



MIRMEX
PRESENTA

DAL 2000 AD OGGI:

25 ANNI DI
POKÉMON
IN ITALIA

GUIDA ALLA MOSTRA “DAL 2000 AL 2025: 25 ANNI DI POKÉMON IN ITALIA”

Sommario

GUIDA ALLA MOSTRA “DAL 2000 AL 2025: 25 ANNI DI POKÉMON IN ITALIA”	1
Introduzione	3
L'Evoluzione di un Fenomeno: Il Gioco di Carte Collezionabili Pokémon (TCG).....	4
LE REGIONI E LE LORO CARTE	5
REGIONE DI KANTO (Generazione I)	5
REGIONE DI JOHTO (Generazione II)	6
REGIONE DI HOENN (Generazione III)	7
REGIONE DI SINNOH (Generazione IV).....	8
REGIONE DI UNIMA (Generazione V).....	9
REGIONE DI KALOS (Generazione VI)	10
REGIONE DI ALOLA (Generazione VII)	11
REGIONE DI GALAR (Generazione VIII)	12
REGIONE DI PALDEA (Generazione IX)	13
L'EVOLUZIONE ARTISTICA: DAL MINIMALISMO ICONICO ALL'ARTE CONTEMPORANEA	14
Generazione I: I Fondatori (Kanto, Pannelli 1-5)	14
Generazione II e III: Rottura della Cornice e Sperimentazione Materica (Johto & Hoenn, Pannelli 5-19)	14
Generazione IV, V e VI: Il Dramma del Paesaggio e la Follia Creativa (Sinnoh, Unima & Kalos, Pannelli 19-38)	15
Generazione VII, VIII e IX: L'Apoteosi dell'Arte (Alola, Galar & Paldea, Pannelli 38-70)	16
SPERIMENTAZIONE MATERICA E TATTILE (2000-OGGI)	18
L'Era Visiva: Olografia Piana (Inizio Anni 2000).....	18
La Transizione (Metà Anni 2000 - Inizio Anni 2010).....	18
L'Era Tattile: L'Introduzione della Texture in Rilievo (2014 - Oggi)	19
INNOVAZIONE STRATEGICA E CONTESTO COMPETITIVO: L'EVOLUZIONE DELLE MECCANICHE DI GIOCO	21
Il Percorso Competitivo: Dai Regionali ai Mondiali.....	21
Le Principali Novità che hanno Riscritto le Regole del Gioco	21

Introduzione

La mostra celebra i **25 anni del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon (TCG)**, offrendo un percorso incredibile attraverso oltre 18.600 carte. Dalle prime emissioni internazionali, incluse le espansioni mai pubblicate in italiano (come **Base Set 2**, **Gym** e **Team Rocket Returns**), sino ai set moderni, l'esposizione è un archivio storico completo che documenta l'evoluzione del franchise.



L'universo Pokémon si basa su una triade fondamentale — **Videogioco, Anime e TCG** — ma la sua portata culturale va ben oltre. Il franchise ha dimostrato una profonda connessione con il mondo dell'arte tradizionale, collaborando con istituzioni di fama mondiale.



Queste partnership, come l'acclamata collezione realizzata con il **Van Gogh Museum** o la serie promozionale ispirata alle opere di **Edvard Munch** (tra cui la celebre carta di Pikachu ispirata a *L'Urlo*), dimostrano la capacità del TCG di fondere l'arte popolare con l'alta cultura. Inoltre, la rilevanza del franchise è stata riconosciuta a livello istituzionale in Giappone, dove il **Ministero della Cultura ha avviato la tutela delle tavole originali (celle)** degli anime principali, incluse quelle storiche di Pokémon, riconoscendone il valore di patrimonio culturale nazionale.



Attraverso le 18.600 carte esposte, potrete esplorare due elementi cruciali che definiscono questo fenomeno globale: **l'evoluzione dello stile artistico** e **l'innovazione costante delle dinamiche di gioco**.

L'Evoluzione di un Fenomeno: Il Gioco di Carte Collezionabili Pokémon (TCG)

Il franchise Pokémon, lanciato in Giappone nel 1996 con i videogiochi per Game Boy, ha rapidamente trascorso il mondo digitale per diventare un fenomeno globale, abbracciando anime, film e, in particolare, il **Gioco di Carte Collezionabili (TCG) Pokémon**. Questa triade – **Videogioco, Anime e TCG** – è la spina dorsale dell'universo Pokémon.



avventure.

L'**Anime**, attraverso la storia di Ash Ketchum e Pikachu, ha agito da potente catalizzatore narrativo, introducendo intere generazioni di fan ai concetti chiave: il legame tra Allenatore e Pokémon, le sfide delle Palestre e la scoperta di nuove creature in regioni esotiche. La serie animata ha reso i Pokémon vivi e tridimensionali, trasformando le statistiche del videogiochi in personalità e

Il **TCG Pokémon** traduce l'essenza di questo mondo in un formato tattico e collezionabile. Ogni carta non è solo un oggetto da collezione, ma una miniatura strategica che riflette le abilità e le avventure viste sia nell'anime che nei videogiochi. Il TCG agisce da "archivio storico" del franchise, con ogni set di espansione strettamente legato a una specifica regione o evento epocale:

- **Generazioni e Regioni:** Ogni nuova generazione di Pokémon (Kanto, Johto, Hoenn, ecc.) non solo introduce nuovi **starter** e leggendari nei videogiochi, ma lancia anche una nuova serie di set del TCG (es. *Neo* per Johto, *EX* per Hoenn, *Diamante* e *Perla* per Sinnoh), introducendo nuove meccaniche di gioco come i Pokémon-ex, i Pokémon GX o i Pokémon V.
- **Meccaniche di Lotta:** Concetti fondamentali come la **Megaevoluzione** (Kalos) e il **Dynamax** (Galar) vengono incorporati nel TCG con tipi di carte specifici che ne replicano la potenza e l'effetto strategico.



Per i collezionisti e gli appassionati, il TCG è il ponte tangibile tra l'avventura immaginata nell'anime e la strategia del videogiochi. La mostra che presentiamo ripercorre questa storia attraverso i **pannelli**, dove ogni espansione è un capitolo che celebra la scoperta di una nuova regione e la sua eredità nel mondo Pokémon.

LE REGIONI E LE LORO CARTE

REGIONE DI KANTO (Generazione I)



Descrizione:

L'avventura inizia a **Kanto** con il protagonista **Ash Ketchum** di Biancavilla (Pallet Town). Ash riceve **Pikachu** come primo Pokémon e inizia il suo viaggio per affrontare i Capipalestra e il famigerato **Team Rocket**.

Dati Chiave:

- **Anno d'inizio:** 1996 (in Giappone).
- **Pokémon scoperti:** I **151 Pokémon** originali, inclusi Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo e Mew

Starter della Generazione:



Per le versioni Verde (esclusiva Giapponese), Rosso e Blu (esclusiva occidentale), il giocatore poteva scegliere lo starter tra Bulbasaur (tipo erba/veleno), Charmander (fuoco) e Squirtle (acqua). In Pokémon Giallo il giocatore iniziava la sua avventura con Pikachu, ripercorrendo l'avventura del protagonista dell'anime.

Riferimento Espositivo (TCG):

Le prime espansioni che hanno dato il via al TCG.

Pannelli di Riferimento: 1, 2, 3, 4, 5. Sono inclusi set come Base Set, Jungle, Fossil, Team Rocket, Gym Heroes e Gym Challenge.

REGIONE DI JOHTO (Generazione II)



Descrizione:

Ash, Pikachu e i suoi amici si dirigono verso Johto. L'attenzione si sposta sulla cultura della regione e sui Pokémon leggendari Lugia e Ho-Oh. L'avventura culmina nella Conferenza Argento.

Dati Chiave:

- **Nuova Generazione:** Seconda Generazione (Gen II).
- **Pokémon scoperti:** I 100 Pokémon della Seconda Generazione, incluso il mitico **Celebi**.

Starter della Nuova Generazione:



Da sinistra a destra: Chikorita (tipo erba), Cyndaquil (tipo fuoco) e Totodile (tipo acqua)

Riferimento Espositivo (TCG):

La serie "Neo" e la serie "HeartGold & SoulSilver".

Pannelli di Riferimento: 5, 6, 7, 8, 24, 25, 26. Sono inclusi set come Neo Genesis, Neo Discovery, Neo Revelation, Neo Destiny e i set dei "remake" dei videogiochi, come HeartGold & SoulSilver e Richiamo delle Leggende.

REGIONE DI HOENN (Generazione III)



Descrizione:

Ash si reca a **Hoenn** e incontra i nuovi compagni di viaggio, i fratelli **Vera** e **Max**. L'anime introduce le **Gare Pokémon**. L'avventura culmina con lo scontro con i malvagi **Team Magma** e **Team Idro** per il controllo dei Pokémon **primordiali**.

Dati Chiave:

- **Nuova Generazione:** Terza Generazione (Gen III).
- **Pokémon scoperti:** I 135 Pokémon della Terza Generazione, inclusi **Groudon**, **Kyogre** e **Rayquaza**.

Starter della Nuova Generazione:



Da sinistra a destra: Torchic (tipo fuoco), Treecko (tipo erba) e Mudkip (tipo acqua)

Riferimento Espositivo (TCG):

La serie "EX", che ha introdotto i Pokémon-ex.

Pannelli di Riferimento: 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19. Sono inclusi set come EX Rubino & Zaffiro, EX Drago, EX Smeraldo e EX Guardiani dei Cristalli.

REGIONE DI SINNOH (Generazione IV)



Descrizione:

A **Sinnoh**, Ash è accompagnato da Lucinda e Brock. L' anime si concentra sui Contest e sull'epica lotta contro il **Team Galassia**, che mira a distorcere lo spazio e il tempo manipolando i Pokémon leggendari.

Dati Chiave:

- **Nuova Generazione:** Quarta Generazione (Gen IV).
- **Pokémon scoperti:** I 107 Pokémon della Quarta Generazione, inclusi **Dialga**, **Palkia** e **Giratina**.

Starter della Nuova Generazione:



Da sinistra a destra: Turtwig (tipo erba), Chimchar (tipo fuoco) e Piplup (tipo acqua)

Riferimento Espositivo (TCG):

La serie "Diamante & Perla" e la serie "Platino", che introduce i Pokémon Liv.X.
Pannelli di Riferimento: 19, 20, 21, 22, 23, 24. Sono inclusi set come Diamante & Perla, Platino, Tesori Misteriosi e L'Ascesa dei Rivali.

REGIONE DI UNIMA (Generazione V)



Descrizione:

Ash si reca a **Unima** senza Brock, incontrando Iris e Spighetto. La serie si focalizza sul viaggio in palestra e sulla lotta contro il misterioso **Team Plasma** e i Pokémon leggendari **Reshiram** e **Zekrom**.

Dati Chiave:

- **Nuova Generazione:** Quinta Generazione (Gen V).
- **Pokémon scoperti:** 156 Pokémon della Quinta Generazione (il numero più alto introdotto in una singola generazione).

Starter della Nuova Generazione:



Da sinistra a destra: Oshawott (tipo acqua), Snivy (tipo erba) e Tepig (tipo fuoco)

Riferimento Espositivo (TCG):

La serie "Nero e Bianco", che introduce i Pokémon EX.
Pannelli di Riferimento: 26, 27, 28, 29, 30, 31. Sono inclusi set come Nero e Bianco, Nuove Forze, Stirpe dei Draghi e Uragano Plasma.

REGIONE DI KALOS (Generazione VI)



Descrizione:

A Kalos, Ash incontra Serena, Clem e Lem. L'elemento chiave è la **Megaevoluzione**, un potenziamento temporaneo. L'avventura è segnata dalla lotta contro il **Team Flare**. Viene introdotto il nuovo Tipo **Folletto**.

Dati Chiave:

- **Nuova Generazione:** Sesta Generazione (Gen VI).
- **Pokémon scoperti:** 172 Pokémon della Sesta Generazione, inclusi **Xerneas** e **Yveltal**.

Starter della Nuova Generazione:



Da sinistra a destra: Froakie (tipo acqua), Chespin (tipo erba) e Fennekin (tipo fuoco)

Riferimento Espositivo (TCG):

La serie "XY", che introduce le carte Mega EX e i Pokémon TURBO.
Pannelli di Riferimento: 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38. Sono inclusi set come XY, Scontro Primordiale, Antiche Origini e Vapori Accesi.

REGIONE DI ALOLA (Generazione VII)



Descrizione:

Ad **Alola**, Ash frequenta la Scuola Pokémon. La serie si concentra sui **Giri delle Isole** e introduce le potenti **Mosse Z**. Vengono introdotte le **Forme Regionali**. Ash vince la prima Lega Pokémon di Alola.

Dati Chiave:

- **Nuova Generazione:** Settima Generazione (Gen VII).
- **Pokémon scoperti:** Gli 88 Pokémon della Settima Generazione, inclusi Solgaleo e Lunala.

Starter della Nuova Generazione:



Da sinistra a destra: Rowlet (tipo erba), Litten (tipo fuoco) e Popplio (tipo acqua)

Riferimento Espositivo (TCG):

La serie "Sole e Luna", che introduce i Pokémon GX e le carte Squadra. Pannelli di Riferimento: 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48. Sono inclusi set come Sole e Luna, Guardiani Nascenti, Gioco di Squadra e Eclissi Cosmica.

REGIONE DI GALAR (Generazione VIII)



Descrizione:

La saga si concentra sul **Torneo mondiale per l'incoronazione**, che si svolge a **Galar**. La meccanica del **Dynamax** e del **Gigamax** permette ai Pokémon di ingigantirsi. Ash vince il torneo e diventa Campione del Mondo.

Dati Chiave:

- **Nuova Generazione:** Ottava Generazione (Gen VIII).
- **Pokémon scoperti:** I 96 Pokémon della Ottava Generazione, inclusi Zacian e Zamazenta.

Starter della Nuova Generazione:



Da sinistra a destra: Grookey (tipo erba), Scorbunny (tipo fuoco) e Sobble (tipo acqua)

Riferimento Espositivo (TCG):

La serie "Spada e Scudo", che introduce i Pokémon V e VMAX e i Trainer Gallery. Pannelli di Riferimento: 49, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61. Sono inclusi set come Spada e Scudo, Astri Lucenti e Zenit Regale.

REGIONE DI PALDEA (Generazione IX)



Descrizione:

La serie riparte con i nuovi protagonisti Liko e Roy, allievi dell'Accademia di **Paldea**. La meccanica centrale è la **Teracristallizzazione**, che cambia temporaneamente il tipo e l'aspetto dei Pokémon.

Dati Chiave:

- **Nuova Generazione:** Nona Generazione (Gen IX).
- **Pokémon scoperti:** I 120 Pokémon della Nona Generazione, inclusi i leggendari **Koraidon** e **Miraidon**.

Starter della Nuova Generazione:



Da sinistra a destra: Grookey (tipo erba), Scorbunny (tipo fuoco) e Sobble (tipo acqua)

Riferimento Espositivo (TCG):

La serie "Scarlatto e Violetto", che reintroduce i Pokémon-ex e le carte Full Art con illustrazioni estese.

Pannelli di Riferimento: 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73. Sono inclusi set come Scarlatto e Violetto, Evoluzioni a Paldea, 151 e Paradosso Temporale.

