

POKÉMON

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI



**Regolamento del Gioco
di Carte Collezionabili Pokémon**

Indice

Diventa un Maestro di Pokémon!	3
Concetti di base del GCC Pokémon	3
Come si vince	3
Tipi di Energia	4
Sezioni di una carta Pokémon	5
Tre tipi di carte	6
Campo di gioco del GCC Pokémon	7
Le partite	8
Come si fa a vincere una partita?	8
Come si allestisce una partita?	8
Il turno e i suoi passaggi	9
Azioni durante un turno	10
Condizioni speciali	15
Leghe Pokémon e trainer kit	17
Regole per giocatori esperti	18
Come si gioca una mano perdente?	18
Cos'è un attacco e cosa non lo è?	19
Tutto ciò che c'è da sapere sull'attacco	20
Cosa fare se devo pescare più carte di quante ne ho a disposizione?	21
Cosa succede se entrambi i giocatori vincono contemporaneamente?	21
Che cos'è una partita secca?	21
Ma come si chiama davvero questo Pokémon?	21
Costruzione del mazzo	22
Appendice A - I Pokémon-EX	23
Regole speciali per i Pokémon-EX	23
Appendice B - I Pokémon Megaevoluzione	24
Regole speciali per i Pokémon Megaevoluzione	24
Appendice C - I Pokémon Ricreati	25
Regole importanti relative ai Pokémon Ricreati	25
Appendice D - Le carte Allenatore ASSO TATTICO	26
Appendice E - Le carte del Team Plasma	26
Appendice F - Dotazione Extra del Team Flare	27
Appendice G - Tratti antichi	27
Appendice H - Evoluzione TURBO	28
Regole speciali per i Pokémon TURBO	28
Appendice I - I Pokémon di due tipi	28
Appendice L - I Pokémon-GX	29
Regole speciali per i Pokémon-GX	29
Appendice M - I Pokémon di Alola	30
Glossario	30



Sei un Allenatore di Pokémon! Viaggi per il mondo, affrontando altri Allenatori con i tuoi Pokémon, delle creature amanti della lotta e dotate di incredibili poteri!

DIVENTA UN MAESTRO DI POKÉMON!

Queste regole ti forniranno tutte le informazioni necessarie per giocare al Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. Il tuo mazzo di carte contiene dei Pokémon, nonché strumenti e alleati che ti aiuteranno nelle tue avventure.

I giochi di carte collezionabili si basano sulla strategia e utilizzano carte collezionabili per consentire a ogni giocatore di personalizzare il proprio gioco. Il modo migliore per imparare a giocare al Gioco di Carte Collezionabili Pokémon è usare un trainer kit, che contiene due mazzi di 30 carte pronti per giocare che ti introdurranno al gioco, passo dopo passo. Dopodiché, prova con un mazzo tematico, per farti un'idea dei vari tipi di mazzi disponibili.

Quando te la sentirai, potrai iniziare a creare la tua collezione di carte con le buste di espansione del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. Oppure potrai scambiare le tue carte con quelle dei tuoi amici per ottenere dei Pokémon più potenti o collezionare i tuoi preferiti! A quel punto avrai tutte le carte in regola per creare il tuo mazzo di 60 carte, che utilizzerai per giocare con i tuoi amici e sfoggiare la tua squadra di Pokémon!

CONCETTI DI BASE DEL GCC POKÉMON

COME SI VINCE

Nel Gioco di Carte Collezionabili Pokémon, i tuoi Pokémon affrontano quelli del tuo avversario. Il primo giocatore che prende tutte le sue carte Premio, vince la partita! Inoltre, vinci anche nel caso in cui il tuo avversario non possa pescare una carta all'inizio del proprio turno o non abbia più Pokémon in gioco.



TIPI DI ENERGIA

I Pokémon mettono KO i Pokémon dell'avversario utilizzando attacchi o abilità. Per sferrare un attacco, hanno bisogno di carte Energia. Il Gioco di Carte Collezionabili Pokémon presenta undici tipi di Energia, che corrispondono agli undici tipi di Pokémon.

Ciascun tipo di Energia consente di lanciare attacchi diversi. Individua i tipi che rappresentano al meglio la tua personalità! I tipi di Energia sono:



ERBA

I Pokémon di tipo Erba dispongono spesso di attacchi che permettono loro di curarsi o di avvelenare gli avversari.



FUOCO

I Pokémon di tipo Fuoco hanno attacchi potenti! Possono bruciare gli avversari, tuttavia i loro attacchi richiedono tempo prima di poter essere lanciati nuovamente.



ACQUA

I Pokémon di tipo Acqua possono manipolare l'Energia e cambiare la posizione dei Pokémon della squadra avversaria.



LAMPO

I Pokémon di tipo Lampo possono recuperare Energie dalla pila degli scarti, oltre a paralizzare gli avversari.



PSICO

I Pokémon di tipo Psico hanno poteri speciali! I loro avversari si ritrovano spesso addormentati, confusi o avvelenati.



LOTTA

I Pokémon di tipo Lotta fanno danni ingenti assumendosi rischi maggiori e alcuni di loro fanno lanciare una moneta per aumentare i danni ancora di più.



OSCURITÀ

I Pokémon di tipo Oscurità ricorrono ad attacchi subdoli con cui spesso riescono a far scartare delle carte all'avversario!



METALLO

I Pokémon di tipo Metallo resistono agli attacchi più a lungo di gran parte degli altri Pokémon.



FOLLETO

I Pokémon di tipo Folletto conoscono dei trucchi che renderanno meno efficaci gli attacchi dei Pokémon del tuo avversario.



DRAGO

I Pokémon di tipo Drago hanno attacchi davvero forti, ma che spesso richiedono due tipi di Energia per essere sferrati.



INCOLORE

I Pokémon di tipo Incolore hanno una gran varietà di mosse e possono essere integrati in ogni tipo di mazzo.



SEZIONI DI UNA CARTA POKÉMON



SIMBOLO DELL'ESPANSIONE →

NUMERO DI COLLEZIONE →



TRE TIPI DI CARTE

Nel Gioco di Carte Collezionabili Pokémon esistono tre tipi di carte:

Carte Pokémon

Naturalmente, le carte più importanti sono quelle dei Pokémon!

Si tratta per la maggior parte di Pokémon Base, Pokémon di Fase 1 o Pokémon di Fase 2. Le carte che rappresentano dei Pokémon di Fase 1 e di Fase 2 sono anche chiamate carte Evoluzione. Guarda nell'angolo superiore sinistro della carta per conoscere la fase del Pokémon ed eventualmente il Pokémon da cui si evolve.



Carte Energia

In genere, i Pokémon non possono attaccare senza carte Energia. Osserva i simboli del costo dell'attacco e fai in modo di avere altrettante carte Energia dello stesso tipo assegnate al tuo Pokémon. Ricorda che il simbolo  sta a indicare qualsiasi tipo di Energia.



Carte Allenatore

Le carte Allenatore si suddividono in carte Strumento, Aiuto e Stadio e rappresentano le carte che un Allenatore può usare durante una sfida. Puoi identificare la categoria di una carta Allenatore nell'angolo superiore destro della carta stessa e qualsiasi regola speciale relativa a tale categoria nella parte inferiore.



CAMPO DI GIOCO DEL GCC POKÉMON

Mano

All'inizio, ciascun giocatore pesca sette carte e le tiene nascoste. Ogni giocatore aggiunge le carte che pesca alle carte che ha in mano. I giocatori non possono guardare la mano dell'avversario, a meno che non venga giocata una carta che lo consenta.

Carte Premio

Ciascun giocatore ha sei carte Premio che metterà di lato, a faccia in giù, prelevandole dal proprio mazzo durante la fase di allestimento della partita. Queste carte vengono pescate senza vederle, quindi i giocatori non sanno di che carte si tratta all'inizio della partita. Quando metti KO un Pokémon avversario, devi prendere una delle tue carte Premio, che aggiungerai a quelle che hai in mano. Chi prende l'ultima delle proprie carte Premio vince la partita.

In gioco

La zona definita "in gioco" è condivisa tra i giocatori. Ciascun giocatore dispone di due sezioni, corrispondenti a due file, per i propri Pokémon in gioco.



Mazzo

Entrambi i giocatori devono disporre di un mazzo di 60 carte per giocare e nessuno può guardare né modificare l'ordine delle carte, a meno che una carta non lo indichi esplicitamente.

