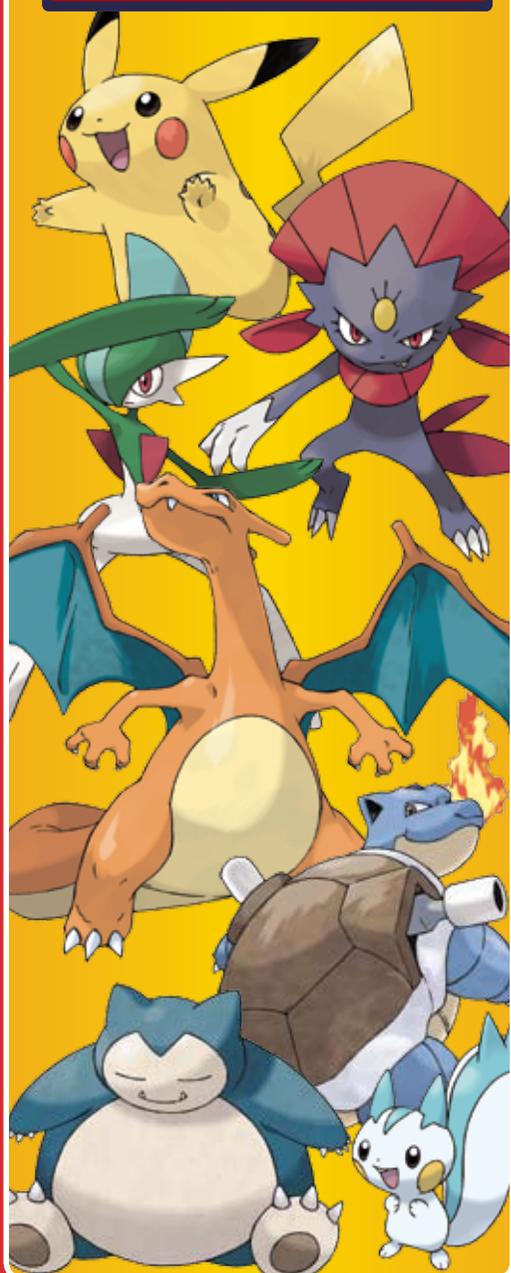


POKÉMON

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI



Da dove iniziare?

Prima di tutto, impariamo i diversi tipi di carte che incontrerai.

Carte Pokémon

Queste carte vengono ulteriormente divise in Pokémon Base e carte Evoluzione. (Se il Pokémon è di Fase 1 o di Fase 2, si tratta di una carta Evoluzione.) Le carte Evoluzione funzionano proprio come i Pokémon Base, sono solo forme più avanzate.



Le carte Pokémon, le carte Evoluzione, e le carte Energia saranno sul tavolo — "in gioco" — dopo che le avrai giocate dalla tua mano. Puoi continuare ad usare le carte in gioco in ogni turno. Le carte Trainer, invece, vengono usate una volta e poi messe nella pila degli scarti.



Carte Energia

Le carte Energia forniscono ai tuoi Pokémon l'Energia di cui hanno bisogno per usare i loro attacchi. Alcuni attacchi hanno bisogno di un tipo specifico di Energia per essere usati, mentre attacchi con un costo possono usare qualsiasi tipo di Energia. A meno che una carta non richieda specificamente di scartare una Energia, non devi scartare le Energie dai tuoi Pokémon!



Carte Trainer

Le carte Trainer si giocano compiendo le azioni indicate, e poi mettendole nella pila degli scarti.



Carte Supporter

Le carte Supporter sono simili alle carte Trainer, ma puoi giocare solo una per turno.



Carte Stadium {Stadio}

Le carte Stadium (Stadio) rappresentano delle speciali arene di gioco, e restano in campo fino a quando non viene giocata un'altra carta Stadium (Stadio).

Chiave di lettura dei simboli di Energia

- Erba
- Fuoco
- Acqua
- Lampo
- Psiche
- Combattimento
- Incolore
- Oscurità
- Metallo

Come iniziare a giocare?

1 **STRINGI LA MANO** al tuo avversario.

2 **MESCOLA** il tuo mazzo di 60 carte e pesca 7 carte.



3 **CONTROLLA** se hai almeno 1 Pokémon Base tra le carte che hai in mano.



Cosa succede se non ho un Pokémon Base tra le mie prime 7 carte?

