

POKÉMON DUEL

Non-Trading-Card-Game






Questo gioco è la rivisitazione di Pokemon TCG; sono state modificate le regole e aggiustati alcuni effetti di carte. Ciò significa che costruire mazzi giocabili dipende dalla vostra disponibilità di carte. Vi dico subito che potrà sembrare tutto un po' approssimativo e macchinoso, ma una volta ingranata, questa versione è molto simile al videogioco.

COSA CAMBIA E COSA RIMANE UGUALE IN QUESTO GIOCO?

Le carte Pokemon rimangono uguali così come i poteri, gli attacchi, le debolezze, le resistenze e i costi di ritirata; cambia la loro quantità: solo 6 per ogni giocatore. Non esistono più le carte premio. Cambiano le modalità di evoluzione e l'utilizzo delle energie. Le carte addestramento hanno la stessa funzione, sebbene vengano introdotti gli *addestramenti istantanei*, giocabili nel turno avversario.

Come noterete in seguito ho ommesso alcune nozioni poiché identiche al gioco originale.

PREPARAZIONE DEL GIOCO (per due giocatori)

- Prendete le vostre carte di Pokemon TCG e dividetele in: Pokemon, energie e carte addestramento.
- Dividete i Pokemon in base ed evoluzioni; per comodità non prendete un numero troppo elevato di Pokemon e soprattutto accertatevi di avere *tutte* le evoluzioni dei Pokemon base che scegliete. Le carte evoluzione formeranno un mazzo a parte chiamato *Evolution Deck*, sempre accessibile a entrambi i giocatori.
- Distribuite casualmente (potete ovviamente anche scegliere a carte scoperte, fate voi) due Pokemon base per tipologia ad ogni giocatore. Dunque ogni giocatore avrà un massimo di 18 pokemon a disposizione.
- È consigliabile avere uno, massimo due Pokemon che non si evolvono, poiché, come si vedrà più avanti, l'evoluzione dei Pokemon sarà obbligatoria e automatica, quindi fondamentale per la vittoria.
- Ciascun giocatore sceglie accuratamente i 6 pokemon che faranno parte della sua squadra, senza mostrarli all'avversario.
- Ora bisogna montare i mazzi, che saranno fatti *esclusivamente* di carte energia e addestramento.
- Scegliete 4 carte energia per tipo, facendo in modo di avere tutte le energie necessarie per far attaccare i 6 Pokemon che avete scelto. È fondamentale, in questo gioco, avere tutti Pokemon di tipo diverso.
Esempio: se i Pokemon scelti sono: snorlax, squirtle, koffing, magnemite, abra e diglet, dovrò mettere nel mazzo 4 energie rispettivamente: , , ,  e , per un totale di 20 carte energia.
- Consiglio di mettere in ogni mazzo due carte energia doppia incolore o altre energie non base.
- Aggiungete carte addestramento alle vostre energie fino a raggiungere quota 50 carte. Il mazzo è fatto, mischiatelo e ponetelo sul tavolo.

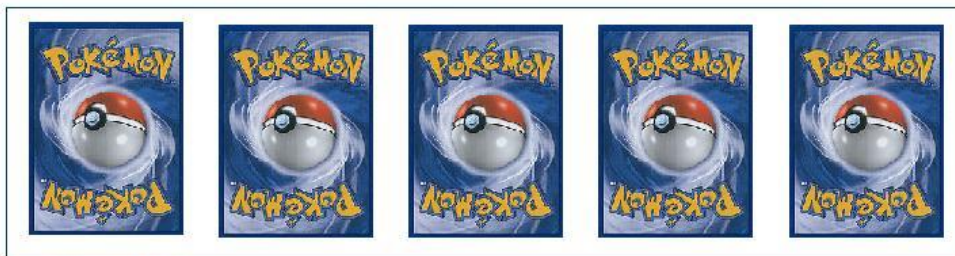
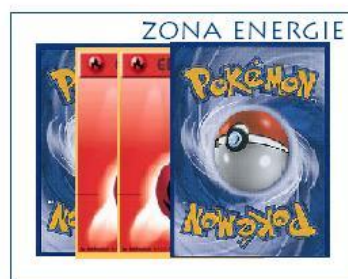
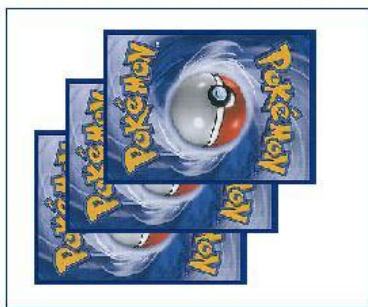
- Mettete infine in panchina 5 dei vostri Pokemon coperti e il sesto al centro, nella zona attiva, sempre coperto.
- Iniziate scoprendo solamente il Pokemon considerato attivo, gli altri in panchina rimarranno un segreto finché non verranno chiamati in causa.
- Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo, il sorteggiato inizierà.

