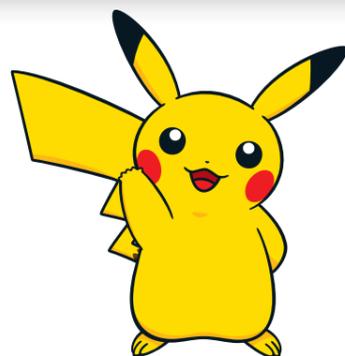


# POKÉMON™



**GUIDA ALLE MODALITÀ  
DI GIOCO ALTERNATIVE  
DEL GCC POKÉMON**

# BENVENUTO!



In questo manuale scoprirai molti modi diversi per divertirti con le carte del GCC Pokémon, a prescindere dal tuo livello di abilità e conoscenza delle regole del gioco. Descrizioni dettagliate ti aiuteranno a imparare nuovi modi di giocare: dalle sfide tra buste ai giochi di memoria, fino ad arrivare ai formati competitivi per la versione completa del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. I formati di gioco qui descritti sono organizzati in tre livelli: principianti, intermedio e avanzato; vengono inoltre elencate le competenze necessarie per poter giocare in ciascuna modalità. Ricorda di controllare il livello di difficoltà del formato prima di iniziare a giocare.

In bocca al lupo e buon divertimento!

# INDICE

## FORMATI LIVELLO PRINCIPIANTI

- POKÉCATTURA**
- DIVERTIMENTO NELLE BUSTE**
- ESPERIENZA GRADUALE (GROW & GO)**
- LOTTA BASE**

## FORMATI LIVELLO INTERMEDIO

- SFIDA TRA BUSTE**
- OPZIONI DI LIMITAZIONE**
- OBIETTIVI**

## FORMATI LIVELLO AVANZATO

- FORMATO A SQUADRE**
- FORMATO RAID**
- SFIDA DEL CAPOPALESTRA**
- SELEZIONE CON DITTO**

## RICONOSCIMENTI

- 3
- 3
- 8
- 10
- 12
- 13
- 13
- 14
- 15
- 16
- 16
- 20
- 27
- 28
- 30



# FORMATI LIVELLO PRINCIPIANTI

## 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!**

INFORMALE

2 GIOCATORI

15-30 MINUTI

Livello abilità

Alle prime armi, con qualche nozione del GCC Pokémon

### **Allestimento**

### **Creazione dei mazzi**

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.

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

Quando scegli le carte Energia da includere nel mazzo Energie, assicurati che corrispondano a quelle degli attacchi dei Pokémon presenti nel mazzo Pokémon.

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.



## Pokécattura (continua)

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

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.

Esempio di allestimento

Mano del giocatore



Mazzo Pokémon



Pokémon in campo



Mazzo Energie



Mano del giocatore



Pila degli scarti



## Pokécattura (continua)

### Allestimento alternativo (mazzi separati)

In alternativa, ciascun giocatore può giocare con il proprio mazzo.

Basta seguire gli stessi passaggi dell'allestimento precedente, ma ciascun giocatore dovrà costruire un proprio mazzo Pokémon e un proprio mazzo Energie, che utilizzerà in modo esclusivo. Anche i Pokémon non verranno condivisi, ciascun giocatore userà i propri. In questa versione, i giocatori assegneranno le carte Energia solo ai propri Pokémon; tutte le altre regole invece non cambiano.

### Gioco

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.



## Pokécattura (continua)

Ad esempio, per catturare il Pikachu nella pagina precedente, 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.

### 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.



## Pokécattura (continua)

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.



\*Nota: 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.

### Come si vince

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

### Regole per giocatori esperti (consigliate ai giocatori dai sei anni in su)

Se i giocatori hanno una conoscenza più avanzata della matematica, consigliamo di provare a seguire le regole per giocatori più esperti.

Il gioco prosegue fino a quando un giocatore ha catturato abbastanza Pokémon da raggiungere un totale di almeno 200 PS. A quel punto, per assicurare che entrambi i giocatori abbiano a disposizione lo stesso numero di turni, l'avversario ha la sua ultima possibilità di gioco. Il giocatore che ha raggiunto il totale di almeno 200 PS può non risultare vincitore se l'altro giocatore nel suo ultimo turno riesce a catturare un Pokémon che lo porta a totalizzare un numero più alto di PS.

Ricorda: i PS sono indicati dal numero che si trova nell'angolo in alto a destra della carta. Zacian ha 120 PS.



# Divertimento nelle buste

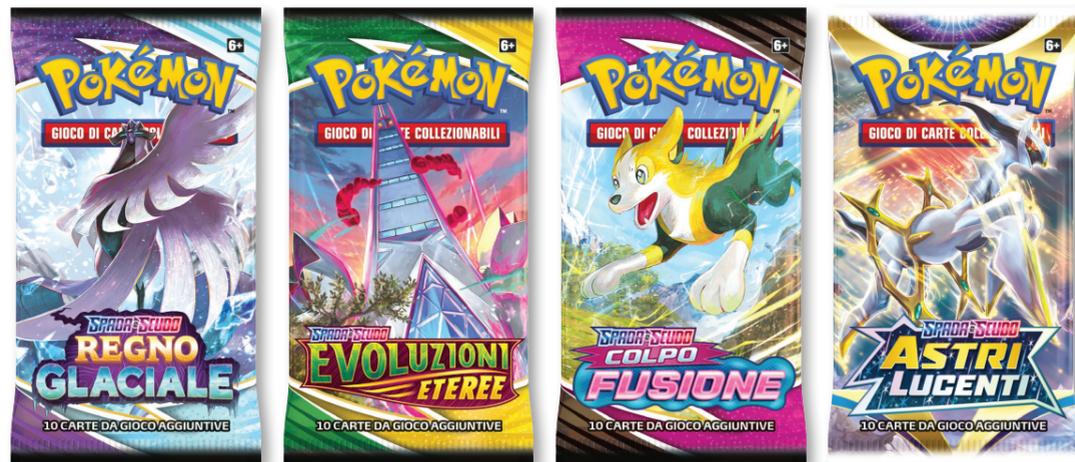
Questa modalità comprende tanti modi diversi per divertirsi con le buste di espansione e le carte del GCC Pokémon senza dover conoscere tutte le regole del gioco.



**INFORMALE    2-4 GIOCATORI    10-30 MINUTI**

**Livello abilità**

Alle prime armi, con qualche nozione del GCC Pokémon



## Gioco

### Il numero più alto vince

Due giocatori usano lo stesso numero di carte Pokémon. Il gioco consiste nel compararne le statistiche. Per cominciare, lancia un dado a sei facce per determinare con quale statistica giocare:

- 1 PS
- 2 Altezza
- 3 Peso
- 4 Numero di Pokédex
- 5 Costo di ritirata
- 6 Danni dell'attacco più potente

Ciascun giocatore mischia il proprio mazzo e mostra una carta a caso. Guarda i valori della statistica che corrisponde al numero ottenuto con il lancio del dado: vince il giocatore con



# Divertimento nelle buste (continua)



il numero più alto! In caso di pareggio, rilancia il dado e usa un'altra statistica. Ripeti l'operazione finché uno dei due giocatori non vince sei volte.

### 151 domande

Senza far vedere le proprie carte, ciascun giocatore apre una busta di espansione del GCC Pokémon o sceglie da una pila di carte quelle che preferisce. Assicurati che ciascun giocatore abbia lo stesso numero di carte nella propria pila. Entrambi i giocatori posizionano davanti a sé una carta a faccia in giù e a turno pongono domande sulla carta dell'avversario, la cui risposta può essere solo sì o no, per cercare di indovinarla. Una volta che la carta di un giocatore è stata indovinata, quel giocatore la rivela e la sostituisce con un'altra carta posizionandola a faccia in giù e così via. Il primo giocatore che indovina tutte le carte degli avversari vince!

### Chi è quel Pokémon?

Senza far vedere le proprie carte, ciascun giocatore apre una busta di espansione del GCC Pokémon o sceglie da una pila di carte quelle che preferisce. I giocatori leggono a turno la descrizione del Pokédex di ciascuna carta (se la descrizione dovesse includere il nome del Pokémon, non dirlo!). Una volta che un giocatore ha letto la descrizione del Pokédex, il suo avversario ha tre possibilità per indovinare di che Pokémon si tratta. Il giocatore che indovina più carte vince!

Quando si prepara a lottare, la punta del naso e i cuscinetti sotto le zampe irradiano calore.



### Bacca Memoria

In questo gioco, i giocatori metteranno alla prova la propria memoria. Un capolega fornirà quattro carte Energia base per ogni tipo, che i giocatori dovranno mischiare e disporre a faccia in giù in file orizzontali.

A turno, ciascun giocatore gira due carte qualsiasi. Se le due carte sono identiche, il giocatore le prende e le mette da parte. Se non lo sono, il giocatore le rimette entrambe a faccia in giù. Una volta che tutte le coppie di carte sono state trovate, ciascun giocatore conta quante carte ha messo da parte e il giocatore che ha trovato più coppie vince! Al termine della partita ricorda di restituire al capolega le carte prese in prestito.



# Esperienza graduale (Grow & Go)

È un formato di gioco in cui i giocatori, oltre ad aggiungere delle carte ai propri mazzi, aggiungono anche delle regole al gioco! Questo formato è perfetto per i giocatori alle prime armi che vogliono imparare tutte le regole del GCC Pokémon.





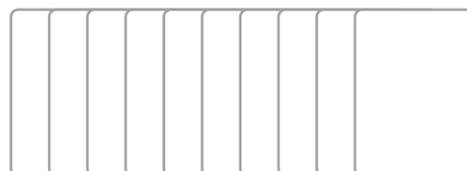
COMPETITIVO 2 O PIÙ GIOCATORI 10-20 MINUTI PER LIVELLO

**Livello abilità**

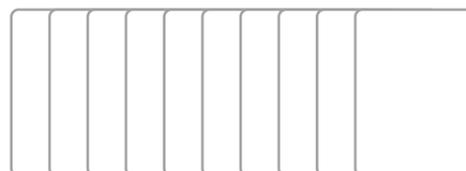
Alle prime armi, con qualche nozione del GCC Pokémon

## Allestimento

Ciascun giocatore inizia costruendo un mazzo di 20 carte composto da carte Energia base e Pokémon Base con al massimo 70 PS e senza abilità. Consigliamo di usare 10 carte Energia e 10 Pokémon.



10 carte Energia



10 Pokémon Base (senza abilità)

## Gioco

### Livello 1

Questo livello segue alcune delle regole di base del GCC Pokémon, con qualche eccezione:

- I giocatori si sfidano per aggiudicarsi due carte Premio anziché sei.
- Le condizioni speciali non vengono applicate.

Il livello 1 si conclude quando i giocatori si sentono a proprio agio con le regole e le carte del proprio mazzo.

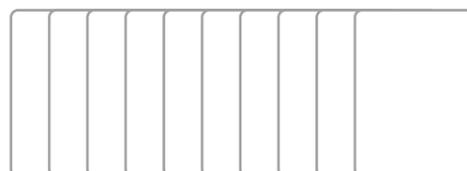


2 carte Premio

### Livello 2

A questo livello, ciascun giocatore aggiunge 10 carte al proprio mazzo. Tre di queste carte devono essere Pokémon di Fase 1 che si evolvono da un'altra carta presente nel mazzo. Se un giocatore non ha delle carte in grado di evolversi nel proprio mazzo, almeno tre delle 10 carte aggiunte durante la preparazione di questo livello dovranno essere dei Pokémon Base da far evolvere, oltre ai Pokémon di Fase 1 corrispondenti. Le carte rimanenti possono essere altri Pokémon Base con al massimo 120 PS o delle carte Energia base.

La partita di livello 2 viene giocata seguendo le normali regole del GCC Pokémon (le condizioni speciali vengono applicate) ma i giocatori si sfidano mettendo in palio solo tre carte Premio.



Aggiungi 10 carte



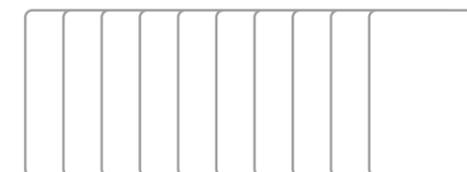
3 carte Premio

# Esperienza graduale (Grow & Go) continua

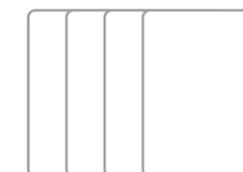
## Livello 3

A questo livello, ciascun giocatore aggiunge altre 10 carte al proprio mazzo. Tutte e 10 devono essere carte Strumento.

La partita di livello 3 viene giocata normalmente, tuttavia vengono messe in palio quattro carte Premio.



Aggiungi 10 carte

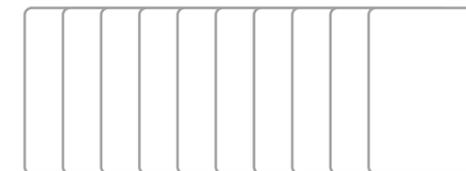


4 carte Premio

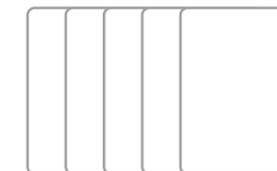
## Livello 4

A questo livello, ciascun giocatore aggiunge altre 10 carte al proprio mazzo. Tutte e 10 devono essere carte Strumento e/o carte Aiuto. Inoltre, ciascun giocatore può rimuovere cinque Pokémon dal proprio mazzo e sostituirli con Pokémon di Fase 1 o 2 che si evolvono da un Pokémon presente nel proprio mazzo.

La partita di livello 4 viene giocata normalmente, tuttavia vengono messe in palio cinque carte Premio.



Aggiungi 10 carte

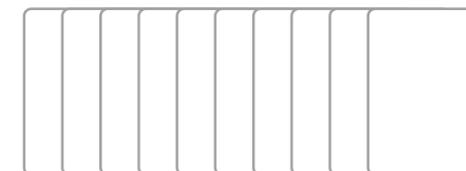


5 carte Premio

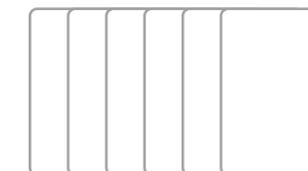
## Livello 5

A questo livello, ciascun giocatore aggiunge altre 10 carte al proprio mazzo. Tutte e 10 devono essere carte Allenatore (Strumento, Oggetto, Aiuto e/o carte Stadio). Inoltre, ciascun giocatore può rimuovere cinque carte dal proprio mazzo e sostituirle con dei Pokémon o delle carte Energia.

La partita di livello 5 viene giocata normalmente, tuttavia vengono messe in palio sei carte Premio.



Aggiungi 10 carte



6 carte Premio

## Livello 6

All'inizio dell'ultimo livello, ciascun giocatore ha un mazzo completo di 60 carte e gioca seguendo le regole ufficiali del GCC Pokémon. Prima di iniziare una partita di livello 6, ciascun giocatore può sostituire cinque carte qualsiasi del proprio mazzo.



Si possono sostituire cinque carte del mazzo

## Lotta base

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

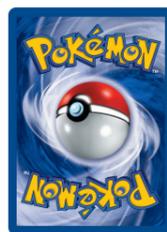
### Allestimento

Ciascun giocatore sceglie tre Pokémon dalla propria raccolta di carte o tra quelle fornite dal capolega. Ciascun giocatore posiziona i propri Pokémon a faccia in giù, uno in veste di Pokémon attivo e due in panchina. Usa un metodo semplice, come la morra cinese o il lancio di una moneta, per stabilire quale giocatore comincia per primo.

### Gioco

Gira tutti i Pokémon a faccia in su. Per iniziare la lotta, il giocatore che comincia per primo sceglie uno degli attacchi del suo Pokémon attivo. Metti i segnalini danno sul Pokémon attivo dell'avversario per indicare quanti danni sono stati inflitti dall'attacco. Ora è il turno dell'altro giocatore! Quando un Pokémon ha un numero di segnalini danno pari o superiore ai PS che gli rimangono, viene messo KO e spostato nella pila degli scarti. Il giocatore che ha subito il KO dovrà ora scegliere un nuovo Pokémon attivo tra quelli nella sua panchina. Il gioco termina quando uno dei due giocatori non ha più Pokémon disponibili. L'altro giocatore sarà dichiarato vincitore.

		
INFORMALE	2 GIOCATORI	10-15 MINUTI
<b>Livello abilità</b>		
Alle prime armi; capacità di calcolo di base		

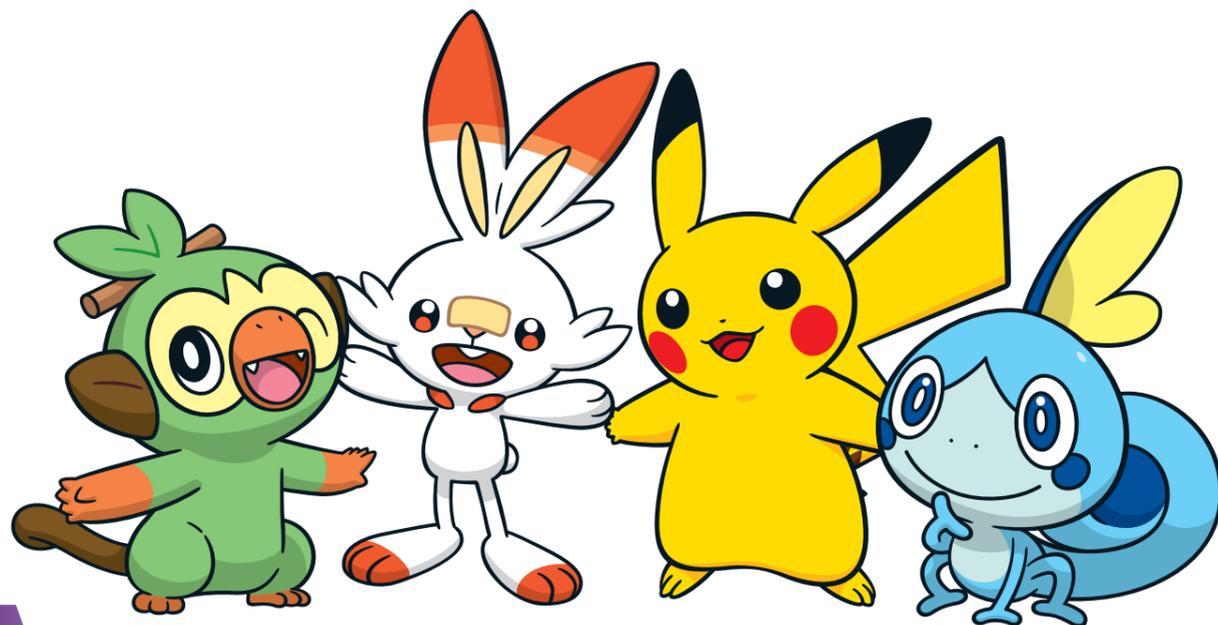


Attivo



Panchina

Esempio di allestimento base



## Sfida tra buste

Questo è un modo divertente di giocare al GCC Pokémon con l'utilizzo di un'unica busta di espansione per ogni giocatore e qualche carta Energia base.

		
INFORMALE	2 GIOCATORI	5-15 MINUTI
<b>Livello abilità</b>		
Familiarità con le regole più recenti del GCC Pokémon		

### Occorrente

- Una busta di espansione del GCC Pokémon per ogni giocatore
- Un assortimento di carte Energia base

### Allestimento

Ciascun giocatore apre una busta di espansione e guarda le carte al suo interno. Poi, ciascun giocatore sceglie 10 carte Energia base da aggiungere a quelle carte per formare un piccolo mazzo.



10 carte Energia

### Gioco

I giocatori cominciano a giocare una partita del GCC Pokémon, con l'aggiunta delle seguenti regole:

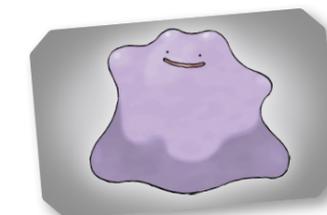
- Ciascun giocatore mette in palio due carte Premio all'inizio della partita.
- Un giocatore non perde la partita se non è in grado di pescare all'inizio del suo turno; il gioco prosegue invece normalmente.

Inoltre, in questo formato viene usata la regola sull'evoluzione di Ditto che trovi nella modalità **selezione con Ditto** (vedi pagina 28). Vanno seguite le regole standard del gioco con l'aggiunta della seguente regola della modalità selezione con Ditto:

**Una sola volta durante il tuo turno, prima di attaccare, puoi posizionare un segnalino Ditto su uno dei tuoi Pokémon Base che non ha una regola speciale. Possiede la seguente abilità:**

#### Abilità: VANTAGGIO EVOLUTIVO

Una sola volta durante il tuo turno, puoi mettere una qualunque carta di Fase 1 o Fase 2 che hai in mano su questo Pokémon per farlo evolvere. Non puoi usare questa abilità durante il tuo primo turno o durante il turno in cui questo Pokémon è stato messo in gioco. Se metti una carta di Fase 2 su questo Pokémon, il tuo turno finisce. Ciascun Pokémon può usare solo un'abilità Vantaggio Evolutivo a partita.



Segnalino Ditto

## Opzioni di limitazione

**Questo formato lascia che sia tu a stabilire le regole! Aniché seguire una determinata serie di indicazioni, i giocatori sono liberi di decidere da soli una o più limitazioni per la costruzione del mazzo.**



### Allestimento

Questa modalità ti permette di sbizzarrirti nella personalizzazione, ma noi ti consigliamo di cominciare con un mazzo di 60 carte. Tu e il tuo avversario dovrete accordarvi sul numero di limitazioni con cui giocare prima dell'inizio della partita, poi a turno ogni giocatore ne propone una, fino a raggiungere il numero di limitazioni stabilito. Le limitazioni possono essere sempre cambiate, perciò non temere di provarne di nuove, anche se non vengono riportate in questo manuale!

### Gioco

Le possibili limitazioni sono infinite, ma eccone alcuni esempi che troviamo particolarmente divertenti:

#### Suggerimenti sulle limitazioni nella costruzione dei mazzi

- Il mazzo di ciascun giocatore può contenere solo una copia di ciascuna carta, ad eccezione delle Energie base.
- Il mazzo di ciascun giocatore deve contenere esattamente quattro copie di ciascuna carta, ad eccezione delle Energie base.
- Il mazzo di ciascun giocatore deve contenere solo Pokémon con almeno 100 PS.
- Il mazzo di ciascun giocatore deve contenere solo Pokémon con al massimo 90 PS.
- Il mazzo di ciascun giocatore deve contenere solo Pokémon dello stesso tipo.
- Il mazzo di ciascun giocatore non può contenere Pokémon che abbiano una regola speciale.

#### Suggerimenti sulle limitazioni di gioco

- Ciascun giocatore può giocare un numero illimitato di carte Aiuto a ogni turno.
- Ciascun giocatore può giocare solo una carta Strumento a ogni turno.
- Ciascun giocatore può avere in gioco allo stesso tempo un numero qualsiasi di carte Stadio.
- Ciascun giocatore può scegliere i Pokémon che schiererà per primi all'inizio del gioco.
- Ciascun giocatore può far evolvere il proprio Pokémon nello stesso turno in cui lo ha messo in gioco.
- Ciascun giocatore può posizionare una carta a faccia in giù per giocarla come se fosse una carta Energia Arcobaleno.
- Ciascun giocatore gioca a carte scoperte, mostrando le carte che ha in mano, le Carte Premio e la prima carta del proprio mazzo.



## Obiettivi

**Questo formato è particolare in quanto non necessariamente cambia le regole del gioco o della costruzione del mazzo. Al contrario, gli obiettivi diventano un modo alternativo di vincere una partita! Possono aggiungere una nuova dimensione alle tue lotte del GCC Pokémon e offrono un modo divertente per testare nuove strategie e nuove tattiche.**



### Allestimento

Prova a introdurre gli obiettivi in qualsiasi modalità di gioco! Sono compatibili con quasi tutti i formati di gioco descritti in questo manuale e naturalmente puoi usarli anche da soli e giocarci con un normale mazzo da 60 carte seguendo le regole tradizionali del GCC Pokémon. Prima della partita, stabilisci insieme al tuo avversario quali obiettivi applicare al gioco e quanti punti valgono, ma ricorda che in un formato come questo le possibilità sono infinite.

### Gioco

Quando giochi con gli obiettivi, prendi nota di quelli ottenuti e somma i punti man mano. Il primo giocatore a ottenere 100 punti obiettivo (PO) vince! Questo significa che prendere tutte e sei le carte Premio per primi non sempre assicura la vittoria. Gli obiettivi possono essere i più svariati, per cui scegli quelli più divertenti per te e il tuo gruppo. Ecco alcuni suggerimenti:

- Prendere tutte le tue carte Premio: 15 PO
- Leggere la descrizione del Pokédex ad alta voce quando giochi una carta Pokémon: 3 PO
- Pescare più di 10 carte in un solo turno: 5 PO
- Prendere sei carte Premio in un solo turno: 20 PO
- Avere sei o più carte Oggetto Pokémon in gioco: 2 PO
- Avere sei Pokémon di tipo diverso in gioco: 2 PO
- Curare il numero più alto di danni in una partita: 1 PO
- Infliggere la maggiore quantità di danni in una partita: 1 PO
- Avere la panchina piena di Pokémon Evoluzione: 1 PO
- Avere la panchina piena di Pokémon Base: 1 PO
- Avere almeno cinque carte nell'area perduta: 1 PO
- Infliggere al Pokémon attivo del tuo avversario più di una condizione speciale: 1 PO

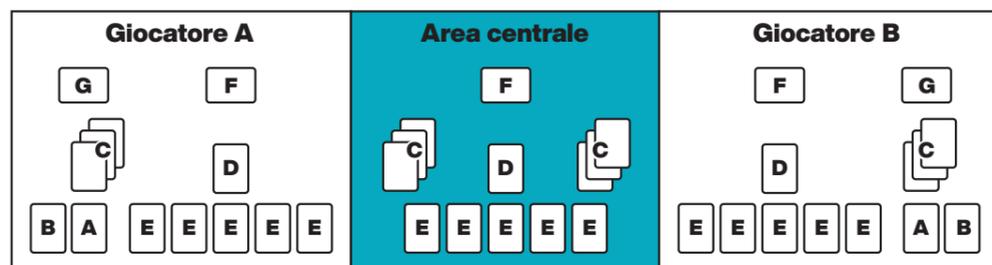


## Formato a squadre

Il formato a squadre è un'ottima opportunità per te e tre tuoi amici di immergervi nel mondo del GCC Pokémon. I giocatori si dividono in squadre da due e seguono le normali regole del gioco, con qualche piccola modifica.



### Allestimento



**Legenda aree di gioco (anche per la squadra B):**

- A. Mazzo
- B. Pila degli scarti
- C. Carte Premio
- D. Pokémon attivo
- E. Panchina
- F. Carta Stadio
- G. Area perduta

- I giocatori devono concordare con quale formato (standard, esteso, illimitato, ecc.) intendono giocare.
- Ciascun giocatore deve usare delle bustine protettive per il proprio mazzo. Ciascun giocatore deve avere delle bustine protettive con un design diverso, in modo che i mazzi siano facilmente riconoscibili.
- Un giocatore per squadra lancia un dado per determinare la squadra che inizia per prima. I giocatori pescano sette carte dai rispettivi mazzi e iniziano a posizionare i Pokémon nella propria area di gioco. Non si metteranno Pokémon nell'area centrale.
- Ciascun giocatore pesca sei carte Premio dal proprio mazzo. Tre di queste carte vengono posizionate accanto al proprio mazzo e le altre tre nell'area centrale, come mostrato sopra. Il totale delle carte Premio dei giocatori è uguale al numero delle carte rimanenti dalle sei con cui avevano iniziato il gioco, indipendentemente dall'area di gioco in cui le stesse si trovano (all'inizio della partita, entrambi i giocatori di ciascuna squadra cominciano con sei carte Premio a disposizione).

### Gioco

Il gioco segue tutte le regole di una normale partita del GCC Pokémon, con l'aggiunta dei seguenti cambiamenti.

### Turni

Tutte le fasi del turno avvengono in simultanea: i membri di ciascuna squadra applicano simultaneamente le condizioni speciali, pescano, attaccano, prendono le carte Premio e così via.

## Formato a squadre (continua)

### Aree di gioco

Tutte le carte giocate avranno effetto solamente nell'area in cui vengono giocate. Ciò significa che le carte giocate nell'area di un giocatore avranno effetto solamente sul giocatore stesso e sull'avversario che ha di fronte. Se una carta Allenatore viene giocata nell'area centrale avrà effetto solo sul giocatore che l'ha giocata. Ad esempio, se la carta Hop viene giocata nell'area centrale, consentirà solamente al giocatore che l'ha messa in gioco di pescare tre carte. Lo stesso vale per le carte giocate nell'area centrale con un effetto che si riferisce al momento in cui queste vengono giocate ("Quando giochi..."). L'effetto si applica solamente al giocatore che ha giocato quella carta.

Le carte giocate nell'area centrale che prendono di mira l'avversario possono essere usate a scelta su uno dei due avversari, ma non su entrambi. Ad esempio, una carta Timbro Reset giocata nell'area centrale può costringere solamente uno degli avversari a mischiare la propria mano nel mazzo e a pescare un numero di carte pari al numero delle sue carte Premio rimanenti. Se una carta nell'area centrale ha un'abilità che può essere utilizzata una volta per turno (come l'abilità Svelafuoco di Salazzle, che consente a un giocatore di scartare un'Energia Fuoco e pescare tre carte), uno dei due giocatori può utilizzare quell'abilità, ma essa può essere usata solamente una volta per turno. Se una carta nell'area centrale ha un effetto che può essere utilizzato più volte per turno (come l'abilità Circuito Magnetico di Magnezone, che consente a un giocatore di assegnare un'Energia Lampo ai propri Pokémon tutte le volte che vuole), entrambi i giocatori possono usare quell'abilità.

Se una carta nell'area centrale va spostata nella mano di un giocatore, nella sua pila degli scarti, nella sua area perduta o in qualsiasi altra zona, può essere posizionata solamente nella zona corrispondente al proprietario della carta in questione. Questo significa che un Pokémon attivo messo KO nell'area centrale finisce nella pila degli scarti del giocatore a cui appartiene. Ogni Energia assegnata a quel Pokémon va spostata nella pila degli scarti del proprietario, il che potrebbe voler dire dividere le carte Energia tra due diverse pile degli scarti. Inoltre qualsiasi carta Oggetto Pokémon finirà nella pila degli scarti del giocatore a cui appartiene. Questo processo può creare confusione, per questo è meglio che ogni giocatore abbia delle bustine protettive differenti.

### Modifiche per tipo di carta

#### Pokémon

I Pokémon possono essere giocati nell'area di un giocatore o in quella centrale. La posizione attiva in un'area deve essere occupata prima di poter mettere un Pokémon in panchina. Le carte che hanno l'effetto di mettere un Pokémon in panchina non possono essere giocate se non viene prima occupata la posizione attiva di quell'area.



## Formato a squadre (continua)

### Carte Aiuto

In un turno è possibile giocare solo una carta Aiuto per area. Entrambi i giocatori di una squadra possono giocare una carta Aiuto nell'area centrale, ma è possibile giocare soltanto una. Se una carta Aiuto ha l'effetto di far terminare il turno, questo effetto si applica solo all'area in cui è stata giocata.

### Carte Stadio

Ciascuna area può avere solamente una carta Stadio in gioco. Gli effetti delle carte Stadio si applicano soltanto all'area in cui sono state giocate.

### Carte Energia

È possibile assegnare solo una carta Energia in ciascuna area di gioco.

## Modifiche alle aree di gioco

### Pila degli scarti, area perduta e mano

Ciascun giocatore deve avere una propria mano, una pila degli scarti e un'area perduta. Se una carta dall'area centrale deve essere spostata nella pila degli scarti, nell'area perduta o nella mano di un giocatore, si sposterà nella pila degli scarti, nell'area perduta o nella mano del giocatore a cui appartiene. Le carte a essa assegnate finiscono nella pila degli scarti, nell'area perduta o nella mano del rispettivo proprietario.

