten.

W PAL 071/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Georok **KP 110**

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

Tackle 30

Felsenquetscher 70

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug $\star \star \star \star$

Illustration: **AKIRA EGAWA**
 Es bewegt sich rollend über Abhänge fort. Stürzt es versehentlich in einen Fluss, sprengt es sich in seiner Verzweiflung selbst in die Luft.

W PAL 068/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Glibunkel **KP 80**

Nr. 453 Giftmünd-Pokémon Größe: 0,7 m Gewicht: 23,0 kg

Korkenzieherhieb 30

Schwäche **×2** Resistenz Rückzug

Es schmeißt seinen Gegner mit Giftausbeeren ein, die es mit seinem Giftbauteil erzeugt. Gelingt ihm dies, erledigt es sein Ziel mit einem Giftangriff.

109/195

PHASE 1 Toxiquak **KP 120**

Entwickelt sich aus Glibunkel

Nr. 454 Giftmünd-Pokémon Größe: 1,3 m Gewicht: 44,4 kg

Durchbohren 30

Hechtender Kinnhaken 120

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

Schwäche **×2** Resistenz Rückzug

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

110/195

Hundemon **130**

Gewagter Angriff

Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners Entwicklung-Pokémon ist, fügt diese Attacke 70 Schadenspunkte mehr zu.

Schattenschlitzer

Legt 1 Energie von diesem Pokémon auf.

75ね ベトベター **HP 80**

全国図鑑NO.0088 ハドロボクモン 高さ: 0,8m 重さ: 30,0kg

べつとりプレス 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。

108/165

1進化 ベトベトン **HP 150**

全国図鑑NO.0089 ハドロボクモン 高さ: 1,2m 重さ: 30,0kg

ベトベトジェイル 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に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

109/165

Algitt **6**

Tackle

Schmelzen

PHASE 1 Rokkaiman **KP 90**

Entwickelt sich aus Ganovil

Nr. 552 Wüstenkroko-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 **×2** Resistenz Rückzug

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 **KP 100**

Entwickelt sich aus Ganovil

Nr. 552 Wüstenkroko-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 **×2** Resistenz Rückzug

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 **KP 110**

Entwickelt sich aus Eevui

Nr. 6197 Mondschein-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 22,0 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 **×2** Resistenz Rückzug

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

081/197

Zubat **4**

Hundemon **KP 130**
 Nr. 0229, Hades-Pokémon, Größe: 1,4 m, Gewicht: 35,0 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: Haru Akazaka
 133/197

Wird man von den Flammen getroffen, dies aus seinem Maul schießt, so erleidet man eine Brandwunde, deren Schmerz nie nachlässt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Aggrostella **KP 120**
 Nr. 748, Qual-Stern-Pokémon, Größe: 0,7 m, Gewicht: 14,5 kg

Entwickelt sich aus Garstella

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

Dornensalve 90

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

Illustration: Lighton
 115/195

Um dem kalten Wasser der Galar-Region zu trotzen, bilden seine Beine eine Kuppel, deren Inneres es mittels Körperwärme aufheizt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Smogon **KP 70**
 Nr. 109, Giftwolken-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 1,0 kg

Smog 20
 Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt vergiftet.

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

Illustration: miki kudo
 075/159

Angeblich waren diese nach verpesteter Luft gierenden Pokémon früher weitaus häufiger in der Galar-Region anzutreffen als heute.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Algitt **KP 60**
 Nr. 690, Tangamimiky-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 7,3 kg

Tackle 10

Schmelzen 20

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

Illustration: Tomokazu Kamiya
 081/159

Es treibt versteckt zwischen Algen durchs Meer. Nähert sich ein Pokémon, um diese zu essen, wird es von Algitt erledigt und verpeist.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Kramurx **KP 60**
 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: Lighton
 106/195

Für seinen Chef geht es auf die Jagd nach glitzernden Objekten. Von vielen Meere hier wird es als Überbringer des Unheils verachtet.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Zubat **KP 40**
 Nr. 041, Fledermaus-Pokémon, Größe: 0,8 m, Gewicht: 7,5 kg

Biss 10

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

Illustration: Shigenori Negishi
 103/195

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

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Golbat **KP 70**
 Nr. 042, Fledermaus-Pokémon, Größe: 1,6 m, Gewicht: 55,0 kg

Entwickelt sich aus Zubat

Biss 30

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

Illustration: Anesaki Dynamic
 104/195

Das Blut anderer Lebewesen ist seine Leibspeise. Man sagt, dass es das abgesaugte Blut manchmal mit hungrigen Artgenossen teilt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Monozyto** **HP 40**



Nr. 577 Zellen-Pokémon Größe: 0,3 m Gewicht: 1,0 kg

Ramme **20**

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $+$

Illustration: Light 076/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Mitodos** **HP 70**



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

Zellenspeer **20**

Lege 2 Schadensmarken auf 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $+$

Illustration: Paul Kobayashi 077/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Guardevoir** **HP 150**



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

Fähigkeit 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug $+$

Illustration: Mitsuhito Arisu 069/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Psiaugon** **HP 90**



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

Fähigkeit Einladende Ohren

Wenn du dieses Pokémon aus deiner Hand spielst, kannst du dein Deck nach bis zu 2 Unterstützern durchsuchen, sie deinem Gegner zeigen und sie auf deine Hand nehmen. Mische anschließend dein Deck.