In questo caso, mostra le carte in mano al tuo avversario, rimischiale nel tuo mazzo, e pesca una nuova mano di 7 carte. Il tuo avversario prosegue la sua fase di setup e può scegliere di pescare una carta aggiuntiva dopo che ha posizionato le sue carte Premio. Se continui a non avere Pokémon Base nella mano iniziale, ripeti questo procedimento, ma il tuo avversario può pescare una carta aggiuntiva ogni volta che questo accade!

4 **METTI UNO** dei tuoi Pokémon Base coperto di fronte a te. Questo sarà il tuo Pokémon Attivo.



5 **METTI** fino a 5 Pokémon Base dalla tua mano coperti nella tua Panchina.



6 I giocatori **METTONO SUL TAVOLO** le 6 carte Premio a faccia in giù.



7 **LANCIA** una moneta per stabilire chi comincerà la partita. Il giocatore che vince il lancio sarà quello che comincia.

8 Tutti i giocatori **ORA GIOCANO** con i loro Pokémon, Attivi e in Panchina, a faccia in su.



Giochiamo!

Durante la partita, tu e il tuo avversario vi avvicinderete un turno alla volta. Durante il turno del tuo avversario, non puoi fare nulla, eccetto sostituire il tuo Pokémon Attivo se dovesse essere messo K.O. (vedi più avanti). Durante il tuo turno, procedi secondo le seguenti fasi:



Che cosa puoi fare durante il tuo turno?

Puoi fare un sacco di cose durante il tuo turno! Devi sempre cominciare pescando una carta, e terminerai sempre con l'attacco. Ecco tutto ciò che puoi fare:

1 PESCA una carta.

2 COMPI qualsiasi delle seguenti azioni, in qualunque ordine vuoi:

- ▶ METTERE delle carte Pokémon Base in Panchina (quante volte vuoi).
- ▶ EVOLVERE i Pokémon (quante volte vuoi).
- ▶ ASSEGNARE 1 carta Energia ad 1 dei tuoi Pokémon (una sola volta in ogni turno).
- ▶ SGIOCARE carte Trainer (quante volte vuoi) e carte Supporter e Stadium [Stadio] (solo una per ogni tipo).
- ▶ RITIRARE il tuo Pokémon Attivo (una sola volta in ogni turno).
- ▶ USARE i Poké-Power (quante volte vuoi).

3 ATTACCO!

- ▶ CONTROLLARE che il tuo Pokémon Attivo abbia abbastanza Energia assegnata per poter attaccare.
- ▶ VERIFICARE la Debolezza e la Resistenza del Pokémon avversario.
- ▶ METTERE i segnalini danno sul Pokémon avversario.
- ▶ CONTROLLARE se hai messo K.O. il Pokémon avversario.
- ▶ PRENDERE una carta Premio (solo se hai messo K.O. il Pokémon avversario).

4 Il tuo turno ora è FINITO.

Come si vince?

Vinci la partita se si verificano una o più delle seguenti situazioni:

- ▶ Hai preso tutte le tue carte Premio (prendi le carte Premio ogni volta che il Pokémon del tuo avversario vanno K.O.).
- ▶ Metti K.O. l'ultimo Pokémon che il tuo avversario ha in gioco.
- ▶ Il tuo avversario termina le carte del suo mazzo, e deve pescare una carta all'inizio del proprio turno.



www.go-pokemon.com
www.pokemon-gcc.it

Pokémon USA, Inc.

© 2008 Pokémon. © 1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM & © sono marchi registrati di Nintendo.

1 PESCA una carta.

Comincia il tuo turno pescando una carta. (Se il tuo mazzo è vuoto all'inizio del tuo turno, e quindi non puoi pescare una carta, la partita termina, e il tuo avversario è il vincitore.)

2 COMPI qualsiasi delle seguenti azioni, in qualunque ordine vuoi:

▶ METTERE delle carte Pokémon Base in Panchina (quante volte vuoi).

Scegli una carta Pokémon Base dalla tua mano e mettila a faccia in su nella tua Panchina. Non puoi avere più di 5 Pokémon nella tua Panchina, per cui puoi mettere una nuova carta Pokémon Base solo se hai al massimo 4 Pokémon in Panchina. Se il tuo Pokémon Attivo viene messo K.O. (o lascia il gioco per qualsiasi altra ragione), devi subito sostituirlo con uno dei Pokémon nella tua Panchina (se non puoi farlo, perdi la partita).