Se una carta che si trova nell'area di gioco centrale fa riferimento alla pila degli scarti, all'area perduta o alla mano (ad esempio l'attacco Marcia Perduta), sarà la squadra attiva a decidere in quale pila degli scarti, area perduta o mano (del giocatore A o giocatore B) andrà a finire.

### Carte Premio

A prescindere dall'area in cui si trovano, il numero delle carte Premio rimanenti di ciascun giocatore non cambia (ad esempio, le carte Premio sono sei all'inizio del gioco). Le carte possono prendere di mira solo le carte Premio che si trovano nell'area in cui vengono giocate. Ad esempio, Iridio può solo sostituire una carta Premio per il giocatore che l'ha giocata in quella determinata area. Se la carta di Iridio viene giocata nell'area centrale, il giocatore che l'ha giocata può guardare tutte le carte Premio, ma può sostituire solo una delle proprie.

Qualora venissero giocate delle carte che utilizzano le carte Premio di un avversario (come Buzzwole con Colpo di Mazza), vanno tenute in considerazione tutte le carte Premio di quell'avversario. Se questo attacco viene lanciato nell'area centrale, la squadra attiva decide quale avversario considerare.

Se una carta consente a un giocatore di cambiare le carte Premio disponibili (come Naganadel-GX), il giocatore non può lasciare un'area priva di carte Premio se prima dell'effetto della carta in quell'area c'erano delle carte Premio. Se questo effetto viene utilizzato nell'area centrale, sta ai giocatori decidere dove vanno rimesse le carte Premio; comunque non possono lasciare un'area o un lato privo di carte Premio nel caso ce ne fossero state in precedenza. Ad esempio, l'attacco Aculeus-GX di Naganadel-GX obbliga i giocatori a prendere le carte Premio dall'area centrale, rimischiarle nei rispettivi mazzi e sostituirle con tre nuove



## Formato a squadre (continua)

carte Premio. Il bersaglio dell'attacco è tenuto a comunicare quante carte Premio sostituirà. In questo caso un giocatore dovrà sostituirne due mentre il suo compagno di squadra dovrà sostituirne una. Poi, la squadra attiva comunica in che modo intende sostituire le carte Premio.

## Modifiche agli attacchi

Gli attacchi avvengono contemporaneamente in tutte e tre le aree. Se l'area di gioco opposta non ha Pokémon e l'attacco infligge almeno 10 danni, il giocatore che ha attaccato può prendere una carta Premio. Ricorda: in questo caso non è necessario mettere dei segnalini danno su un Pokémon.

Se un giocatore che ha attaccato prende tutte le sue carte Premio in una delle aree di gioco, può ancora attaccare e mettere KO i Pokémon avversari, tuttavia non può prendere altre carte Premio in quell'area. Se un Pokémon viene messo KO nell'area centrale, la squadra attiva può decidere a chi far prendere la carta o le carte Premio, che possono persino venire suddivise nel caso ci sia in ballo più di una carta Premio.

Ciascuna area può utilizzare un solo attacco GX o Potere V ASTRO per partita e, come per tutti gli altri attacchi ed effetti, verrà impattata solamente l'area di gioco in cui vengono utilizzati.

## Sconfitta

Se un giocatore non è in grado di pescare, viene eliminato dal gioco. È tenuto a rimuovere tutte le sue carte dalla propria area di gioco, lasciando però le carte presenti nell'area centrale. La squadra avversaria può comunque attaccare nell'area di gioco ormai vuota e prendere carte Premio (con un attacco che infligga almeno 10 danni).

Se una squadra non ha Pokémon in nessuna area di gioco, viene eliminata.

## Come si vince

La prima squadra ad aggiudicarsi nove delle sue 12 carte Premio vince la partita. Si vince o si perde come squadra. Le carte che conducono alla vittoria o alla sconfitta (come l'abilità DANNI di Unown o l'attacco Terzo Strike di Slowbro) faranno vincere o perdere l'intera squadra.

Le seguenti carte non sono ammesse nel formato a squadre:

- Dialga-GX (Sole e Luna - Ultraprisma, 100/156; Sole e Luna - Apocalisse di Luce, 82/131)
- Medicham-V (Spada e Scudo - Evoluzioni Eteree, 083/203, 185/203 e 186/203)
- Pheromosa-GX (Sole e Luna - Ultraprisma, 140/156; carta promozionale stella nera SM66)
- Grinta di Rocco (Sole e Luna - Tempesta Astrale, 145/168 e 165/168)
- Togepi, Cleffa e Iggybuff-GX (Sole e Luna - Eclissi Cosmica, 143/236)
- Unown con l'abilità MANO (Sole e Luna - Tuoni Perduti, 91/214)

Se una carta non elencata consente a un giocatore di giocare un altro turno nel formato a squadre, quel turno aggiuntivo non avviene.



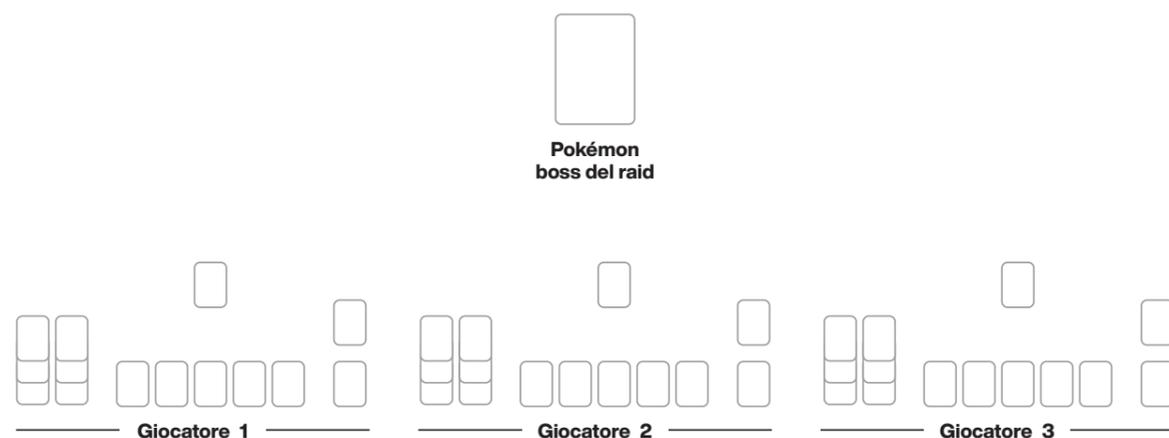
## Formato raid

**Il formato raid mette alla prova una squadra di giocatori contro un Pokémon boss del raid. Il gioco di squadra è l'unico modo per aggiudicarsi la vittoria in questa avvincente sfida del GCC Pokémon!**



### Allestimento

Il mazzo raid viene mischiato e posizionato a faccia in giù accanto al Pokémon del raid. Poi, ciascun giocatore mischia il proprio mazzo e allestisce il gioco come in una partita normale (pesca sette carte, posiziona i Pokémon Base, posiziona le sei carte Premio, ecc.). Se un giocatore deve dichiarare una mano perdente, mostra le proprie carte a tutti gli altri, poi le rimischia nel proprio mazzo e ne pesca altre sette. Se necessario, ripete l'operazione. Il mazzo raid non fa pescare carte aggiuntive quando un giocatore dichiara una mano perdente. I giocatori iniziano sempre per primi e possono attaccare, far evolvere i Pokémon e giocare carte Aiuto durante il loro primo turno.



### Gioco

#### Giocatori

I turni dei giocatori sono molto simili a quelli di una partita normale, ma con le seguenti modifiche. Tutti i giocatori iniziano il proprio turno contemporaneamente e tutti devono aver terminato la fase in corso prima di poter passare alla fase successiva del turno.

Modifica alla regola delle carte Aiuto: quando viene giocata una carta Aiuto dalla mano di un giocatore, il suo effetto può essere applicato a qualsiasi giocatore della sua squadra (per esempio, Marina gioca la carta Hop, ma anziché pescare tre carte, lascia che sia Elio a pescarle). Ad ogni turno, i giocatori possono giocare un numero di carte Aiuto pari al numero totale di giocatori. Inoltre, i giocatori possono beneficiare di più di una carta Aiuto per turno (per esempio, quando Marina gioca la carta Hop per Elio, quest'ultimo pesca tre carte ma non riesce a recuperare la carta Energia di cui aveva bisogno, allora Chris gioca Milo per dargli una mano; siccome sono state giocate solo due carte Aiuto, chiunque tra i tre giocatori può giocare un'altra carta Aiuto).

## Formato raid (continua)

Sia i giocatori sia il mazzo raid possono giocare una carta Stadio (ricorda che può essere presente in gioco una sola carta Stadio alla volta) e tutti i giocatori e il Pokémon del raid ne beneficiano o ne subiscono gli effetti. Se viene giocata un'altra carta Stadio, la prima viene scartata e spostata nella pila degli scarti del suo proprietario.

Tutti i giocatori attaccano allo stesso tempo il Pokémon del raid, aggiungendo segnalini danno e applicando gli effetti aggiuntivi degli attacchi sulla carta del boss. Durante la fase di attacco, i Pokémon non possono beneficiare degli effetti aggiuntivi degli attacchi degli altri giocatori. Proprio come accade di solito nelle partite, ogni giocatore può usare un solo Potere V ASTRO a partita.

Una volta che tutti gli attacchi sono stati portati a termine, i giocatori terminano il proprio turno e ha inizio la fase del controllo Pokémon.

### Mazzo raid

Una volta conclusasi la fase del controllo Pokémon, il Pokémon del raid guarisce da ogni condizione speciale. Poi il mazzo raid pesca una carta per ogni giocatore più una aggiuntiva e - una alla volta - ne risolve gli effetti (per esempio, in una partita con quattro giocatori verranno pescate cinque carte; in una partita con tre giocatori ne verranno pescate quattro). L'effetto di ciascuna carta va risolto prima di pescare la successiva.

- Ricorda che il mazzo raid potrebbe giocare e risolvere gli effetti di diverse carte Aiuto in un solo turno.
  - Una carta Aiuto che ha effetto su un avversario ha effetto su tutti gli avversari (per esempio, Trappola di Koga renderebbe confusi e avvelenati tutti i Pokémon attivi degli avversari, mentre Repellente costringerebbe tutti gli avversari a sostituire il proprio Pokémon attivo con uno nella propria panchina).
- Se viene pescata una carta che consente di pescarne altre, l'effetto di ciascuna carta aggiuntiva pescata va risolto prima di poter pescare la successiva. Le carte pescate grazie all'effetto di altre carte non si sommano al numero di carte che il mazzo raid deve pescare ad ogni turno (per esempio, il mazzo raid pesca e risolve l'effetto di Hop come prima carta; poi pesca e risolve, uno per volta, gli effetti delle tre carte pescate grazie a Hop; quindi, il mazzo raid pesca e risolve gli effetti della seconda carta pescata in quel turno).
- Ogni carta Energia pescata viene assegnata al Pokémon del raid, perciò è possibile che gli vengano assegnate tante carte Energia in un solo turno. Le Energie necessarie per usare gli attacchi del Pokémon del raid sono intese come Energia Incolore.
- Se viene pescata una carta Oggetto Pokémon, viene assegnata al Pokémon del raid. Se il Pokémon del raid ne ha già una assegnata, la prima viene scartata e gli viene assegnata la nuova carta Oggetto Pokémon.
- Se viene pescata una carta che obbliga il mazzo raid a fare una scelta (per esempio Ordini del Capo, che trascina uno dei Pokémon nella panchina dell'avversario in posizione attiva), saranno i giocatori a prendere la decisione.
- Se il mazzo raid pesca una carta al di fuori del proprio turno (per esempio se vengono giocate carte come Mary o Fantallenatori), prima i giocatori pescano le proprie carte, poi il mazzo raid pesca e risolve gli effetti di ciascuna carta una alla volta, proprio come farebbe durante il proprio turno.

## Formato raid (continua)

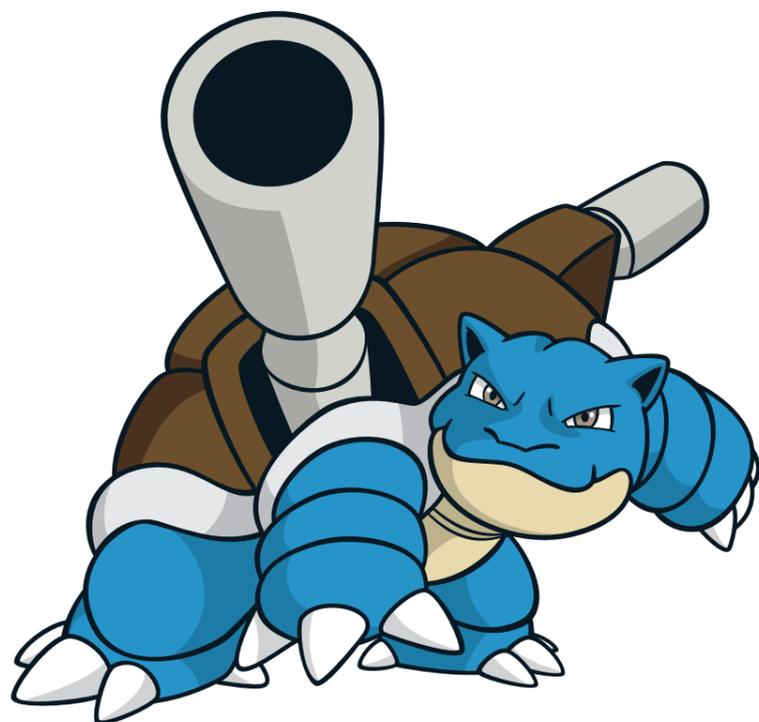
Una volta che il mazzo raid ha pescato e risolto gli effetti di ciascuna carta, si passa alla fase di attacco. Se le Energie assegnate consentono di scegliere tra diversi attacchi, viene lanciato un dado per stabilire quale attacco verrà lanciato. Questo potrebbe portare il Pokémon del raid a usare più attacchi GX o più Poteri V ASTRO nel corso di una sola partita. Una volta stabilito l'attacco, il Pokémon del raid scarta un numero di Energie totali pari al costo dell'attacco, utilizzando il minor numero di carte possibile. L'attacco viene portato a termine come se ciascun giocatore lo subisse (per esempio, l'attacco Artiglieria Vapore di Charizard-GX infligge 200 danni, perciò il Pokémon attivo di ciascun giocatore subirà 200 danni). In alcuni casi è possibile ridurre i danni inflitti, ma né questi ultimi né l'attacco possono essere evitati.

### Come si vince

Se il Pokémon attivo di un giocatore viene messo KO, quel giocatore prende lo stesso numero di carte Premio che solitamente prenderebbe il giocatore attaccante (per esempio, se il mazzo raid mettesse KO il Pokémon-VMAX di un giocatore, quel giocatore prenderebbe tre delle proprie carte Premio). Se il giocatore non ha abbastanza carte Premio a disposizione, deve abbandonare il gioco. Se non restano giocatori in gioco, vince il Pokémon del raid.

Una volta che il Pokémon del raid porta a termine il proprio attacco, si passa al calcolo dei danni che ha subito. Per ciascun pieno contributo\*, rimuovi quei segnalini danno e metti la prima carta del mazzo raid nell'area perduta. Se non ci sono carte nel mazzo raid, mischia la sua pila degli scarti per crearne uno nuovo, poi continua a spostare le carte nell'area perduta.

\*Per "pieno contributo" si intende un numero di segnalini danno pari al numero di giocatori (per esempio, in una partita con quattro giocatori, un pieno contributo sono 40 danni. In una partita con tre giocatori, sono 30 danni). Qualsiasi segnalino danno in eccesso rimane sul Pokémon del raid.



## Formato raid (continua)

Se il mazzo raid non ha abbastanza carte rimanenti da spostare nell'area perduta, viene sconfitto e la vittoria va ai giocatori.