Pila degli scarti

Ciascun giocatore ha una pila degli scarti, dove vengono raccolte le carte messe fuori gioco, a meno che non venga giocata una carta che richiede un'azione diversa. In genere, quando un Pokémon viene messo KO, viene aggiunto alla pila degli scarti del giocatore con tutte le carte che ha assegnate (come le carte Energia).

Pokémon attivo

Il Pokémon attivo va collocato nella fila superiore dell'area di gioco. Ogni giocatore deve iniziare con un Pokémon attivo e può averne sempre e solo uno. Se il tuo avversario non ha altri Pokémon in gioco quando metti KO il tuo Pokémon attivo, avrai vinto la partita!

Panchina

La fila inferiore dell'area di gioco è destinata ai Pokémon in panchina. Ciascun giocatore può avere al massimo cinque Pokémon in panchina contemporaneamente. Ogni Pokémon in gioco, a esclusione del Pokémon attivo, deve essere in panchina.



LE PARTITE

Le partite del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon sono rapide e avvincenti. Ecco le regole per iniziare subito a giocare!

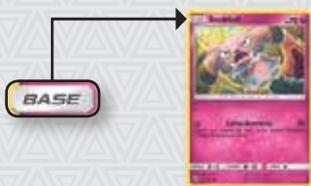
COME SI FA A VINCERE UNA PARTITA?

Puoi vincere in tre modi:

- 1 Prendendo tutte le tue carte Premio.
- 2 Mettendo KO tutti i Pokémon in gioco del tuo avversario.
- 3 Se il tuo avversario non ha carte nel suo mazzo all'inizio del suo turno.

COME SI ALLESTISCE UNA PARTITA?

- 1 Stringi la mano al tuo avversario.
- 2 Lancia una moneta. Il vincitore del lancio decide chi inizia.
- 3 Mischia il tuo mazzo di 60 carte e pescane le prime sette.
- 4 Controlla di avere in mano almeno un Pokémon Base.



- 5 Scegli uno dei tuoi Pokémon Base e mettilo a faccia in giù di fronte a te. Sarà il tuo Pokémon attivo.



- 6** Scegli al massimo altri cinque Pokémon Base e mettili a faccia in giù nella tua panchina.



Cosa succede se non hai Pokémon Base? In questo caso, mostra le carte che hai in mano al tuo avversario e rimischiale nel tuo mazzo. Poi pescane altre sette. Se anche questa volta non hai alcun Pokémon Base, ripeti l'operazione.

- 7** Pesca altre sei carte senza guardarle e mettile di lato a faccia in giù. Saranno le tue carte Premio.

- 8** Entrambi i giocatori scoprono il proprio Pokémon attivo e i Pokémon in panchina e danno inizio alla partita!



Ogni volta che devi rimischiare le carte che hai in mano nel tuo mazzo perché non avevi Pokémon Base, il tuo avversario può pescare una carta in più da aggiungere a quelle che ha in mano.

IL TURNO E I SUOI PASSAGGI

Ciascun turno si compone di tre passaggi principali:

- 1** Pesca una carta.
- 2** Tra le azioni seguenti, esegui quelle che vuoi, nell'ordine che preferisci:
 - A** Scegli tutte le carte Pokémon Base che vuoi tra quelle che hai in mano e mettile in panchina.
 - B** Fai evolvere tutti i Pokémon che vuoi.
 - C** Assegna una sola carta Energia, tra quelle che hai in mano, a uno qualsiasi dei tuoi Pokémon.
 - D** Gioca delle carte Allenatore (tutte le carte Strumento che vuoi, una carta Aiuto e una carta Stadio).
 - E** Ritira una volta il tuo Pokémon attivo.
 - F** Usa tutte le abilità che vuoi.
- 3** Attacca e termina il tuo turno.



AZIONI DURANTE UN TURNO

1 PESCA UNA CARTA

Dai inizio al tuo turno pescando una carta. Se non ci sono carte nel tuo mazzo all'inizio del turno e non puoi quindi pescare alcuna carta, la partita è finita e il tuo avversario è il vincitore.

2 TRA LE AZIONI SEGUENTI, ESEGUI QUELLE CHE VUOI, NELL'ORDINE CHE PREFERISCI:

A Scegli tutte le carte Pokémon Base che vuoi tra quelle che hai in mano e mettile in panchina.

Scegli una carta Pokémon Base tra quelle che hai in mano e mettila a faccia in su in panchina. La tua panchina può accogliere al massimo cinque Pokémon, pertanto puoi eseguire questa azione solo se hai meno di cinque Pokémon in panchina.



POKÉMON BASE IN PANCHINA



B Fai evolvere tutti i Pokémon che vuoi.

Se hai in mano una carta su cui è riportata la scritta "Si evolve da X" e X è il nome di un Pokémon che avevi in gioco all'inizio del tuo turno, puoi giocare tale carta collocandola sopra il Pokémon X. Tale procedura viene definita "evoluzione" di un Pokémon.

Per esempio, puoi far evolvere un Pokémon Base in un Pokémon di Fase 1 o un Pokémon di Fase 1 in un Pokémon di Fase 2. Quando un Pokémon si evolve, mantiene tutte le carte (carte Energia, carte Evoluzione, ecc.) che ha assegnate e tutti i segnalini danno ricevuti fino a quel momento. Tuttavia, le condizioni speciali (addormentato, confuso, avvelenato, ecc.) da cui era affetto vengono automaticamente rimosse. Nessun Pokémon può usare gli attacchi e le abilità del Pokémon dal quale si è evoluto a meno che una carta non lo indichi chiaramente.



Esempio:

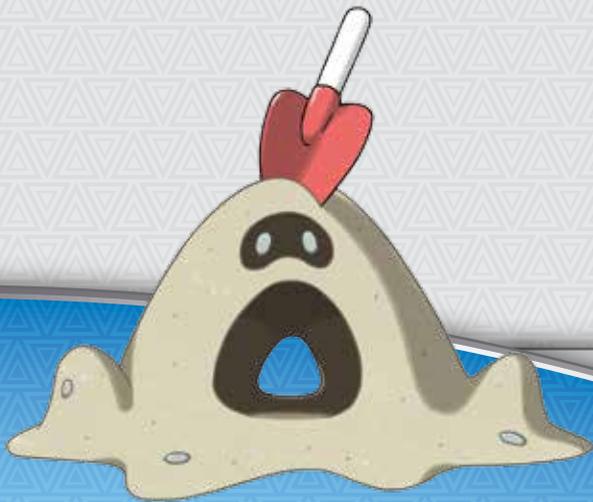
Alberto ha in mano la carta Ribombee che riporta la scritta "Si evolve da Cutiefly" e ha in gioco un Cutiefly. Può allora giocare la carta Ribombee mettendola sopra la carta Cutiefly, ma mantenendo tutti i segnalini danno e rimuovendo tutte le eventuali condizioni speciali.



Note sull'evoluzione: non è possibile far evolvere un Pokémon appena messo in gioco. Quando fai evolvere un Pokémon, è come se il Pokémon evoluto entrasse in gioco per la prima volta, pertanto non puoi farlo evolvere una seconda volta nello stesso turno! Ricorda che puoi far evolvere sia il tuo Pokémon attivo che i tuoi Pokémon in panchina. Infine, tieni presente che nessun giocatore può far evolvere un Pokémon nel corso del proprio primo turno a meno che una carta non lo consenta.

C Assegna una sola carta Energia a uno qualsiasi dei tuoi Pokémon.

Scegli una carta Energia tra quelle che hai in mano e mettila sotto al tuo Pokémon attivo o sotto a uno dei tuoi Pokémon in panchina. Puoi assegnare Energia solo una volta durante il tuo turno.

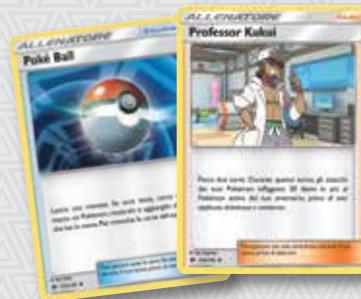


D Gioca delle carte Allenatore.

Quando giochi una carta Allenatore, esegui quanto richiesto e rispetta le regole riportate in fondo alla carta, quindi mettila nella pila degli scarti. Ogni turno puoi giocare tutte le carte Strumento che vuoi. Le carte Aiuto sono simili alle carte Strumento, ma puoi giocarne solo una in ogni turno.

Le carte Stadio, infine, hanno regole speciali:

- Le carte Stadio restano in gioco dopo che le hai giocate.
- Puoi giocare solo una carta Stadio alla volta: se ne viene messa in gioco un'altra, scarta quella in campo e interrompine l'effetto.
- Non puoi giocare una carta Stadio se in gioco ce n'è già una con lo stesso nome.
- Puoi giocare solo una carta Stadio in ogni turno.