▶ EVOLVERE i Pokémon (quante volte vuoi).

Se hai una carta in mano che dice "Evolva da..." seguito dal nome di uno dei Pokémon che hai in gioco, puoi giocare quella carta dalla tua mano e metterla in cima a quel tal Pokémon. Questa operazione si chiama "evolvere" un Pokémon.

Puoi evolvere un Pokémon Base in un Pokémon di Fase 1, oppure un Pokémon di Fase 1 in un Pokémon di Fase 2. Quando un Pokémon evolve, mantiene tutte le carte assegnate (carte Energia, carte Evoluzione, ecc.) e tutti i segnalini danno che aveva prima, ma i vecchi attacchi, Poké-Power, e Poké-Body non sono più utilizzabili. Vengono invece annullate tutte le altre cose che riguardano quel Pokémon, come le Condizioni Speciali, e qualsiasi altro risultato di un attacco inflitto in precedenza da altri Pokémon.

▶ ASSEGNARE 1 carta Energia ad 1 dei tuoi Pokémon (una sola volta



Peccato, non puoi evolvere un Pokémon che hai appena giocato o che si è già evoluto in quel turno. Inoltre, nessuno dei due giocatori può evolvere un Pokémon durante il primo turno della partita. E infine, si, puoi evolvere un Pokémon in Panchina, dato che quella posizione è considerata "in gioco"!

in ogni turno).

Prendi una carta Energia che hai in mano e mettila sotto uno dei Pokémon che hai in gioco, scegliendo tra il Pokémon Attivo o uno dei Pokémon in Panchina, ma non a entrambi.



Assegna l'Energia al Pokémon

▶ GIOCARE carte Trainer, carte Supporter, e carte Stadium [Stadio].

Nel primo turno della partita, il giocatore che inizia non può giocare nessuna carta Trainer, Supporter, o Stadium [Stadio] dalla sua mano, inclusi i Fossili di Pokémon (come Artiglio Fossile, Radice Fossile, e Fossile Misterioso).

Quando giochi una carta Trainer, fai esattamente quello che c'è scritto, e poi mettila nella pila degli scarti. (Alcuni tipi di carte Trainer, come le Carte Abilità e le carte Macchinario Tecnico restano in gioco, ma lo troverai scritto sulla carta.) Le carte Supporter si giocano come le carte Trainer, eccetto il fatto che puoi giocare solo una per ogni turno. Anche le carte Stadium [Stadio] possono essere giocate una sola volta per turno, ma restano in gioco fino a quando un'altra carta non le rimuove.

▶ RITIRARE il tuo Pokémon Attivo (una sola volta in ogni turno).

Se il tuo Pokémon Attivo ha troppi segnalini danno su di sé, potresti volerlo ritirare e prendere un Pokémon dalla Panchina per farlo combattere al suo posto. Ma per la maggior parte dei turni, non vorrai ritirarlo.

Per ritirare il tuo Pokémon Attivo, devi scartare da quel Pokémon una Energia per ogni indicato nel suo Costo di Ritirata. Se non c'è alcun

3 ATTACCO!

Quando attacchi, metti dei segnalini danno sul Pokémon Attivo del tuo avversario (definito "Pokémon Difensore"). Questa è l'ultima azione che puoi fare durante il tuo turno. Puoi attaccare solo una volta durante il tuo turno (se il tuo Pokémon ha 2 attacchi, puoi usarne solo 1 ogni turno). Annuncia il nome dell'attacco che stai per usare e poi seguì le istruzioni riportate di seguito.

▶ CONTROLLARE che il tuo Pokémon Attivo abbia abbastanza Energia assegnata per poter attaccare.

Puoi usare un attacco solo se al Pokémon Attivo è stata assegnata l'Energia necessaria per portare a termine quell'attacco.

Mankeo deve avere 1 Energia Combattimento assegnata per poter usare questo attacco.

Pugnetto infligge 10 danni al Pokémon Difensore.

Mankeo deve avere 2 Energie di qualsiasi tipo assegnate per poter usare questo attacco.

L'attacco di Mankeo si chiama Pugnetto.

▶ VERIFICARE la Debolezza e la Resistenza del Pokémon avversario.