Qualsiasi condizione di vittoria si verifichi per prima (i giocatori non hanno più carte Premio rimanenti oppure il mazzo raid non è in grado di spostare carte nell'area perduta) determinerà la vittoria. Anche nel caso in cui ci siano abbastanza segnalini danno sul Pokémon del raid per dichiararne la sconfitta, almeno un giocatore dovrà rimanere in gioco fino al calcolo dei danni perché la vittoria venga assegnata ai giocatori.

### Cosa succede se...?

Se il mazzo raid deve pescare una carta e non è in grado di farlo, la sua pila degli scarti viene mischiata e va a formare un nuovo mazzo raid. Questo può verificarsi solo una volta per turno. Se il mazzo raid esaurisce le carte una seconda volta, il Pokémon del raid passa direttamente alla fase di attacco.

Se un giocatore non ha Pokémon in gioco o non è in grado di pescare dal proprio mazzo, non viene eliminato. Se un giocatore non ha Pokémon in gioco, all'inizio del proprio turno dovrà rivelare la propria mano e mettere un Pokémon in posizione attiva (se ne ha uno). Se non ha Pokémon disponibili, il turno prosegue normalmente. Nel caso in cui un giocatore dovesse subire dei danni nel corso di un turno ma non ha Pokémon in gioco, dovrà prendere una carta Premio.

Se un giocatore non è in grado di pescare una carta, il suo turno prosegue normalmente senza pescare finché non sarà in grado di farlo (per esempio, Alex non ha più carte nel suo mazzo, ma Dario gioca la carta Tenacia di Brock a favore di Alex. Ora Alex ha sei carte nel suo mazzo, perciò potrà pescarne una all'inizio del suo prossimo turno).

### Come costruire il mazzo raid

Ecco il mazzo consigliato da 60 carte, costruito con le carte della serie Spada e Scudo:

Carta	Quantità	Carta	Quantità	Carta	Quantità
Savory	1	Miniera di Galar	1	Bitorzolelmo	1
Ordini del Capo	2	Milo	1	Robustelmo	1
Pigliamosche	2	Tania	1	Studente	1
Macerie dello Stadio	1	Iperposizione	2	Studentessa	1
Cuoco	1	Dandel	1	Fosco	1
Martello Dirompente	2	Ghiacciolo della Fortuna	1	Spikeville	1
Medico	1	Pepita	1	Maschera degli Spiriti	2
Recupero di Energia	2	Cimitero Antico	1	Recluta del Team Yell	1
Ricerca di Energia	1	Sentiero Biancacima	1	Bloccoggetti	2
Ventaglio delle Onde	1	Pokégear 3.0	2	Trombetta Yell	1
Fiammetta	2	Acchiappa-Pokémon	2	Energie base	18

## Formato raid (continua)

Scegli un Pokémon-V UNIONE come Pokémon del raid.



Se i giocatori desiderano crearsi il proprio mazzo, ricorda che il mazzo raid può essere costituito da qualsiasi combinazione di carte voluta dai giocatori. Consigliamo di includere un assortimento di carte Allenatore e carte Energia diverse. Ricorda che le carte che te ne fanno pescare altre sono molto utili in questo mazzo, dal momento che l'effetto di ogni carta pescata viene risolto immediatamente.

Se vuoi cambiare il Pokémon del raid, puoi usare una qualsiasi carta gigante, anche se alcune potrebbero rivelarsi molto più impegnative di altre.

### Regola opzionale

#### Regola della difficoltà

Se il Pokémon del raid non è in grado di attaccare per due turni consecutivi, viene attivata la regola della difficoltà. Durante ogni fase di attacco, il Pokémon del raid userà uno dei suoi attacchi in maniera arbitraria, a prescindere dalle Energie a esso assegnate.

Per aumentare la difficoltà, puoi attivare questa regola ogni volta che il Pokémon del raid non infligge danni per due turni consecutivi.

## Formato raid (continua)

### Formato Giovanni

In questo formato il Pokémon gigante del raid viene sostituito con un normale Pokémon attivo del raid e una panchina al completo. Per affrontare questa sfida, applica le seguenti modifiche al formato raid:

#### Allestimento

Seleziona sei Pokémon da usare come boss e mischiali, posizionane uno a caso come Pokémon attivo del raid e il resto in panchina. Mischia il mazzo raid come di consueto.

#### Gioco

##### Giocatori

Nessun cambiamento al turno dei giocatori.

##### Mazzo raid

Il turno del mazzo raid si svolge come di consueto, con le seguenti modifiche:

- Le Energie vanno assegnate al Pokémon attivo del raid fino a quando non ne ha a sufficienza per lanciare il suo attacco più potente. A quel punto, il resto delle Energie va assegnato in modo casuale a un Pokémon del raid in panchina che non ne ha ancora abbastanza per lanciare il suo attacco più potente. Se tutti e sei i Pokémon del raid hanno sufficienti Energie assegnate per usare tutti i loro attacchi, allora l'Energia viene assegnata in maniera casuale a qualsiasi Pokémon del raid.
- Le carte Oggetto Pokémon vengono assegnate al Pokémon attivo del raid, sostituendo qualunque carta Oggetto Pokémon assegnatagli in precedenza.

Gli attacchi vengono portati a termine dal Pokémon attivo del raid come di consueto.

#### Come si vince

I giocatori prendono le carte Premio secondo le regole del formato raid.

Quando si esegue il calcolo dei danni, per ogni pieno contributo sul Pokémon attivo del raid viene spostata una carta dalla cima del mazzo raid nell'area perduta. In questo formato, però, una volta che 10 carte sono state spostate dal mazzo raid all'area perduta, il Pokémon attivo del raid finisce KO. Sposta il Pokémon che è stato messo KO nell'area perduta e tutte le carte che gli erano state assegnate nella pila degli scarti. Tra i Pokémon del raid in panchina, quello con più Energie assegnate diventa il nuovo Pokémon attivo del raid. Se due o più Pokémon hanno il maggior numero di Energie assegnate, selezionane uno a caso e spostalo in posizione attiva.

Proprio come per il formato raid normale, se il mazzo raid deve spostare una o più carte nell'area perduta e non è in grado di farlo, il mazzo raid viene sconfitto e la vittoria va ai giocatori.

## Formato raid (continua)

### Formato Giovanni

#### Come costruire un mazzo raid

La costruzione del mazzo per questo formato è pressoché identica a quella del formato standard, avrai solo bisogno di sei Pokémon che insieme costituiranno la squadra boss da sfidare. Eccone due esempi:

#### Esempio squadra A

- Persian di Alola-GX (Sole e Luna - Eclissi Cosmica, 129/236)
- Rhyperior-V (Spada e Scudo - Fiamme Oscure, 095/189)
- Nidoqueen (Sole e Luna - Gioco di Squadra, 56/181)
- Dugtrio (Spada e Scudo - Regno Glaciale, 077/198)
- Nidoking (Sole e Luna - Gioco di Squadra, 59/181)
- Mewtwo-GX (Leggende Iridescenti, 39/73)



#### Esempio squadra B (con questa squadra ti consigliamo di includere nel mazzo raid una o due copie delle carte Stadio Bosco Brillabirinto e Foresta Sonnecciosa)

- Snorlax-GX (carta promozionale stella nera SM05)
- Mareep (Sole e Luna - Tuoni Perduti, 75/214)
- Breloom-V (Spada e Scudo - Colpo Fusione, 006/264)
- Muk di Alola-GX (Sole e Luna - Ombre Infuocate, 84/147)
- Infernape (Sole e Luna - Apocalisse di Luce, 59/131)
- Amoonguss (XY - Vapori Accesi, 13/114)