Super-Psischlag

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $+$

Illustration: Takanobu Aono 062/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Ekans** **HP 60**



Nr. 023 Snake-Pokémon HT: 6'07" WT: 15,2 lbs.

Wrap **10**

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

weakness $\times 2$ resistance retreat $+$

Illustration: MAHOU 25/68

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Koffing** **HP 60**



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

Tackle **20**

weakness $\times 2$ resistance retreat $+$

Illustration: Sora Toriyama 28/68

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Traumato** **HP 70**



Nr. 096 Hypnose-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 32,4 kg

Psyhiel **10**

Hypnotischer Strahl **20**

Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $+$

Illustration: Sora Toriyama 060/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Hypno** **HP 110**



Nr. 057 Hypnose-Pokémon Größe: 1,6 m Gewicht: 75,6 kg

Psyrufl

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

Zen-Kopfstoß

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $+$

Illustration: Sora Toriyama 067/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Lunastein** **HP 90**



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

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 Energy 30 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $+$

Illustration: Noriaki Sato 062/159

©2021 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Nebulak** **HP 40**



Nr. 092 Gas-Pokémon Größe: 1,3 m Gewicht: 0,1 kg

Hinterhältiger Fall

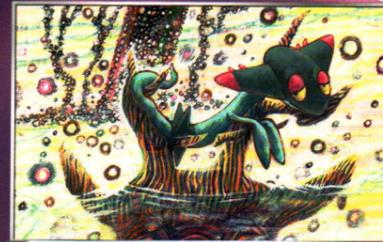
Lege 1 Schadensmarke auf das Aktive Pokémon deines Gegners.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $+$

Illustration: Takanobu Aono 064/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Groldra** **HP 60**



Nr. 885 Missgunst-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 2,0 kg

Waghalsiger Sturmangriff **30**

Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $+$

Illustration: Takanobu Aono 087/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Phandra** **HP 90**



Nr. 987 Geist-Pokémon Größe: 1,6 m Gewicht: 75,6 kg

Spukschuss

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug $+$

Illustration: Sora Toriyama 067/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

Entwickelt sich aus Psiau

Nr. 678, Fessungs-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 8,5 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 Unterstützern durchsuchen, sie deinem Gegner zeigen und sie auf deine Hand nehmen. Mische anschließend dein Deck.

Super-Psichlag **80**

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Manchmal unterstützen es das medizinische Personal im Krankenhaus, wenn Patienten an Schlaflosigkeit leiden.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

Nr. 102, Er-Pokémon, Größe: 0,4 m, Gewicht: 2,5 kg

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

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Owei mag zwar Essen ahnen, ist aber ein solches Pokémon, das aus sechs Individuen besteht, die wohl telepathisch miteinander kommunizieren.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

Entwickelt sich aus Owei

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

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

Zertrampeln **100**

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Jeder der drei Köpfe hat einen eigenen Willen und scheint sich nur für sich selbst zu interessieren.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Hypno** **KP 110**

Entwickelt sich aus Traumato

Nr. 097, Hypnose-Pokémon, Größe: 1,6 m, Gewicht: 75,6 kg

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

Zen-Kopfstoß **90**

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Manchmal unterstützt es das medizinische Personal im Krankenhaus, wenn Patienten an Schlaflosigkeit leiden.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

Nr. 0175, Zuckenball-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.

Rolltackel **20**

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Es gilt als Glücksbringer. Man sagt, seine Schale sei voll von purer Freude.

©2022 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 $\times 2$ Resistenz Rückzug

Man sagt, es verteilte Wohltaten. Aus diesem Grund wird sein Abbild seit Urzeiten für Glücksbringer verwendet.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

Entwickelt sich aus Grolldra

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

Spukschuss **40**

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Beim Fliegen ist es bis zu 200 km/h schnell. Es kämpft gemeinsam mit Grolldra und kümmert sich bis zu dessen Entwicklung um es.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

Nr. 092, Gas-Pokémon, Größe: 1,3 m, Gewicht: 0,1 kg

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

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Aufgrund seines an Gas erinnernden Körpers kommt es an jeden Ort. Es kann jedoch vom Wind davongeweht werden.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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

Entwickelt sich aus Evoli

Nr. 0196, Sonnen-Pokémon, Größe: 0,9 m, Gewicht: 26,5 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 paralytisiert.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Die Spitze seines geteilten Schwerts bebzt, wenn es die nächste Attacke seines Feindes voraussagt.

