

Panduan Peraturan untuk Pemain Tingkat Atas (2020/12/20)

Peraturan yang tertulis berikut adalah peraturan yang menjadi dasar agar setiap pemain Pokémon Game Kartu Koleksi dapat bermain dengan adil dan menyenangkan. Silakan gunakan panduan ini sebagai referensi saat dibutuhkan agar sesama pemain yang bertanding dapat saling menerima jalannya pertandingan. Mari bermain dengan sopan dan senang hati.

* Poin yang digaris bawah pada artikel ini merujuk pada "I. Suplemen Panduan Bermain" dan "II. Kalimat Penjelasan Kartu". Silakan merujuk pada artikel terkait apabila dibutuhkan.

I. Suplemen Panduan Bermain

A. Pokémon

A-01. Serangan

A-02. Ability

A-03. Mundur

A-04. Memasukkan ke Cadangan

A-05. Evolusi

B. Trainer

B-01. Item

B-02. Supporter

B-03. Stadium

C. Energi

D. KO

E. Menang Kalah

F. Pokémon Check

G. Persiapan Bermain

H. Deck

II. Kalimat Penjelasan Kartu

A. Mengenai Kalimat Penjelasan Kartu

B. Mengenai Perhitungan Kerusakan

B-01. Kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah ●

B-02. Memberikan kerusakan sejumlah ▲ untuk tiap ●●

B-03. Kerusakan yang diberikan serangan ini berkurang sejumlah ●

B-04. Kerusakan bertambah sejumlah ●

B-05. Kerusakan berkurang sejumlah ●

B-06. Kelemahan dan Resistansi tidak mempengaruhi jumlah kerusakan

B-07. Tidak terpengaruh oleh efek yang sedang dialami

B-08. Memberikan kerusakan (masing-masing) sejumlah ▲▲ kepada ● Pokémon lawan

B-09. Pokémon ini (Pokémon sendiri) juga menerima kerusakan sejumlah ●

C. Efek

C-01. Buang ke Trash

C-02. Kembalikan ●● ke ▲▲

C-03. Tukar Pokémon Bertarung sendiri dengan Pokémon Cadangan

C-04. Tukar Pokémon Bertarung lawan dengan Pokémon Cadangan lawan

C-05. Pilih 1 Pokémon Cadangan lawan, lalu tukar dengan Pokémon Bertarung

C-06. Pulihkan HP sejumlah ●●

C-07. Letakkan (sejumlah) ● Token Kerusakan

C-08. Pilih ▲ Token Kerusakan yang dimiliki ●●, lalu pindahkan ke ■■

C-09. Kenakan (paling banyak) ▲ lembar Energi ● pada ■■

- C-10. (Pilih) ▲ Energi ● lalu pindahkan ke ■■
- C-11. ● Pokémon Basic dari ..., lalu masukkan ke Cadangan
- C-12. Letakkan untuk melakukan evolusi
- C-13. Turunkan tingkat evolusinya dengan melepas 1 kartu evolusi yang dikenakan
- C-14. ~tidak dapat Mundur
- C-15. ~tidak dapat menggunakan serangan
- C-16. Tidak menerima kerusakan akibat serangan
- C-17. Tidak menerima efek akibat serangan
- C-18. Gunakan sebagai serangan ini
- C-19. ~tidak dapat memainkan ... dari Kartu Pegangan
- C-20. Lihat ●●

D. Istilah

- D-01. Serangan ini gagal
- D-02. Sesukanya
- D-03. Semua
- D-04. Pilih
- D-05. Paling banyak ●● ~
- D-06. Memiliki ~ (~ yang dimiliki)
- D-07. Tipe ●
- D-08. Energi semua tipe
- D-09. Energi yang dibutuhkan untuk menggunakan serangan
- D-10. Energi yang dibutuhkan untuk Mundur
- D-11. Bertambah
- D-12. Berkurang
- D-13. Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)
- D-14. Penuh
- D-15. HP maksimal
- D-16. Sisa HP
- D-17. Untuk tiap Kartu Point yang telah diambil

E. Kalimat Penjelasan Lainnya

- E-01. Pada giliran lawan berikutnya
- E-02. Pada giliran sendiri berikutnya
- E-03. Saat menerima kerusakan akibat serangan
- E-04. Saat KO
- E-05. Saat memasukkan kartu ini dari Kartu Pegangan untuk melakukan evolusi
- E-06. Saat memasukkan kartu ini dari Kartu Pegangan ke Cadangan
- E-07. Tiap kali (saat) mengenakan Energi
- E-08. Tiap kali melakukan Pokémon Check
- E-09. Sebelum memberikan kerusakan
- E-10. Pemain dapat
- E-11. Jika ada ... yang KO pada giliran lawan sebelum ini
- E-12. (Ability ini) dapat digunakan ● kali ...
- E-13. Selama Pokémon ini ada
- E-14. Setelah digunakan, Ability dengan nama yang sama tidak dapat digunakan pada giliran ini
- E-15. Efek ini tidak berlaku kelipatan meskipun ada Pokémon lain yang memiliki Ability yang sama
- E-16. Jumlah Token Kerusakan yang diletakkan akibat kondisi Racun menjadi (ini adalah) ●
- E-17. Dapat digunakan 1 kali pada giliran sendiri saat kartu ini ada di ●●
- E-18. Kemudian, kocok Deck
- E-19. Lakukan ●●. Setelah itu, ▲▲
- E-20. Pada akhir giliran
- E-21. Hingga akhir giliran sendiri berikutnya

E-22. Hingga akhir giliran lawan berikutnya

E-23. Jika Pokémon ini berevolusi dari ●● pada giliran ini

E-24. Jika Pokémon ini dimasukkan dari Cadangan ke Arena Bertarung pada giliran ini

E-25. Jika kartu Supporter telah dimainkan dari Kartu Pegangan pada giliran ini

E-26. Jika HP Pokémon ini telah dipulihkan pada giliran ini

E-27. Serangan ini juga dapat digunakan pada ●●

E-28. Jumlah Token Kerusakan yang diletakkan akibat kondisi Luka Bakar menjadi (ini adalah) ●

E-29. ●● tidak menerima efek ▲▲ yang dimainkan dari Kartu Pegangan

I. Suplemen Panduan Bermain

“I. Suplemen Panduan Bermain” menjelaskan lebih mendetail bagian yang dibahas dalam Panduan Bermain. Bagian ini diperuntukkan bagi pemain yang ingin memecahkan masalah yang tidak dapat dipahami hanya dengan Panduan Bermain dan pemain yang ingin mendalami permainan Pokémon Game Kartu Koleksi lebih dalam lagi.

A. Pokémon

Gunakan “Serangan” yang tertulis pada kartu ini untuk menyerang lawan. Selain “Serangan”, pemain juga dapat menggunakan “Ability”, “Mundur”, “Memasukkan ke Cadangan”, maupun “Evolusi”.

A-01. Serangan

- ◆ Pemain hanya dapat menggunakan 1 serangan yang tertulis pada Pokémon Bertarung pada gilirannya sendiri. Setelah menggunakan serangan, giliran sendiri selesai. Tanpa menggunakan serangan, apabila sudah tidak ada hal yang ingin dilakukan, pemain dapat mengakhiri giliran dengan menyatakannya pada lawan.
- ◆ Untuk menggunakan serangan, diperlukan tipe Energi yang sama dengan jumlah yang sama atau lebih dari “Energi yang dibutuhkan untuk menggunakan serangan”. Apabila persyaratan tersebut tidak dipenuhi, serangan tidak dapat digunakan.
- ◆ Langkah-langkah menggunakan serangan

Serangan dapat digunakan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Menyatakan serangan:

Tentukan serangan yang ingin digunakan dan nyatakan pada pemain lawan.

a. Apabila Pokémon yang akan menggunakan serangan mengalami kondisi tidak dapat menggunakan serangan, pemain tidak dapat menyatakan semua serangan (atau serangan yang ditetapkan). Nyatakan giliran berakhir pada lawan tanpa menggunakan serangan.

b. Apabila Pokémon yang akan menggunakan serangan mengalami kondisi khusus “Tidur” atau “Lumpuh”, pemain tidak dapat menyatakan serangan. Nyatakan giliran berakhir pada lawan tanpa menggunakan serangan.

2. Cek kondisi Pokémon yang akan menggunakan serangan:

a. Apabila Pokémon yang akan menggunakan serangan menerima efek “Serangan gagal” atau semacamnya seperti “Pemain lawan melempar koin 1 kali. Apabila hasilnya sisi belakang, serangan tersebut gagal. Contoh: Serangan “Tirai Asap” (Cyndaquil AS4b 007/178)”, gunakan koin untuk menentukan apakah serangan berhasil atau gagal.

Sisi depan → Serangan berhasil, lanjutkan ke poin 2-b.

Sisi belakang → Serangan gagal dan menjadi tidak digunakan. Giliran sendiri selesai.

b. Apabila Pokémon yang akan menggunakan serangan mengalami kondisi khusus “Pusing”, gunakan koin untuk menentukan apakah serangan berhasil atau gagal.

Sisi depan → Serangan berhasil, lanjutkan ke poin 3.

Sisi belakang → Serangan gagal dan menjadi tidak digunakan. Letakkan 3 Token Kerusakan pada Pokémon yang tadinya akan menggunakan serangan dan giliran sendiri selesai.

3. Apabila pada kalimat penjelasan serangan terdapat “Sebelum memberikan kerusakan”, lakukan sesuai penjelasan yang ada.

4. Perhitungan kerusakan

Kerusakan dihitung menggunakan angka kerusakan yang tertulis di sebelah kanan nama serangan sebagai dasarnya. Apabila pada kalimat penjelasan serangan terdapat penjelasan yang mempengaruhi kerusakan, lakukan sesuai penjelasan yang ada.

→ Referensi: Langkah-langkah perhitungan kerusakan

5. Efek selain kerusakan

Apabila pada kalimat penjelasan serangan terdapat penjelasan selain kerusakan, lakukan sesuai penjelasan yang ada. Apabila tidak ada instruksi khusus, lakukan semua hal dalam kalimat penjelasan serangan sesuai dengan urutan.

6. Efek yang berjalan ketika Pokémon lawan menerima kerusakan

Apabila pada Pokémon lawan terdapat “Efek yang berjalan saat menerima kerusakan”, lakukan sesuai yang tertulis.

7. Cek apakah Pokémon menjadi KO

Pokémon yang sisa HP-nya habis setelah menerima serangan maupun efek, KO pada poin ini.

→ Referensi: **D. KO**

◆ Langkah-langkah perhitungan kerusakan

Perhitungan kerusakan dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Perhitungan kerusakan serangan

a. Angka yang tertulis di sebelah kanan nama serangan adalah kerusakan serangan tersebut.

b. Apabila pada angka tersebut terdapat "+", "x", "-", kerusakan yang diberikan berubah mengikuti kalimat penjelasan pada serangan. Apabila dengan "x" atau "-" kerusakan serangan mencapai angka "0" atau minus, perhitungan kerusakan selesai pada poin ini.

2. Efek yang dialami Pokémon yang memberikan kerusakan

Apabila Pokémon yang akan memberikan kerusakan memiliki "Efek yang mengubah kerusakan" seperti "Kerusakan dari serangan yang diberikan kepada Pokémon GX/EX Bertarung lawan bertambah sejumlah 30 (Contoh: Ikat Kepala Pilihan AS2b 049/051)" dan semacamnya, efek yang tertulis direfleksikan pada kerusakan dari poin 1.

Apabila dengan efek seperti "Kerusakan dari serangan Pokémon yang menerima serangan ini berkurang sejumlah 50. Contoh: Serangan "Raungan Ganas" (Stoutland AS2b 142/171)" dan semacamnya perhitungan kerusakan menjadi "0" atau minus, perhitungan kerusakan selesai pada poin ini.

3. Perhitungan Kelemahan

Apabila Pokémon yang memberikan kerusakan memiliki tipe yang sama dengan tipe Kelemahan Pokémon yang menerima kerusakan, lakukan perhitungan pada kerusakan dari poin 2 dengan angka yang tertulis pada sisi kanan Kelemahan.

4. Perhitungan Resistansi

Apabila Pokémon yang memberikan kerusakan memiliki tipe yang sama dengan tipe Resistansi Pokémon yang menerima kerusakan, lakukan perhitungan pada kerusakan dari poin 3 dengan angka yang tertulis pada sisi kanan Resistansi.

Apabila dengan perhitungan Resistansi kerusakan menjadi "0" atau minus, perhitungan kerusakan selesai pada poin ini.

