

BASIS

Galar-Arktos 

KP 210

**Fähigkeit****Rekonfigurieren**

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

**Psyschein**

110

Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche  × 2Resistenz  -30Rückzug  

Illustr: Kouki Saitou

E TG16/TG30 **V-Regel**

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

POKÉMON™



POKÉMON™