



RAID MAX

ORGANIZZA UN RAID MAX DA CASA OPPURE ONLINE

Introduzione

In un Raid Max, massimo quattro giocatori lottano fianco a fianco per sconfiggere un potentissimo Pokémon boss Dynamax o Gigamax controllato da un altro giocatore. Questi Pokémon boss hanno PS altissimi e potrebbero essere in grado di utilizzare più di un attacco per turno; per questo sono particolarmente difficili da mettere KO. Il gioco può svolgersi con tutti i giocatori presenti dal vivo oppure tramite videochiamata.

Per questa lotta vengono adottate alcune delle principali meccaniche del GCC Pokémon anche se in parte modificate per rendere l'esperienza di gioco più divertente per i principianti.

Il giocatore che controlla il Pokémon boss dovrà leggere le seguenti regole. Dopo che questi avrà compreso le regole e l'allestimento, dai inizio al gioco guidando gli altri giocatori attraverso la loro prima partita. In questo modo, imparare sarà più coinvolgente e interessante.

Materiale a disposizione:

L'occorrente può essere scaricato all'indirizzo:

Pokemon.it/RaidMax

- Tre carte giganti di un Pokémon boss, una per ogni livello
- Un mazzo con 20 carte Attacco del boss
- Un mazzo con cinque carte Incitamento
- Quattro segnalini KO
- Una sezione del tabellone di gioco per ciascun giocatore
- Dei segnalini danno
- Una moneta (non disponibile tra il materiale da scaricare)

Componi il kit per il Raid Max:

Il giocatore che controlla il Pokémon boss stampa le tre carte giganti del Pokémon boss contro cui lotterai. Stabilisci durante la fase di allestimento quale livello usare.

Puoi stampare le altre carte dal sito web o puoi usare il sito dedicato ai Raid Max.

Per creare il mazzo Attacco del boss e il mazzo Incitamento da casa, stampa le carte disponibili sul sito web indicato sopra. Puoi ritagliarle e usarle per costruire il tuo mazzo. Le regole qui riportate partono dal presupposto che tu abbia seguito questo metodo. Ricorda che le carte stampate da casa su carta tradizionale possono essere difficili da rimischiare. Ecco alcuni consigli per utilizzarle al meglio o per migliorarne la qualità.

- Se hai del cartoncino e se la tua stampante lo permette, usa quello al posto del supporto tradizionale.
- Metti le carte in una scatola, agitala e pescale da lì.
- Incolla le carte su dei cartoncini, su un pezzo di cartone, su alcune carte Pokémon comuni che ti avanzano o su un vecchio set di carte che non usi più.
- Se hai delle bustine protettive, usale mettendo una carta Pokémon sul retro di una carta stampata.

Il sito dedicato ai Raid Max è disponibile all'indirizzo: **Pokemon.it/RaidMax**.

Il giocatore che controlla il Pokémon boss avrà bisogno di un set di segnalini KO per sapere quanti KO sono stati totalizzati.

Il tabellone di gioco è diviso in sezioni cosicché ciascun giocatore può usare il proprio. Basterà stamparne una sezione per giocatore, mentre il giocatore che controlla il Pokémon boss utilizzerà la parte rimanente.

Stampa e ritaglia i segnalini danno. Ciascun giocatore dovrà averne un mucchietto per segnare i danni inflitti ai propri Pokémon. Come accade per i segnalini KO e le carte, anche i segnalini danno stampati su carta tradizionale potrebbero essere difficili da usare, andare persi o distrutti facilmente. Ecco alcuni metodi alternativi per segnare i danni sul Pokémon boss e sui Pokémon dei giocatori.

- Come suggerito per le carte, per un risultato migliore puoi stampare i segnalini su cartoncino invece che su carta da stampa tradizionale.
- Incollali su dei cartoncini o su un pezzo di cartone e ritagliali.
- Usa dei dadi al posto dei segnalini. Ciascun pallino sul dado conta come 10 danni. Prova a cercare dei dadi in uno dei tuoi vecchi giochi in scatola.
- Usa dei post-it o un foglio di carta per tenere il conto dei punti salute (PS) rimasti a ciascun Pokémon.
- Usa delle monete per segnare i danni. Usa lo stesso tipo di moneta per indicare 10 danni, mentre puoi usarne altre per indicare quantità diverse e rendere il calcolo più semplice.

Allestimento

Rimischia il mazzo Attacco del boss e il mazzo Incitamento e disponili a faccia in giù negli spazi dedicati sul tabellone di gioco. Tieni a portata di mano i quattro segnalini KO e raccogli i segnalini danno in piccoli mucchietti facilmente raggiungibili dagli altri giocatori.

Allestimento del giocatore

Ogni giocatore ha bisogno di due carte Pokémon.

Ogni livello del Pokémon boss richiede che i giocatori abbiano due Pokémon sufficientemente potenti. Se i Pokémon dei giocatori non sono in grado di infliggere orientativamente la stessa quantità di danni (con una tolleranza di 20-30 punti), il gioco potrebbe risultare troppo semplice o difficile e quindi poco divertente. Se i tuoi giocatori non hanno carte sufficienti per comporre quattro squadre complete e bilanciate, potresti avere bisogno di altri Pokémon. Ecco alcuni Pokémon che puoi trovare online nell'archivio delle carte del GCC Pokémon (<https://www.pokemon.com/it/gcc/archivio-carte/>), usali per controbilanciare quelli usati dagli altri giocatori.

Se i Pokémon degli altri giocatori infliggono meno di 100 danni:

<https://www.pokemon.com/it/gcc/archivio-carte/ss-series/swsh1/126/>

Se i Pokémon degli altri giocatori infliggono tra i 100 e i 150 danni:

<https://www.pokemon.com/it/gcc/archivio-carte/ss-series/swsh1/61/>

Se i Pokémon degli altri giocatori infliggono dai 150 danni in su:

<https://www.pokemon.com/it/gcc/archivio-carte/ss-series/swsh1/115/>

Ciascun giocatore mette uno dei Pokémon che ha scelto in posizione attiva e l'altro in panchina, negli spazi dedicati sul tabellone di gioco.

Gioca con meno di quattro giocatori

Se non hai quattro giocatori a disposizione, non preoccuparti! Avrai comunque bisogno di quattro coppie di Pokémon (uno attivo e uno in panchina per ciascuna di esse); tuttavia, i giocatori possono controllare più di una coppia alla volta. Ci si può persino alternare o decidere collettivamente se ritirare o attaccare con le coppie extra di Pokémon.

Determina il livello del Pokémon boss

Esamina i Pokémon scelti da ciascun giocatore. Per ogni Pokémon, determina il numero di danni che può infliggere in un round. Si tratta di solito del numero più alto presente sulla carta. Ignora il testo dell'attacco che modifica questo numero.

Prendi da ciascun giocatore il numero più alto di danni che può infliggere e sommali.



Il totale determinerà il livello del Pokémon boss che i giocatori dovranno affrontare.



-249

Se la cifra è **inferiore a 250**, per i giocatori sarà più difficile vincere e ti conviene suggerirgli di sostituire uno dei loro Pokémon con il potenziale danni più basso con un altro più potente.

250-390

Se il totale dei danni è tra i **250 e i 390**, metti la carta gigante del Pokémon boss di **livello uno** nello spazio dedicato e girala verso i giocatori.

400-590

Se il totale dei danni è tra i **400 e i 590**, metti la carta gigante del Pokémon boss di **livello due** nello spazio dedicato e girala verso i giocatori.

600+

Se il totale dei danni è **pari o superiore a 600**, metti la carta gigante del Pokémon boss di **livello tre** nello spazio dedicato e girala verso i giocatori.

Allestimento del gioco in videochiamata

Se i giocatori stanno usando uno smartphone o un tablet, dovranno puntare la fotocamera (di solito quella posteriore) verso le loro carte in modo da mostrare chiaramente a tutti le informazioni su di esse. Il giocatore che controlla il Pokémon boss mostrerà sia quella carta che quelle pescate dal mazzo; tuttavia, potrà spostare l'inquadratura per inquadrare l'una o le altre.

Giocare con un computer fisso o un portatile con una fotocamera esterna è altrettanto semplice. Se questa è integrata nello schermo utilizzato per la videochiamata, quel giocatore mostrerà le proprie carte solo quando sarà necessario che il giocatore in controllo del Pokémon boss le veda. In alternativa, le carte possono essere disposte su una superficie che può essere inquadrata senza difficoltà durante tutta la partita.