E Ritira una volta il tuo Pokémon attivo.

La ritirata non è un'azione che eseguirai spesso durante il tuo turno, ma se il tuo Pokémon attivo ha su di sé molti segnalini danno, potresti decidere di ritirarlo e sostituirlo con uno dei tuoi Pokémon in panchina. Può valere la pena approfittare di questa possibilità anche nel caso in cui tu abbia in panchina un Pokémon potente e pronto a combattere!

Per ritirare il tuo Pokémon attivo devi scartare un numero di Energie pari al numero di ⚡ della ritirata. Se non viene riportato alcun ⚡, potrai ritirarlo liberamente. A questo punto, sostituisci il Pokémon ritirato con uno dei Pokémon in panchina. Quando effettui una sostituzione, mantieni tutti i segnalini danno e tutte le carte assegnati a entrambi i Pokémon. E ricorda: non puoi sostituire Pokémon addormentati o paralizzati.

Quando il tuo Pokémon attivo va in panchina, che ci arrivi perché è stato ritirato o in qualche altro modo, vanno rimosse le eventuali condizioni speciali che lo affliggono e vengono annullati anche gli effetti secondari delle mosse che potrebbe aver subito; solo i danni restano inalterati.

Se in un turno hai eseguito una ritirata, il tuo nuovo Pokémon attivo può comunque attaccare.



F Usa tutte le abilità che vuoi.

Alcuni Pokémon dispongono di abilità particolari. Molte di queste possono essere utilizzate prima del tuo attacco. Ciascuna abilità è diversa, perciò leggi ogni volta con attenzione il loro funzionamento. Alcune funzionano solo se una determinata condizione viene rispettata, mentre altre sono sempre attive, anche se non le utilizzi intenzionalmente. Ricordati di annunciare quale abilità stai usando, in modo che il tuo avversario sappia quello che stai facendo.



Fai attenzione: le abilità non sono attacchi, quindi anche se le usi, puoi sempre attaccare! E ricorda che puoi sfruttare sia le abilità del tuo Pokémon attivo che quelle dei Pokémon in panchina.

3 ATTACCA E TERMINA IL TUO TURNO

Quando stai per attaccare, per prima cosa accertati di non aver dimenticato nessuna delle azioni elencate al punto 2. Quando attacchi, il tuo turno si conclude e non puoi più tornare indietro!

Ogni attacco si compone di tre semplici passaggi. Una volta compreso il meccanismo, diventerà una passeggiata!



Alcuni attacchi presentano questo simbolo come indice del costo. Ciò significa che l'attacco ha un costo pari a zero e puoi usarlo senza assegnare alcuna Energia al Pokémon!

A VERIFICA l'Energia assegnata al tuo Pokémon attivo.

Hai bisogno del giusto quantitativo di Energia assegnata a un Pokémon per farlo attaccare. Ad esempio, prendiamo Litten. Il suo attacco Morso costa , pertanto devi avere almeno un'Energia assegnata a Litten per usarlo. Fiammata, invece, costa . Questo significa che devi avere almeno due Energie assegnate a Litten per usarlo: una di queste deve essere necessariamente un'Energia , mentre l'altra può essere di un tipo qualsiasi. Puoi usare un'Energia se vuoi, ma può andare anche un'Energia o o un qualsiasi altro tipo. Accertati di avere l'Energia sufficiente, quindi annuncia quale attacco stai per usare.

Questo attacco si chiama Morso.

Litten deve avere un'Energia assegnata per poter usare Morso.

Morso infligge 10 danni al Pokémon attivo del tuo avversario.

Questo attacco si chiama Fiammata.

Litten deve avere due Energie assegnate per poter usare Fiammata: un'Energia e un'Energia di un tipo qualsiasi.

Fiammata infligge 20 danni al Pokémon attivo del tuo avversario.



Di quali Energie avresti bisogno per utilizzare l'attacco Elettrocannone di Vikavolt? Esatto, un'Energia e tre Energie di qualsiasi altro tipo!



Alcuni attacchi presentano questo simbolo come indice del costo. Ciò significa che l'attacco ha un costo pari a zero e puoi usarlo senza assegnare alcuna Energia al Pokémon!



B VERIFICA la debolezza e la resistenza del Pokémon attivo del tuo avversario.

Alcuni Pokémon hanno una debolezza e una resistenza particolari nei confronti di Pokémon di determinati tipi. Esamina l'angolo inferiore sinistro della carta per scoprire quali. Questo Rowlet, per esempio, ha una debolezza verso i Pokémon . Se il Pokémon attivo del tuo avversario ha una debolezza verso un determinato tipo e subisce dei danni da un attacco di un Pokémon di quel tipo, i danni in questione aumentano. Viceversa, se ha una resistenza al tipo del Pokémon che attacca, i danni diminuiscono.



Non applicare debolezza e resistenza ai Pokémon in panchina!

C METTI dei segnalini danno sul Pokémon attivo del tuo avversario.

Quando attacchi, metti un segnalino danno sul Pokémon attivo del tuo avversario ogni 10 danni causati. L'ammontare dei danni da applicare è indicato alla destra del nome dell'attacco. Nell'esempio qui a lato, Morso di Litten causa 10 danni, ma Rowlet ha una debolezza "x2" ai Pokémon , quindi il danno reale arrecato è di 20 (10 x 2). A questo punto, metti due segnalini danno da 10 su Rowlet, e non dimenticare che la descrizione dell'attacco può contenere indicazioni su altre azioni da svolgere come conseguenza dell'attacco stesso!

Il tuo attacco ora è completo. Controlla se hai messo KO qualche Pokémon. Alcuni attacchi possono danneggiare più Pokémon e in qualche caso possono perfino danneggiare il Pokémon attaccante! Assicurati di esaminare ogni Pokémon interessato.

Se un Pokémon del tuo avversario ha ricevuto un danno totale pari o superiore al numero di punti salute di cui dispone (ad esempio, se ci sono cinque o più segnalini danno su un Pokémon con 50 PS), viene messo KO. In tal caso, il tuo avversario dovrà metterlo nella sua pila degli scarti, insieme a tutte le carte che gli erano state assegnate, e tu potrai pescare una delle tue carte Premio e aggiungerla a quelle che hai in mano.

Il tuo avversario dovrà scegliere un nuovo Pokémon attivo tra quelli nella sua panchina. Se non può farlo perché la sua panchina è vuota (o per qualsiasi altro motivo), avrai vinto la partita! Se il tuo avversario ha altri Pokémon in gioco, ma hai preso la tua ultima carta Premio, vinci comunque la partita!

D Il tuo turno è concluso.

Ora devi svolgere alcune attività che sono peculiari della fase tra i turni.



4 ESEGUI LE AZIONI DELLA FASE TRA I TURNI

Prima che il gioco passi al giocatore successivo, occupati delle condizioni speciali in questo ordine:

1. AVVELENATO 2. BRUCIATO 3. ADDORMENTATO 4. PARALIZZATO

Quindi, applica gli effetti di qualsiasi abilità e, se una carta ha chiaramente indicato un'azione da eseguire tra un turno e l'altro, questo è il momento di farlo. Dopo che entrambi i giocatori hanno terminato tali operazioni, verifica se i Pokémon interessati sono stati messi KO. Dopodiché, ha inizio il turno del giocatore successivo!

CONDIZIONI SPECIALI

Alcuni attacchi lasciano il Pokémon attivo addormentato, bruciato, confuso, paralizzato o avvelenato; si tratta delle cosiddette "condizioni speciali". Queste condizioni vanno applicate esclusivamente al Pokémon attivo; infatti, quando mandi un Pokémon in panchina, devi rimuovere qualsiasi condizione speciale che lo affligga. E ricorda che anche l'evoluzione consente di rimuovere tutte le condizioni speciali da un Pokémon.

Addormentato

Gira il Pokémon in senso antiorario per indicare che è addormentato.

Se un Pokémon è addormentato, non può attaccare né ritirarsi. Nella fase tra i turni, il possessore del Pokémon addormentato lancia una moneta. Se esce testa, il Pokémon si risveglia e puoi raddrizzare la carta; se invece esce croce, resta addormentato.



Avvelenato

Un Pokémon avvelenato subisce danni tra un turno e l'altro.