©2022 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: Akira Nishii
Sein Schweiß hat ein eigenes Gehirn. Achtung! Kommst du ihm zu nahe, kann es dich riechen und beißen.

067/159 ©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Pygraulon KP 60



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

Kopfnuss 20

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

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

079/195 ©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: Masayo Kimura
Es setzt Ultraschallwellen frei, während es sich vom Wind über große Distanzen tragen lässt.

074/195 ©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Musik: Ken Sugimori
164/195

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Musik: Hidetaka Ishikawa
140/159

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Musik: Ken Sugimori
164/195

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

TRAINER Unterstützer

Arbeiterin



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

Musik: Satoru Nakajima
167/195

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Unterstützer **TRAINER**

Salaria



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.)

Musik: KiriaAki
188/197

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Musik: Naoki Saito
133/181

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst) nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2018 Pokémon

TRAINER Unterstützer

Prof. Laven



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

Musik: Ken Sugimori
162/195

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Musik: Ken Sugimori
152/195

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Musik: Megumi Mizutani
137/168

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst) nur 1 Unterstützerkarte spielen.

©2018 Pokémon

Unterstützer

... vom Wind über große Distanzen hinweg...

Musik: Ken Sugimori
174/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

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.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Artist: Ken Sugimori

159/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

TRAINER Item

Versteinertes Fossil #60



Benutze diese Karte, als ob sie ein Basis-*****-Pokémon mit 100 KP wäre. Du kannst diese Karte jederzeit aus dem Spiel nehmen und sie auf deinen Ablagestapel legen.

Diese Karte kann sich nicht zurückziehen.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: YOSHINOBU SAKO
141/159

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: YOSHINOBU SAKO
141/159

TRAINER

Regenbogenpinsel



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

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

TRAINER Item

Mettmetzhammer



Wirf 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: SUDOJI
125/159

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: AMELICART
135/159

TRAINER

Tausch



Tausche dein aktuelles Pokémon gegen 1 Pokémon deines Gegners.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

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: AMELICART
142/159

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: STUDIO BORO INC.
128/159

TRAINER

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.

TRAINER Item

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.

Illustration: Eiki Yushima
141/168

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

TRAINER Item

Energie-Umschalter



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

Illustration: Toyohito Banoch
129/159

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

TRAINER Item

Tausch



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

Illustration: Kyo Ueda
132/149

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

TRAINER Item

Richterpeife



Wähle 1 aus:

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

Illustration: Ayako Yoshida
146/181

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

TRAINER Item

Energiesuche



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

Illustration: Studio Boro Inc.
128/159

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

BASIS Resladero **KP 80**

Nr. 701. Wrestling-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

Illust. Beatrix
F 098/195

Durch flinke Angriffsmanöver raubt es seinen Gegnern ihre Kraft, um sie dann mit prachtvollen Spezialtechniken niederzuringen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Wolly **KP 70**

Nr. 831. Schaf-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 6,0 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 / Rückzug

Illust. OKACHEKE
F 121/159

Sein stark gelocktes Fell hat eine sehr polsternde Wirkung. Selbst eine Klippe hinunterzufallen macht ihm nichts aus.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Geronimat **KP 70**

Nr. 627. Adlerkoken-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

Illust. Korumitar
F 148/195

Obwohl sein Aussehen dem eines Kükens gleicht, ist es sehr heißblütig und nutzt jede Gelegenheit zum Kräfteressen mit den Eltern, um seine Stärke unter Beweis zu stellen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Venuflibis **KP 90**

Nr. 455. Käferfod-Pokémon. Größe: 1,4 m. Gewicht: 27,0 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 / Rückzug

Illust. Shibusoh
F 012/159

Klammert sich an Bäume in Sümpfen. Lockt Beute mit seinem süßlichen Speichel an und schluckt sie dann.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Phanpy **KP 80**

Nr. 231. Langrüssel-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 / Rückzug

Illust. Masaya Kikawa
F 091/195

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

©2022 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 x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. 0513
F 039/195

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

©2022 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 Unterstützerte Karte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Glühende Kohlen **10**

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. ryoma urotaku
F 025/195

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

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Fukano **KP 90**

Nr. 058. Weipen-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 19,0 kg.

Flackern **10**

Ramme **20**

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. sawsaw
F 019/195

Es ist von Natur aus tapfer und vertrauenswürdig und scheut auch vor Gegnern nicht zurück, die größer und stärker sind als es selbst.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Flamiau **KP 70**

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

Nagen **10**

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

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illust. Noriaki Sato
F 030/195

Es erneuert sein Fell zweimal pro Jahr. Wenn es mal wieder so weit ist, steckt es seinen Körper in Brand, um sein altes Haarkleid loszuwerden.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK