



**Gioco di Carte Collezionabili Pokémon  
Impara a giocare!**



# Pokécattura

Pokécattura è un modo facile e divertente di giocare con le carte del GCC Pokémon. Cattura prima del tuo avversario tre Pokémon di tipo diverso assegnandogli le carte Energia necessarie per sferrare i loro attacchi più potenti!



## Allestimento

Prima di iniziare a giocare, metti insieme una pila di Pokémon e una seconda pila di carte Energia. Saranno il mazzo Pokémon e il mazzo Energie. Durante il gioco, entrambi i giocatori pescheranno a turno delle carte da questi mazzi.

Quando costruisci il mazzo Pokémon, includi almeno cinque Pokémon per giocatore e assicurati che siano di tipo diverso. Per poter giocare, il mazzo Pokémon dovrà includere Pokémon di almeno tre tipi diversi.

Il tipo di un Pokémon è rappresentato dal simbolo dell'Energia che si trova nell'angolo in alto a destra della carta. Nel GCC Pokémon esistono 11 tipi di Pokémon.



Per decidere quante carte Energia includere nel mazzo Energie, osserva lo schema qui accanto. Quando scegli le carte Energia da includere nel mazzo Energie, assicurati che corrispondano a quelle degli attacchi dei Pokémon presenti nel mazzo Pokémon.

Numero totale di carte Pokémon nel mazzo Pokémon	Numero minimo consigliato di carte Energia nel mazzo Energie
1 0	2 0
1 5	3 0
2 0	4 0

Ad esempio, se questo Zacian viene incluso nel mazzo Pokémon, il mazzo Energie dovrà includere almeno due carte Energia  da utilizzare per sferrare il suo attacco Schiaccialama.



Ricorda:  
il simbolo  è quello dell'Energia Incolore e vale come jolly. Quando vedi il simbolo , significa che puoi utilizzare qualsiasi tipo di Energia.

## Gioco

Prima di iniziare, mischia le carte del mazzo Energie e sistemalo a faccia in giù tra i giocatori. Poi fai la stessa cosa con il mazzo Pokémon. Pesca quattro carte dal mazzo Pokémon e mettile a faccia in su al centro del tavolo tra i due mazzi.

Poi ciascun giocatore pesca una mano iniziale di due carte Energia.

A turno, i giocatori giocano una carta Energia dalla propria mano. Per giocare una carta Energia, mettila dal tuo lato del tavolo sotto un Pokémon che vuoi provare a catturare. L'Energia è ora assegnata a quel Pokémon.

L'obiettivo è quello di assegnare per primi a un Pokémon l'Energia indicata nel costo dell'attacco che ne richiede di più. Una volta raggiunto l'obiettivo, il Pokémon viene catturato.

Durante il proprio turno, ciascun giocatore esegue le seguenti azioni:

1. Pesca una carta dal mazzo Energie (tre carte Energia rimanenti in mano).
2. Gioca una carta Energia dalla propria mano assegnandola a uno dei Pokémon a faccia in su.
3. Controlla se l'Energia assegnata è sufficiente per sferrare l'attacco più potente di quel Pokémon. Se lo è, cattura il Pokémon e lo aggiunge alla sua pila dei Pokémon catturati, poi lo sostituisce in campo con la prima carta del mazzo Pokémon. Le Energie assegnate al Pokémon catturato vengono scartate.
4. Se il giocatore non può catturare un Pokémon, il turno passa all'altro giocatore, che ripete le azioni appena elencate. Ricorda che l'Energia non viene condivisa tra i due giocatori, quindi per catturare un Pokémon, il giocatore deve assegnargli l'Energia necessaria unicamente dalla propria mano.

## Come catturare un Pokémon

Per catturare un Pokémon, il giocatore deve assegnargli il giusto tipo e la quantità di Energia necessaria per lanciare l'attacco più potente di quel Pokémon.

Ad esempio, per catturare il Pikachu, un giocatore deve assegnargli abbastanza Energia per sferrare l'attacco Energisfera. Questo è l'attacco che richiede la maggiore quantità di Energia, ma attenzione: Energisfera richiede precisamente un'Energia ⚡ e una seconda Energia di un tipo qualsiasi.

Ricorda: quando vedi il simbolo ⚡, significa che puoi utilizzare qualsiasi tipo di Energia.

Se un Pokémon ha più attacchi che richiedono la stessa quantità di Energia, il giocatore può sceglierne uno qualsiasi per procedere alla cattura. Se un giocatore non riesce ad assegnare abbastanza Energia per catturare un Pokémon in un solo turno, niente paura! L'Energia rimane assegnata a quel Pokémon al centro del tavolo finché non viene catturato.