Quando un Pokémon è avvelenato, metti sopra un segnalino veleno e ricorda di metterci sopra anche un segnalino danno tra un turno e l'altro. Un Pokémon non può avere due segnalini veleno; se un attacco gli assegna un altro segnalino veleno, la nuova condizione speciale di avvelenato si sostituisce semplicemente alla precedente. Assicurati che i segnalini veleno abbiano un aspetto diverso dai segnalini danno.



Bruciato

Un Pokémon bruciato subisce danni tra un turno e l'altro, ma questa condizione speciale può guarire autonomamente. Quando un Pokémon è afflitto da questa condizione speciale, metti sopra un segnalino bruciatura. Poi, nella fase tra i turni, metti sopra due segnalini danno. Dopo di che, lancia una moneta. Se esce testa, puoi rimuoverne la condizione speciale bruciatura.

Un Pokémon non può avere due segnalini bruciatura; se un attacco gli assegna un altro segnalino bruciatura, la nuova condizione speciale di bruciato si sostituisce semplicemente alla precedente. Assicurati che i segnalini bruciatura abbiano un aspetto diverso dai segnalini danno.



Confuso

Gira il Pokémon a testa in giù per indicare che è confuso.

Se il Pokémon con cui vuoi attaccare è confuso, devi prima lanciare una moneta. Se esce testa, l'attacco funziona normalmente; se invece esce croce, l'attacco non ha effetto e devi mettere tre segnalini danno sul Pokémon confuso.



Paralizzato

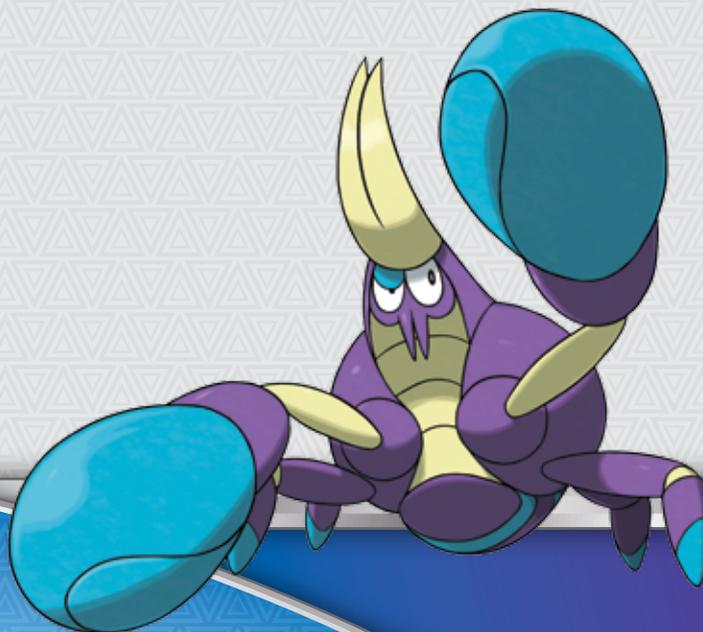
Gira il Pokémon in senso orario per indicare che è paralizzato.

Se un Pokémon è paralizzato, non può attaccare né ritirarsi. Tra un turno e l'altro, puoi rimuovere la condizione speciale di paralizzato qualora il tuo Pokémon sia rimasto paralizzato dall'inizio del tuo ultimo turno.



Rimozione delle condizioni speciali

Spostare un Pokémon in panchina consente di rimuoverne tutte le condizioni speciali. Le uniche condizioni speciali che impediscono a un Pokémon di ritirarsi sono quella di addormentato e quella di paralizzato. Dato che le condizioni speciali di addormentato, confuso e paralizzato si indicano girando la carta Pokémon, sarà l'ultima a essersi verificata a restare attiva. Inoltre, dato che le condizioni speciali di avvelenato e bruciato utilizzano dei segnalini, esse non influenzano le altre condizioni speciali. Un Pokémon particolarmente sfortunato può essere bruciato, paralizzato e *anche* avvelenato allo stesso tempo!



LEGHE POKÉMON E TRAINER KIT

Questo è tutto ciò che devi sapere sul gioco! Se ti servono altre informazioni, cerca un trainer kit presso il tuo rivenditore di fiducia. Il kit ti mostrerà come giocare un'intera partita con un amico, dall'inizio alla fine!



Impara a giocare ai giochi Pokémon!
Vinci fantastici premi!
Sfida gli altri giocatori!

Chiedi al tuo rivenditore se organizza una Lega Pokémon, oppure trovine una vicino a te su www.pokemon.it/cerca-evento.

Vuoi saperne di più? Vai su www.pokemon.it.



PLAY!
POKÉMON

REGOLE PER GIOCATORI ESPERTI

COME SI GIOCA UNA MANO PERDENTE?

Se uno qualsiasi dei due giocatori non ha nessun Pokémon Base nella mano d'apertura, si dice che quel giocatore ha una "mano perdente". Ecco come funziona:

Se nessuno dei due giocatori ha un Pokémon Base nella mano d'apertura:

Entrambi i giocatori mostrano la loro mano, quindi ricominciano la partita daccapo come se nulla fosse.

Se solo uno dei due giocatori non ha un Pokémon Base nella mano d'apertura:

- 1** Quel giocatore annuncia di avere una mano perdente, quindi aspetta che l'altro giocatore abbia terminato l'allestimento della partita.
- 2** A questo punto, il giocatore che non aveva nessun Pokémon Base, mostra le carte che ha in mano, le rimischia nel proprio mazzo, pesca un'altra mano e, se necessario, ripete l'operazione finché otterrà una mano d'apertura contenente almeno un Pokémon Base.
- 3** Quindi, il giocatore che era già pronto a giocare può pescare una carta aggiuntiva per ogni volta che l'avversario ha avuto una mano perdente. Per esempio, se entrambi i giocatori iniziano la partita con due mani perdenti e il giocatore A non ha Pokémon Base nella sua mano per tre volte successive, al giocatore B è concesso pescare tre carte aggiuntive. Qualsiasi Pokémon Base pescato in questo modo può essere disposto immediatamente in panchina.
- 4** Infine, entrambi i giocatori mostrano i loro Pokémon attivi e in panchina e iniziano a giocare.



COS'È UN ATTACCO E COSA NON LO È?

Ogni attacco ha un costo e un nome; spesso sono riportati anche il danno base e una descrizione. Gran parte del testo presente su una carta Pokémon ne descrive l'attacco, anche nel caso in cui questo non causi alcun danno.



Ad esempio, l'attacco Cerca Famiglia di Corsola non causa danni, ma è comunque un attacco! Una cosa completamente diversa sono le abilità: l'abilità Imposizione di Oranguru permette di pescare carte, ma non conta come attacco.



Sputinchiostro di Inkay influisce su Cerca Famiglia, ma non su Imposizione.



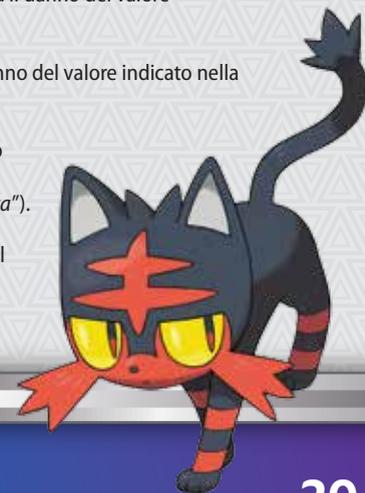
TUTTO CIÒ CHE C'È DA SAPERE SULL'ATTACCO

Generalmente, l'ordine in cui si effettuano le azioni di un attacco non è importante. Tuttavia, per un attacco complesso potrebbe essere utile seguire i passaggi elencati qui sotto:

- A** Guarda il tuo Pokémon e decidi quale attacco utilizzare. Verifica di avere assegnato le Energie necessarie e poi annuncia l'attacco scelto.
- B** Se il tuo Pokémon attivo è confuso, dovrai innanzitutto verificare se l'attacco è andato a segno.
- C** Effettua le scelte previste dall'attacco. Ad esempio, se un attacco infligge danni a "un Pokémon nella panchina del tuo avversario", dovrai innanzitutto scegliere il Pokémon da attaccare.
- D** Effettua quanto richiesto dall'attacco. Ad esempio, dovrai lanciare una moneta se l'attacco indica: "Lancia una moneta. Se esce croce, questo attacco non ha effetto".
- E** Applica gli effetti necessari, che potrebbero modificare o annullare l'attacco. Un esempio può essere quando, nel turno precedente, il tuo avversario ha usato un attacco che indicava: "Se durante il prossimo turno del tuo avversario il Pokémon difensore prova ad attaccare, il tuo avversario lancia una moneta. Se esce croce, quell'attacco non ha effetto". Ricorda, però, che se un Pokémon attivo viene richiamato in panchina, tutti gli effetti degli attacchi subiti dal quel Pokémon svaniscono. Per cui, se il tuo Pokémon attivo è cambiato da quando il tuo avversario ha usato l'attacco di questo esempio, non dovrai lanciare la moneta.
- F** Applica gli effetti da verificare prima del danno, quindi metti i segnalini danno e infine controlla tutti gli altri effetti.