Come si gioca

Oltre alle regole qui riportate, troverai un video su come giocare a questo indirizzo: [Pokemon.it/RaidMax](https://pokemon.it/RaidMax).

Turno dei giocatori

I giocatori danno il via al loro primo turno contro il Pokémon boss. Ciascun giocatore esegue le azioni descritte qui sotto, partendo dal giocatore 1 e continuando seguendo l'ordine di gioco:

1. Ricorda che i prossimi turni potrebbero iniziare con un Incitamento. Ulteriori informazioni a riguardo verranno fornite in seguito. *Durante il primo turno, questo passaggio non viene eseguito.*
2. Ritirare un Pokémon. I giocatori possono scambiare i loro due Pokémon, spostando il Pokémon dalla posizione attiva in panchina e viceversa. Questa azione può proteggere un Pokémon che ha subito molti danni dagli attacchi del Pokémon boss. I segnalini danno rimangono sul Pokémon anche dopo che viene ritirato.
3. Attaccare. Ciascun giocatore annuncia il nome di uno degli attacchi del proprio Pokémon in posizione attiva e comunica al giocatore che controlla il Pokémon boss quanti danni infligge.
 - a. Se l'attacco ha del testo aggiuntivo, leggilo e determina se è possibile eseguire le azioni richieste. Se lo è, procedi! Altrimenti, ignoralo. Ad esempio, se il testo dice: "Scarta un'Energia da questo Pokémon", questo passaggio non è possibile in quanto nei Raid Max non vengono utilizzate carte Energia. Tuttavia, se c'è scritto: "Lancia una moneta. Se esce testa, questo attacco infligge 30 danni in più.", visto che si tratta di un'azione che puoi eseguire, procedi seguendo le istruzioni. *Ciascun giocatore può usare solo un attacco GX a partita.*
 - b. Il giocatore distribuisce l'esatto numero di segnalini danno sul Pokémon boss gigante. Ai bambini più piccoli potrebbe servire aiuto per fare il calcolo. *Se la partita si svolge in videochiamata, il giocatore che controlla il Pokémon boss disporrà i segnalini su questa carta.*

Dopo che tutti i giocatori hanno inflitto dei danni, il giocatore che controlla il Pokémon boss deve contare il numero totale di danni che il Pokémon boss ha subito, compararli ai suoi PS e comunicare queste cifre ai giocatori. Se i danni sono uguali o superiori ai PS del Pokémon boss, i giocatori vincono la partita!

Ricorda: nei prossimi turni, questo sarà il momento in cui dovrai rimuovere i segnalini KO dai Pokémon che hanno completato l'Incitamento durante questo turno. Ulteriori informazioni a riguardo verranno fornite in seguito. *Durante il primo turno questo passaggio non viene eseguito.*

Ora è il turno del Pokémon boss.

Turno del Pokémon boss

Durante il turno del Pokémon boss, i giocatori pescano e giocano una o più carte dal mazzo Attacco del boss. I Pokémon boss di livello più alto possono utilizzare più attacchi, il che potrebbe influenzare il numero di carte pescate in un singolo attacco.

Nelle partite in videochiamata, il giocatore che controlla il Pokémon boss pescherà tutte le carte e le mostrerà ai giocatori tramite la fotocamera. In alternativa, saranno i giocatori a pescare e giocare le carte, come descritto di seguito.

Durante il primo turno della partita, inizia con il giocatore 1. Fagli pescare una carta dal mazzo Attacco del boss, chiedigli di metterla nel primo spazio sul tabellone di gioco dedicato alle carte Attacco e di eseguire quanto richiesto. Leggi il testo dell'attacco indicato sulla carta del Pokémon boss e infliggi i danni dell'attacco al Pokémon attivo del giocatore specificato. Se il totale dei danni inflitti a un Pokémon è uguale o superiore alla quantità di PS di cui dispone, il Pokémon in questione viene messo KO. Approfondiremo questo aspetto di seguito.

Se la carta Attacco del boss dice di pescare un'altra carta, fai pescare la carta al giocatore 2, chiedigli di disporla sul tabellone di gioco e di eseguire quanto descritto. Procedi in questo modo finché non viene pescata una carta che non richiede di pescarne un'altra o finché non viene pescato il numero massimo di carte per quel boss. Questo numero è indicato dagli spazi dedicati alle carte Attacco e dal diagramma di seguito.