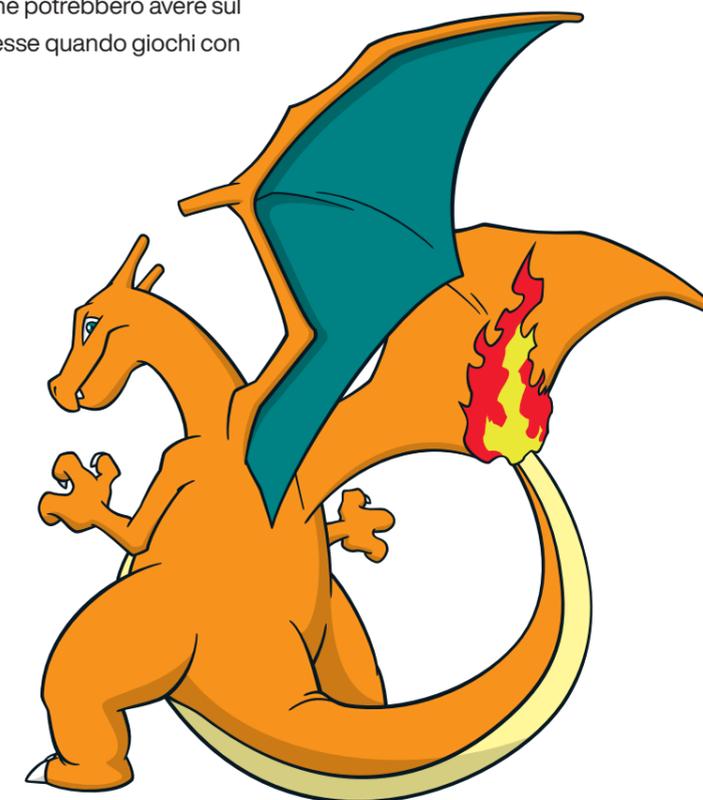
## Sfida del Capopalestra

Sfrutta il potere dei Pokémon da una carta Premio con il mazzo Sfida del Capopalestra! In questo tipo di sfida non sono ammessi Pokémon con una regola speciale, il che rende questo formato unico e divertente! Inoltre, il mazzo di ciascun giocatore può includere solo una copia di ciascuna carta e tutti i Pokémon nel mazzo devono essere dello stesso tipo.

 COMPETITIVO	 2 GIOCATORI	 20-30 MINUTI
<b>Livello abilità</b>		
Familiarità con le regole più recenti del GCC Pokémon		

### Gioco

- La Sfida del Capopalestra usa il formato esteso.
- La Sfida del Capopalestra si gioca usando mazzi da 60 carte e le regole più recenti del GCC Pokémon.
- Ciascun mazzo deve contenere solo Pokémon di uno stesso tipo.
- È consentito avere nel proprio mazzo solo una copia di ciascuna carta, ad eccezione delle carte Energia base.
- I Pokémon con una regola speciale non sono ammessi.
- Le carte ASSO TATTICO non sono ammesse.
- Alcuni Allenatori esperti potrebbero creare una lista aggiuntiva di carte non ammesse nella Sfida del Capopalestra, basandosi sull'impatto che potrebbero avere sul formato. Informati sulle carte non ammesse quando giochi con un nuovo gruppo di persone.



Ringraziamo Andrew Mahone per il suo impegno nella divulgazione del formato Sfida del Capopalestra.

# Selezione con Ditto

La selezione con Ditto è il modo ideale per selezionare carte del GCC Pokémon con un numero di giocatori da due a quattro. Apri le buste di espansione, scegli le carte con cui vuoi costruire un mazzo e lotta contro i tuoi amici con un aiutino da parte di Ditto!

		
INFORMALE	2-4 GIOCATORI	60-90 MINUTI
<b>Livello abilità</b>		
Familiarità con le regole più recenti del GCC Pokémon		

## Allestimento

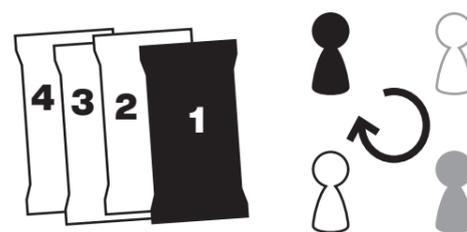
La selezione con Ditto è un evento a formato limitato per un numero di giocatori che va da due a quattro. Quattro sarebbe il numero ideale, ma l'evento si può svolgere anche con due o tre giocatori. Gli eventi in questo formato si possono svolgere con prodotti del GCC Pokémon in due modi diversi:

- 1 Ogni giocatore riceve quattro buste di espansione prestabilite del GCC Pokémon. Possono appartenere tutte alla stessa espansione oppure a espansioni differenti, purché tutti i giocatori ricevano la stessa selezione di quattro buste.
- 2 Ogni giocatore riceve un kit Sfida Strategica. Ogni giocatore apre il proprio mazzo da 40 carte pronto all'uso, senza rivelarne il contenuto agli altri giocatori. Poi, mette da parte tutti i Pokémon che trova, perché non verranno usati per la costruzione del mazzo. Verranno utilizzate solo le carte Allenatore e le carte Energia. I giocatori possono guardare queste carte, che insieme alle carte selezionate in seguito verranno utilizzate per costruire il mazzo.

A prescindere dal tipo di prodotto utilizzato, ai giocatori verranno forniti dei segnalini Ditto da usare seguendo le regole speciali della selezione con Ditto (vedi sotto). I segnalini Ditto possono essere posizionati sui Pokémon Base privi di una regola speciale per dare loro un'abilità che gli consente di evolversi in un Pokémon di Fase 1 o Fase 2 che un giocatore ha selezionato e incluso nel proprio mazzo.

I giocatori saranno seduti in cerchio per facilitare la selezione. Quando tutti sono pronti, l'organizzatore segnalerà ai giocatori di aprire la loro prima busta di espansione. Se viene usata una combinazione di buste appartenenti a diverse espansioni, tutti i giocatori dovranno aprire contemporaneamente una busta della stessa espansione. Ogni giocatore seleziona una carta dalla busta e la mette da parte per iniziare la propria pila, insieme alla carta codice del GCC Pokémon Live o del GCC Pokémon Online e alla carta Energia base o al segnalino V ASTRO. I giocatori passano quindi le carte rimanenti della busta di espansione, a faccia in giù, alla persona alla propria sinistra. Le carte scelte da ogni giocatore devono rimanere segrete per tutto il processo di selezione.

Ogni giocatore continua a selezionare una carta tra quelle che gli vengono passate, fino a che tutte le carte sono state scelte. Esaurite le carte di una busta di espansione, i giocatori avranno un minuto a disposizione per rivedere le carte scelte. Questa procedura va ripetuta per ogni busta di espansione, con il verso di passaggio che si alterna da sinistra a destra ogni volta che viene aperta una nuova busta.



# Selezione con Ditto (continua)

## Costruzione dei mazzi Sfida Strategica per selezione con Ditto

Dopo che tutte le buste di espansione sono state aperte e sono state scelte tutte le carte, ogni giocatore costruisce un mazzo di 40 carte utilizzando le carte selezionate dalle buste e dal kit Sfida Strategica, nonché le carte Energia base fornite dall'organizzatore. I giocatori hanno 20 minuti per costruire i propri mazzi. I giocatori non possono scambiare tra di loro le carte scelte fino alla fine del torneo. L'organizzatore può richiedere ai giocatori di compilare elenchi dei mazzi che includano le carte nei loro mazzi e qualsiasi carta non usata. Una volta che tutti hanno costruito il proprio mazzo, la partita inizia.

## Gioco

In ogni partita le carte Premio saranno quattro invece delle solite sei. Dopo l'inizio del primo round del torneo, i giocatori non possono modificare il contenuto dei propri mazzi.

Vanno seguite le regole standard del gioco con l'aggiunta della seguente regola della modalità selezione con Ditto:

**Una sola volta durante il tuo turno, prima di attaccare, puoi posizionare un segnalino Ditto su uno dei tuoi Pokémon Base che non ha una regola speciale. Possiede la seguente abilità:**

### Abilità: VANTAGGIO EVOLUTIVO

Una sola volta durante il tuo turno, puoi mettere una qualunque carta di Fase 1 o Fase 2 che hai in mano su questo Pokémon per farlo evolvere. Non puoi usare questa abilità durante il tuo primo turno o durante il turno in cui questo Pokémon è stato messo in gioco. Se metti una carta di Fase 2 su questo Pokémon, il tuo turno finisce. Ciascun Pokémon può usare solo un'abilità Vantaggio Evolutivo a partita.



Segnalino Ditto





**POKÉMON™**