L'EVOLUZIONE ARTISTICA: DAL MINIMALISMO ICONICO ALL'ARTE CONTEMPORANEA

Il TCG Pokémon è un catalogo di stili illustrativi, passato dalla necessità di rappresentazione chiara all'affermazione di un'espressione artistica audace e personale.

Generazione I: I Fondatori (Kanto, Pannelli 1-5)

L'estetica è definita dal **minimalismo funzionale**, con sfondi essenziali. Il canone è stabilito da **Ken Sugimori**, il cui **Bulbasaur** (Set Base, **Pannello 1**) ne incarna la chiarezza.

Mitsuhiro Arita, maestro del realismo fantasy, infonde vita con prospettive drammatiche; il suo **Charizard** (Set Base, **Pannello 1**) è un'icona di potenza, mentre il **Cubone** (Jungle, **Pannello 2**) mostra profondità emotiva.

La designer di Pikachu, **Atsuko Nishida**, mantiene uno stile giocoso e classico nel suo celebre **Pikachu** (Set Base, **Pannello 1**).



Da sinistra a destra: il Bulbasaur dal set Base di Sugimori, il Charizard dal set Base di Arita, il Cubone da Jungle di Arita e il Pikachu dal Set Base di Nishida

Generazione II e III: Rottura della Cornice e Sperimentazione Materica (Johto & Hoenn, Pannelli 5-19)

La **Generazione II** porta la prima vera sperimentazione. **Tomokazu Komiya** rivoluziona la scena con il suo **Primitivismo Surrealista**, un tratto grezzo e narrativo, evidente nel suo **Cubone** (*Expedition Base Set*, **Pannello 9**).

La **Generazione III** (*EX Series*) è l'era dei **Pokémon-ex**.

Masakazu Fukuda si impone con uno stile che fa ampio uso della **CGI (Computer-Generated Imagery)**, un rendering tridimensionale estremamente **nitido e liscio**. Fukuda è fondamentale per aver ideato le prime carte **Pokémon star (Gold Star)**. Queste, come il suo **Rayquaza Gold Star (EX Deoxys, Pannello 15)**, sono state le prime a **rompere formalmente la cornice gialla della carta**, facendo uscire il Pokémon dal suo riquadro.

In contrasto, **Yuka Mori** introduce l'arte **Materica e Artigianale**, utilizzando la **plastilina**, con opere scultoree come il suo **Togepi** (*Neo Destiny*, **Pannello 7**).



Da sinistra a destra: il Cubone da Expedition di Komiya, il Rayquaza Gold Star da Ex Deoxys di Fukuda e il Togepi da Neo Destiny di Mori

Generazione IV, V e VI: Il Dramma del Paesaggio e la Follia Creativa (Sinnoh, Unima & Kalos, Pannelli 19-38)

Nella **Generazione IV** (*Diamante & Perla, Platino*), lo stile si fa più grafico.

L'artista **Shizurow** definisce questa estetica elegante e moderna, come si vede nel suo **Giratina Lv.X** (*Platino*, **Pannello 22**).

L'innovazione più significativa è introdotta con le audaci **Carte Leggenda (LEGEND)**, che sono **due carte affiancate che compongono un'unica, grande illustrazione orizzontale**, celebrando la composizione cinematografica, come il Lugia di Shinji Higuchi (*HeartGold & SoulSilver*, **Pannello 24**).



Da sinistra a destra: il Giratina da Platino di Shizurow e il Lugia Legend da HeartGold & SoulSilver di Shinji

La **Generazione V** (*Nero e Bianco*) prosegue con il **CGI pulito** per i **Pokémon EX**, ma vede anche l'emergere di stili alternativi, come l'umoristico e *chibi* di **match** nel suo **Foongus** (*Vittorie Regali*, **Pannello 27**).

La **Generazione VI** (*XY*) vede l'introduzione delle carte **Pokémon TURBO (BREAK)**, un'ulteriore rottura della cornice con carte **orizzontali** che si sovrappongono, come il

Greninja realizzato da **5ban Graphics** (*XY Turboblitz*, **Pannello 35**). **Atsuko MAHOU** adatta il suo stile classico al moderno **Pikachu** (*XY*, **Pannello 31**).