5. Efek yang dialami Pokémon yang menerima kerusakan

Apabila Pokémon yang menerima kerusakan memiliki "Efek yang mengubah kerusakan" seperti "Kerusakan dari serangan Pokémon GX/EX lawan yang diterima akan berkurang 30 (Contoh: Helmet Pilihan AS4a 161/178)" dan semacamnya, efek yang tertulis direfleksikan pada kerusakan dari poin 4.

Apabila dengan perhitungan dari efek yang sedang dialami kerusakan menjadi "0" atau minus, perhitungan kerusakan selesai pada poin ini.

6. Kerusakan akhir

Setelah kerusakan akhir ditetapkan, letakkan Token Kerusakan sesuai jumlah kerusakan pada Pokémon yang menerima kerusakan.

Apabila Pokémon yang menerima kerusakan berada dalam kondisi tidak menerima kerusakan akibat serangan, kerusakan akhir dari poin 6 tidak berlaku dan perhitungan serangan selesai.

A-02. Ability

- ◆ Di antara Pokémon terdapat kartu yang selain serangan, juga memiliki "Ability". Ability dapat dibagi menjadi 2 kelompok besar, Ability yang dapat digunakan apabila dinyatakan oleh pemain dan Ability yang berjalan selama Pokémon yang memiliki Ability tersebut ada di Arena.
- ◆ Apabila pada kalimat penjelasan Ability tertulis "dapat digunakan". maka Ability tersebut adalah Ability yang perlu dinyatakan untuk digunakan. Apabila tidak ada instruksi khusus, Ability dapat digunakan baik di Cadangan maupun Arena Bertarung. Dan berbeda dengan serangan, giliran tidak berakhir setelah menggunakan Ability.

Contoh) Ability "Jalan Ultra" (Solgaleo AS2b 114/171)

Dapat digunakan 1 kali saat giliran sendiri. Tukar Pokémon Bertarung sendiri dengan Pokémon Cadangan.

- ◆ Langkah-langkah Ability yang perlu dinyatakan

1. Menyatakan Ability

Pemain memilih Ability yang akan digunakan dari antara Pokémon di Arena sendiri yang memiliki Ability dan menyatakannya pada pemain lawan. Apabila pada kalimat penjelasan terdapat persyaratan untuk menggunakan Ability, lakukan sesuai yang tertulis.

Contoh) Ability "Bantal Lembut" (Mareep AS3b 012/183)

Dapat digunakan 1 kali pada giliran sendiri jika Pokémon ini adalah Pokémon Bertarung. Ubah kondisi Pokémon Bertarung lawan menjadi Tidur.

Apabila tidak dapat memenuhi persyaratan yang ada, Ability tersebut tidak dapat dinyatakan. Selain itu, apabila pemain mengetahui tidak akan ada perubahan situasi apa pun sampai poin 2 dijalankan, Ability tersebut tidak dapat dinyatakan.

2. Menjalankan kalimat penjelasan yang tertulis

Pemain mengikuti kalimat penjelasan yang tertulis pada Ability. Jalankan semua hal sesuai urutan yang tertulis pada kalimat penjelasan Ability. Akan tetapi, apabila terdapat instruksi atau langkah proses khusus, jalankan sesuai yang tertulis.

- ◆ Apabila pada kalimat penjelasan Ability tidak tertulis "dapat digunakan". maka Ability tersebut dianggap sebagai Ability yang berjalan dengan sendirinya. Semua hal yang tertulis dalam kalimat penjelasan akan berjalan apabila tidak terdapat instruksi atau langkah proses khusus. Pemain tidak dapat menghilangkan efek Ability yang berjalan dengan sendirinya.

Contoh) Ability "Gelembung Air" (Araquanid AS1a 094/150)

Pokémon ini tidak menerima kerusakan yang diakibatkan dari serangan Pokémon lawan dengan tipe (Api).

A-03. Mundur

- ◆ Saat pemain memindahkan Pokémon Bertarung sendiri ke Cadangan atas kemauan sendiri, hal ini disebut “Mundur”. Pada tahap ini, pemain memilih salah satu Pokémon Cadangan sendiri untuk menjadi Pokémon Bertarung yang baru.
- ◆ “Mundur” hanya dapat dilakukan 1 kali pada giliran sendiri.
- ◆ Saat akan Mundur, pemain harus membuang Energi ke Trash sesuai jumlah yang tertulis di bagian “Mundur” pada kanan bawah kartu. Apabila pada Pokémon tidak tertulis apa-apa, pemain tidak perlu membuang Energi ke Trash.
- ◆ Selain kartu Energi yang dibuang ke Trash untuk melakukan mundur, kartu Energi maupun Item yang dikenakan serta Token Kerusakan ikut pindah ke Cadangan.
- ◆ Meskipun di Cadangan terdapat 5 Pokémon, pemain tetap dapat Mundur. Saat tidak ada satu pun Pokémon di Cadangan, pemain tidak dapat Mundur.
- ◆ Saat kembali ke Cadangan, semua efek maupun kondisi khusus yang sedang dialami Pokémon akan hilang.

Langkah-langkah melakukan “Mundur”

1. Nyatakan pada pemain lawan bahwa Pokémon Bertarung akan Mundur.
 - a. Apabila Pokémon tidak mengenakan Energi sejumlah yang tertulis pada “Mundur”, Pokémon tersebut tidak dapat “Mundur”.
 - b. Pokémon yang mengalami “Tidur” atau “Lumpuh” tidak dapat “Mundur”.
 - c. Pokémon Bertarung yang mengalami efek tidak dapat mundur seperti (Contoh tidak dapat Mundur: Serangan “Bear Hug” (Bewear AS1b 130/150)) dan semacamnya, tidak dapat Mundur.
2. Buang Energi yang dibutuhkan untuk Mundur dari Pokémon Bertarung ke Trash.
3. Kembalikan Pokémon Bertarung ke Cadangan. pilih 1 Pokémon Cadangan lainnya dan masukkan ke Arena Bertarung

A-04. Memasukkan ke Cadangan

- ◆ Pokémon yang memiliki Tanda Evolusi “Basic” dapat dimasukkan ke Cadangan dari Kartu Pegangan sendiri.
- ◆ Selama tidak melebihi 5 Pokémon di Cadangan, pemain dapat memasukkan berapa pun Pokémon “Basic” ke Cadangan pada satu giliran sendiri.
- ◆ Saat memasukkan Pokémon “Basic” dari Kartu Pegangan ke Cadangan, masukkan Pokémon satu per satu. Pemain tidak dapat memasukkan banyak Pokémon sekaligus secara bersamaan.

A-05. Evolusi

- ◆ Kartu dengan Tanda Evolusi “Stage 1” atau “Stage 2” dapat digunakan untuk mengevolusikan Pokémon dengan meletakkannya di atas Pokémon yang tertulis pada Tanda Evolusi. Evolusi dapat dilakukan baik pada Arena Bertarung maupun Cadangan. Pemain dapat melakukan evolusi berapa Pokémon pun pada satu giliran sendiri.
- ◆ Kedua pemain tidak dapat melakukan evolusi pada giliran pertama masing-masing. Selain itu, Pokémon “Basic” yang baru dimasukkan ke Arena maupun Pokémon yang baru berevolusi, tidak dapat berevolusi pada giliran tersebut.
- ◆ Meski berevolusi, kartu Energi maupun Item yang dikenakan serta Token Kerusakan Pokémon sebelum evolusi, tetap terbawa ke evolusinya.
- ◆ Apabila berevolusi, semua efek maupun kondisi khusus yang sedang dialami Pokémon akan hilang.
- ◆ Setelah berevolusi, serangan maupun Ability yang dimiliki Pokémon sebelum evolusi tidak dapat digunakan.

B. Trainer

Trainer adalah kartu yang digunakan untuk membantu gerakan pemain maupun Pokémon. Trainer terbagi dalam 3 kategori besar, yaitu "Item", "Supporter", dan "Stadium", masing-masing kartu memiliki cara pemakaian serta efek yang berbeda.

B-01. Item

- ◆ "Item" adalah Trainer yang dapat digunakan berapa lembar pun pada giliran sendiri. Setelah digunakan, buang ke Trash. Pada kartu "Item", tertulis peraturan "Pemain dapat menggunakan kartu Item dengan jumlah sesukanya pada giliran sendiri."
- ◆ Langkah-langkah menggunakan "Item"
 1. Apabila pada kalimat penjelasan Item yang akan digunakan terdapat persyaratan untuk menggunakan Item tersebut, lakukan sesuai yang tertulis. Apabila tidak terpenuhi, Item tersebut tidak dapat digunakan. Selain itu, apabila pemain mengetahui tidak akan ada perubahan situasi apa pun sampai poin 3 dijalankan, Item tersebut tidak dapat digunakan.
 2. Keluarkan Item yang ingin digunakan dari Kartu Pegangan dan perlihatkan pada pemain lawan.
 3. Ikuti sesuai kalimat penjelasan Item. Apabila tidak ada instruksi khusus, lakukan semua hal dalam kalimat penjelasan Item sesuai dengan urutan.
 4. Item yang sudah digunakan dibuang ke Trash.
- ◆ Terdapat juga Item yang tertulis peraturan "Pokémon Tool" "Pemain dapat menggunakan dan memasang Pokémon Tool kepada Pokémon sendiri yang tidak memiliki Pokémon Tool" (Selanjutnya disebut "Pokémon Tool").
- ◆ Tiap Pokémon di Arena sendiri hanya dapat mengenakan 1 "Pokémon Tool". Selama dikenakan, efek yang tertulis pada kalimat penjelasan akan berjalan dengan sendirinya. Apabila tidak ada instruksi khusus, "Pokémon Tool" akan terus dikenakan sampai Pokémon tersebut "KO", dan saat Pokémon tersebut "KO", "Pokémon Tool" ikut dibuang ke Trash. Saat Pokémon berevolusi, "Mundur", kembali Cadangan dan sebagainya, "Pokémon Tool" tetap terpasang.

Contoh) Escape Board (AS3a 167/183)

Jumlah Energi yang dibutuhkan Pokémon yang dikenakan kartu ini untuk Mundur berkurang 1 dan juga bisa Mundur saat mengalami kondisi Tidur atau Lumpuh.

- ◆ Selama tidak ada instruksi khusus, semua yang tertulis pada "Pokémon Tool" harus dijalankan. Pemain tidak dapat menghilangkan efek "Pokémon Tool" yang berjalan dengan sendirinya.
- ◆ Pemain tidak dapat sesukanya mencabut "Pokémon Tool" yang sudah dikenakan. Pemain juga tidak dapat menukar "Pokémon Tool" yang sudah terpasang dengan "Pokémon Tool" lain yang ada di Kartu Pegangan.

B-02. Supporter

- ◆ "Supporter" adalah Trainer yang hanya dapat digunakan 1 lembar pada giliran sendiri. Setelah digunakan, buang ke Trash. Pada kartu "Supporter", tertulis peraturan "Pemain hanya dapat menggunakan 1 kartu Supporter pada giliran sendiri".
- ◆ Langkah-langkah menggunakan Supporter
 1. Apabila pada kalimat penjelasan Supporter yang ingin digunakan terdapat persyaratan untuk menggunakan Supporter tersebut, lakukan sesuai yang tertulis. Apabila tidak terpenuhi, Supporter tersebut tidak dapat digunakan. Selain itu, apabila pemain mengetahui tidak akan ada perubahan situasi apa pun sampai poin 3 dijalankan, Supporter tersebut tidak dapat digunakan.
 2. Keluarkan Supporter yang ingin digunakan dari Kartu Pegangan dan perlihatkan pada pemain lawan.
 3. Ikuti sesuai kalimat penjelasan Supporter. Apabila tidak ada instruksi atau cara proses khusus, lakukan semua hal yang tertulis sesuai dengan urutan.
 4. Supporter yang sudah digunakan dibuang ke Trash.

B-03. Stadium

- ◆ “Stadium” adalah Trainer yang memberikan efek secara berkelanjutan pada kedua pemain dan Pokémon masing-masing begitu dimasukkan ke Arena. Hanya 1 lembar “Stadium” yang dapat dimasukkan ke Arena dari Kartu Pegangan pada giliran sendiri. Pada kartu “Stadium” tertulis peraturan “Pemain hanya dapat memasukkan 1 kartu Stadium ke samping Arena Bertarung pada giliran sendiri. Jika kartu Stadium dengan nama lain dimasukkan ke Arena, kartu ini dibuang ke Trash.”.
- ◆ “Stadium” yang dimasukkan dari Kartu Pegangan diletakkan di Arena. Apabila dari salah satu pemain ada yang memasukkan “Stadium” dengan nama lain ke Arena, tukar kartu “Stadium” dan buang “Stadium” yang sebelumnya ada di Arena ke Trash. “Stadium” dengan nama yang sama dengan “Stadium” yang ada di Arena tidak dapat digunakan dari Kartu Pegangan.
- ◆ Efek “Stadium” dapat dibagi menjadi 2 jenis, efek yang perlu dinyatakan pemain untuk digunakan dan efek yang berjalan dengan sendirinya selama ada di Arena.
- ◆ “Stadium” yang pada kalimat penjelasannya tertulis “dapat”, dapat digunakan oleh kedua pemain pada giliran sendiri dengan menyatakan efeknya.

Contoh) Bukit Brooklet (AS1a 148/150)

Pada setiap gilirannya, kedua pemain dapat memainkan 1 Pokémon Basic dengan tipe (Air) atau (Petarung) dari Deck sebagai Pokémon Cadangan. Kemudian, kocok Deck.

- ◆ Langkah-langkah menggunakan efek Stadium yang perlu dinyatakan
 1. Apabila pada kalimat penjelasan efek Stadium yang ingin digunakan terdapat persyaratan untuk menggunakan efek Stadium tersebut, lakukan sesuai yang tertulis. Apabila tidak terpenuhi, efek Stadium tersebut tidak dapat digunakan. Selain itu, apabila pemain mengetahui tidak akan ada perubahan situasi apa pun sampai poin 3 dijalankan, efek Stadium tersebut tidak dapat digunakan.
 2. Nyatakan pada pemain lawan bahwa pemain akan menggunakan efek Stadium.
 3. Ikuti sesuai kalimat penjelasan Stadium. Apabila tidak ada instruksi atau cara proses khusus, lakukan semua hal yang tertulis sesuai dengan urutan.
- ◆ “Stadium” yang pada kalimat penjelasannya tidak tertulis “dapat”, efeknya berjalan berkelanjutan dengan sendirinya. Semua hal yang tertulis dalam kalimat penjelasan akan berjalan apabila tidak terdapat instruksi atau langkah proses khusus. Pemain tidak dapat menghilangkan efek Stadium yang berjalan dengan sendirinya.

Contoh) Altar Rembulan (AS1b 148/150)

Energi yang dibutuhkan untuk mundur setiap Pokémon milik kedua pemain yang dikenakan Energi (Psychic) atau (Kegelapan) akan berkurang 2 Energi.

C. Energi

- ◆ Energi adalah kartu yang dibutuhkan oleh Pokémon untuk menggunakan serangan ataupun Mundur. Energi terbagi menjadi 2 jenis, Energi Dasar dan Energi Spesial.
- ◆ Energi yang ada di Kartu Pegangan, pada giliran sendiri dapat dikenakan hanya 1 lembar saja pada Pokémon sendiri yang ada di Arena. Tidak ada batas Energi yang dapat dikenakan pada 1 Pokémon.
- ◆ Apabila tidak ada instruksi khusus, Energi akan tetap terpasang meski menggunakan serangan atau berevolusi. Energi akan terus dikenakan sampai Pokémon tersebut “KO”, dan saat Pokémon tersebut “KO”, Energi ikut dibuang ke Trash.
- ◆ Terdapat 9 jenis Energi Dasar, yaitu (Daun) (Api) (Air) (Listrik) (Psychic) (Petarung) (Kegelapan) (Logam) (Peri). Energi dapat dibedakan dengan nama dan simbol. Dengan dikenakan pada Pokémon, Pokémon tersebut mendapat 1 Energi sesuai symbol tipe Energi tersebut. Selain itu, Energi Dasar dapat dimasukkan berapa lembar pun ke dalam Deck tanpa mengikuti peraturan Deck “Pemain dapat menggunakan sampai dengan 4 kartu yang memiliki nama yang sama dalam Deck”.
- ◆ Kartu yang di bagian kanan atas tertulis “Energi Spesial” adalah Energi Spesial. Energi Spesial adalah Energi yang memiliki efek khusus. Efek dan cara memakainya berbeda untuk setiap kartu. Selain itu, berbeda dengan Energi Dasar, Energi Spesial mengikuti peraturan Deck “Pemain dapat menggunakan sampai dengan 4 kartu yang memiliki nama yang sama dalam Deck”.

D. KO

◆ Apabila sisa HP Pokémon habis karena kerusakan akibat serangan, efek kartu, Kondisi Khusus, dan lainnya, maka Pokémon tersebut “KO”. Proses “KO” dijalankan apabila ada Pokémon yang “KO” di Arena kedua pemain walau hanya 1 Pokémon saja.

◆ Kapan mengecek kondisi KO

- Di akhir proses proses serangan
- Di akhir proses proses Pokémon Check
- Saat sisa HP Pokémon habis di luar kondisi di atas

Contoh) Ability “Panah Bulu” (Decidueye GX AS2a 039/171)

Dapat digunakan 1 kali saat giliran sendiri. Letakkan 2 Token Kerusakan pada 1 Pokémon lawan.

Contoh) Energi Pelangi (AS1b 150/150)

Saat mengenakan kartu ini dari Kartu Pegangan kepada Pokémon, Pokémon tersebut dikenakan 1 Token Kerusakan.

Kartu ini berlaku sebagai 1 Energi tipe apapun selama dikenakan pada Pokémon.

Jika tidak dikenakan pada Pokémon, kartu ini berlaku sebagai 1 Energi (Bening).

◆ Langkah-langkah proses KO

1. Saat ada Pokémon yang sisa HP-nya habis di arena kedua pemain, proses proses KO dimulai.
2. Selesaikan proses efek yang berjalan ketika Pokémon “KO” apabila ada.
3. Pemain yang sisa HP Pokémonnya habis dianggap Pokémonnya tersebut “KO” dan dibuang beserta semua kartu yang dikenakannya ke Trash.
4. Pemain mengambil Kartu Point sejumlah Pokémon lawannya yang “KO”.
5. Pemain lawan memasukkan Pokémon Bertarung baru
Pada saat Pokémon Check, apabila Pokémon Bertarung kedua pemain “KO” bersamaan, pemain giliran selanjutnya memasukkan Pokémon Bertarung terlebih dahulu. Apabila Pokémon Bertarung lawan tidak dibuang ke Trash, langsung lanjutkan ke poin 6.
6. Masukkan Pokémon Bertarung baru
Apabila Pokémon Bertarung sendiri tidak dibuang ke Trash pada poin 3, tidak dilakukan.

E. Menang Kalah

- ◆ Pemain yang membuat Pokémon lawan "KO" dan mengambil semua Kartu Point terlebih dahulu adalah pemenang permainan.
- ◆ Apabila Pokémon "KO" atau karena efek kartu sehingga tidak ada Pokémon di Arena Bertarung, pemain harus memasukkan Pokémon Bertarung baru dari Cadangan. Apabila tidak dapat memasukkan Pokémon Bertarung baru dari Cadangan, pemain kalah.
- ◆ Saat memulai giliran dan menarik kartu dari atas Deck, apabila tidak ada 1 lembar kartu pun di Deck dan tidak dapat menarik kartu, pada saat itu pemain tersebut kalah. Saat mengambil kartu di Deck hingga habis, pemain masih belum kalah.
- ◆ Memutuskan menang kalah saat kondisi terpenuhi bersamaan

Pemain mengambil semua Kartu Point	Lawan mengambil semua Kartu Point	Pemain tidak dapat memasukkan Pokémon Bertarung	Lawan tidak dapat memasukkan Pokémon Bertarung	Hasil
•		•		Seri
	•		•	Seri
•	•	•	•	Seri
•	•			Seri
		•	•	Seri
•	•		•	Menang
•		•	•	Menang
•			•	Menang
•	•	•		Kalah
	•	•	•	Kalah
	•	•		Kalah

Ada juga waktu di mana hasil pertandingan menjadi seri.

- ◆ Apabila pemenang harus ditentukan, maka "Sudden Death" dilakukan. "Sudden Death" adalah perpanjangan permainan agar hasil tidak menjadi seri.
 1. Saat "Sudden Death" dimulai, permainan diulang dari awal.
 2. Letakkan hanya 1 Kartu Point.
 3. Dalam "Sudden Death", pemain yang mengambil Kartu Point terlebih dahulu menang.

F. Pokémon Check

- ◆ Pokémon Check adalah fase mengecek Kondisi Khusus “Racun”, “Luka Bakar”, “Tidur”, “Lumpuh” Pokémon kedua pemain setiap giliran masing-masing pemain selesai. Pokémon Check tidak termasuk giliran pemain manapun. Pokémon Check harus dilakukan terhadap Pokémon kedua pemain.
- ◆ Selain Kondisi Khusus, ada juga Ability dari Pokémon dan efek Trainer yang dicek pada saat Pokémon Check.

Contoh) Kuil Penghukuman (AS3b 179/183)

Letakkan 1 Token Kerusakan ke semua Pokémon GX dan EX kedua pemain tiap kali melakukan Pokémon Check.

◆ Langkah-langkah Pokémon Check

1. Cek Kondisi Khusus

Kondisi Khusus dicek dengan urutan “Racun” > “Luka Bakar” > “Tidur” > “Lumpuh”. Pokémon kedua pemain dicek secara bersamaan.

2. Cek Ability dan efek Trainer yang berjalan pada saat Pokémon Check

Poin 2 ini dapat dilakukan sebelum poin 1, tapi tidak dapat dilakukan di tengah-tengah proses pengecekan poin 1.

Apabila terdapat banyak efek yang berjalan pada poin 2, efek dapat dipisah masing-masing apakah akan dicek sebelum atau sesudah poin 1. Pemain yang terkena efek yang berjalan pada poin 2 dapat memilih urutan efek yang bersangkutan.

3. Cek kondisi KO

Pokémon yang sisa HP-nya habis karena Kondisi Khusus atau efek kartu, “KO” pada poin ini.

→ Referensi: D. “KO”

G. Persiapan Bermain

Persiapan bermain dilakukan dengan urutan sebagai berikut:

1. Memberi salam dan berjabat tangan

Memberi salam dan berjabat tangan dengan lawan.

2. Tentukan Pemain Pertama dan Pemain Kedua menggunakan metode acak

Pemain yang menang memilih akan menjadi Pemain Pertama atau Pemain Kedua.

3. Letakkan Deck

Kocok Deck dengan baik, lalu letakkan di tempat Deck dengan sisi depan menghadap ke bawah.

4. Ambil 7 lembar Kartu Pegangan

Ambil 7 lembar kartu dari atas Deck dan jadikan Kartu Pegangan.

5. Masukkan Pokémon Bertarung

Dengan urutan Pemain Pertama lalu Pemain Kedua, nyatakan pada lawan apakah pada Kartu Pegangan ada Pokémon Basic atau tidak. Apabila kedua pemain memiliki Pokémon Basic di Kartu Pegangan, pilih 1 lembar di antaranya, masukkan ke Arena Bertarung dengan sisi depan menghadap ke bawah. Apabila tidak ada Pokémon Basic, lakukan proses berikut ;

a. Nyatakan pada pemain lawan bahwa tidak ada Pokémon Basic di Kartu Pegangan.

Apabila hanya diri sendiri yang menyatakan → lanjutkan ke b.

Apabila kedua pemain menyatakan tidak ada → kedua pemain saling memperlihatkan Kartu Pegangan, lalu kembalikan Kartu Pegangan ke Deck dan ulang dari poin 3.

b. Lawan terlebih dahulu melanjutkan ke poin 7.

Apabila kondisi tidak memiliki Pokémon Basic terjadi untuk kedua kali dan seterusnya, lewati poin ini.

c. Tunjukkan bahwa tidak ada Pokémon Basic di Kartu Pegangan pada lawan. Setelah ditunjukkan, kembalikan Kartu Pegangan ke Deck.

d. Diri sendiri saja mengulang lagi dari poin 3.

6. Memasukkan Pokémon Cadangan

Apabila setelah memasukkan Pokémon Bertarung masih terdapat Pokémon Basic pada Kartu Pegangan, Pokémon Basic tersebut dapat dimainkan dengan sisi depan menghadap ke bawah di Cadangan. Tidak dimasukkan pun tidak masalah. Sebelum pertandingan dimulai, Pokémon Basic dapat dimasukkan ke Cadangan kapan pun

7. Letakkan Kartu Point

Ambil 6 lembar dari atas Deck, letakkan di area Kartu Point dengan sisi depan menghadap ke bawah.