Suggerimento: effetti come *'aggiungere Pokemon dal mazzo alla mano o alla panchina'* e *'riprendere in mano carte energia o Pokemon base'* sono inutili in questa versione del gioco, dunque evitate di scegliere carte Pokemon o addestramento con questi effetti.

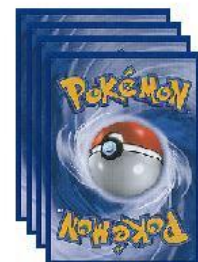
Una volta imparate le meccaniche, scegliere addestramenti e Pokemon vi verrà molto più facile.

IL CAMPO DI GIOCO

ADDESTRAMENTI ISTANTANEI



PANCHINA



Panchina: ha 5 slot, uno per ogni Pokemon inattivo.

Zona Attiva: sede del Pokemon considerato attivo, che può sferrare attacchi.

Zona Addestramento Istantaneo: ha 3 slot; qui vengono riposte le carte addestramento coperte.

Zona energie: ha 4 slot, dunque si possono avere al massimo 4 carte energia (di qualsiasi tipo).

Mazzo: qui viene riposto il mazzo da cui pescare.

Scarti: gli addestramenti giocati, le energie rimosse e i Pokemon esausti vengono messi in questa zona.

LE REGOLE

LE FASI DI GIOCO:

- Fase principale
- Fase d'attacco
- Fase finale

LA FASE PRINCIPALE

Durante la FASE PRINCIPALE si possono fare fino a **tre** delle seguenti azioni:

- Pescare una carta;
- Giocare una carta addestramento;
- Posizionare una carta addestramento coperta;
- Scoprire una carta addestramento coperta;
- Ritirare un Pokemon;
- Manipolare la zona energie.

A differenza delle altre azioni, che si possono compiere fino a tre volte, **non si può manipolare la zona energie più di una volta per turno.**

Usare un potere Pokemon è un'azione gratuita.

Pescare una carta

Si pesca sempre la prima carta dalla cima del proprio mazzo, non si è costretti a giocare la carta appena pescata. Se non si dispone di carte sufficienti nel mazzo, non si può scegliere di compiere quest'azione. **Chi finisce il mazzo non perde.**

Giocare una carta addestramento

Si manda la carta dalla mano direttamente nella pila degli scarti e si applica così il suo effetto. Carte addestramento permanenti o accessorie vengono invece associate al Pokemon attivo, vedere dettagli sulla carta in questione.

Posizionare una carta addestramento coperta

La carta si posiziona nella zona di addestramento istantaneo, in orizzontale. Se tutti gli slot sono occupati, non si possono più posizionare carte addestramento.


Scoprire una carta addestramento coperta

La carta si scopre e si applica l'effetto indicato, dopodiché si manda nella pila degli scarti. **Non si può scoprire un addestramento nello stesso turno in cui è stato posizionato.** Si può invece scoprire un addestramento istantaneo *nel turno avversario*, durante la FASE PRINCIPALE oppure la FASE FINALE. Ovviamente scoprire un addestramento nel turno avversario non conta come azione del proprio turno di gioco.

Ritirare un Pokemon


Si paga il suo costo di ritirata scartando dalla zona energia le carte energia necessarie e si sostituisce con un Pokemon in panchina.

Manipolare la zona energie significa fare *una* delle seguenti sotto-azioni:

- **Aggiungere una carta energia:** si sceglie una carta energia dalla propria mano e la si mette scoperta in verticale nella zona energie, accanto al Pokemon attivo (non sotto di lui).
- **Chiamare una carta energia:** si cerca nel proprio mazzo una carta energia qualsiasi e la si posiziona coperta in verticale nella zona energia, dopodiché si rimischia il mazzo. Una carta energia, di qualsiasi tipo, se si trova **coperta** sul terreno di gioco viene considerata .
- **Scoprire un numero qualsiasi di carte energia.** Durante il turno di gioco è facile che le carte energia si trovino coperte sul terreno, dunque è spesso molto utile poterle scoprire, ripristinando così la loro tipologia.

