

Pokécattura

Panoramica

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 del gioco

Creazione dei mazzi

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

Quando metti insieme il mazzo dei Pokémon, includi almeno cinque Pokémon per giocatore e assicurati che siano 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 delle Energie, guarda lo schema qui sotto.

Numero di Pokémon nel mazzo dei Pokémon	Numero di carte Energia consigliato per il mazzo delle Energie
10	20 o più
15	30 o più
20	40 o più

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

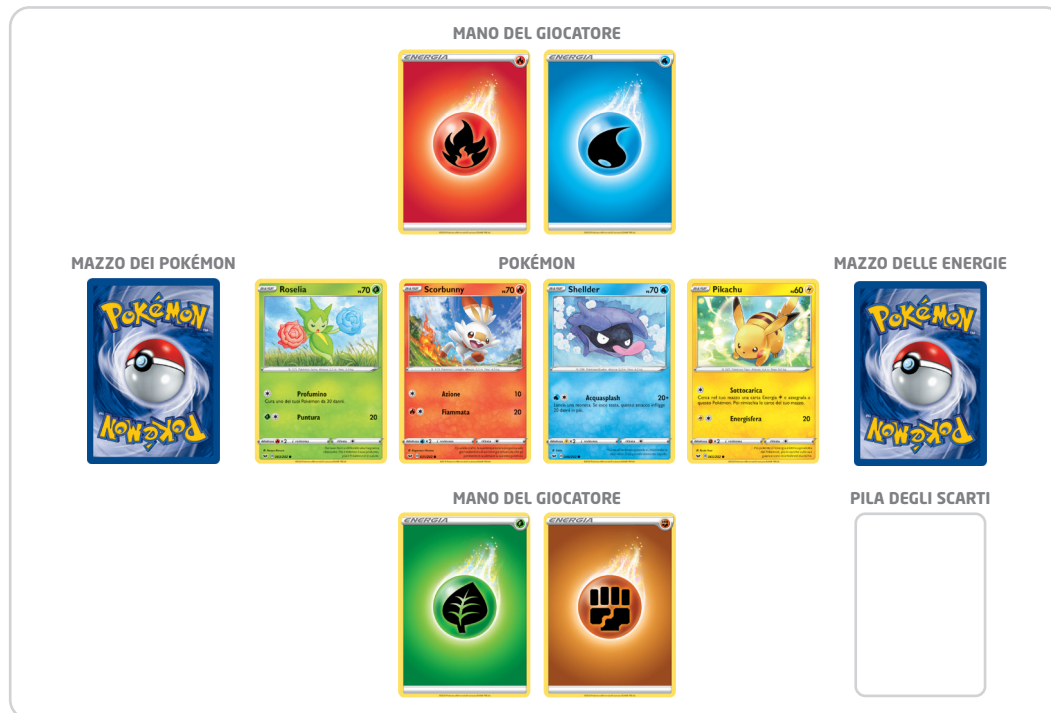
Ad esempio, se questo Zacian viene incluso nel mazzo dei Pokémon, il mazzo delle Energie dovrà includere almeno due carte Energia da utilizzare per sferrare il suo attacco Schiaccialama.



Nota: ★ è il simbolo dell'Energia Incolore e vale come jolly. Se la carta ha il simbolo ★, significa che puoi utilizzare qualsiasi tipo di Energia.

Prima di iniziare, rimischia le carte del mazzo delle Energie e sistemalo a faccia in giù tra i giocatori.
 Poi fai la stessa cosa con il mazzo dei Pokémon. Pesca quattro carte dal mazzo dei 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



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 dei Pokémon e un proprio mazzo delle 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 sotto un Pokémon che vuoi provare a catturare, dalla tua parte del tavolo. 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, il Pokémon viene catturato.

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

1. Pesca una carta dal mazzo delle Energie (a questo punto le carte Energia in mano devono essere tre).
2. Gioca una carta Energia dalla propria mano assegnandola a uno dei Pokémon a faccia in su.
3. Controlla se ha assegnato abbastanza Energia per sferrare l'attacco di quel Pokémon che ne richiede di più.
 Se l'Energia assegnata è sufficiente, cattura il Pokémon e lo aggiunge alla propria pila dei Pokémon catturati, sostituendolo con la prima carta del mazzo dei 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 richiesta 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 utilizzare l'attacco che ne richiede di più.



Ad esempio, per catturare questo 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: se la carta ha il simbolo ★, significa che puoi utilizzare qualsiasi tipo di Energia.