Setelah meletakkan Kartu Point, jika pemain lawan melakukan poin 5.d, pemain dapat menyatakan pada pemain lawan jumlah lembar kartu sampai dengan jumlah berapa kali poin 5.d tersebut dilakukan. Setelah itu, ambil kartu dari atas Deck sesuai jumlah lembar yang dinyatakan. Apabila ada Pokémon Basic di antara kartu yang diambil, dapat dimasukkan ke Cadangan.

8. Memulai permainan

Balik kartu Pokémon kedua pemain menjadi sisi depan menghadap ke atas dan mulai permainan.

H. Deck

- ◆ Apabila ada instruksi untuk mengambil kartu dari Deck, ambil sejumlah lembar kartu yang diinstruksikan dari atas Deck dengan sisi depan menghadap ke bawah dan tambahkan ke Kartu Pegangan.
- ◆ Apabila ada instruksi untuk memilih kartu dari Deck, lihat sisi depan kartu dalam Deck dan ambil sejumlah lembar kartu yang diinstruksikan. Sisi depan kartu yang sedang dicek tidak diperlihatkan ke pemain lawan. Apabila diinstruksikan untuk mengambil beberapa lembar kartu, pemain dapat memilih untuk mengambil lebih sedikit dari jumlah yang diinstruksikan. Pemain juga dapat memilih untuk tidak mengambil 1 lembar kartu pun, pada saat itu, tindakan mencari kartu berhenti. Akan tetapi, apabila pemain diinstruksikan untuk mengambil kartu apa saja sesukanya, pemain harus mengambil kartu sejumlah yang diinstruksikan.
- ◆ Apabila ada instruksi untuk mengocok Deck, cek untuk mencampurkan kartu dalam Deck dengan baik agar urutan kartu tidak diketahui kedua pemain. Tidak boleh melihat sisi depan kartu saat mengocok Deck. Setelah mengecek isi Deck dengan efek seperti “Ambil ●● dari dalam Deck dan tambahkan ke Kartu Pegangan” dan sebagainya, pada umumnya Deck harus dikocok.

II. Kalimat Penjelasan Kartu

“II. Kalimat Penjelasan Kartu” adalah bagian yang menjelaskan kalimat yang sering ditemukan dalam kalimat penjelasan kartu secara lebih mendetail. Apabila ada hal yang tidak dimengerti mengenai arti istilah, urutan proses proses, dan sebagainya, pertanyaan tersebut dapat terjawab pada bagian ini.

A. Mengenai Kalimat Penjelasan Kartu

- ◆ Apabila kalimat penjelasan dalam kartu bertentangan dengan aturan permainan, kalimat penjelasan yang tertulis dalam kartu lebih diutamakan.
Hanya saja, apabila efek kartu telah diperbaharui, efek terbaru yang akan digunakan.
- ◆ Apabila efek “(lakukan) ●●” dan “Tidak dapat ●●” berjalan bersamaan, efek “Tidak dapat ●●” akan diutamakan.
- ◆ Apabila ada bagian kalimat penjelasan kartu yang tidak dapat dipenuhi, serangan, Ability, ataupun Trainer tersebut masih dapat digunakan. Pada kondisi tersebut, lakukan bagian yang dapat dipenuhi sesuai yang tertulis dan bagian yang tidak dapat dipenuhi tidak dijalankan. Akan tetapi, apabila tidak memenuhi bagian tertentu untuk instruksi kalimat penjelasan seperti Lakukan ●●. Setelah itu ▲▲ dan sebagainya, ada kemungkinan bagian lainnya pun tidak dapat dijalankan.
- ◆ Apabila pada kalimat penjelasan kartu terdapat instruksi lembar, pemain tidak dapat mengurangi jumlah lembar tersebut. Akan tetapi, apabila instruksi adalah memilih kartu dari Deck (Referensi H Deck) , pilih sampai dengan ~ lembar, pemain dapat mengurangi jumlah lembar dari 1 lembar sampai jumlah lembar yang ditentukan.
- ◆ Apabila kartu target lebih sedikit jumlahnya dari yang diinstruksikan pada kalimat penjelasan kartu, lakukan instruksi sampai jumlah kartu terdekat dengan yang diinstruksikan.

B. Mengenai Perhitungan Kerusakan

B-01. Kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah ●

- ◆ Saat menghitung kerusakan serangan, kalimat ini menambahkan jumlah kerusakan yang diberikan pada kerusakan dasar yang ada. Merujuk serangan dengan tanda “+” di samping angka kerusakannya.
- ◆ Kalimat penjelasan ini bukan efek, tetapi dianggap sebagai perhitungan kerusakan. Perhitungan kerusakan ini dijalankan pada poin 1. Perhitungan kerusakan serangan pada Langkah-langkah perhitungan kerusakan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Pisau Daun” (Dartrix AS2a 036/171)

Lempar koin 1 kali, jika hasilnya sisi depan, kekuatan serangan bertambah 20.

Contoh 2) Serangan “Pukulan Gesit” (Incineroar GX AS2b 014/171)

Kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 20 untuk tiap Pokémon tipe (Api) yang ada di Cadangan sendiri.

B-02. Memberikan kerusakan sejumlah ▲ untuk tiap ●●

- ◆ Merujuk serangan dengan tanda “x” di samping angka kerusakannya. Hitung angka yang ditunjuk dan kalikan dengan angka yang tertulis.
- ◆ Kalimat penjelasan ini bukan efek, tetapi dianggap sebagai perhitungan kerusakan. Perhitungan kerusakan ini dijalankan pada poin 1. Perhitungan kerusakan serangan pada Langkah-langkah perhitungan kerusakan.

Contoh 1) Serangan “Ledakan Psikis” (Drowzee AS1b 012/150)

Memberi kerusakan sejumlah 10 untuk tiap Energi yang dikenakan pada Pokémon Bertarung lawan.

Contoh 2) Serangan “Berguling Terus Menerus” (Pyukumuku AS1a 095/150)

Lempar koin hingga hasilnya sisi belakang. Serangan memberikan kerusakan sejumlah 30 untuk tiap lemparan dengan hasil sisi depan.

- ◆ Apabila hasil kerusakan setelah mengikuti kalimat penjelasan ini menjadi “0”, meskipun terdapat 2. Efek yang dialami Pokémon yang memberikan kerusakan (Contoh: Ikat Kepala Pilihan AS2b 160/171), perhitungan kerusakan selesai.

B-03. Kerusakan yang diberikan serangan ini berkurang sejumlah ●

- ◆ Saat menghitung kerusakan serangan, kalimat ini mengurangi jumlah kerusakan yang diberikan pada kerusakan dasar yang ada. Merujuk serangan dengan tanda “-” di samping angka kerusakannya.
- ◆ Kalimat penjelasan ini bukan efek, tetapi dianggap sebagai perhitungan kerusakan. Perhitungan kerusakan ini dijalankan pada poin 1. Perhitungan kerusakan serangan pada Langkah-langkah perhitungan kerusakan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Tebasan Karate” (Pancham AS2a 075/171)

Kerusakan dari serangan ini berkurang sejumlah 10 untuk tiap Token Kerusakan pada Pokémon ini.

Contoh 2) Serangan “Bantingan Kuat” (Alolan Golem AS1a 105/150)

Kerusakan yang diberikan serangan ini berkurang sejumlah 30 untuk tiap Energi yang dibutuhkan Pokémon Bertarung lawan untuk Mundur.

- ◆ Apabila hasil kerusakan setelah mengikuti kalimat penjelasan ini menjadi “0”, meskipun terdapat 2. Efek yang dialami Pokémon yang memberikan kerusakan (Contoh: Ikat Kepala Pilihan AS2b 160/171), perhitungan kerusakan selesai.

B-04. Kerusakan bertambah sejumlah •

- ◆ Kalimat ini dimaksudkan untuk menambahkan kerusakan setelah kerusakan dasar sudah ditetapkan.
- ◆ Kalimat penjelasan ini termasuk dalam efek yang dialami oleh Pokémon yang menggunakan serangan. Perhitungan tambahan kerusakan ini dijalankan pada poin 1. Perhitungan kerusakan serangan pada Langkah-langkah perhitungan kerusakan.

Contoh 1) Ikat Kepala Pilihan (AS2b 160/171)

Kerusakan dari serangan yang diberikan Pokémon yang dikenakan kartu ini kepada Pokémon GX/EX Bertarung lawan bertambah sejumlah 30. (sebelum disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi.)

Contoh 2) Serangan “Bangkit” (Lillipup AS2b 140/171)

Pada giliran sendiri berikutnya, kerusakan dari serangan Pokémon ini ke Pokémon Bertarung lawan bertambah sejumlah 20. (sebelum disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi)

- ◆ Apabila terdapat beberapa 2. Efek yang dialami Pokémon yang memberikan kerusakan, hitung semua efek yang ada.

FAQ) Serangan “Raungan Sisik” (Kommo-o AS2a 131/171)

Pada giliran lawan berikutnya, kerusakan dari serangan lawan yang diterima Pokémon ini bertambah sejumlah 30. (setelah disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi.)

Di antara efek menambahkan kerusakan, terdapat juga efek yang dialami oleh Pokémon yang menerima kerusakan. Dalam kasus serangan “Raungan Sisik”, efek dialami oleh Pokémon yang menerima kerusakan dan bukan Pokémon yang memberikan kerusakan, maka dari itu perhitungan dijalankan pada 5. Efek yang dialami Pokémon yang menerima kerusakan.

B-05. Kerusakan berkurang sejumlah ●

- ◆ Kalimat ini dimaksudkan untuk mengurangi kerusakan setelah kerusakan dasar sudah ditetapkan.
- ◆ Kalimat penjelasan ini termasuk dalam efek yang dialami oleh Pokémon yang menggunakan serangan. Perhitungan tambahan kerusakan ini dijalankan pada poin 2. Efek yang dialami Pokémon yang memberikan kerusakan dalam Langkah-langkah perhitungan kerusakan.
- ◆ Merujuk kalimat penjelasan “Kerusakan berkurang sejumlah ●” yang tertulis pada kartu.

Contoh 1) Ability “Dinding Pasir” (Palossand AS2a 088/171)

Kerusakan yang diterima Pokémon ini dari serangan berkurang sejumlah 20. (setelah disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi.)

Contoh 2) Serangan “Tekanan Perlindungan” (Cloyster AS1a 069/150)

Pada giliran lawan berikutnya, kerusakan dari serangan yang diterima Pokémon ini akan berkurang sejumlah 20. (setelah disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi.)

- ◆ Apabila terdapat beberapa 5. Efek yang dialami Pokémon yang menerima kerusakan, hitung semua efek yang ada.

FAQ) Serangan “Raungan Ganas” (Stoutland AS2b 142/171)

Pada giliran lawan berikutnya, kerusakan dari serangan Pokémon yang menerima serangan ini berkurang sejumlah 50. (sebelum disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi.)

Di antara efek mengurangi kerusakan, terdapat juga efek yang dialami oleh Pokémon yang memberikan kerusakan. Dalam kasus serangan “Raungan Ganas” milik Stoutland, efek dialami oleh Pokémon yang memberikan kerusakan dan bukan Pokémon yang menerima kerusakan, maka dari itu perhitungan dijalankan pada 2. Efek yang dialami Pokémon yang memberikan kerusakan.

B-06. Kelemahan dan Resistansi tidak mempengaruhi jumlah kerusakan

- ◆ Memberikan kerusakan tanpa melakukan 3. Perhitungan Kelemahan dan 4. Perhitungan Resistansi. Serangan yang pada kalimat penjelasannya memiliki kalimat ini tidak dijalankan sebagai efek serangan, tetapi dijalankan sebagai perhitungan kerusakan.

Contoh 1) Serangan “Menggali Ke Bawah” (Alolan Dugtrio AS1b 085/150)

Memberi kerusakan sejumlah 50 kepada 1 Pokémon lawan. Kelemahan dan Resistansi tidak mempengaruhi jumlah kerusakan serangan ini.

Contoh 2) Serangan “Peluru Bayangan” (Umbreon GX AS1b 075/150)

Memberi kerusakan sejumlah 30 kepada 1 Pokémon Cadangan lawan. [Kelemahan dan Resistansi tidak mempengaruhi jumlah kerusakan.]

B-07. Tidak terpengaruh oleh efek yang sedang dialami

- ◆ Memberikan kerusakan tanpa melakukan perhitungan “5. Efek yang dialami Pokémon yang menerima kerusakan” dan “Tidak menerima kerusakan akibat serangan”. Dijalankan pada proses perhitungan kerusakan.

Contoh efek yang sedang dialami:

- 5. Efek yang dialami Pokémon yang menerima kerusakan

- Serangan “Tekanan Perlindungan” (Cloyster AS1a 069/150)

Pada giliran lawan berikutnya, kerusakan dari serangan yang diterima Pokémon ini akan berkurang sejumlah 20. (setelah disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi.)