Se vengono esaurite le carte del mazzo Energie, rimischia quelle scartate per creare un nuovo mazzo Energie.



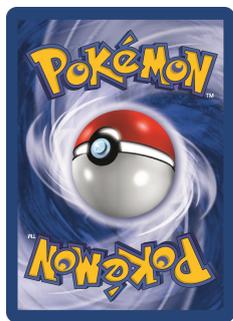
## Come si vince

La vittoria va al giocatore che per primo riesce a catturare tre Pokémon di tipo diverso.

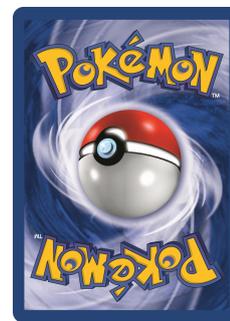


## Esempi di gioco

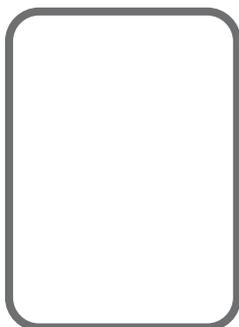
Alice inizia il suo turno pescando una carta (una carta Energia ⚡) e decide di provare a catturare Roselia. Assegna la carta Energia 🌿 dalla sua mano a Roselia. Ora deve assegnare a Roselia un'altra carta Energia di qualsiasi tipo e avrà l'Energia sufficiente per sferrare l'attacco Puntura e catturare il Pokémon.



Mazzo Pokémon



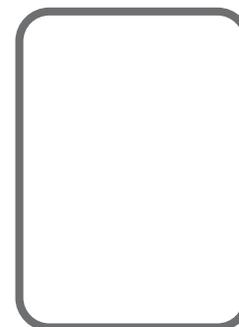
Mazzo Energie



Pila Pokémon catturati

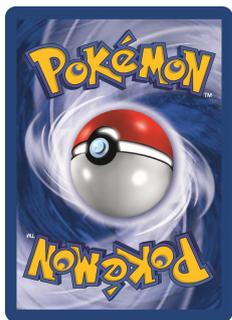


Mano del giocatore

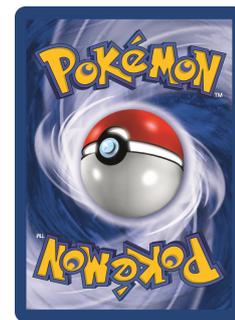


Pila degli scarti

Il gioco prosegue con i due giocatori che a turno assegnano carte Energia ai Pokémon. Durante il suo turno successivo, Alice assegna la carta Energia ⚡ dalla sua mano a Roselia; ora il costo di Puntura è coperto. Cattura Roselia e lo aggiunge alla sua pila dei Pokémon catturati, poi mette le Energie assegnategli nella sua pila degli scarti e infine sostituisce Roselia con la prima carta del mazzo Pokémon.



Mazzo Pokémon



Mazzo Energie



Pila Pokémon catturati



Mano del giocatore



Pila degli scarti

Se un Pokémon non viene catturato dopo cinque turni, può essere messo in fondo al mazzo Pokémon e sostituito con il primo Pokémon del mazzo.

# Cattura e attacca

Cattura e attacca introduce i giocatori ad alcuni dei fondamentali del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon: differenza tra Pokémon attivo e Pokémon in panchina, attacco, calcolo dei danni, Punti Salute (PS) e KO.

2 giocatori 15 min

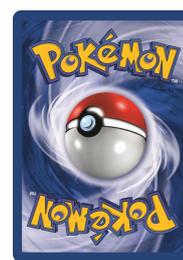
## Allestimento

I Pokémon che hai catturato durante l'attività Pokécattura diventano la tua mano. Se non ne hai catturati tre, sceglili tra le carte rimaste in gioco.



Attivo

Ciascun giocatore dispone tre Pokémon Base a faccia in giù: uno in posizione attiva e due in panchina.



All'inizio del proprio turno, ciascun giocatore pescherà dalla pila di carte Energia e ne assegnerà una al proprio Pokémon dello stesso tipo di quell'Energia.

Se la pila di carte Energia si esaurisce, prendi tutte le Energie dalle carte nella mano e nella pila degli scarti di entrambi i giocatori, rimischiale, e distribuisce due carte a ciascun giocatore.

Lancia una moneta per vedere chi andrà per primo.