Sapere quanti segnalini danno mettere è in genere molto semplice. Tuttavia, se molti fattori influiscono sul danno, è sufficiente seguire i passaggi in questo ordine:

- 1** Inizia dal danno base stampato alla destra dell'attacco. Se accanto al numero è presente il segno x, il segno - o il segno +, la descrizione dell'attacco indicherà i dettagli del danno causato. Se in un attacco viene richiesto di mettere dei segnalini danno su un Pokémon, non ci sono altri calcoli da fare, dato che i segnalini danno non sono influenzati dalla debolezza, dalla resistenza o da altri effetti. È sufficiente mettere i segnalini danno sul Pokémon interessato.
- 2** Stabilisci gli effetti del danno sul Pokémon attivo in base alle carte Allenatore o agli altri effetti applicabili. Ad esempio, se il tuo Pokémon ha utilizzato nell'ultimo turno un attacco in cui veniva indicato: "Durante il tuo prossimo turno, gli attacchi di questo Pokémon infliggono 40 danni in più, *prima di aver applicato debolezza e resistenza*", dovrai aggiungerli. Fermati se il danno base è zero o se l'attacco non causa alcun danno. Altrimenti, continua.
- 3** Se il Pokémon attivo del tuo avversario ha una debolezza al tipo del tuo Pokémon attivo, incrementa il danno del valore indicato nella debolezza del Pokémon attivo del tuo avversario.
- 4** Se il Pokémon attivo del tuo avversario ha una resistenza al tipo del tuo Pokémon attivo, riduci il danno del valore indicato nella resistenza del Pokémon attivo del tuo avversario.
- 5** Stabilisci gli effetti del danno delle carte Allenatore o Energia, oppure altri effetti sul Pokémon attivo del tuo avversario (ad esempio, se il Pokémon attivo del tuo avversario ha un'abilità che indica: "Questo Pokémon subisce 20 danni in meno dagli attacchi, *dopo aver applicato debolezza e resistenza*").
- 6** Per ogni 10 danni causati dall'attacco finale, metti un segnalino danno sul Pokémon interessato. Se il danno è pari a zero o inferiore, non mettere alcun segnalino danno!



COSA FARE SE DEVO PESCARE PIÙ CARTE DI QUANTE NE HO A DISPOSIZIONE?

Se una carta ti richiede di pescare o di cercare più carte di quante ne hai a disposizione nel tuo mazzo, pesca o cerca tra le carte che hai e continua a giocare normalmente.

Ad esempio, se una carta ti richiede di pescare o di cercare tra le prime cinque carte del tuo mazzo e tu ne hai solo tre a disposizione, pesca o cerca tra quelle tre. Perderai la partita se non potrai pescare una carta all'inizio del tuo turno, ma non nel caso in cui questo ti venga richiesto da una carta.

COSA SUCCEDA SE ENTRAMBI I GIOCATORI VINCONO CONTEMPORANEAMENTE?

Vinci la partita in due modi: quando prendi la tua ultima carta Premio o se il tuo avversario non ha più Pokémon in panchina con cui sostituire il suo Pokémon attivo messo KO (o eliminato in altro modo dal gioco). Ciò rende possibile per entrambi i giocatori vincere contemporaneamente.

Se ciò accade, dovreste giocare una partita secca. Tuttavia, se vinci la partita in entrambi i modi descritti sopra contemporaneamente e il tuo avversario vince in un solo modo, sarai tu il vincitore!

CHE COS'È UNA PARTITA SECCA?

Una partita secca è una nuova partita, in cui ciascun giocatore utilizza solo una carta Premio invece delle solite sei. Ad eccezione della carta Premio singola, una partita secca è uguale a una normale partita! Lancia una moneta per vedere chi inizia e sistema tutto come al solito. Il vincitore di questo spareggio sarà il vincitore della partita. Se una partita secca finisce nuovamente pari, continuate con un'altra, fino a quando non si troverà un vincitore.

MA COME SI CHIAMA DAVVERO QUESTO POKÉMON?

- Alcune carte Pokémon hanno delle informazioni supplementari dopo il nome, come il livello o un simbolo (ad esempio: ♁). Dal nome di un Pokémon dipendono il tipo di evoluzione e la modalità di gioco di determinate carte. Il livello non fa parte del nome di un Pokémon:
 - ◆ Gengar, Gengar LIV. 43, Gengar LIV. 44 e Gengar LIV. X hanno tutti lo stesso nome.
- I simboli al termine del nome di un Pokémon fanno parte del nome del Pokémon:
 - ◆ Alakazam, Alakazam ♁ e Alakazam ☆ sono nomi diversi.
 - ◆ Tuttavia, δ (Specie Delta) non fa parte del nome di un Pokémon. Aerodactyl e Aerodactyl δ (Specie Delta) hanno lo stesso nome.
- Il padrone oppure il nome di una forma, se indicati nel nome di un Pokémon, fanno parte del nome del Pokémon:
 - ◆ Meowth, Meowth di Alola e Meowth Rocket hanno nomi diversi.

Quando costruisci un mazzo, puoi avere solo quattro copie di una carta con lo stesso nome, ad eccezione delle carte Energia base. Se il tuo mazzo presenta una carta Gengar, Gengar LIV.43, Gengar LIV.44 e Gengar LIV.X non puoi includere altre carte con il nome Gengar nel tuo mazzo. Tuttavia, puoi avere quattro Meowth, quattro Meowth di Alola e quattro Meowth Rocket.

Per eseguire una evoluzione, il nome del Pokémon nella sezione "Si evolve da" deve corrispondere al nome del Pokémon che si vuole fare evolvere. Pertanto, Graveler può evolversi da Geodude o da Geodude LIV. 12, ma non da Geodude di Brock.



COSTRUZIONE DEL MAZZO

Durante la costruzione di un mazzo, dovrai seguire alcune regole. Una delle più importanti prevede che il tuo mazzo includa esattamente 60 carte: non una in più e non una in meno!

Inoltre, ad eccezione delle carte Energia base, potrai avere un massimo di quattro carte con lo stesso nome all'interno del tuo mazzo. Ciò significa che puoi avere solo quattro carte "Pignite" nel tuo mazzo, anche se ciascuna presenta attacchi diversi. Infine, il tuo mazzo deve includere almeno un Pokémon Base.

La costruzione del tuo mazzo personale può essere complessa, ma anche divertente. Il capolega di una Lega Pokémon potrà fornirti qualche idea utile. Un'altra buona idea è trovare un mazzo tematico che ti piace e provare a modificarlo. Ricorda che deve essere composto esattamente da 60 carte! Se vuoi creare un mazzo completamente nuovo, tieni presenti le seguenti linee guida:

- Scegli al massimo uno o due tipi di Energia. Ricorda, gran parte dei Pokémon ⚡ può utilizzare qualsiasi Energia per gli attacchi, pertanto sono un'ottima scelta per quasi tutti i mazzi!
- Per assicurarti di avere abbastanza carte Energia, controlla che nel tuo mazzo da 60 carte ce ne siano tra 15 e 19.
- Anche le carte Allenatore sono importanti. Le carte come Ultra Ball e Lettera del Prof possono aiutarti a trovare quello di cui hai bisogno. Includere nel mazzo tra 13 e 20 carte Allenatore è un buon inizio.
- Naturalmente, avrai bisogno anche di Pokémon! Il resto del tuo mazzo sarà infatti composto da Pokémon. Ricorda, ti serve almeno un Pokémon Base all'interno del tuo mazzo. Collezione i tuoi Pokémon preferiti in modo da averne quattro copie nel tuo mazzo, così potrai pescarli più frequentemente. Inoltre, se il tuo Pokémon preferito si evolve, cerca di ottenere anche quattro copie di ogni suo stadio evolutivo.

Ogni mazzo è diverso: trova quello più adatto alla tua personalità e alle tue strategie. Con il tempo riuscirai a bilanciare perfettamente il numero di carte Pokémon, Allenatore ed Energia.



