



Pikachu VMAX KP 1400 ⚡
Dynamax

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

2 Ladungsstoß
Diese Attacke fügt jedem Aktiven Pokémon 30 Schadenspunkte zu.

3 Volttackle 150
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 40 Schadenspunkte zu.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK 01



Pikachu VMAX KP 2000 ⚡
Dynamax

1 Ruckzuckhieb 40+
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 20 Schadenspunkte mehr zu.

2 Ladungsstoß
Diese Attacke fügt jedem Aktiven Pokémon 40 Schadenspunkte zu.

3 Volttackle 180
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 60 Schadenspunkte zu.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK 01



Pikachu VMAX KP 2800 ⚡

Dynamax ★ ★ ★

- 1 Ruckzuckhieb** 50+
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 30 Schadenspunkte mehr zu.
- 2 Ladungsstoß**
Diese Attacke fügt jedem Aktiven Pokémon 50 Schadenspunkte zu.
- 3 Volttackle** 220
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 100 Schadenspunkte zu.

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK 01



Kamalm VMAX KP 1600 🌊

Gigadynamax ★ ★ ★

- 1 Biss** 30
Während des nächsten Zuges der Spieler kann das Verteidigende Pokémon nicht angreifen.
- 2 Fesselbiss** 60
Während des nächsten Zuges der Spieler kann sich das Verteidigende Pokémon nicht zurückziehen.
- 3 Hydropumpe** 120

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK 02



KamalmVMAX **KP 2200** 
Gigadynamax ★ ★ ★

1 Biss 40
Während des nächsten Zuges der Spieler kann das Verteidigende Pokémon nicht angreifen.

2 Fesselbiss 80
Während des nächsten Zuges der Spieler kann sich das Verteidigende Pokémon nicht zurückziehen.

3 Hydropumpe 160

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK 02



KamalmVMAX **KP 3000** 
Gigadynamax ★ ★ ★

1 Biss 60
Während des nächsten Zuges der Spieler kann das Verteidigende Pokémon nicht angreifen.

2 Fesselbiss 100
Während des nächsten Zuges der Spieler kann sich das Verteidigende Pokémon nicht zurückziehen.

3 Hydropumpe 200

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK 02