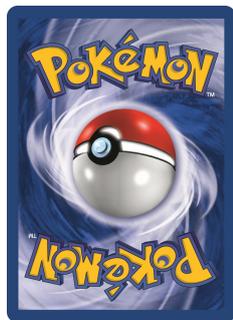


Panchina

# Condizione di vittoria

Il primo giocatore che mette KO tutti i Pokémon dell'avversario vince!

## Gioco



Mazzo Energie

Posiziona tutti i Pokémon a faccia in su.

Il primo giocatore pesca una carta e assegna un'Energia a uno dei propri Pokémon. Non attacca.

Il secondo giocatore pesca una carta e assegna un'Energia a uno dei propri Pokémon.

Una volta che un Pokémon ha Energia a sufficienza per sferrare un attacco, allora infliggi dei danni al Pokémon attivo del tuo avversario.



Attivo



Panchina



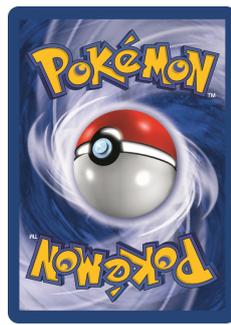
Mano del giocatore



Avversario Pokémon



Quando un Pokémon ha un numero di segnalini danno pari o superiore ai punti salute (PS) che gli rimangono, viene messo KO. Successivamente, il giocatore che ha subito il KO dovrà scegliere un nuovo Pokémon attivo tra quelli nella sua panchina.



Mazzo Energie



Attivo



Panchina



Pila degli scarti



Mano del giocatore

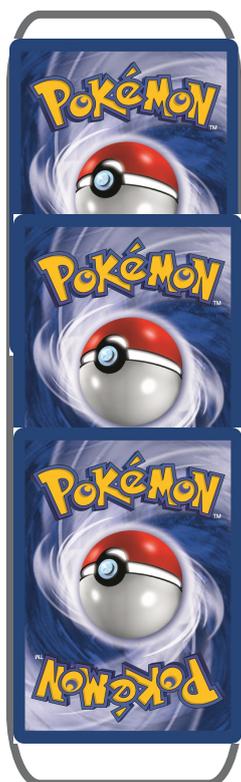
# Partita con un mazzo di 30 carte

Con il mazzo da 30 carte ricevuto nel Play Lab, puoi iniziare a usare la maggior parte delle regole del GCC Pokémon. Se non ti ricordi le regole o come iniziare una partita, dai un'occhiata a questi video:



## Allestimento

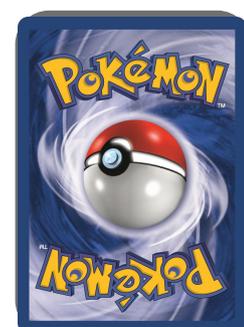
- Ciascun giocatore apre e dispone il proprio tabellone di gioco.
- Ciascun giocatore mischia le carte del proprio mazzo e le mette sul suo tabellone.
- Lancia una moneta per vedere chi va per primo.
- Pesca sette carte.
- Metti uno dei tuoi Pokémon Base in posizione attiva. Sarà il tuo Pokémon attivo quando la partita avrà inizio.
- Pesca tre carte senza guardarle e mettile di lato a faccia in giù. Saranno le tue carte Premio.



Carte Premio



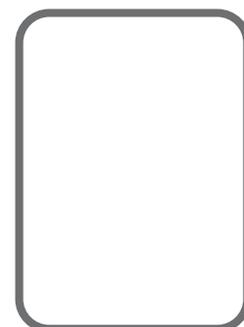
Posizione Attiva



Mazzo



Panchina



Pila Degli Scarti

## Gioco

Azioni durante un turno

1. Pesca una carta.
2. Tra le azioni seguenti, esegui quelle che vuoi, nell'ordine che preferisci:
  - Scegli tutti i Pokémon Base che vuoi tra quelli che hai in mano e mettili in panchina.
  - Fai evolvere tutti i Pokémon che vuoi.
  - Assegna una sola carta Energia a uno qualsiasi dei tuoi Pokémon.
  - Gioca delle carte Allenatore.
  - Ritira una volta il tuo Pokémon attivo.
  - Usa tutte le abilità che vuoi.
3. Attacca e termina il tuo turno

Se non puoi attaccare, comunica al tuo avversario la conclusione del tuo turno.

## Evoluzione di un Pokémon



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. 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 gli eventuali segnalini danno.

Non è possibile far evolvere un Pokémon appena messo in gioco. Quando fai evolvere un Pokémon, è come se il Pokémon che si è 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.

## 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.

# POKÉMON DISCOVER LAB