Da sinistra a destra: il **Foongus** da *Noble Victories* di *match*, il **Greninja BREAK** da *XY Turboblitz* della **5ban Graphics** e il **Pikachu** dal set *Base* di *XY* di **MAHOU**

Generazione VII, VIII e IX: L'Apoteosi dell'Arte (Alola, Galar & Paldea, Pannelli 38-70)

Il percorso culmina con l'affermazione dell'illustrazione come forma d'arte primaria.

kawayoo (Gen VII) porta un tratto **Drammatico** e pittorico nel suo **Zapdos** (*Sole e Luna - Gioco di Squadra*, **Pannello 43**), mentre **Sowsow** (Gen VII) è l'autore delle amate scene "**Slice-of-life**", con colori morbidi che trasmettono un senso di comfort, come nel suo **Trapinch** (*Eclissi Cosmica*, **Pannello 48**).



Da sinistra a destra: lo **Zapdos** da *Gioco di Squadra* di **kawayoo** e il **Trapinch** da *Eclissi Cosmica* di **Sowsow**

La **Generazione VIII** (Galar) consacra la **Galleria degli Allenatori**.

Artisti come **Shinji Kanda** usano il loro stile **Vibrante e Astratto** per illustrazioni che sfruttano il *color blocking*. Di lui citiamo il drammatico **Giratina V** (*Origine Perduta*, **Pannello 60**) e il coloratissimo **Magikarp** (*Evoluzioni a Paldea*, **Pannello 63**).



Da sinistra a destra: il Giratina da Origine Perduta e il Magikarp da Evoluzioni a Paldea, entrambi di Kanda

Infine, la **Generazione IX** (*Scarlatto e Violetto*) con le **Illustration Rares** e le collaborazioni speciali. L'esempio di **Tetsuo Hara** (autore di *Ken il Guerriero*), che ha illustrato **Palafin ex SAR** (*Evoluzioni Prismatiche, Pannello 72*), ritraendo il Pokémon in uno stile **Cinetico e Muscolare** che ricorda l'**Hokuto Hyakuretsu Ken**, dimostra come il TCG sia diventato una tela per la grande arte del fumetto giapponese.



SPERIMENTAZIONE MATERICA E TATTILE (2000-OGGI)

L'evoluzione del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon (TCG) non è stata solo una questione di regole e di stili illustrativi, ma anche di **trasformazione materica** della carta stessa. I designer hanno progressivamente elevato il prodotto da semplice *cartoncino* a vero e proprio oggetto sensoriale, utilizzando sofisticate tecniche di stampa per manipolare la luce e il tatto.

L'Era Visiva: Olografia Piana (Inizio Anni 2000)

Nei primi anni 2000, l'innovazione materica riguardava principalmente l'**olografia bidimensionale** (*holo*). Il focus era sull'effetto visivo, ottenuto applicando una sottile pellicola *foil* sulla carta.

- **Il Classicismo Olografico:** I primi effetti più diffusi, come il **Cosmos Holo** (un pattern di vortici e galassie) o il **Dot Holo** (un pattern a puntini), creavano variazioni di luce ma la superficie della carta rimaneva liscia al tatto.
- **Esempio Emblematico:** L'introduzione della variante **Reverse Holo** (2002), in cui l'olografia copriva l'intera carta tranne l'illustrazione, giocava con la luce, ma la carta, seppur laminata, manteneva una finitura planare.



Da sinistra a destra, un esempio di Cosmos Holo, Dot Holo e di Reverse Holo

La Transizione (Metà Anni 2000 - Inizio Anni 2010)

Durante le serie *Diamante & Perla* e *Nero e Bianco*, le finiture olografiche iniziano a evolversi, preparando il terreno per la tattilità.