KO

Quando il Pokémon di un giocatore viene messo KO, metti un segnalino KO su quel Pokémon. Se è l'ultimo segnalino KO (il quarto), la partita è terminata e il Pokémon boss ha vinto.

Ricorda che in questo caso puoi piazzare un solo segnalino KO anche sui Pokémon che, come i Pokémon-GX, ti permettono di prendere più carte Premio in una partita regolare.

I Pokémon che vengono messi KO non possono essere attaccati. Se la carta Attacco del boss ti dice di attaccare un Pokémon che è già stato messo al tappeto, scartala e pesca invece un'altra carta.

Il giocatore il cui Pokémon è stato messo KO deve saltare un turno prima di poter attaccare di nuovo. Durante il prossimo turno, quel giocatore non può attaccare né ritirarsi. È quindi ora di dedicarsi all'Incitamento!



Incitamento

Se il Pokémon di un giocatore ha un segnalino KO, quel giocatore inizia il turno dei giocatori partendo con l'Incitamento!

Per dare il via all'Incitamento, fai pescare a quel giocatore (o al giocatore che controlla il Pokémon boss, se sei in videochiamata) una carta dal mazzo Incitamento, chiedigli di leggere il testo ad alta voce e di eseguire quanto descritto. Questa è l'unica azione che il giocatore può eseguire durante questo turno, anche se l'altro suo Pokémon non è stato messo KO.

Dopo aver completato l'Incitamento, gli altri giocatori procedono normalmente con il proprio turno, partendo dal giocatore 1 e *saltando il giocatore che ha eseguito l'Incitamento*.

Alla fine del turno dei giocatori, rimuovi i segnalini KO dai Pokémon che hanno completato l'Incitamento durante questo turno. Se un Pokémon è stato messo KO durante il turno dei giocatori per effetto degli attacchi, per il momento mantiene il segnalino KO che verrà rimosso una volta terminato l'Incitamento nel turno successivo.



Vincere e perdere

Se i giocatori infliggono dei danni pari o superiori ai PS del Pokémon boss, quest'ultimo viene messo KO e i giocatori vincono la partita.

Se il Pokémon boss manda KO quattro Pokémon dei giocatori, questi perdono la partita.

Livello di gioco avanzato

Se il mediatore (o il giocatore che controlla il Pokémon boss) ha dimestichezza o i giocatori hanno acquisito una certa esperienza partecipando a dei Raid Max precedentemente, si possono applicare debolezza e resistenza durante il turno del Pokémon boss. Quando il boss attacca, dai un'occhiata all'angolo in basso a sinistra della carta del Pokémon difensore per scoprire se ha una debolezza o resistenza al tipo del Pokémon boss e procedi di conseguenza: *nel caso della debolezza i danni raddoppiano, mentre per la resistenza i danni diminuiscono*.

DOMANDE FREQUENTI

D: I Pokémon dei giocatori possono usare le abilità?

R: Sì, se si possono applicarne gli effetti.

D: Cosa succede se un Pokémon infligge danni a se stesso o a un altro Pokémon con un attacco?

R: Procedi normalmente. Se mette KO se stesso o un altro Pokémon, metti un segnalino KO su quel Pokémon. Durante il prossimo turno eseguirà l'Incitamento, dopo che il boss avrà attaccato.

D: Se l'attacco di un Pokémon richiede di infliggere danni a tutti i Pokémon in panchina, questo attacco infligge danni solo al Pokémon in panchina del giocatore attaccante o anche a quelli degli altri giocatori?

R: Infligge danni solamente al Pokémon in panchina del giocatore attaccante.

D: Cosa succede se un giocatore vuole a tutti i costi utilizzare un Pokémon debole?

R: Fai in modo che comprenda che quel Pokémon potrebbe venire messo KO e che la sua squadra potrebbe perdere. Tuttavia, poiché gli effetti dell'Incitamento sono particolarmente vantaggiosi, anche un Pokémon debole può aiutare la squadra a vincere.

D: Cosa succede se esaurisci le carte del mazzo Attacco del boss?

R: Rimischia tutte le carte scartate e crea un nuovo mazzo per continuare.