- Serangan “Raungan Sisik” (Kommo-o AS2a 131/171)

Pada giliran lawan berikutnya, kerusakan dari serangan lawan yang diterima Pokémon ini bertambah sejumlah 30. (setelah disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi.)

- Ability “Dinding Pasir” (Palossand AS2a 088/171)

Kerusakan yang diterima Pokémon ini dari serangan berkurang sejumlah 20. (setelah disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi.)

- Tidak menerima kerusakan akibat serangan

- Serangan “Lingkaran Pertahanan” (Togedemaru AS1a 124/150)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, Pokémon ini tidak menerima kerusakan dari serangan lawan pada giliran lawan berikutnya.

- “Pelindung Bandit” (Hoopa AS2a 120/171)

Pokémon ini tidak menerima kerusakan dan efek dari serangan Pokémon GX/EX lawan.

B-08. Memberikan kerusakan (masing-masing) sejumlah ▲▲ kepada ● Pokémon lawan

- ◆ Serangan yang memberikan kerusakan pada Pokémon yang dipilih di arena lawan sesuai dengan jumlah yang ditentukan oleh instruksi yang ada. Kalimat ini tidak dijalankan sebagai efek serangan, tetapi dijalankan sebagai perhitungan kerusakan.

Contoh 1) Serangan “Bulu Bilah Tajam” (Dartrix AS2a 036/171)

Serangan ini memberikan kerusakan sejumlah 20 ke 1 Pokémon lawan. [Kelemahan dan Resistansi Pokémon Cadangan tidak mempengaruhi jumlah kerusakan.]

Contoh 2) Serangan “Pompa Ganda” (Volcanion Berkilau AS2b 052/171)

Serangan ini memberikan kerusakan sejumlah 50 ke 2 Pokémon lawan. [Kelemahan dan Resistansi Pokémon Cadangan tidak mempengaruhi jumlah kerusakan.]

- ◆ Terdapat juga situasi di mana kerusakan diberikan pada Pokémon Bertarung dan ditambah lagi memberikan kerusakan pada Pokémon Cadangan lawan yang dipilih. Akan tetapi, angka yang tertulis pada bagian kanan serangan hanya berlaku untuk kerusakan yang diberikan pada Pokémon Bertarung.

Contoh 3) Serangan “Peluru Bayangan” (Umbreon GX AS1b 075/150)

Memberi kerusakan sejumlah 30 kepada 1 Pokémon Cadangan lawan. [Kelemahan dan Resistansi tidak mempengaruhi jumlah kerusakan.]

- ◆ Apabila tidak ada instruksi khusus, kerusakan pada Pokémon Cadangan tidak dipengaruhi oleh Kelemahan dan Resistansi.
- ◆ Pemain dapat memilih Pokémon yang sedang mengalami efek “Tidak menerima kerusakan akibat serangan”, akan tetapi kerusakan tidak dapat diberikan.

B-09. Pokémon ini (Pokémon sendiri) juga menerima kerusakan sejumlah •

- ◆ Serangan yang memberikan kerusakan pada Pokémon yang menggunakan serangan itu sendiri. Kalimat ini bukan efek tetapi dijalankan sebagai perhitungan kerusakan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh) Serangan “Serangan Cepat” (Growlithe AS1a 039/150)

Pokémon ini menerima kerusakan sejumlah 20.

FAQ) Helmet Pilihan (AS4a 161/178)

Pokémon yang mengenakan kartu ini, semua kerusakan dari serangan Pokémon GX/EX lawan yang diterima akan berkurang 30. (setelah disesuaikan pada kelemahan dan resistansi)

Apabila Pokémon yang mengenakan “Helmet Pilihan” menerima kerusakan akibat serangan yang digunakan oleh Pokémon sendiri, efek “Helmet Pilihan” tidak berjalan. Sama juga, apabila Growlithe yang mengenakan “Helmet Pilihan” menggunakan “Serangan Cepat”, kerusakan tidak akan berkurang sejumlah 20.

C. Efek

C-01. Buang ke Trash

- ◆ Meletakkan kartu yang ditetapkan ke Trash. Apabila tidak ada instruksi khusus, pemain yang menggunakan kartu dengan efek ini yang memilih kartu yang dibuang ke Trash. Kartu harus diletakkan ke Trash pemilik kartu tersebut.

Contoh 1) Serangan “Semburan Api” (Torracat AS1a 053/150)

Buang 1 Energi pada Pokémon ini ke Trash.

- ◆ Apabila dalam kalimat penjelasan kartu tertulis “buang ke Trash~”, jalankan sesuai instruksi dengan cara yang sama.

Contoh 2) Guzzlord GX (AS2a 121/171)

Buang 5 kartu paling atas dari Deck sendiri ke Trash. Jika ada Energi dari 5 kartu tersebut, kenakan pada Pokémon ini.

FAQ) Energi Bening Ganda (AS1a 150/150)

Kartu ini berlaku sebagai 2 Energi (Bening).

Saat membuang 2 Energi yang dikenakan Pokémon ke Trash, apabila memilih Energi Bening Ganda (AS1a 150/150) yang berlaku sebagai 2 Energi, efek dipenuhi hanya dengan membuang 1 lembar Energi itu ke Trash.

Selain itu, saat memilih 1 Energi untuk dibuang ke Trash, pemain juga dapat memilih 1 lembar Energi Bening Ganda (AS1a 150/150) untuk dibuang ke Trash.

C-02. Kembalikan •• ke ▲▲

- ◆ Menambahkan kartu yang digunakan dalam permainan ke Kartu Pegangan atau Deck. Kartu harus ditambahkan ke Kartu Pegangan atau Deck pemilik kartu.

Contoh 1) Kahili (AS4b 168/178)

Ambil 2 kartu dari atas Deck. Kemudian, lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, kembalikan kartu Kahili ini ke Kartu Pegangan sendiri setelah digunakan tanpa dibuang ke Trash.

Contoh 2) Serangan “Kurir” (Pelipper AS2b 035/171)

Kembalikan 1 Pokémon Cadangan sendiri dan semua kartu yang dikenakannya ke Kartu Pegangan sendiri.

- ◆ Saat mengembalikan Pokémon yang dimasukkan ke Arena, semua Token Kerusakan dan efek yang dialami oleh Pokémon tersebut hilang. Apabila Pokémon tersebut adalah Pokémon evolusi, semua kartu sebelum evolusi yang ada dibawahnya pun ikut dikembalikan.

C-03. Tukar Pokémon Bertarung sendiri dengan Pokémon Cadangan

- ◆ Kembalikan Pokémon Bertarung sendiri ke Cadangan, lalu pilih Pokémon Cadangan sendiri dan masukkan ke Arena Bertarung.

Contoh 1) Tukar Pokémon AS1b (140/150)

Tukar Pokémon Bertarung sendiri dengan Pokémon Cadangan sendiri.

Contoh 2) Serangan "Teleportasi" (Cosmoem AS2b 097/171)

Tukar Pokémon ini dengan Pokémon Cadangan.

- ◆ "Tukar" tidak sama dengan "Mundur", Pokémon Bertarung dapat ditukar dengan Pokémon Cadangan tanpa membuang Energi yang dibutuhkan untuk "Mundur" ke Trash.
- ◆ Dengan menggunakan Item seperti "Tukar Pokémon AS1b 140/150" dan semacamnya, Pokémon Bertarung dapat ditukar dengan Pokémon Cadangan tanpa melakukan "Mundur".
- ◆ Apabila Pokémon Bertarung ditukar, semua Kondisi Khusus dan efek serangan (Seperti "Pada giliran sendiri berikutnya, tidak dapat menggunakan serangan" dan semacamnya) yang dialami Pokémon tersebut akan hilang.
- ◆ Tidak dapat menukar apabila tidak ada Pokémon di Cadangan sendiri.

C-04. Tukar Pokémon Bertarung lawan dengan Pokémon Cadangan lawan

- ◆ Kembalikan Pokémon Bertarung lawan ke Cadangan. Pokémon baru yang akan dimasukkan ke Arena dipilih oleh lawan.

Contoh 1) Semprotan Anti Serangga (AS2b 158/171)

Tukar Pokémon Bertarung lawan dengan Pokémon Cadangan lawan. [Pokémon yang akan masuk Arena Bertarung akan ditentukan pemain lawan.]

Contoh 2) Serangan "Angin Puyuh" (Butterfree AS1a 006/150)

Tukar Pokémon Bertarung lawan dengan Pokémon Cadangan lawan. [Pokémon yang akan masuk Arena Bertarung akan ditentukan pemain lawan.]

- ◆ Karena efek ini adalah efek mengembalikan Pokémon Bertarung lawan ke Cadangan, Pokémon baru yang akan dimasukkan ke Arena Bertarung dipilih oleh lawan. Lawan memilih 1 Pokémon yang sebelumnya sudah ada di Cadangan dan masukkan ke Arena Bertarung.
- ◆ Apabila ditukar, semua Kondisi Khusus dan efek serangan (Seperti "Pada giliran sendiri berikutnya, tidak dapat menggunakan serangan" dan semacamnya) yang dialami Pokémon Bertarung akan hilang.
- ◆ Apabila tidak ada Pokémon di Cadangan lawan, Pokémon tidak ditukar.

FAQ) Serangan "Gerakan Cepat" (Noibat AS2a 142/171)

Ability "Pelindung Naga" (Flygon AS4a 125/178)

Efek ini dialami oleh Pokémon Bertarung lawan. Oleh karena itu, apabila Pokémon Bertarung lawan mengalami efek Tidak menerima efek serangan, Pokémon lawan tidak dapat ditukar dengan efek Tukar Pokémon Bertarung lawan dengan Pokémon Cadangan lawan.

Serangan "Gerakan Cepat" (Noibat AS2a 142/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, Pokémon ini tidak menerima kerusakan ataupun efek dari serangan lawan pada giliran lawan berikutnya.

Apabila Pokémon Bertarung lawan adalah Noibat yang sedang mengalami efek Tidak menerima efek serangan dari serangan "Gerakan Cepat", serangan "Angin Puyuh" dari Butterfree tidak dapat menukar Noibat dengan Pokémon Cadangan.

Ability “Pelindung Naga” (Flygon AS4a 125/178)

Selama ada Pokémon ini di Arena, semua Pokémon tipe (Naga) sendiri tidak menerima efek dari serangan lawan kecuali kerusakan. (Efek yang sudah ada tidak dipulihkan.)

Meski Pokémon di Cadangan lawan tidak dapat menerima efek dari serangan karena efek dari Ability “Pelindung Naga” milik Flygon, apabila Pokémon Bertarung lawan dapat menerima efek serangan, efek serangan “Angin Puyuh” dari Butterfree dapat menukar Pokémon Bertarung dengan Pokémon Cadangan.

C-05. Pilih 1 Pokémon Cadangan lawan, lalu tukar dengan Pokémon Bertarung

- ◆ Memasukkan Pokémon Cadangan lawan ke Arena Bertarung. Pokémon yang sebelumnya ada di Arena Bertarung dikembalikan ke Cadangan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Pokémon Catcher (AS2b 157/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, pilih 1 Pokémon Cadangan lawan lalu tukar dengan Pokémon Bertarung lawan.

Contoh 2) Serangan “Mengejek” (Alolan Persian AS1b 074/150)

Pilih 1 Pokémon Cadangan lawan dan tukar dengan Pokémon Bertarung lawan.

- ◆ Apabila ditukar, semua Kondisi Khusus dan efek serangan (Seperti “Pada giliran sendiri berikutnya, tidak dapat menggunakan serangan” dan semacamnya) yang dialami Pokémon Bertarung akan hilang.
- ◆ Tidak dapat menukar apabila tidak ada Pokémon di Cadangan lawan.

FAQ) Serangan “Gerakan Cepat” (Noibat AS2a 142/171)

Ability “Pelindung Naga” (Flygon AS4a 125/178)

Efek ini dialami oleh Pokémon Cadangan lawan. Oleh karena itu, apabila Pokémon Cadangan lawan yang dipilih mengalami efek Tidak menerima efek serangan, Pokémon lawan dapat tidak ditukar dengan efek Pilih 1 Pokémon Cadangan lawan, lalu tukar dengan Pokémon Bertarung.

Serangan “Gerakan Cepat” (Noibat AS2a 142/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, Pokémon ini tidak menerima kerusakan ataupun efek dari serangan lawan pada giliran lawan berikutnya.

Meskipun Pokémon Bertarung lawan adalah Noibat yang sedang mengalami efek Tidak menerima efek serangan dari serangan “Gerakan Cepat”, serangan “Mengejek” dari Alolan Persian dapat menukar Noibat dengan Pokémon Cadangan.

Ability “Pelindung Naga” (Flygon AS4a 125/178)

Selama ada Pokémon ini di Arena, semua Pokémon tipe (Naga) sendiri tidak menerima efek dari serangan lawan kecuali kerusakan. (Efek yang sudah ada tidak dipulihkan.)

Apabila Pokémon di Cadangan lawan tidak dapat menerima efek dari serangan karena efek dari Ability “Pelindung Naga” milik Flygon, efek serangan “Mengejek” dari Alolan Persian tidak dapat menukar Pokémon Bertarung dengan Pokémon Cadangan.

C-06. Pulihkan HP sejumlah ●●

- ◆ Melepaskan Token Kerusakan yang diletakkan pada Pokémon di Arena.

Contoh 1) Obat Luka (AS1D 119/140)

HP 1 Pokémon sendiri pulih sejumlah 30.

- ◆ Saat memulihkan HP, apabila Token Kerusakan yang diletakkan pada Pokémon tersebut lebih sedikit dari jumlah yang dipulihkan, lepaskan semua Token Kerusakan yang diletakkan pada Pokémon tersebut.
- ◆ Pada situasi "Pulihkan HP sepenuhnya", lepaskan semua Token Kerusakan yang diletakkan pada Pokémon tersebut.

Contoh 2) Serangan "Memulihkan Kembali" (Accelgor AS2a 027/171)

Buang 1 Energi yang dikenakan pada Pokémon ini ke Trash, lalu HP Pokémon ini pulih secara penuh.

- ◆ Trainer dengan efek ini tidak dapat digunakan dengan memilih Pokémon yang tidak memiliki Token Kerusakan. Ability dengan efek ini juga tidak dapat digunakan. Akan tetapi, apabila efek yang dimaksud memulihkan HP beberapa Pokémon sekaligus, apabila di antaranya ada 1 Pokémon yang memiliki Token Kerusakan, maka dapat digunakan.

C-07. Letakkan (sejumlah) ● Token Kerusakan

- ◆ Meletakkan Token Kerusakan pada Pokémon di Arena. Letakkan Token Kerusakan bernilai 10 Kerusakan sesuai jumlah yang diinstruksikan.

Contoh 1) Ability "Panah Bulu" (Decidueye GX AS2a 039/171)

Dapat digunakan 1 kali saat giliran sendiri. Letakkan 2 Token Kerusakan pada 1 Pokémon lawan.

Contoh 2) Serangan "Tarian Supernatural" (Oricorio AS2b 082/171)

Letakkan sesukanya Token Kerusakan pada Pokémon lawan sejumlah Pokémon yang ada di Trash lawan.

- ◆ Sama dengan Token Kerusakan yang diletakkan karena memberikan kerusakan akibat serangan, apabila Token Kerusakan yang diletakkan dengan cara ini lebih banyak dari sisa HP, Pokémon tersebut menjadi "**KO**".
- ◆ Saat meletakkan Token Kerusakan dengan serangan, hal ini dijalankan pada penggunaan serangan pada bagian 5. Efek selain kerusakan. Karena bukan termasuk kerusakan serangan, maka Kelemahan dan Resistansi serta efek yang sedang dialami Pokémon tidak mempengaruhi perhitungan.

FAQ) Serangan "Gerakan Cepat" (Noibat AS2a 142/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, Pokémon ini tidak menerima kerusakan ataupun efek dari serangan lawan pada giliran lawan berikutnya.

Token Kerusakan (dari serangan) tidak dapat diletakkan pada Pokémon yang sedang mengalami efek Tidak menerima efek serangan. Akan tetapi, Pokémon tersebut masih dapat dipilih sebagai target untuk meletakkan Token Kerusakan.

Token Kerusakan tidak dapat diletakkan pada Noibat yang sedang mengalami efek Tidak menerima efek serangan dari serangan "Gerakan Cepat" menggunakan efek serangan "Tarian Supernatural" dari Oricorio (Token Kerusakan dapat diletakkan pada Pokémon lain selain Noibat).

C-08. Pilih ▲ Token Kerusakan yang dimiliki ●●, lalu pindahkan ke ■■

- ◆ Memindahkan Token Kerusakan yang diletakkan di atas Pokémon yang ada di Arena ke Pokémon lain. Jumlah Token Kerusakan yang dipindahkan merujuk pada Token Kerusakan bernilai 10 Kerusakan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Gerakan Bayangan” (Chandelure AS1a 047/150)

Dapat digunakan 1 kali saat giliran sendiri. Pemain dapat memindahkan 1 Token Kerusakan pada 1 Pokémon ke Pokémon lain.

Contoh 2) Serangan GX “Jalan Es GX” (Alolan Ninetales GX AS2b 025/171)

Pindahkan semua Token Kerusakan pada Pokémon ini ke Pokémon Bertarung lawan.[Pemain hanya dapat menggunakan 1 kali serangan GX dalam sebuah permainan.]

Contoh 3) Serangan “Pertukaran Ajaib” (Tapu Lele AS2b 094/171)

Pindahkan sesukanya Token Kerusakan yang dimiliki Pokémon di Arena lawan dan kenakan sesukanya kepada Pokémon lain di Arena lawan.

- ◆ Apabila “Memindahkan Token Kerusakan” dengan serangan, hal ini dijalankan pada penggunaan serangan pada bagian 5. Efek selain kerusakan. Karena bukan termasuk kerusakan serangan, maka Kelemahan dan Resistansi serta efek yang sedang dialami Pokémon tidak mempengaruhi perhitungan.
- ◆ Sama dengan Token Kerusakan yang diletakkan akibat memberikan kerusakan serangan, apabila Token Kerusakan yang diletakkan dengan cara ini lebih banyak dari sisa HP, Pokémon tersebut menjadi “KO”.
- ◆ Apabila tidak ada Pokémon yang menjadi target ■■, Token Kerusakan tidak dapat dipindahkan.

FAQ) Serangan “Gerakan Cepat” (Noibat AS2a 142/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, Pokémon ini tidak menerima kerusakan ataupun efek dari serangan lawan pada giliran lawan berikutnya.

Apabila saat menggunakan efek memindahkan Token Kerusakan, Pokémon yang menjadi target pemindahan Token Kerusakan sedang mengalami efek Tidak menerima efek serangan, efek pemindahan Token Kerusakan tidak berjalan. Akan tetapi, Pokémon tersebut tetap dapat dipilih sebagai target. Pada kondisi tersebut, Token Kerusakan yang sudah dilepas tidak dikembalikan dan terlepas dari Pokémon asalnya.

Apabila Alolan Ninetales GX menggunakan serangan “Jalan Es GX” dan memindahkan Token Kerusakan pada Noibat yang mengalami efek Tidak menerima efek serangan dari serangan “Gerakan Cepat”, serangan “Jalan Es GX” selesai begitu semua Token Kerusakan dilepaskan.

C-09. Kenakan (paling banyak) ▲ lembar Energi • pada ■■

- ◆ Mengenakan Energi pada Pokémon di Arena. Energi milik sendiri harus dikenakan pada Pokémon sendiri. Tidak dapat mengenakan pada Pokémon lawan.

Contoh 1) Serangan GX “Ledakan Matahari GX” (Solgaleo GX SM1S 040/060)

Taruh sesukanya paling banyak 5 kartu Energi dari Deck sendiri ke Pokémon sendiri. Kemudian, kocok Deck. [Pemain hanya dapat menggunakan 1 kali serangan GX dalam sebuah permainan.]

Contoh 2) Serangan “Perbekalan Bunga” (Lurantis GX AS1a 025/150)

Taruh sesukanya 2 Energi Dasar dari Trash sendiri ke Pokémon sendiri.

Contoh 3) Serangan “Bantuan Panas” (Darmanitan AS4b 031/178)

Kenakan paling banyak 3 kartu Energi (Api) dari Kartu Pegangan sendiri pada Pokémon sendiri sesukanya.

- ◆ Pemain dapat mengenakan Energi lagi di luar “Mengenakan 1 lembar Energi dari Kartu Pegangan pada Pokémon (C. Energi)” dalam giliran sendiri.

FAQ) Ability “Kutukan Menggerogot” (Gengar AS1b 011/150)

Selama ada Pokémon ini di Arena, setiap pemain lawan menaruh Energi dari Kartu Pegangan kepada Pokémon, tambahkan 2 Token Kerusakan kepada Pokémon tersebut.

Saat mengenakan Energi dari Kartu Pegangan dengan serangan maupun Ability, efek yang berjalan setiap mengenakan Energi akan berjalan. Apabila saat mengenakan, beberapa lembar Energi dikenakan bersamaan, efek akan berjalan sebanyak jumlah yang dikenakan.

Apabila mengenakan masing-masing 1 lembar Energi pada 2 Pokémon dengan efek serangan “Bantuan Panas” dari Darmanitan, letakkan 2 Token Kerusakan pada masing-masing Pokémon yang dikenakan Energi tersebut menggunakan efek Ability Gengar “Kutukan Menggerogot”. Apabila pada 1 Pokémon dikenakan 2 lembar Energi, letakkan 4 Token Kerusakan pada Pokémon tersebut.

C-10. (Pilih) ▲ Energi • lalu pindahkan ke ■■

- ◆ Memindahkan Energi dari Pokémon di Arena ke Pokémon lain. Energi milik sendiri harus dikenakan pada Pokémon sendiri. Tidak dapat mengenakan Energi pada Pokémon lawan.

Contoh 1) Serangan Topan Kuat (Drampa AS1D 103/140)

Pindah 1 Energi pada Pokémon ini ke salah satu Pokémon Cadangan sendiri.

(Pilih 1 Energi yang dikenakan pada Pokémon ini, lalu pindahkan ke Pokémon Cadangan.)

Contoh 2) Ability “Transfer Psikis” (Lunala GX AS2b 100/171)

Dapat digunakan sesukanya saat giliran sendiri. Pindahkan 1 Energi (Psychic) yang dikenakan pada Pokémon di Arena sendiri ke Pokémon sendiri lainnya.

- ◆ Apabila tidak ada Pokémon yang menjadi target ■■, Energi tidak dapat dipindahkan.

FAQ) Energi Bening Ganda (AS1a 150/150)

Kartu ini berlaku sebagai 2 Energi (Bening).

Saat memindahkan 1 Energi, 1 lembar “Energi Bening Ganda” yang berlaku sebagai 2 Energi dapat dipilih. Pada kondisi itu, pindahkan 1 lembar “Energi Bening Ganda”.

C-11. • Pokémon Basic dari ..., lalu masukkan ke Cadangan

- ◆ Memasukkan Pokémon Basic dari Kartu Pegangan atau Trash sendiri ke Cadangan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Memanggil Teman” (Corsola AS2b 030/171)

Mainkan paling banyak 2 Pokémon Basic dari Deck sendiri sebagai Pokémon Cadangan. Kemudian, kocok Deck.

Contoh 2) Serangan “Membawa ke Pantai” (Alomomola AS1a 091/150)

Mengembalikan 1 Pokémon Basic dari Trash sendiri atau lawan sebagai Pokémon Cadangan pemilik Pokémon tersebut.

- ◆ Apabila di Cadangan sudah terdapat 5 Pokémon, efek dari serangan yang memiliki efek ini akan langsung selesai tanpa memasukkan Pokémon ke Cadangan. Apabila efek membuat pemain memasukkan Pokémon dari Deck, serangan selesai tanpa pengecekan isi Deck oleh pemain.
- ◆ Apabila di Cadangan sudah terdapat 5 Pokémon, Trainer dengan efek ini tidak dapat digunakan. Selain itu, Ability dengan efek ini juga tidak dapat digunakan.
- ◆ Saat memasukkan Pokémon ke Cadangan, apabila sisa tempat di Cadangan lebih sedikit dari jumlah yang diinstruksikan, masukkan Pokémon sejumlah tempat di Cadangan saja.

C-12. Letakkan untuk melakukan evolusi

- ◆ Mengevolusikan Pokémon di Arena dengan menumpukkan kartu “Stage 1” ataupun “Stage 2” di atasnya.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Permen Langka (AS1a 137/150)

Pilih 1 Pokémon Basic sendiri yang ada di Arena untuk berevolusi menjadi Pokémon Stage 2 yang sesuai dan ada dalam Kartu Pegangan. (Tidak dapat digunakan pada giliran sendiri yang pertama atau untuk Pokémon Basic yang baru dimainkan pada giliran ini.)

