

# K-MON TRADING CARDS

## REGOLAMENTO SEZIONE I CHE LA CACCIA ABBIAM INIZIO!

**BENVENUTI CACCIATORI!** Colleziona i **K-Mon**, misteriose creature provenienti da Kogaea e dotate di sensazionali abilità elementali, per affrontare altri cacciatori in una sfida dove solo il migliore potrà trionfare! **KMON TRADING CARDS** è un gioco di carte collezionabili dove ogni giocatore può personalizzare il proprio mazzo in base alla strategia che preferisce; il modo più semplice per imparare a giocare è utilizzare un mazzo **STARTER**, che contiene **24 carte + 3 K-Mon** ed è pronto all'uso! Quando avrai preso confidenza con le regole del gioco potrai espandere la tua collezione con i **BOOSTER** pack oppure scambiare le tue carte con quelle dei tuoi amici, alla ricerca dei K-mon e delle abilità più potenti o semplicemente dei tuoi preferiti! Nel gioco di carte collezionabili (GCC) **KMON TRADING CARDS**, 2 team composti da 3 K-Mon ciascuno si affrontano in battaglia; i K-Mon utilizzano attacchi ed abilità per sfinire il proprio avversario, il primo giocatore che sfinisce l'intero team rivale vince la battaglia! Nel caso in cui un giocatore termini le carte del proprio mazzo e quindi non possa più pescarne a fine turno, la vittoria verrà assegnata a chi ha il maggior numero di K-Mon non sfiniti, in caso di parità vincerà il giocatore con il minore numero di danni assegnati ai propri K-Mon non sfiniti!

## STRUTTURA E TIPOLOGIA DI CARTE

Nel GCC K-MON TRADING CARDS esistono 5 tipi di carte:

### K-MON



Punti vita  
Elementi  
primario e  
secondario

Nome  
Caratteristica  
Codice

Queste carte rappresentano i componenti del tuo team e non vengono MAI mescolate con le altre!

### OGGETTO

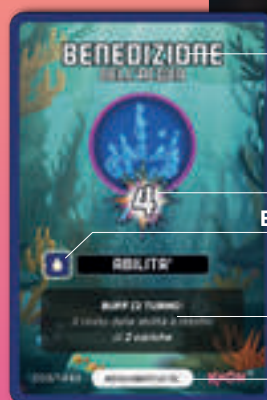


Nome

Effetto  
Codice

Queste carte possono essere utilizzate una volta soltanto per battaglia. Scegli con attenzione il momento giusto!

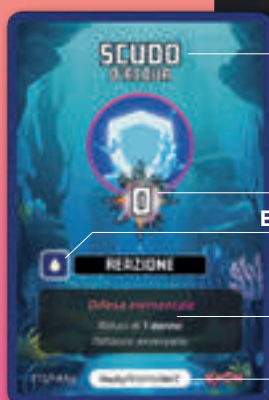
### ABILITÀ



Nome  
Costo  
Elemento  
Effetto  
Codice

Queste carte includono le potentissime **ULTIMATE!**

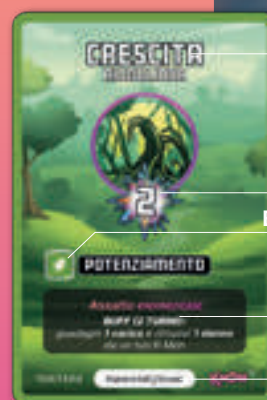
### REAZIONE



Nome  
Costo  
Elemento  
Effetto  
Codice

Sono carte che possono essere giocate come contromisura ad un'azione dell'avversario.

### POTENZIAMENTO



Nome  
Costo  
Elemento  
Effetto  
Codice

Possono essere utilizzate abbinandole ad un attacco per potenziarlo.

**ATTENZIONE!** Durante la battaglia puoi utilizzare solamente carte abilità, reazione o potenziamento il cui elemento corrisponde con il tuo **K-Mon** attivo! Puoi invece sempre utilizzare carte che non hanno un elemento abbinato.

# K-MON TRADING CARDS

## REGOLAMENTO SEZIONE II PREPARARSI ALLA BATTAGLIA

### IL CAMPO DI GIOCO



#### DIDASCALIE:

**PANCHINA** – L'area dove si posizionano tutti i tuoi K-Mon (inclusi quelli sfiniti), eccetto quello attivo.

**MAZZO** – Ogni giocatore posiziona il proprio mazzo da 24-36 carte in quest'area, coperto (a faccia in giù).

**PILA DEGLI SCARTI** – L'area dove posizionare le tue carte una volta utilizzate e/o eliminate dal gioco, a faccia in su.

**POSIZIONE ATTIVA** – L'area dove si trova il tuo K-Mon attivo (solo uno alla volta e sempre a faccia in su).

**MANO** – I giocatori non possono mai guardare la mano dell'avversario, a meno che una carta non lo consenta.

**SEGNALINI** – Durante la battaglia farai uso di molti segnalini per contrassegnare danni e cariche elementali, conservali in quest'area quando sono inutilizzati.

### ALLESTIMENTO DELLA BATTAGLIA



- 1** Ciascun giocatore seleziona i propri 3 K-Mon ed assembla il proprio mazzo con 24-36 carte corrispondenti agli elementi dei K-Mon selezionati oppure prive di elemento (incluse non più di 5 carte oggetto)
- 2** Ciascun giocatore mescola e posiziona il proprio mazzo a faccia in giù sulla propria area di gioco
- 3** Ciascun giocatore posiziona i propri 3 K-Mon in panchina a faccia in su
- 4** Ciascun giocatore posiziona i propri segnalini a lato dell'area di gioco, pronti per l'utilizzo quando necessario
- 5** Ciascun giocatore pesca le prime 5 carte del proprio mazzo
- 6** I giocatori lanciano una moneta, il vincitore del lancio decide chi inizia la battaglia (primo giocatore)
- 7** Il primo giocatore sposta uno dei propri K-Mon dalla panchina all'area del campo di battaglia, tale K-Mon diventa attivo; l'avversario poi segue selezionando e posizionando il proprio K-Mon attivo; entrambi i giocatori posiziono 2 segnalini cariche elementali a fianco del proprio K-Mon attivo
- 8** Se tutti o nessuno dei K-Mon attivi ha la caratteristica rapidità, la battaglia ha inizio con l'azione del primo giocatore, altrimenti il primo turno spetterà al giocatore con il K-Mon dotato di rapidità

### LE FASI DEL TURNO

**FASE I – UTILIZZO OGGETTI:** Puoi giocare una carta oggetto dalla tua mano (azione utilizzo oggetti), una sola volta per turno;

**FASE II – APPLICAZIONE EFFETTI PERSISTENTI:** Se presenti nella tua area di gioco, applica gli effetti persistenti come indicato dalle carte che producono tali effetti (buff e debuff); posiziona un segnalino danno su ogni effetto, ti servirà per tenere traccia della durata dello stesso;

**FASE III – SOSTITUZIONE:** Sostituisci il tuo K-Mon attivo se lo desideri o se è stato sfinito da un effetto persistente; riporta il tuo K-Mon attivo in posizione neutra se il turno precedente era in posizione di difesa;

**FASE IV – AZIONI/REAZIONI:** Tra le azioni seguenti, esegui quella che vuoi, una soltanto:  
Abilità – Attacco – Difesa

**FASE V – FINE TURNO:** Pesca 1 carta dal tuo mazzo e termina il turno (se hai più di 5 carte in mano, devi scartare fino ad avere 5 carte in mano); rimuovi gli effetti "scaduti" nella tua area di gioco (il cui numero di segnalini danno è pari alla durata indicata sulla carta stessa)

# K-MON TRADING CARDS

## REGOLAMENTO SEZIONE III CHE VINCA IL MIGLIORE

### IL TURNO IN DETTAGLIO

#### FASE I – UTILIZZO OGGETTI:

L'azione di utilizzo oggetto può essere effettuata solo in fase I (generalmente senza pagare alcun costo) e non può essere neutralizzata dall'avversario; se l'oggetto applica un buff rimane in gioco per tutta la sua durata, altrimenti viene scartato dopo l'utilizzo (il mazzo può contenere un massimo di 5 carte oggetto).

#### FASE II – APPLICAZIONE EFFETTI PERSISTENTI:

Nella fase di applicazione degli effetti persistenti, per ciascun effetto nella propria area di gioco si applica quanto riportato sulla relativa carta e successivamente si posiziona un segnalino danno sulla carta stessa.

#### FASE III – SOSTITUZIONE:

In questa fase il giocatore sceglie se mantenere attivo il proprio K-Mon attuale o sostituirlo con un altro in panchina; Gli effetti persistenti che hanno come bersaglio il K-Mon che viene sostituito vi restano abbinati e le relative carte lo seguono verso e dalla panchina (gli effetti continuano ad agire sul K-Mon anche se quest'ultimo è stato spostato in panchina). Se il K-Mon attivo è stato sfinito da un effetto persistente, il giocatore è costretto a sostituirlo (se tutti i propri K-Mon sono sfiniti, l'avversario vince la battaglia).

### MECCANICHE DI GIOCO

12

I PV (punti vita) dei K-Mon vengono intaccati da attacchi ed abilità giocati dall'avversario; ogni volta che il tuo K-Mon riceve danni, posiziona altrettanti segnalini danno sulla sua carta.



Le cariche elementali sono la risorsa necessaria per pagare il costo di molte carte (soprattutto abilità) e vengono rappresentate da segnalini; si accumulano effettuando attacchi (2 cariche per ogni attacco eseguito con successo, ovvero non eluso/neutralizzato dall'avversario o rimpiazzato da una carta) e quando l'avversario agisce mentre il tuo K-Mon è in posizione difensiva. Ogni giocatore inizia la battaglia con 2 cariche elementali, tuttavia se il K-Mon attivo ha la caratteristica incandescente (X), il giocatore inizia con X cariche aggiuntive!

I segnalini presentano da un lato il contrassegno "carica elementale" e dall'altro il contrassegno "danno", vengono utilizzati per tenere quindi traccia delle cariche elementali disponibili, dei danni accumulati dai K-Mon e della durata degli effetti persistenti; i segnalini carica elementale restano sul campo di battaglia se il K-Mon attivo viene sostituito, mentre i segnalini danno seguono il K-Mon quando questo viene spostato dal campo di battaglia alla plancia e viceversa.

### MECCANICHE DI GIOCO



La resistenza e la debolezza di un K-Mon ad un danno proveniente da abilità ed assalti elementali avversari vengono considerate in funzione del solo elemento primario di tale K-Mon, secondo l'ordine:

**Ghiaccio>Erba>Terra>Electro>Fantasma>Aria>Acqua>Fuoco>Ghiaccio.**

Il K-mon subisce (1) danno aggiuntivo dall'elemento al quale è debole, mentre riduce di (1) i danni ricevuti dall'elemento al quale è resistente.

Ogni K-Mon può utilizzare esclusivamente le carte abilità, reazione e potenziamento corrispondenti al proprio elemento primario o secondario, oltre alle abilità non elementali ("generiche" e quindi non abbinate ad alcun elemento specifico).

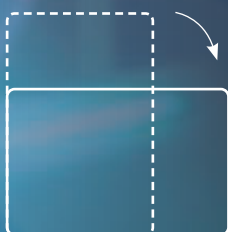
**Il tuo K-Mon è sfinito? Non disperare, puoi immediatamente scegliere un bonus che ti aiuterà a recuperare terreno, pesca 2 carte, guadagna 2 cariche elementali oppure rimuovi 2 danni da un altro tuo K-Mon!**

#### FASE IV – AZIONI:

Se non indicato diversamente, le azioni di attacco/difesa/abilità sono esclusive fra loro ed il giocatore può selezionarne una soltanto ogni turno.

#### ATTACCO

**infligge 2 danni al bersaglio e fa guadagnare 2 cariche elementali all'attaccante; - 1 danno se l'avversario è in posizione di difesa.** Quando un giocatore effettua un attacco, può giocare una carta potenziamento dalla propria mano se è in grado di pagarne il relativo costo in cariche elementali. Se non vengono giocate carte potenziamento, i danni inflitti all'avversario non vengono modificati dalla resistenza/debolezza di quest'ultimo. Se l'azione di attacco viene invece influenzata da una o più carte potenziamento del tipo assalto elementale, il danno inflitto diventa dell'elemento del potenziamento; l'attacco può essere potenziato da una sola carta assalto elementale (appartenente ad uno degli elementi del K-Mon stesso) salvo eccezioni quali la caratteristica eco. Se l'azione di attacco viene invece influenzata da una carta potenziamento "generica", l'effetto risultante verrà modificato in base a quanto indicato sulla carta potenziamento utilizzata (es: non infliggi danni all'avversario ma fai scartare 1 carta). Se l'azione di attacco viene elusa/neutralizzata dall'avversario oppure sostituita da un altro effetto (ad esempio utilizzando un potenziamento generico), l'attacco non è considerato eseguito con successo e l'attaccante non guadagnerà cariche elementali.



#### DIFESA

**Riduce di 1 i danni ricevuti da gli attacchi avversari e fa guadagnare un numero di cariche elementali variabile.** Quando un K-Mon assume la posizione difensiva (ruotando la carta di 90° in senso orario), il giocatore può recuperare una carta abilità/potenziamento dalla propria pila degli scarti. Quando un K-Mon assume la posizione difensiva guadagnerà un numero di cariche elementali in base alle azioni compiute dall'avversario finché resterà in tale posizione: 1 carica se l'avversario difende anch'esso, 2 cariche se bersaglio di un attacco o un'abilità, 4 cari che se bersaglio di un'abilità **ULTIMATE**. La posizione di difesa termina nella fase III del turno successivo.



#### ABILITÀ

**Le abilità infliggono all'avversario un danno variabile, oppure applicano un'effetto al bersaglio.** L'uso di un'abilità offensiva infligge all'avversario i danni riportati sulla carta stessa, maggiorati di 1 se l'avversario ha debolezza a tale elemento, oppure ridotti di 1 se l'avversario ha resistenza. Le abilità offensive di tipo **ULTIMATE** non possono essere eluse dall'avversario. Per giocare un'abilità, il giocatore deve pagarne il costo in cariche elementali, rimuovendo altrettanti segnalini carica quando dichiara di giocare tale abilità (se neutralizzata/evasa, le cariche spese non verranno recuperate).

#### FASE IV – REAZIONI:

Le reazioni possono essere giocate anche durante il turno dell'avversario, solamente in risposta ad un'azione di quest'ultimo e ne potrebbero alterare/annullare gli effetti; gli effetti verranno applicati a partire dall'ultima reazione eseguita, a ritroso.

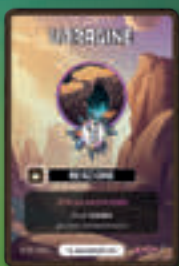
#### ELUSIONE

Consente di evitare le conseguenze di un'abilità o di un attacco avversario. Per eludere l'abilità o l'attacco avversario il proprietario del K-Mon bersaglio deve dichiarare tale intenzione e scartare 2 carte dalla propria mano, se l'elusione viene eseguita con successo (non viene quindi neutralizzata), tale abilità/attacco non avranno efficacia (non si applicano danni/effetti e non si guadagnano cariche elementali). Le abilità di tipo **ULTIMATE** non possono essere eluse in questo modo! L'elusione è una reazione che può essere eseguita nel turno dell'avversario, solo quando il proprio K-Mon attivo viene bersagliato da un attacco/abilità (effetti che ridirigono danni o conseguenze su K-Mon in panchina non possono essere elusi).



#### NEUTRALIZZAZIONE

Consente di annullare una specifica azione eseguita dall'avversario. Le carte che consentono la neutralizzazione di un'azione giocata dall'avversario specificano in quali condizioni possono essere giocate (ma sempre come reazione, quindi solo in risposta ad un'azione del giocatore avversario) ed impediscono che vengano applicati danni ed effetti dell'azione neutralizzata, inoltre il giocatore che ha effettuato tale attacco o giocato tale abilità non accumulerà alcuna carica elementale da tale azione.



#### FASE V – FINE TURNO:

Il giocatore attivo pesca una carta, rimuove gli effetti "scaduti" (con un numero di segnalini/danno pari alla durata) e poi termina il proprio turno; se ha più di 5 carte in mano, scarta fino ad averne 5 soltanto.

# K-MON TRADING CARDS

## REGOLAMENTO SEZIONE III GLOSSARIO

**RAPIDITA'** – se il K-Mon avversario non ha il medesimo tratto, agisci per primo all'inizio della battaglia ignorando la scelta del primo giocatore;

**VEGGENTE** – quando peschi puoi guardare le prime 3 carte, sceglierne una e rimettere le rimanenti in cima al mazzo nell'ordine che preferisci;

**ECO** – puoi abbinare 1 ulteriore carta assalto elementale quando esegui un'azione di attacco (max 2 anziché 1, entrambi gli assalti elementali devono appartenere al medesimo elemento);

**IRRIDUCIBILE** – questo K-Mon può eseguire un ultimo attacco prima di venire rimosso per sfinimento (gioca questo attacco come reazione);

**SFUGGENTE** – effettui l'azione di elusione scartando una sola carta anziché 2;

**CORAZZA** – questo K-Mon riduce ulteriormente di 1 il danno ricevuto da attacchi avversari quando si difende (posizione di difesa);

**BLACKOUT** – scarta 3 carte dalla tua mano per neutralizzare l'abilità giocata dall'avversario (reazione);

**INCANDESCENTE (H)** – inizi la battaglia con X cariche elementali addizionali;

**GUARIGIONE** – rimuovi da questo K-Mon un segnalino danno ogni round;

**ARGINE** – riduci di 1 turno la durata dei debuff che colpiscono questo K-Mon (quando diventa il bersaglio di un debuff, posiziona immediatamente 1 segnalino danno su tale carta);

**FEROCIA** – aggiungi 1 danno agli attacchi che effettui;

**PRODIGIO** – le abilità elementali costano 1 carica elementale in meno per essere giocate;

**BARRIERA** – riduci il danno elementale ricevuto di 1 (danno da abilità elementali o attacchi potenziati con assalti elementali);

**RAZZIATORE** – sottrai 1 carica elementale all'avversario quando esegui con successo un attacco;

**IMPLACABILE** – fai scartare 1 carta dal mazzo dell'avversario quando esegui con successo un attacco;

**APPUNTITO** – quando questo K-Mon si difende (posizione di difesa) ed è bersaglio di un attacco eseguito con successo, infliggi 1 danno all'attaccante;  
I tratti dei K-Mon hanno effetto soltanto se tale K-Mon è attivo, ovvero si trova nell'area del campo di battaglia e non nella panchina, né è sfinito (capovolto a faccia in giù).



## DEFINIZIONI

**MAZZO:** la pila di carte dalla quale puoi pescare, posizionata a faccia in giù sulla plancia; il mazzo deve avere un minimo di (24) carte ed un massimo di (36) carte, i K-Mon non contano in questo totale.

**MANO:** l'intero set di carte posizionato nella tua mano, contrariamente a quelle posizionate sulla plancia; il numero massimo di carte che possono essere tenute in mano alla fine del turno è (5), devi scegliere e scartare le carte in eccesso oltre il numero massimo quando il tuo turno termina.

**PESCARRE:** l'attività che consiste nel prelevare la prima carta del tuo mazzo per aggiungerla alla tua mano, se non specificato diversamente, solo (1) carta per volta può essere pescata in un turno.

**SCARTARE:** l'attività di rimuovere una carta dalla propria mano, posizionandola nell'apposita area sulla plancia del rispettivo proprietario della carta stessa.

**K-MON:** la carta che rappresenta un K-Mon, queste carte non vengono mescolate nel mazzo prima e durante la battaglia e pertanto non contano nel totale; devi avere esattamente 3 K-Mon per poter iniziare una battaglia e devono essere tutti posizionati sulla plancia.

**CARATTERISTICA:** la caratteristica speciale di un K-Mon, che costituisce un'eccezione ad una regola generale e/o fornisce al K-Mon un'azione speciale; viene sempre indicata sulla carta K-Mon.

**PANCHINA:** l'area sulla plancia dove i tuoi K-Mon non attivi devono essere posizionati.

**ABILITA':** una carta che rappresenta un'abilità elementale o generica, per giocare un'abilità occorre pagarne il costo, espresso in numero di cariche elementali sulla carta; puoi giocare un'abilità elementale solamente se ha un elemento corrispondente ad uno di quelli del tuo K-Mon attivo.

**SEGNALINO:** un emblema utilizzato per rappresentare diverse risorse, quali danni o cariche elementali e la durata di buff e debuff; deve essere rimosso una volta esaurito o inutilizzato.

**AZIONE:** l'attività di attaccare, giocare un'abilità, difendere, eludere o giocare una reazione.

**ELEMENTO:** uno degli 8 tipi differenti, abbinato ad un K-Mon o ad un'abilità e rappresentato da un'icona sulla carta; l'elemento abbinato limita le azioni di un K-Mon alle abilità corrispondenti al medesimo tipo e determina resistenza e debolezza ad altri tipi.

**RESISTENZA:** la capacità di un K-Mon di subire un minore danno da un elemento a cui è resistente (in base alla tabella di efficienza elementale); il K-Mon sottrae (1) danno quando viene colpito da tale elemento.

**DEBOLEZZA:** la capacità di un K-Mon di subire un maggiore danno da un elemento a cui è debole (in base alla tabella di efficienza elementale); il K-Mon aggiunge (1) danno quando viene colpito da tale elemento.