Alcuni Pokémon hanno una Debolezza o una Resistenza verso certi tipi di Pokémon. (Per esempio, Eevee ha Debolezza verso i Pokémon) Controlla se il Pokémon Difensore ha Debolezza o Resistenza verso il tipo del Pokémon Attaccante. Se l'attacco infligge danno, il Pokémon Difensore riceve un danno maggiore dal Pokémon verso cui ha Debolezza, e riceve un danno minore dal Pokémon verso cui ha Resistenza. Quando infliggi danno ad un Pokémon in Panchina, non applicare Debolezza e Resistenza.

▶ METTERE i segnalini danno sul Pokémon avversario.

Quando attacchi, metti un segnalino danno sul Pokémon Attivo del tuo avversario per ogni 10 danni inflitti dall'attacco del tuo Pokémon (il numero dei danni è scritto a destra del nome dell'attacco). Se un attacco ti dice di fare altre azioni, assicurati di fare anche quelle!

▶ CONTROLLARE se hai messo K.O. il Pokémon avversario.

Se il Pokémon ha un danno totale maggiore o uguale ai Punti Vitalità scritti sulla sua carta (per esempio, 5 o più segnalini danno su un Pokémon con 50 PV), è immediatamente messo K.O.

▶ PRENDERE una carta Premio (solo se hai messo K.O. il Pokémon avversario).

Ogni volta che metti K.O. un Pokémon del tuo avversario, quest'ultimo

nel suo Costo di Ritirata, allora la ritirata è gratuita. (Approfondisci l'argomento costi nella sezione "ATTACCO!") Adesso puoi sostituirlo con uno dei Pokémon nella tua Panchina. Ogni Pokémon che scambi mantiene tutti i segnalini danno, le carte Evoluzione, e le carte Energia (meno quelle che devi scartare per la ritirata).



Costo di Ritirata

Un Pokémon Addormentato o Paralizzato non può ritirarsi.

Quando il tuo Pokémon Attivo finisce in Panchina (perché si è ritirato, o per altre ragioni), scompaiono anche altre cose, come le Condizioni Speciali (Addormentato, Bruciato, Confuso, Paralizzato, e Avvelenato) e ogni altro effetto che possa essere il risultato di attacchi precedenti.

Se ritiri il tuo Pokémon Attivo puoi, nello stesso turno, attaccare con il tuo nuovo Pokémon Attivo.

▶ USARE i Poké-Power (quante volte vuoi).

Alcuni Pokémon sono dotati di speciali "Poké-Power" che possono usare quando sono in gioco. (Ricorda che anche i Pokémon in Panchina sono "in gioco", e quindi possono usare il loro Poké-Power, se lo hanno.) Molti di questi Poteri possono essere usati prima dell'attacco. Ogni Poké-Power è diverso, perciò devi leggere attentamente il testo per capire esattamente come funziona ogni Poké-Power.



Poké-Power



Un Potere Pokémon non è la stessa cosa di un attacco Pokémon, quindi se usi il Poké-Power o il Poké-Body, puoi attaccare lo stesso!

deve mettere la carta del Pokémon Base e tutte le carte che gli erano state assegnate (carte Evoluzione, carte Energia, e via dicendo) nella propria pila degli scarti. Quindi tu scegli una delle tue carte Premio (fallo anche se il Pokémon del tuo avversario è stato messo K.O. dal tuo stesso avversario, o se viene messo K.O. tra un turno e l'altro) e aggiungila alla tua mano. Fatto ciò, il tuo avversario deve rimpiazzare il suo Pokémon Attivo con uno dei Pokémon nella sua Panchina. (Se il tuo avversario non può fare questa azione perché la sua Panchina è vuota, hai vinto!) Se il tuo Pokémon Attivo e il Pokémon Attivo del tuo avversario vengono messi K.O. nello stesso momento, il giocatore che era di turno sostituisce il suo Pokémon Attivo per ultimo. Il giocatore che era di turno sceglie la propria carta Premio per ultimo



In generale, l'attacco non dipende dall'ordine in cui lo risolvi, ma se dovesse capitare, procedi in questo modo! Per cominciare, paga i costi (per esempio, scartando le carte Energia). In secondo luogo, applica gli effetti del Pokémon Attaccante. Poi, applica Debolezza e Resistenza del Pokémon Difensore. Infine, applica qualsiasi altro effetto presente sul Pokémon Difensore.

4 Ora il tuo turno è FINITO.

Ci sono a volte delle cose da fare al termine del tuo turno e prima che inizi quello del tuo avversario. Devi occuparti di queste cose prima che il tuo avversario cominci il proprio turno.