Se la zona energie è piena (cioè se ci sono 4 carte energia, tra coperte e scoperte) aggiungere una nuova carta energia significa sostituirla con una già presente.

Esempio di FASE PRINCIPALE.

Luca pesca 5 carte dal mazzo. Il suo Pokemon attivo è squirtle, e Luca non ha in mano nemmeno un'energia , così decide, come prima azione, di chiamare un'energia: cerca una carta energia acqua nel mazzo, la posiziona coperta accanto a squirtle e rimischia il mazzo. Gli rimangono da fare ancora due azioni, decide di pescare due carte.

LA FASE D'ATTACCO

La FASE D'ATTACCO si divide in tre sotto-fasi:

- Scelta della mossa
- *Flippamento* delle energie
- Calcolo dei danni

Scelta della mossa

Si dichiara all'avversario l'intenzione di attaccare con un preciso attacco presente sulla carta del proprio Pokemon attivo.




Flippamento delle energie

Per utilizzare una certa mossa, non solo occorre avere le energie indicate nel testo ma bisogna anche *flipparle*. Così facendo, un'energia che prima era scoperta, dopo l'attacco si troverà coperta (analogamente un'energia che prima era coperta, sarà scoperta). Si ricorda che una carta energia coperta è considerata *incolore*.

Calcolo dei danni: si tengono presente debolezze e resistenze dopodiché si mettono i segnalini corrispondenti sulla carta del Pokemon che ha subito l'attacco. Eventuali effetti aggiuntivi o condizioni (come paralisi o avvelenamento) vengono applicate in questa fase.







Esempio di FASE D'ATTACCO

Luca ha come Pokémon attivo Zubat, mentre nella zona energie possiede: una carta energia erba scoperta e due energie fuoco coperte, quindi è come se avesse:   .

Sceglie di usare la mossa Leech Life, prima di poter calcolare il danno inferto deve prima flippare le carte energia opportune. Visto che Leech Life necessita di un'energia erba e una incolore, Luca coprirà l'energia erba e scoprirà un'energia coperta.

Leech Life infligge 10 danni al Pokémon difensore.

Il suo pool di energie risultante sarà il seguente: un'energia erba coperta, un'energia fuoco scoperta e un'energia fuoco coperta, che corrisponde a   .

Avendo a disposizione queste energie, durante il prossimo turno, Luca non potrà usare nuovamente la mossa Leech Life, a meno che non aggiunga un'energia  oppure decida di scoprire le energie già presenti sul terreno di gioco.

LA FASE FINALE

In questa fase si attivano vari effetti di fine turno, come il danno provocato dall'avvelenamento. **Se durante l'attacco il difensore finisce ko, il Pokémon attaccante si evolve.** Mettete il Pokémon esausto nella pila degli scarti, ricordatevi però di non mischiarlo nel mazzo quando comincerete una nuova partita.

Evoluzione

In questa versione del gioco i Pokémon non si evolvono manualmente bensì *automaticamente* quando né sconfiggono un altro, mandandolo ko.

Quando un Pokémon si evolve, si scarta il Pokémon base e si sostituisce con la carta che rappresenta la sua evoluzione, presa ovviamente dall'Evolution Deck. I segnalini danno presenti sul Pokémon base rimangono ma vengono automaticamente curate tutte le condizioni infauste (paralisi, sonno, avvelenamento ecc...).

Una carta addestramento che consente di evolvere un Pokémon può tranquillamente essere giocata come tale.

VITTORIA

Ovviamente vince il giocatore che mette ko tutti e 6 i Pokémon avversari.

MODIFICHE AGLI EFFETTI

Alcuni aggiustamenti che mi sono permesso di fare:

- Ogni effetto che dice di aggiungere carte energia dal mazzo alla mano, fa invece mettere le carte energia direttamente sul terreno di gioco. Carte addestramento di questo tipo possono essere: Ricerca di Energia e Misty's Tears.
- Carte che bersagliano Pokemon base possono altresì bersagliare Pokemon evoluti; per esempio la carta Revitalizzazione permette di riportare in panchina un Pokemon base, ovviamente in questa versione del gioco si può (e si deve) scegliere esattamente il Pokemon che è finito negli scarti per ko, sia esso base o un'evoluzione.
- Effetti che dicono di scartare carte energia associate a un Pokemon, fanno scartare invece carte energia dalla zona energie.
- La carta Allevatore di Pokemon consente di evolvere istantaneamente un Pokemon, che esso si trovi in panchina o che sia attivo.

By silvermat

Chiedetemi pure informazioni se avete dei dubbi ^^