APPENDICE A - I POKÉMON-EX

I Pokémon-EX sono dei Pokémon potentissimi che hanno PS più alti e attacchi più forti degli altri Pokémon, ma giocarli comporta dei rischi!

REGOLE SPECIALI PER I POKÉMON-EX

Le lettere "EX" fanno parte del nome dei Pokémon-EX. Dato che Yveltal e Yveltal-EX, per esempio, hanno nomi diversi, puoi avere nel tuo mazzo quattro Yveltal e quattro Yveltal-EX, se lo desideri.

Se un tuo Pokémon-EX viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben due carte Premio.

Per il resto, i Pokémon-EX non sono per nulla differenti dagli altri Pokémon!



E un'altra cosa: i Pokémon-EX possono apparire su carte ultraregole normali o con illustrazioni che ricoprono l'intera carta.



APPENDICE B - I POKÉMON MEGAEVOLUZIONE

I Pokémon Megaevoluzione rappresentano un nuovo picco evolutivo. Infatti, queste carte sono in grado di trasformare un Pokémon-EX in un Pokémon ancora più potente! Scegliere il momento giusto per giocarele sarà fondamentale per le tue nuove strategie.

REGOLE SPECIALI PER I POKÉMON MEGAEVOLUZIONE

La lettera "M" sta per "mega" e fa parte del nome dei Pokémon Megaevoluzione, proprio come accade per i Pokémon-EX. Quindi, Mega Venusaur-EX e Venusaur-EX hanno nomi diversi e puoi avere nel tuo mazzo quattro Mega Venusaur-EX e quattro Venusaur-EX se lo desideri.



Ricorda, però, che Mega Venusaur-EX si evolve da Venusaur-EX, non da Venusaur, e che i Pokémon Megaevoluzione costituiscono una fase evolutiva a parte: la fase MEGA. Queste carte, infatti, sono carte Evoluzione a tutti gli effetti e quindi sono soggette alle stesse regole delle altre carte Evoluzione.

Infine, non dimenticare che i Pokémon Megaevoluzione hanno due regole speciali. Visto che sono ancora dei Pokémon-EX, quando uno di essi viene messo KO, il tuo avversario prende due carte Premio. Inoltre, quando uno dei tuoi Pokémon diventa un Pokémon Megaevoluzione, il tuo turno termina. Per cui, prima di giocare uno di questi potentissimi Pokémon, assicurati di aver fatto tutto quello che volevi durante il tuo turno.

E ricorda che i Pokémon Archeorisveglio funzionano esattamente come i Pokémon Megaevoluzione. Valgono le stesse regole!



APPENDICE C - I POKÉMON RICREATI

I fossili di Pokémon hanno la loro speciale fase evolutiva: i Pokémon Ricreati. Omanyte, ad esempio, è un Pokémon Ricreato la cui regola recita “Metti questa carta in panchina solo in seguito all’effetto di Helixfossile di Omanyte”. Questo significa che l’unico modo che hai di mettere Omanyte nella tua panchina è quello di giocare la carta Allenatore Helixfossile di Omanyte. A questo punto, Omanyte funzionerà come qualsiasi altro Pokémon Base, e potrai farlo evolvere in Omastar di Fase 1, semplicemente mettendoci sopra la carta in questione, se ce l’hai.



REGOLE IMPORTANTI RELATIVE AI POKÉMON RICREATI

- Se hai in mano un Pokémon Ricreato, per poterlo mettere in gioco dovrai prima giocare la carta Strumento che te lo consente.
- I Pokémon Ricreati non sono Pokémon Base! Non puoi sceglierli come Pokémon attivi o metterli in panchina durante la fase di allestimento della partita. Inoltre, vale ancora la regola che il tuo mazzo deve contenere almeno un Pokémon Base; non puoi avere solo dei Pokémon Ricreati. Infine, ricorda che i Pokémon Ricreati non sono delle carte Evoluzione.
- Carte o effetti che fanno riferimento a carte “Base”, “Fase 1”, “Fase 2” o “Evoluzione” non hanno alcun effetto sui Pokémon Ricreati. Per esempio, una carta che dice “Cerca nel tuo mazzo un Pokémon Base” non può essere usata per trovare un Omanyte Ricreato. Invece, una carta che dice “Cerca nel tuo mazzo un Pokémon” può essere usata a tal fine. Inoltre, le carte che hanno effetto su Pokémon non evoluti funzionano anche sui Pokémon Ricreati.
- La regola più importante da seguire, allora, sarà quella che recita “Evolve da XXX”, o “Si evolve da XXX”, oppure il testo che spiega come mettere in gioco quella carta. Per esempio, Kabuto è apparso nell’espansione XY - *Destini Incrociati* come Pokémon Ricreato insieme a un Kabutops di Fase 1 per farlo evolvere. Il problema è che ci sono già in giro dei vecchi Kabutops di Fase 2. Poco male: l’importante è avere una carta che dice “Evolve da Kabuto” o “Si evolve da Kabuto”. Ciò vuol dire che un Kabuto Ricreato ha la possibilità di evolversi direttamente in un Kabutops di Fase 2, ma anche che un Kabuto di Fase 1 può evolversi in un Kabutops di Fase 1.



APPENDICE D - LE CARTE ALLENATORE ASSO TATTICO

Le carte Allenatore *ASSO TATTICO* sono così potenti che il tuo mazzo può contenerne soltanto una. E non una per ogni versione; un *ASSO TATTICO* in totale e basta! Assicurati di aver esaminato in dettaglio tutte le carte *ASSO TATTICO* prima di decidere quale va meglio per il tuo mazzo!



APPENDICE E - LE CARTE DEL TEAM PLASMA

Le carte Pokémon, Allenatore ed Energia del Team Plasma hanno un aspetto nuovo e accattivante. Per prima cosa noterai il bordo blu, poi la targhetta con la scritta "Team Plasma" e, infine, il malefico scudo come sfondo del testo della carta.

Solo le carte del Team Plasma hanno questo aspetto.



La scritta "Team Plasma" non fa parte del nome dei Pokémon. Quindi, se hai già quattro Liepard del Team Plasma nel tuo mazzo, non puoi avere altri Liepard. Inoltre, i Pokémon del Team Plasma si evolvono normalmente. Il Liepard del Team Plasma, per esempio, si evolvono dai Purrloin come tutti gli altri Liepard.



APPENDICE F - DOTAZIONE EXTRA DEL TEAM FLARE

Il nome "Dotazione Extra del Team Flare" appare su alcune carte che puoi usare per mettere il bastone tra le ruote al tuo avversario. Si tratta di carte Oggetto Pokémon che puoi assegnare ai Pokémon-EX del tuo avversario, piuttosto che ai tuoi. Queste carte, infatti, hanno un effetto negativo su quei Pokémon e fanno in modo che per loro sia più difficile sconfiggerti! Ricorda: se una di queste carte viene rimossa da uno di questi Pokémon per un motivo qualsiasi, essa va a finire nella pila degli scarti del giocatore che l'ha giocata originariamente.



APPENDICE G - TRATTI ANTICHI

I tratti antichi sono dei poteri speciali di cui sono dotati solo alcuni Pokémon. La loro descrizione appare sulla carta proprio sotto al nome del Pokémon, quindi non dimenticare di leggere attentamente cosa c'è scritto. E ricorda: i tratti antichi non sono né attacchi né abilità, per cui le carte che inibiscono attacchi e abilità non hanno effetto su di essi.



APPENDICE H - EVOLUZIONE TURBO

L'Evoluzione TURBO è un nuovo tipo di Evoluzione. I Pokémon TURBO conservano gli attacchi e le abilità dei loro stadi evolutivi precedenti (insieme a debolezza, resistenza e costo di ritirata), ma possono utilizzare attacchi o abilità aggiuntivi, subire modifiche ai punti salute e addirittura cambiare tipo!



REGOLE SPECIALI PER I POKÉMON TURBO

TURBO fa parte del nome dei Pokémon TURBO, proprio come accade per i Pokémon-EX. Quindi, Raichu e Raichu TURBO hanno nomi diversi e puoi avere nel tuo mazzo quattro Raichu e quattro Raichu TURBO se lo desideri.

I Pokémon TURBO costituiscono una fase evolutiva a parte: la fase TURBO. Queste carte, infatti, sono carte Evoluzione a tutti gli effetti e quindi sono soggette alle stesse regole delle altre carte Evoluzione.