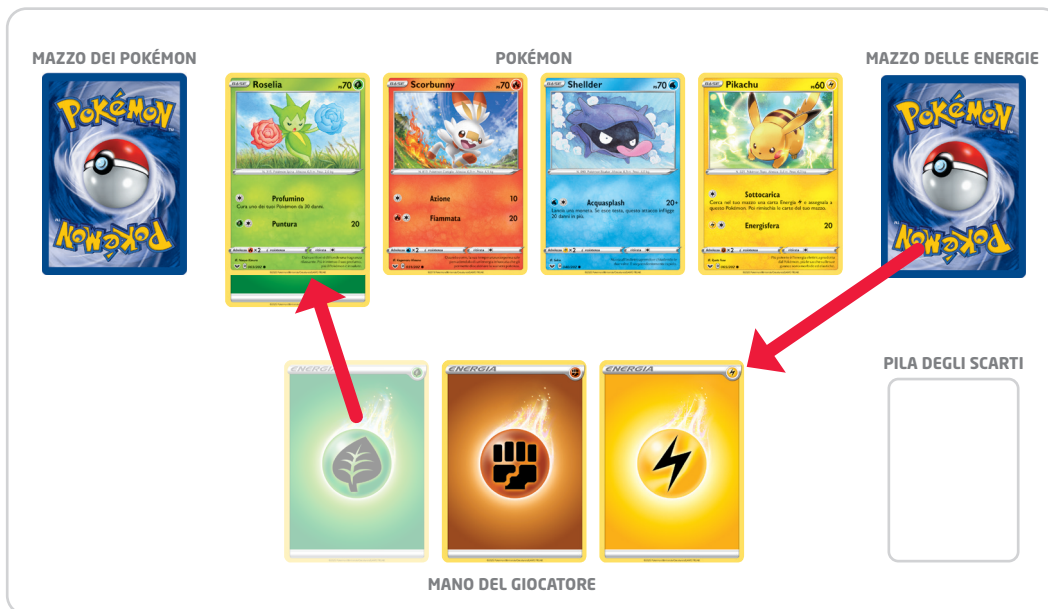
Se gli attacchi del Pokémon hanno lo stesso costo, il giocatore può sceglierne uno qualsiasi.

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.

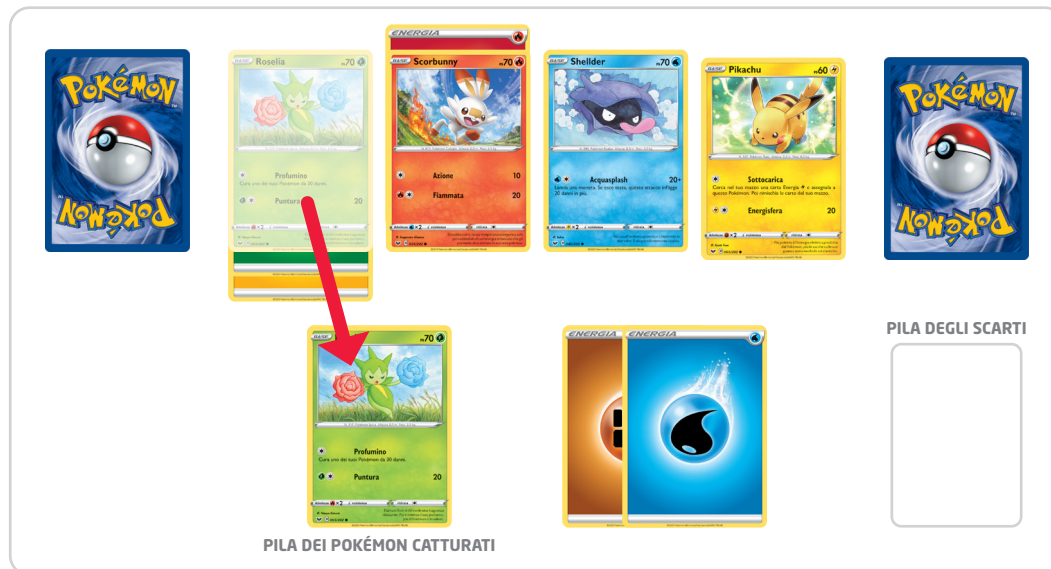
Se vengono esaurite le carte del mazzo delle Energie, rimischia quelle scartate per creare un nuovo mazzo delle Energie.

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.



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, raggiungendo il costo di Puntura. 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 dei Pokémon.



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

Come vincere una partita

La vittoria va al giocatore che per primo riesce a catturare tre Pokémon di tipi diversi.

Regole per giocatori più esperti (consigliate dai 6 anni in su)

Se i giocatori hanno una conoscenza più avanzata della matematica, il consiglio è di provare a seguire le regole per i 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, l'avversario ha un'ultima possibilità di gioco, così entrambi giocano lo stesso numero di turni. 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 rappresentati dal numero che si trova nell'angolo in alto a destra della carta. Zacian ha 120 PS.