- **Sperimentazione dei Pattern:** L'olografia a vortice e a puntini è affiancata da nuovi design come l'**Holo a Righe Parallele** nella serie *Nero e Bianco*. Queste righe, sebbene non marcate come le *texture* successive, introducono una variazione nella percezione della superficie.
- **Esempio Emblematico:** L'effetto **Cracked-Ice Holo** (Ghiaccio Crepato), spesso riservato alle carte promozionali o dei mazzi, creava una frammentazione visiva che preannunciava le *texture* complesse del decennio successivo.



Da sinistra a destra, un esempio di holo a righe parallele e uno di ice-cracked holo

L'Era Tattile: L'Introduzione della Texture in Rilievo (2014 - Oggi)

Il vero punto di svolta sensoriale si verifica con l'introduzione delle carte **Full Art** (a illustrazione completa) nell'era XY. Per la prima volta, la stampa aggiunge un elemento **tridimensionale** e in rilievo (*embossed*) che è chiaramente percepibile al tatto.

- **Nascita del Rilievo Tattile:** Le carte **Pokémon EX Full Art** (come, ad esempio, un **Mega-Manetric-EX Full Art** del 2014) rompono la superficie liscia. Una trama (spesso una griglia sottile o un pattern geometrico) viene incisa sulla carta, seguendo i contorni del Pokémon o dello sfondo per esaltare il soggetto.
- **Affermazione della Tattilità:** Con i **Pokémon GX** e **V Full Art** (dalla serie *Sole e Luna* in poi), le *texture* diventano più sofisticate e personalizzate. Per esempio, un **Mewtwo-GX Full Art** può presentare un *pattern* di linee energetiche in rilievo sul campo, mentre le **Alternative Art Rares** (come un **Umbreon VMAX Alt Art**) spesso integrano texture lisce e ruvide per definire i vari elementi artistici, trasformando la carta in un'esperienza sinestetica.
- **Massimo Lusso:** Nelle rarità più alte (*Hyper Rare*), la *texture* è spesso abbinata a **bordi e accenti dorati** in *gold foil*. Questo non è solo un dettaglio cromatico, ma conferisce alla carta una finitura metallica più spessa e una sensazione di pregio ancora maggiore al tatto.



Da sinistra a destra, un esempio di carta con rilievo tattile (Mega Manetric), una carta con rilievo specifico dedicato al soggetto della carta (Mewtwo), una carta con vari tipi di rilievi (Umbreon) e una gold foil (Mew)

In conclusione, il TCG Pokémon ha evoluto la sua materialità, passando da una semplice stampa *offset* con effetti olografici **lisci** a un sofisticato processo che utilizza la *texture* in

rilievo per dare profondità e unicità sensoriale a ogni carta rara, consolidando il loro status di oggetti d'arte e collezione.

INNOVAZIONE STRATEGICA E CONTESTO COMPETITIVO: L'EVOLUZIONE DELLE MECCANICHE DI GIOCO

Il TCG non è solo collezione, ma un campo di battaglia in continua evoluzione, dove ogni nuova regione ha portato con sé regole e strategie più sofisticate.

Il Percorso Competitivo: Dai Regionali ai Mondiali



L'evoluzione delle regole di gioco è strettamente legata all'espansione del circuito competitivo. Il Gioco di Carte Collezionabili Pokémon (TCG) è gestito attraverso un **circuito globale regolamentato (Play! Pokémon)** che culmina nei **Campionati Mondiali**.

I **Tornei Regionali (Regional Championships)** fungono da tappe cruciali, offrendo ai giocatori l'opportunità di guadagnare **Championship Points** necessari per qualificarsi ai **Campionati Internazionali** e, in ultima analisi, ai **Campionati Mondiali (World Championships)**. Il formato dei Mondiali è il banco di prova definitivo per ogni nuova meccanica di gioco, costringendo i giocatori a padroneggiare le regole più recenti, dalle carte **EX/GX/V** ad alto rischio fino alle strategie difensive del **Teracristal**. L'esposizione al pubblico internazionale e l'alta posta in gioco di questi eventi (premi e borse di studio) hanno guidato la necessità di meccaniche di gioco sempre più complesse ed equilibrate, trasformando il TCG in uno sport della mente globale.