**DANNO:** l'ammontare di danno inflitto al K-Mon bersaglio, risultante nel posizionamento di altrettanti segnalini danno sul bersaglio una volta applicate resistenze/debolezze ed altri eventuali effetti.

**PLANCIA:** l'area di gioco dove i giocatori posizionano le rispettive carte, divisa in due metà, una per ciascun giocatore.

**TURNO:** la sequenza di fasi di gioco durante la quale un singolo giocatore ha il controllo.

**SFINITO:** quando un K-Mon accumula segnalini danno pari al proprio ammontare di pv, diventa sfinito, viene rimosso dall'area attiva e spostato nella panchina, a faccia in giù. Il proprietario del K-Mon sfinito può scegliere se pescare 2 carte, guadagnare 2 cariche elementali oppure rimuovere 2 danni da un'altro suo K-Mon in panchina.

**BERSAGLIO:** il K-Mon oggetto di un'azione (attacco, abilità,...); le azioni che infliggono danni e/o debuff devono avere il K-Mon attivo avversario come bersaglio, mentre le azioni che rimuovono danni e/o applicano buff devono avere il tuo K-Mon attivo come bersaglio, se non specificato diversamente.

**SOSTITUZIONE:** rimpiazzare un K-Mon nell'area attiva con uno nella panchina e viceversa.

**COSTO:** il valore numerico in cariche elementali necessarie per giocare una carta, indicato sulla stessa; alcune carte possono avere un costo aggiuntivo/alternativo da pagare con altre risorse (es. Scartare carte, subire danni).

**BATTAGLIA:** una singola partita fra due giocatori avversari.

**ATTIVO:** il K-Mon attualmente posizionato nella relativa area del proprietario sulla plancia.

**BUFF:** un effetto persistente benefico sul K-Mon bersaglio.

**DEBUFF:** un effetto persistente negativo sul K-Mon bersaglio.

**DURATA:** il numero di turni rimanenti prima che un effetto persistente debba essere rimosso dal gioco e scartato, contrassegnato da segnalini posizionati sulla carta stessa; quando il numero di segnalini è pari alla durata indicata sulla carta, rimuovi la carta dal gioco.

**SEQUENZA:** l'ordine in cui più effetti vengono applicati quando vengono giocate una o più reazioni; tali effetti vengono applicati a partire dall'ultima reazione giocata, a ritroso.

**ATTACCO:** l'azione di eseguire un attacco ai danni del K-Mon attivo dell'avversario con il tuo K-Mon attivo; l'azione di attacco non ha un costo, tuttavia può essere potenziata giocando ed abbinandovi un potenziamento; l'azione di attacco infligge (2) danni al bersaglio e fa guadagnare 2 segnalini carica all'attaccante; l'attacco ha successo se non viene eluso, neutralizzato o rimpiazzato.

**DIFESA:** l'azione di posizionare il tuo K-Mon attivo in difesa, ruotandone la carta di 90° in senso orario; fino all'inizio del tuo prossimo turno, il tuo K-Mon ridurrà di (1) il danno ricevuto da ogni attacco.

**ELUSIONE:** l'azione di evadere un'abilità o attacco avversario, che ha come bersaglio il tuo K-Mon attivo; devi scartare due carte dalla tua mano per eseguire un'azione di elusione, che costituisce una reazione.

**UTILIZZO:** l'azione di giocare un oggetto in modo da applicarne il relativo effetto, non neutralizzabile.

**PERSISTENTE:** un effetto originato da un'azione che rimane in gioco per più turni.

**OGGETTO:** carta che rappresenta uno strumento che può essere giocato, generalmente senza alcun costo; puoi avere fino ad un massimo di (5) carte oggetto nel tuo mazzo.

**PV (PUNTI VITA):** il valore numerico utilizzato per rappresentare la salute di un K-Mon, se il numero di segnalini danno sul K-Mon è pari o superiore al valore di PV, tale K-Mon è sfinito e deve essere rimosso.

**REAZIONE:** un'azione che viene giocata in risposta ad un'altra azione giocata dall'avversario, il cui effetto potrebbe venire alterato/annullato da tale reazione.

**NEUTRALIZZAZIONE:** la reazione che contrasta un'azione dell'avversario e la impedisce; le azioni di attacco, abilità, reazione, difesa ed elusione possono essere neutralizzate se la descrizione dell'effetto è "neutralizza azione", diversamente solo le specifiche azioni indicate sulla carta possono essere neutralizzate (es. Neutralizza attacco)