

BASIS

Simsala-EX

KP 160

**Fähigkeit****Psykraft**

Wenn du M-Simsala-EX von deiner Hand spielst, um dieses Pokémon zu entwickeln, kannst du, bevor es sich entwickelt, auf das Aktive Pokémon deines Gegners 2 Schadensmarken und 3 Schadensmarken auf 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners legen.

**Unterdrückung**

Lege auf jedes Pokémon deines Gegners, an das Energie angelegt ist, 3 Schadensmarken.

Schwäche

Resistenz



x2

Regel für Pokémon-EX

Wenn ein Pokémon-EX kampfunfähig wird, nimmt der Gegner 2 Preiskarten auf die Hand.

Rückzug



POKÉMON™



POKÉMON™