Le Principali Novità che hanno Riscritto le Regole del Gioco

1. Generazione I e II: Le Fondamenta e la Gestione Energia (Kanto & Johto)



Il gioco si basa sulle 6 carte Premio. L'introduzione nella Generazione II dei tipi Oscurità e Metallo e dei Pokémon Shining spingono i giocatori a una gestione più strategica delle risorse energetiche.

2. Generazione III: Il Rischio Tattico (Hoenn)

L'arrivo dei Pokémon-ex (due Premi se messi KO) stabilisce un rischio più alto per una potenza maggiore. Viene standardizzata la gerarchia delle carte Allenatore in Supporter e Stadio, fondamentali per la consistenza.



Da sinistra a destra, un esempio di carta ex, di una carta Stadio e di una carta Allenatore

3. Generazione IV: Potenziamento e Nuove Condizioni (Sinnoh)

La meccanica Pokémon Liv.X permette di potenziare i Pokémon in gioco, mantenendo le Abilità e Attacchi precedenti. Le carte Pokémon SP (Special) introducono l'uso di Pokémon con mosse tematiche e potenziate.



Da sinistra a destra, un esempio di carta lv.x e di una carta SP

4. Generazione V: L'Ascesa del Big Basic e il Milling (Unima)

I Pokémon EX (in maiuscolo, potenti Pokémon Base che danno due Premi) accelerano notevolmente il ritmo del gioco. Si consolidano strategie più sottili, come il Milling (far terminare le carte nel deck all'avversario), una via alternativa alla vittoria.



Un esempio di carta EX

5. Generazione VI: La Scelta Tattica del Potenziamento (Kalos)

Le carte Pokémon TURBO (BREAK) sono un potenziamento aggiunto che non incrementa il numero di carte Premio. Questo introduce una sottile scelta tattica: ottenere potenza e Abilità aggiuntive mantenendo il basso rischio.



Un esempio di carta BREAK

6. Generazione VII: La Mossa Finale e la Lotta di Squadra (Alola)

I Pokémon GX introducono la Mossa GX, utilizzabile una sola volta per partita. Il culmine è raggiunto dalle Carte Squadra GX (Tag Team GX), che concedono ben tre carte Premio, rendendo la loro gestione del rischio/ricompensa il cuore della strategia del deck.



Da sinistra a destra, un esempio di carta lv.x e di una carta Tag Team GX

7. Generazione VII: Le carte V, VMAX, Vunion e VStar

I Pokémon nella regione di Galar possono dynamizzarsi pertanto vengono introdotte i Pokémon V (carte paragonabili alle “vecchie” ex) la cui sconfitta garantisce due carte premio. Alcuni di essi possono evolversi nella versione VMAX, carte con alti valori di PS e attacco, che garantiscono tre carte premio una volta sconfitti. Sono stati introdotti anche i Pokémon VUNION (costituiti da quattro carte individuali) e, con l’uscita del videogioco “Leggende Arceus”, i VSTAR/VASTRO (carte simili alle VMAX, più deboli, con una mossa finale simile alle GX utilizzabile anche come abilità, ma che garantiscono due carte premio una volta sconfitti)



Da sinistra a destra, un esempio di carta V, VMAX, VUNION e VSTAR

8. Generazione IX: Tera e Difesa Sottile (Paldea)

Con il ritorno ai Pokémon ex (fino a due Premi), la meccanica Teracristal aggiunge una nuova dimensione difensiva. Il Tera Pokémon ex in panchina è immune alla Debolezza, offrendo una strategia difensiva cruciale per proteggere carte chiave in un ambiente di gioco ad alta potenza.



Da sinistra a destra, un esempio di carta ex e di una carta Teracristal Ex

Buona mostra a tutti!