APPENDICE I - I POKÉMON DI DUE TIPI

I Pokémon di due tipi non sono diversi dagli altri Pokémon, anche se dispongono di due tipi allo stesso tempo. Per esempio, Azumarill è sia un Pokémon di tipo sia un Pokémon di tipo , per cui qualsiasi carta influenzi uno di questi tipi influenzerà anche Azumarill.

Se un Pokémon di due tipi attacca un Pokémon che ha debolezza o resistenza verso uno di quei tipi, i danni dell'attacco in questione ne saranno influenzati. E se il Pokémon difensore ha debolezza verso uno dei due tipi e resistenza verso l'altro, ricorda di applicare prima la debolezza e poi la resistenza!



APPENDICE L - I POKÉMON-GX

I Pokémon-GX sono Pokémon potentissimi con PS più alti e attacchi più forti. Inoltre, ognuno di essi dispone anche di un attacco devastante chiamato "attacco GX". A prescindere da quanti Pokémon-GX tu abbia in gioco, in ogni partita potrai utilizzare un solo attacco GX. Fai in modo di utilizzare l'unico attacco GX a tua disposizione al momento strategico più opportuno perché non avrai un'altra possibilità! Il cartoncino dei segnalini danno contiene uno speciale segnalino GX per tenere traccia di questo evento; mettilo a faccia in giù dopo aver usato l'attacco GX a tua disposizione nel corso di una partita.



REGOLE SPECIALI PER I POKÉMON-GX

Le lettere "GX" fanno parte del nome dei Pokémon-GX. Quindi, Incineroar e Incineroar-GX hanno nomi diversi e puoi avere nel tuo mazzo quattro Incineroar e quattro Incineroar-GX, se lo desideri.



Ricorda, però, che Primarina-GX si evolve da Brionne. Questo vuol dire che puoi far evolvere Brionne in Primarina o in Primarina-GX. A te la scelta! Inoltre, i Pokémon-GX hanno stadi evolutivi come gran parte degli altri Pokémon e sono soggetti alle stesse regole. Ciò vuol dire, per esempio, che puoi usare un Pokémon Base-GX come Pokémon attivo iniziale se vuoi!



Un potere così grande comporta dei rischi: se un tuo Pokémon-GX viene messo KO, il tuo avversario ha diritto a ben due carte Premio.



APPENDICE M - I POKÉMON DI ALOLA



Nella regione di Alola troverai Pokémon che già conosci ma con un aspetto un po' insolito. Si tratta dei Pokémon di Alola.



Ricorda che "di Alola" fa parte del nome del Pokémon; ciò vuol dire che Persian di Alola si può evolvere solo da Meowth di Alola, non da Meowth. Inoltre, potrai avere nel tuo mazzo quattro Persian di Alola e quattro Persian, se lo desideri.

GLOSSARIO

ABILITÀ: le abilità esercitano degli effetti sui Pokémon diversi da quelli degli attacchi. Alcune abilità sono sempre attive, mentre altre devono essere scelte. Leggi la descrizione di ciascuna abilità per comprendere esattamente come e quando puoi utilizzarla.

AREA PERDUTA: una carta che finisce nell'Area Perduta non può più essere giocata per il resto della partita e viene messa a faccia in su al di fuori dell'area di gioco.

ASSEGNARE: prendere una carta dalla tua mano e metterla su uno dei tuoi Pokémon in gioco.

ATTACCO: 1) L'azione con cui il tuo Pokémon attivo attacca un Pokémon del tuo avversario. 2) La descrizione trovata sulle carte Pokémon che spiega gli effetti di un attacco (un Pokémon può disporre di svariati attacchi).

ATTACCO GX: un attacco potentissimo. Solo i Pokémon-GX dispongono di attacchi GX. Nessun giocatore può usare più di un attacco GX a partita.

CARTA AIUTO: una carta Allenatore, simile alla carta Strumento. Puoi giocare una sola carta Aiuto per ogni turno.

CARTA ALLENATORE: carte speciali da giocare per ottenere vantaggi di gioco. Vedi carta Strumento, carta Stadio e carta Aiuto.

CARTA ALLENATORE ASSO TATTICO: una carta Allenatore così potente che puoi averne una sola nel tuo mazzo.

CARTA ENERGIA: carta che consente ai tuoi Pokémon di attaccare. Vedi carta Energia base.



CARTA ENERGIA BASE: una carta Energia di tipo Erba 🌿, Fuoco 🔥, Acqua 💧, Lampo ⚡, Psico 🧠, Lotta 🥊, Oscurità 🌑, Metallo 🏗️ o Folletto 🧝.

CARTA EVOLUZIONE: una carta giocata sopra a una carta Pokémon Base (o sopra a un'altra carta Evoluzione) per potenziare il Pokémon.

CARTA OGGETTO POKÉMON: un tipo speciale di carta Allenatore (uno Strumento) che puoi assegnare al tuo Pokémon per aiutarlo. Ciascun Pokémon può avere un solo Oggetto Pokémon assegnato alla volta.

CARTA POKÉMON BASE: una carta giocata direttamente dalla tua mano nel corso del tuo turno. Vedi carta Evoluzione.

CARTA POKÉMON RICREATO: una carta che viene giocata insieme alla carta Strumento associata.

CARTA PREMIO: una delle sei carte che metti a faccia in giù durante la fase di allestimento della partita. Ogni volta che metti KO un Pokémon del tuo avversario, puoi prendere una delle tue carte Premio in mano (o due, se hai sconfitto un Pokémon-EX o un Pokémon-GX). Una volta presa la tua ultima carta Premio, vinci la partita!

CARTA STADIO: un tipo di carta Allenatore, simile alla carta Strumento, ma che resta in gioco dopo averla giocata. Può essere in gioco una sola carta Stadio alla volta; se se ne mette in gioco una seconda, la precedente viene scartata annullandone gli effetti. Puoi giocare una sola carta Stadio per ogni turno.

CARTA STRUMENTO: un tipo di carta Allenatore. Segui le istruzioni presenti sulla carta, quindi scartala.

CARTA STRUMENTO FOSSILE: un tipo speciale di carta Allenatore che funge da carta Pokémon Base una volta messa in gioco. Quando hai in mano, nel mazzo o nella pila degli scarti una carta Strumento fossile, questa non viene considerata come una carta Pokémon Base. Tuttavia, tali carte contano come carta Pokémon Base nella fase di allestimento.

CONDIZIONI SPECIALI: addormentato, bruciato, confuso, paralizzato e avvelenato vengono definite condizioni speciali.

DANNO: in genere quando un Pokémon attacca un altro Pokémon, gli infligge dei danni. Un Pokémon viene messo KO se subisce un danno maggiore o uguale ai propri punti salute.

DEBOLEZZA: un Pokémon con una debolezza a un certo tipo subisce più danni se viene attaccato da un Pokémon di quel tipo. Per verificare la debolezza di un Pokémon cerca il simbolo, se presente, riportato sotto la parola "debolezza" sulla carta.

DEVOLUZIONE: alcune carte possono annullare l'evoluzione di un Pokémon. La devoluzione di un Pokémon ne elimina le condizioni speciali e qualsiasi altro effetto.

FASE TRA I TURNI: la parte di ciascun turno prima che il gioco passi da un giocatore all'altro. In questa fase, devi controllare le condizioni speciali di avvelenato, bruciato, addormentato e paralizzato, oltre a verificare se un Pokémon è stato messo KO.

EVOLUZIONE TURBO: uno speciale tipo di Evoluzione. Quando un Pokémon si evolve in un Pokémon TURBO conserva le abilità, gli attacchi, la debolezza, la resistenza e il costo di ritirata del suo stadio evolutivo precedente.

IN GIOCO: le tue carte sono in gioco quando sono sul tavolo. Le carte Pokémon Base, le carte Evoluzione e le carte Energia non possono essere utilizzate se non sono in gioco. Le carte del tuo mazzo, della tua pila degli scarti e le tue carte Premio non sono in gioco, mentre i tuoi Pokémon in panchina lo sono.

KO: un Pokémon viene messo KO se subisce un danno maggiore o uguale ai propri punti salute. Un Pokémon KO finisce nella pila degli scarti con tutte le carte a esso assegnate. Quando metti KO uno dei Pokémon del tuo avversario, puoi prendere una delle tue carte Premio.

MACCHINARIO TECNICO: un tipo di carta Strumento che puoi assegnare ai tuoi Pokémon. Il Pokémon a cui è assegnata può utilizzare l'attacco Macchinario Tecnico come se fosse il proprio. Le carte Macchinario Tecnico rimangono assegnate, a meno che il testo della carta non indichi diversamente.