Contoh 2) Ability “Menginisialisasi” (Porygon-Z AS1b 119/150)

Dapat digunakan 1 kali saat mengeluarkan kartu ini dari Kartu Pegangan untuk berevolusi pada giliran sendiri. Turunkan tingkat tiap Pokémon Evolusi lawan dengan mengembalikan 1 kartu Pokémon Evolusi ke Kartu Pegangan lawan.

- ◆ Sama seperti melakukan evolusi biasa, evolusi hanya bisa dilakukan pada Pokémon di Arena yang memenuhi persyaratan evolusi. Selain itu, kartu yang terpasang, Token Kerusakan, Kondisi Khusus maupun efek yang dialami dijalankan layaknya evolusi biasa.
- ◆ Apabila tidak ada instruksi khusus, evolusi juga dapat dilakukan pada giliran pertama maupun Pokémon yang baru dimasukkan.
- ◆ Dalam kalimat penjelasan, ada kalanya Pokémon “Stage 1” ataupun “Stage 2” yang akan ditumpukkan ke Pokémon di Arena disebut dengan nama “Kartu Evolusi” atau “Kartu yang berevolusi”.

C-13. Turunkan tingkat evolusinya dengan melepas 1 kartu evolusi yang dikenakan

- ◆ Lepaskan 1 Pokémon “Stage 1” ataupun “Stage 2” paling atas yang ditumpukkan pada Pokémon di Arena dan menurunkan tingkat evolusinya jadi Pokémon sebelumnya.

Contoh 1) Serangan “Mengikis Waktu” (Dialga AS3b 083/183)

Turunkan tingkat evolusi Pokémon Bertarung lawan dengan mengembalikan 1 Kartu Pokémon Evolusi ke Kartu Pegangan lawan.

Contoh 2) Ability “Menginisialisasi” (Porygon-Z AS1b 119/150)

Dapat digunakan 1 kali saat mengeluarkan kartu ini dari Kartu Pegangan untuk berevolusi pada giliran sendiri. Turunkan tingkat tiap Pokémon Evolusi lawan dengan mengembalikan 1 kartu Pokémon Evolusi ke Kartu Pegangan lawan.

- ◆ Pokémon yang diturunkan tingkat evolusinya, membawa lanjut semua Token Kerusakan dan kartu yang terpasang. Kondisi Khusus dan efek yang dialami semua hilang. Apabila jumlah Token Kerusakan yang dibawa Pokémon yang diturunkan tingkat evolusinya lebih banyak dari sisa HP Pokémon tersebut. Pokémon tersebut **“KO”**.
- ◆ Apabila tidak ada instruksi khusus, Pokémon yang baru diturunkan tingkat evolusinya dianggap sebagai baru dimasukkan ke Arena dan tidak dapat dievolusikan pada giliran tersebut.
- ◆ Dalam kalimat penjelasan, ada kalanya Pokémon “Stage 1” ataupun “Stage 2” yang akan dilepaskan dari Pokémon di Arena disebut dengan nama “Kartu Evolusi” atau “Kartu yang berevolusi”.
- ◆ “Kartu Evolusi” yang dicabut dari Pokémon yang akan diturunkan tingkat evolusinya harus diambil dari kartu yang ditumpuk paling atas.
- ◆ “Stage 1” ataupun “Stage 2” yang langsung diturunkan ke Arena menggunakan efek serangan dan semacamnya tidak dapat diturunkan tingkat evolusinya.

C-14. ~tidak dapat Mundur

- ◆ Pokémon yang mengalami efek ini tidak dapat melakukan “Mundur” pada giliran sendiri.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Bear Hug” (Bewear AS1b 130/150)

Pada giliran lawan berikutnya, Pokémon yang menerima serangan ini tidak bisa Mundur.

Contoh 2) Ability “Pusaran Air Terkutuk” (Spiritomb AS1b 077/150)

Selama Pokémon ini menjadi Pokémon Bertarung sendiri, Pokémon lawan tidak bisa Mundur.

- ◆ Apabila Pokémon menerima efek ini akibat serangan, apabila Pokémon tersebut kembali ke Cadangan atau meninggalkan Arena, semua efek ini hilang. Apabila Pokémon tersebut berevolusi atau diturunkan tingkat evolusinya, semua efek juga hilang.
- ◆ Pokémon dapat ditukar dengan Pokémon Cadangan menggunakan efek Item dan semacamnya.

C-15. ~tidak dapat menggunakan serangan

- ◆ Semua serangan dari Pokémon yang mengalami efek ini tidak dapat dipilih dan dinyatakan saat akan menggunakan serangan. Meskipun Energi yang dibutuhkan telah digunakan, serangan tidak dapat dinyatakan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Serbuk Sari Pahit” (Vileplume AS2a 009/171)

Selama Pokémon ini adalah Pokémon Bertarung sendiri, Pokémon Basic lawan tidak bisa melakukan serangan.

- ◆ Apabila pada kalimat penjelasan kartu tertulis ““Nama Serangan” tidak dapat digunakan”, serangan selain “Nama Serangan” yang diinstruksikan dapat dinyatakan.

Contoh 2) Serangan “Serangan Menebas” (Fearow AS1b 105/150)

Pada giliran sendiri berikutnya, Pokémon ini tidak bisa menggunakan Serangan Menebas.

- ◆ Apabila Pokémon menerima efek ini akibat serangan, apabila Pokémon tersebut kembali ke Cadangan atau meninggalkan Arena, semua efek ini hilang. Apabila Pokémon tersebut berevolusi atau diturunkan tingkat evolusinya, semua efek juga hilang.

C-16. Tidak menerima kerusakan akibat serangan

- ◆ Apabila Pokémon yang mengalami efek ini menerima kerusakan akibat serangan. kerusakan yang diterima pada poin 6. Kerusakan akhir dari Langkah-langkah perhitungan kerusakan menjadi 0 dan perhitungan selesai.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Lingkaran Pertahanan” (Togedemaru AS1a 124/150)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, Pokémon ini tidak menerima kerusakan dari serangan lawan pada giliran lawan berikutnya.

Contoh 2) Ability “Gelembung Air” (Araquanid AS1a 094/150)

Pokémon ini tidak menerima kerusakan yang diakibatkan dari serangan Pokémon lawan dengan tipe (Api).

Contoh 3) Tiang Langit (AS4a 177/178)

Semua Pokémon Cadangan kedua pemain tidak menerima kerusakan maupun efek dari serangan lawan.

- ◆ Apabila serangan memberikan kerusakan pada beberapa Pokémon sekaligus, Pokémon selain Pokémon yang mengalami efek ini dapat menerima kerusakan.

FAQ) Serangan “Taring Psikis” (Bruxish AS1a 096/150)

Kerusakan akibat serangan ini tidak terpengaruhi oleh efek yang sedang dialami Pokémon Bertarung lawan.

Kerusakan dari serangan yang pada kalimat penjelasannya tertulis “tidak terpengaruhi oleh efek yang sedang dialami” dapat memberikan kerusakan tanpa menghiraukan kondisi “Tidak dapat menerima kerusakan serangan”.

C-17. Tidak menerima efek akibat serangan

- ◆ Apabila Pokémon yang mengalami efek ini menerima efek dari serangan, lewati poin 5. Efek yang dialami Pokémon yang menerima kerusakan dari Langkah-langkah perhitungan kerusakan dan lanjutkan langkah-langkah penggunaan serangan selanjutnya.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Gerakan Cepat” (Noibat AS2a 142/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, Pokémon ini tidak menerima kerusakan ataupun efek dari serangan lawan pada giliran lawan berikutnya.

Contoh 2) Ability “Pelindung Naga” (Flygon AS4a 125/178)

Selama ada Pokémon ini di Arena, semua Pokémon tipe (Naga) sendiri tidak menerima efek dari serangan lawan kecuali kerusakan. (Efek yang sudah ada tidak dipulihkan.)

- ◆ Apabila Pokémon sedang dalam kondisi mengalami efek serangan, meskipun mengalami efek baru “tidak menerima efek”, efek yang sudah ada tidak hilang dan terus berjalan.
- ◆ Apabila Pokémon sedang dalam kondisi mengalami Kondisi Khusus, meskipun mengalami efek baru “tidak menerima efek”, Kondisi Khusus yang sudah ada tidak hilang dan terus berjalan.

Contoh efek yang tidak diterima:

- Kondisi Khusus

- Serangan “Gelembung” (Dewpider AS1a 093/150)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, ubah kondisi Pokémon Bertarung lawan menjadi Lumpuh.

- Efek mengubah kerusakan

- Serangan “Raungan Ganas” (Stoutland AS2b 142/171)

Pada giliran lawan berikutnya, kerusakan dari serangan Pokémon yang menerima serangan ini berkurang sejumlah 50. (sebelum disesuaikan pada Kelemahan dan Resistansi.)

- Efek membuang kartu yang dikenakan ke Trash

- Serangan “Raungan Laut” (Primarina GX AS2b 057/171)

Buang 1 Energi yang dikenakan pada Pokémon Bertarung lawan ke Trash.

- Efek meletakkan Token Kerusakan

- Serangan “Pengembara Malam” (Dusclops AS1b 021/150)

Tambah 1 Token Kerusakan kepada semua Pokémon (sendiri dan lawan).

- Efek membuat tidak dapat menggunakan serangan

- Serangan “Menyiksa” (Liepard AS2a 108/171)

Pilih 1 serangan yang dimiliki Pokémon Bertarung lawan. Pokémon yang dikenakan serangan ini tidak bisa menggunakan serangan yang telah dipilih pada giliran lawan berikutnya.

- Efek menukar

- Serangan “Angin Puyuh” (Butterfree AS1a 006/150)

Tukar Pokémon Bertarung lawan dengan Pokémon Cadangan lawan. [Pokémon yang akan masuk Arena Bertarung akan ditentukan pemain lawan.]

C-18. Gunakan sebagai serangan ini

- ◆ Menjalankan semua kerusakan dan efek dari serangan yang dipilih.

Contoh 1) Serangan “Pembantu Tidur” (Nihilego AS3b 058/183)

Serangan ini hanya bisa digunakan jika sisa Kartu Point lawan adalah tepat 2. Pilih 1 serangan yang dimiliki Pokémon di arena lawan, lalu gunakan serangan tersebut sebagai serangan ini.

- ◆ Apabila tidak ada instruksi khusus, serangan yang dipilih dapat digunakan tanpa mengenakan Energi yang dibutuhkan serangan tersebut.
- ◆ Apabila memilih serangan Pokémon yang dikeluarkan di Arena dengan efek ini, serangan yang dapat dipilih hanya sesuai dengan “serangan yang dimiliki ~”.

FAQ 1) Serangan “Serangan Menebas” (Fearow AS1b 105/150)

Pada giliran sendiri berikutnya, Pokémon ini tidak bisa menggunakan Serangan Menebas.

Serangan “Pembantu Tidur” dari Nihilego dapat menggunakan kerusakan dan efek serangan Pokémon lain, tetapi nama serangan tetap “Pembantu Tidur”. Karena itu, meskipun pemain menggunakan “Pembantu Tidur” untuk menggunakan “Serangan Menebas” dan mengalami efek “tidak bisa menggunakan Serangan Menebas” sekalipun, pada giliran sendiri berikutnya, pemain tetap dapat memilih serangan “Serangan Menebas” dari Fearow dan menggunakan kerusakan serta efeknya lagi.

FAQ 2) Serangan “Badai Api” (Arcanine SM1S 010/060)

Buang 3 Energi (Api) pada Pokémon ini ke Trash.

Saat memilih serangan “Badai Api” dari Arcanine ketika menggunakan “Pembantu Tidur” dari Nihilego, kerusakan maupun efek serangan tetap dapat digunakan meski Nihilego tidak mengenakan Energi (Api). Pada kondisi itu, Energi tidak perlu dibuang ke Trash, serangan ini hanya memberikan kerusakan tanpa mengikuti kalimat penjelasan dan selesai.

C-19. ~tidak dapat memainkan ... dari Kartu Pegangan

- ◆ Selama efek ini berjalan, pemain yang ditunjuk tidak dapat memainkan kartu yang ditunjuk dari Kartu Pegangan. Efek ini bukan diterima oleh Pokémon, tetapi oleh pemain.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Hambatan Listrik” (Luxio AS3b 021/183)

Pada giliran lawan berikutnya, pemain lawan tidak bisa menggunakan Item dari Kartu Pegangan.

Contoh 2) Serangan “Belunggu” (Sableye AS1b 076/150)

Pada giliran lawan berikutnya, pemain lawan tidak bisa menggunakan kartu Supporter dari Kartu Pegangan.