PADRONE: quando si parla di Pokémon con un padrone nel nome ci si riferisce alle carte Pokémon che hanno i nomi degli Allenatori, come Sandshrew di Brock o Meowth del Team Rocket. Le carte con i simboli , , , **C** o **FB** non rientrano in questa categoria.

PANCHINA: il luogo in cui si mettono i Pokémon in gioco che non stanno ancora lottando attivamente, ma che possono entrare in lotta qualora il Pokémon attivo venisse messo KO o dovesse ritirarsi. Quando un Pokémon in panchina subisce dei danni, non si applicano debolezza e resistenza.

PARTITA SECCA: in alcuni casi, entrambi i giocatori vincono nello stesso momento. In tal caso, viene giocata una partita secca, in cui si utilizza una sola carta Premio invece di sei.

PILA DEGLI SCARTI: sono le carte che hai scartato. Sono sempre rivolte verso l'alto e chiunque può guardarle in qualsiasi momento.

POKÉMON: i fantastici personaggi che lottano al tuo fianco nel Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. Nel gioco si trovano sotto forma di carte Pokémon Base e carte Evoluzione.

POKÉMON ATTACCANTE: il Pokémon attivo che sta sferrando l'attacco.

POKÉMON ATTIVO: il tuo Pokémon in gioco che non è in panchina. Il Pokémon attivo è il solo a poter attaccare.

POKÉ-BODY: un effetto sempre attivo a partire dal momento in cui il Pokémon che lo possiede viene messo in gioco e che si protrae fino all'uscita dal gioco del Pokémon.

POKÉMON DEGLI ALLENATORI: Pokémon con nomi di Allenatori integrati nel loro nome, come Sandshrew di Brock. Non puoi fare evolvere un normale Sandshrew in Sandslash di Brock e non puoi evolvere Sandshrew di Brock in un normale Sandslash. Il motivo è che l'attributo "di Brock" fa parte del nome.

POKÉMON DI DUE TIPI: un Pokémon che dispone di due tipi allo stesso tempo.

POKÉMON DIFENSORE: il Pokémon che subisce un attacco.

POKÉMON-EX: i Pokémon-EX sono versioni più forti di Pokémon, con un piccolo inconveniente: quando un tuo Pokémon-EX viene messo KO, il tuo avversario prende due carte Premio al posto di una.

POKÉMON EVOLUTO: un Pokémon in gioco che ha un altro Pokémon sotto di sé.

POKÉMON-GX: i Pokémon-GX sono versioni più forti di Pokémon, con un piccolo inconveniente: quando un tuo Pokémon-GX viene messo KO, il tuo avversario prende due carte Premio al posto di una. Inoltre, ogni Pokémon-GX dispone di un devastante attacco GX.

POKÉMON LEGGENDA: carte doppie speciali che rappresentano potenti Pokémon leggendari. Entrambe le carte devono essere giocate insieme allo stesso tempo.

POKÉMON LIV. X: versioni potenziate dei normali Pokémon, poste sopra ai Pokémon normali con lo stesso nome per aggiungere abilità extra.

POKÉMON MEGAEVOLUZIONE: un Pokémon-EX particolarmente potente che presenta, però, un inconveniente in più. Quando uno dei tuoi Pokémon diventa un Pokémon Megaevoluzione, il tuo turno finisce.

POKÉ-POWER: un potere utilizzabile una volta per ogni turno sui Pokémon attivi o in panchina. Molti Poké-Power vengono disattivati se il Pokémon presenta una condizione speciale.

POKÉMON SP: un Pokémon speciale allenato da un determinato Allenatore, con un simbolo nel nome che ne indica il padrone. Una carta Zapdos  presenta un nome diverso da una carta Zapdos, dato che Zapdos  rappresenta un Pokémon del Team Galassia e la  è parte integrante del nome.

POTERE POKÉMON: un'abilità speciale di cui sono dotati alcuni Pokémon. I Poteri Pokémon si dividono in due categorie: Poké-Power e Poké-Body. Includono sempre le parole "Poké-Power" o "Poké-Body" in modo da non confonderli con gli attacchi.

PUNTI SALUTE (PS): un numero presente su ogni carta Pokémon che indica quanti danni il Pokémon può subire prima di essere messo KO.



RESISTENZA: un Pokémon con una resistenza a un certo tipo subisce meno danni se viene attaccato da un Pokémon di quel tipo. Per verificare la resistenza di un Pokémon cerca il simbolo, se presente, riportato sotto la parola "resistenza" sulla carta.

RITIRATA: lo scambio tra il tuo Pokémon attivo e uno dei tuoi Pokémon in panchina. Per poter effettuarla, devi scartare dal Pokémon che vuoi ritirare un'Energia pari al costo di ritirata previsto. Tale costo appare nell'angolo in basso a sinistra della carta. Ricorda che puoi effettuare una sola ritirata per turno.

SEGNALINO BRUCIATURA: segnalino posto su un Pokémon per indicare la condizione speciale di bruciato. Dovrai togliere il segnalino se il Pokémon va in panchina o se viene fatto evolvere.

SEGNALINO DANNO: un segnalino posto su un Pokémon per indicare che ha subito 10 danni, e che resta su quel Pokémon anche quando è in panchina o viene fatto evolvere. Anche se spesso si usano dei segnalini da 50 o 100 danni per utilità, se una carta fa riferimento a un "segnalino danno" si intende il segnalino standard da 10 danni.

SEGNALINO GX: un segnalino che funge da promemoria che a volte è incluso nel cartoncino dei segnalini danno. Quando usi l'attacco GX a tua disposizione in una partita, gira il segnalino GX a faccia in giù.

SEGNALINO VELENO: segnalino posto su un Pokémon per indicare la condizione speciale di avvelenato e che viene rimosso se il Pokémon va in panchina o viene fatto evolvere.

TRATTI ANTICHI: sono poteri speciali (come Barriera Ω o Recupero α) che appaiono su alcune carte Pokémon proprio sotto il nome del Pokémon. Non sono né attacchi né abilità per cui le carte che prevengono l'uso di attacchi o abilità non hanno effetto sui tratti antichi.



RICONOSCIMENTI

Gioco originale giapponese

Produttore esecutivo: Tsunekazu Ishihara

Produttore: Yuji Kitano

Progettazione del gioco originale: Tsunekazu Ishihara, Kouichi Ooyama e Takumi Akabane

Sviluppo del gioco: Creatures Inc.

Direzione del gioco: Atsushi Nagashima

Direzione artistica: Kenichi Koga

Ringraziamenti speciali: Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Junichi Masuda, Takao Unno, GAME FREAK inc. e Milky Isobe

Versione in lingua inglese

The Pokémon Company International

Produttore: Kenji Okubo

Direttore di produzione: Richard Simpson

Sviluppo dei prodotti: Yasuhiro Usui e Jim Lin

Coordinamento di produzione: Russ Foster e Jay Moon

Sviluppo del gioco: Dylan "ExoByte" Mayo e Kyle Sucevich

Coordinamento di progetto: Junko Takaba e Noriko Tseng

Traduzione: Ben Regal e Bryson Clark

Sviluppo dei mazzi tematici: Mike Fitzgerald

Stesura del regolamento: ufficio di redazione di TPG e Dylan "ExoByte" Mayo

Redazione: Hollie Beg e Wolfgang Baur

Grafica (progettazione): Kumi Okada, Adam Law, Doug Wohlfeil, Cara Weiss e Anupa Patel

Grafica (localizzazione carte): Ginny Baldwin e David Bennett

Grafica (loghi): Doug Wohlfeil

Ringraziamenti speciali: Creatures Inc., The Pokémon Company e The Pokémon Company International

Versione in lingua italiana

Coordinamento di produzione: Doug Storms, David Hoskinson e Ross Garrett

Coordinamento di progetto: Jeff Hansen e Noriko Tseng

Traduzione: The Pokémon Company International

Redazione: Marco Borrelli e Antonella Prati

Grafica (localizzazione confezioni): Ginny Baldwin, Bridget O'Neill, Chantal Trandafir, David Bennett, Chris Brittain, John Villalobos e Dan Stephens

Ti serve aiuto per giocare?

Se hai bisogno di chiarimenti sul gioco, le strategie, le regole specifiche o se vuoi informazioni sui tornei, visita il nostro sito: www.pokemon.it

Per domande di carattere generale al servizio clienti: www.pokemon.it/servizio-clienti

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, © e i nomi dei personaggi sono marchi di Nintendo.