FAQ) Serangan “Gerakan Cepat” (Noibat AS2a 142/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, Pokémon ini tidak menerima kerusakan ataupun efek dari serangan lawan pada giliran lawan berikutnya.

Saat memberikan efek ini dengan serangan pada pemain lawan, meski Pokémon di Arena lawan memiliki efek Tidak menerima efek dari serangan sekalipun, efek ini dapat diberikan pada pemain tanpa menghiraukan efek tersebut. Meskipun di Arena Bertarung terdapat Noibat yang sedang mengalami efek tidak dapat menerima efek serangan dari serangan “Gerakan Cepat”, serangan “Belunggu” dari Sableye tetap memberikan efek pada pemain lawan.

C-20. Lihat ●●

- ◆Melihat sisi depan dari kartu yang hanya terlihat sisi belakangnya (Deck, Kartu Point, Kartu Pegangan lawan). Setelah melihat sisi depannya, apabila tidak ada instruksi khusus, kembalikan kartu tersebut ke posisi sisi depan menghadap ke bawah.

Contoh 1) Ability “Periksa Sekitar” (Gumshoos GX AS2b 147/171)

Dapat digunakan 1 kali saat giliran sendiri. Lihat Kartu Pegangan lawan.

- ◆Kartu yang dalam kalimat penjelasannya tertulis “Lihat ●●, ~” juga dijalankan dengan cara yang sama.

Contoh 2) Serangan “Pengeledahan Lubang” (Alolan Diglet AS1b 084/150)

Lihat 3 kartu paling atas Deck sendiri, atur urutan kartu tersebut sesukanya. Kemudian, kembalikan ke atas Deck.

- ◆Apabila tidak ada instruksi khusus, pemain yang menggunakan efek saja yang melihat sisi depan kartu.
- ◆Apabila melihat Kartu Point dan mengembalikannya ke sisi belakang menghadap ke atas, Kartu Point tersebut dapat dikembalikan ke posisi manapun di antara Kartu Point yang ada.

D. Istilah

D-01. Serangan ini gagal

Semua kerusakan dan efek dari serangan hilang.

Terbagi menjadi 2 jenis, membuat serangan lawan gagal dan serangan sendiri menjadi gagal.

◆ Efek yang membuat serangan lawan gagal

Efek yang diberikan pada lawan. Dijalankan pada langkah penggunaan serangan 2. Cek kondisi Pokémon yang akan menggunakan serangan. Apabila serangan gagal, serangan menjadi tidak digunakan dan giliran tersebut berakhir.

Contoh 1) Serangan "Tirai Asap" (Cyndaquil AS4b 007/178)

Pada giliran lawan berikutnya, saat Pokémon yang menerima serangan ini melakukan serangan, pemain lawan harus melempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi belakang, serangan tersebut gagal.

◆ Serangan ini gagal

Kondisi gagal yang tertulis pada serangan yang akan digunakan itu sendiri. Apabila serangan gagal, serangan tetap dianggap digunakan dan giliran tersebut berakhir.

Contoh 1) Serangan "Serangan Kejutan" (Makuhita AS2a 064/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi belakang, serangan gagal.

◆ Apabila serangan yang memberikan kerusakan gagal, meskipun terdapat 2. Efek yang dialami Pokémon yang memberikan kerusakan (Ikat Kepala Pilihan "AS2b 160/171") pada langkah perhitungan kerusakan sekalipun, kerusakan tidak dapat ditambahkan.

D-02. Sesukanya

◆ Dapat memilih hal yang ditunjuk tanpa batas jumlah.

Contoh 1) Serangan "Artileri Batu" (Gigalith AS2a 074/171)

Buang sesukanya Energi (Petarung) yang dikenakan pada Pokémon di Arena sendiri ke Trash. Serangan ini memberikan kerusakan sejumlah 50 untuk tiap kartu yang dibuang.

Contoh 2) Serangan "Meriam Susu" (Miltank AS4b 140/178)

Perlihatkan sesukanya jumlah kartu Moomoo Milk yang ada di Kartu Pegangan sendiri ke lawan. Serangan ini memberikan kerusakan sejumlah 60 untuk tiap kartu yang diperlihatkan.

◆ Dengan efek Trainer atau Ability, apabila sudah mengetahui tidak akan terjadi perubahan kondisi karena tidak memilih 1 lembar pun, Trainer atau Ability tersebut tidak dapat digunakan.

D-03. Semua

◆ Memilih hal yang ditunjuk tanpa sisa.

Contoh 1) Serangan "Suara Metalik" (Skarmory AS1b 086/150)

Buang semua Energi Spesial pada tiap Pokémon di Arena ke Trash.

Contoh 2) Ilima (AS1D 131/140)

Kedua pemain mengembalikan semua Kartu Pegangan ke Deck, lalu kocok Deck. Kemudian, kedua pemain melempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, pemain mengambil 6 kartu dari Deck. Jika hasil lemparannya sisi belakang, pemain mengambil 3 kartu dari Deck.

- ◆ Apabila hal yang ditunjuk tidak ada 1 lembar pun, maka tidak terjadi apa-apa. Situasi ini terhitung sudah memenuhi “Semua”.

D-04. Pilih

- ◆ Memilih hal yang ditunjuk sesuai jumlah yang ditentukan.

Contoh 1) Pokémon Catcher (AS2b 157/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, pilih 1 Pokémon Cadangan lawan lalu tukar dengan Pokémon Bertarung lawan.

Contoh 2) Serangan “Mencengangkan” (Zubat AS1b 005/150)

Pilih 1 kartu dari Kartu Pegangan lawan secara acak. Lihat kartu tersebut, lalu kocok Kembali ke dalam Deck lawan.

Contoh 3) Serangan “Menyiksa” (Liepard AS2a 108/171)

Pilih 1 serangan yang dimiliki Pokémon Bertarung lawan. Pokémon yang dikenakan serangan ini tidak bisa menggunakan serangan yang telah dipilih pada giliran lawan berikutnya.

- ◆ Harus memilih sesuai jumlah yang ditentukan. Apabila jumlah yang ditunjuk tidak mencukupi jumlah yang ditentukan, pilih jumlah yang terdekat dengan yang ditentukan. Pemain tidak dapat memilih untuk menentukan jumlah yang lebih sedikit dari yang ditentukan. Apabila tidak ada 1 pun target yang ditentukan pada lokasi yang ditentukan, maka pemain tidak memilih.
- ◆ Apabila memilih beberapa lembar dari beberapa jenis, pilih masing-masing sesuai jumlah yang ditentukan. Apabila dari beberapa jenis tersebut hanya terdapat 1 jenis saja di lokasi yang ditentukan, pilih 1 jenis itu saja sesuai jumlah yang ditentukan.
- ◆ Saat memilih kartu dari Deck, lihat poin H, Deck untuk referensi.
- ◆ Dengan efek Trainer atau Ability, apabila sudah mengetahui tidak akan terjadi perubahan kondisi karena tidak memilih 1 lembar pun, Trainer atau Ability tersebut tidak dapat digunakan.

D-05. Paling banyak ●● ~

- ◆ Pilih hal yang ditunjuk dari antara 1 sampai dengan jumlah yang ditentukan.

Contoh 1) Field Blower (AS1D 123/140)

Buang paling banyak 2 kartu Pokémon Tool atau Stadium yang ada di Arena ke Trash.

Contoh 2) Serangan “Memanggil Teman” (Corsola AS2b 030/171)

Mainkan paling banyak 2 Pokémon Basic dari Deck sendiri sebagai Pokémon Cadangan. Kemudian, kocok Deck.

- ◆ Dengan efek Trainer atau Ability, apabila sudah mengetahui tidak ada 1 lembar pun hal yang ditunjuk dan tidak dapat memilih sehingga tidak terjadi perubahan kondisi apa pun, Trainer atau Ability tersebut tidak dapat digunakan.
- ◆ Saat memilih kartu dari Deck, lihat poin H, Deck untuk referensi.

D-06. Memiliki ~ (~ yang dimiliki)

- ◆ Istilah yang menunjuk serangan, Kelemahan, Resistansi, dan lainnya yang tertulis pada Pokémon yang ditunjuk.

Contoh 1) Serangan “Pukulan Perak” (Registeel AS3b 076/183)

Jika Pokémon Bertarung lawan memiliki Ability, kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 60.

Contoh 2) Serangan “Menyiksa” (Liepard AS2a 108/171)

Pilih 1 serangan yang dimiliki Pokémon Bertarung lawan. Pokémon yang dikenakan serangan ini tidak bisa menggunakan serangan yang telah dipilih pada giliran lawan berikutnya.

Contoh 3) Ability “Pemburu Bayangan” (Marshadow GX AS2a 092/171)

Pokémon ini dapat menggunakan semua serangan yang dimiliki Pokémon Basic yang ada di Trash sendiri. [Serangan tersebut tetap membutuhkan Energi.]

- ◆ Serangan yang dapat digunakan Pokémon karena efek dari Trainer atau Ability tidak termasuk serangan yang dimiliki oleh Pokémon tersebut. Serangan yang dimiliki Pokémon tersebut hanya serangan yang tertulis pada Pokémon tersebut.

Contoh serangan yang tidak dianggap dimiliki:

- Serangan yang dimiliki Pokémon tingkat evolusi sebelumnya

- Ability “Menarik Mundur Waktu” (Celebi Berkilau AS2a 019/171)

Selama ada Pokémon ini di Arena, semua Pokémon Evolusi sendiri dapat melakukan serangan yang dimiliki tingkat evolusi sebelumnya. [Serangan tersebut tetap membutuhkan Energi.]

- Serangan khusus yang dapat digunakan karena efek Trainer

- Serangan Super Cepat GX (Normalium Z: Serudukan AC3b 160/204)

Jika kartu ini dikenakan di Pokémon yang memiliki serangan Serudukan, Pokémon tersebut dapat menggunakan serangan GX dari kartu ini. [Serangan tersebut tetap membutuhkan Energi.]

(Bening) (Bening) (Bening) (Bening) Super Cepat GX 200+

Lempar koin hingga hasilnya sisi belakang. Kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 40 untuk tiap lemparan dengan hasil sisi depan. [Pemain hanya dapat menggunakan 1 kali serangan GX dalam sebuah permainan.]

D-07. Tipe ●

- ◆ Tipe (Warna) Pokémon ataupun Energi. Tipe yang tertulis pada kalimat penjelasan kartu merujuk pada tipe Pokémon atau Energi.

Contoh 1) Serangan “Beling Es” (Snover AS3a 033/183)

Jika Pokémon Bertarung lawan adalah Pokémon tipe (Petarung), kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 40.

Contoh 2) Energi Unite Daun Api Air (AS4a 178/178)

Kartu ini berlaku sebagai 1 Energi dengan 3 tipe yaitu (Daun) , (Api) , dan (Air) saat dikenakan pada Pokémon.

Jika tidak dikenakan pada Pokémon, kartu ini berfungsi sebagai 1 Energi (Bening).

D-08. Energi semua tipe

- ◆ Energi yang memiliki tipe (Daun) (Api) (Air) (Listrik) (Psychic) (Petarung) (Kegelapan) (Logam) (Peri) (Bening).

Contoh 1) Energi Pelangi (AS1b 150/150)

Saat mengenakan kartu ini dari Kartu Pegangan kepada Pokémon, Pokémon tersebut dikenakan 1 Token Kerusakan. Kartu ini berlaku sebagai 1 Energi tipe apapun selama dikenakan pada Pokémon. Jika tidak dikenakan pada Pokémon, kartu ini berlaku sebagai 1 Energi (Bening).

FAQ) Serangan "Pembebasan Energi" (Togedemaru AS1b 124/150)

Buang semua Energi (Listrik) pada Pokémon ini, lalu memberikan kerusakan sejumlah 30 untuk tiap kartu yang dibuang.

Energi yang berlaku sebagai Energi tipe apapun selalu berlaku sebagai semua tipe dan tidak dapat dipilih hanya berlaku sebagai tipe yang diinginkan saja. Oleh karena itu, saat menggunakan serangan "Pembebasan Energi" dengan kalimat penjelasan "Buang semua Energi (Listrik)", Energi yang berlaku sebagai Energi tipe apapun juga dibuang ke Trash.

D-09. Energi yang dibutuhkan untuk menggunakan serangan

- ◆ Energi yang dibutuhkan untuk menggunakan serangan. Merujuk simbol tipe di sebelah kiri nama serangan pada kartu Pokémon.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan "Serangan Tanpa Senjata" (Slowking AS1b 017/150)

Jika pemain tidak memiliki Kartu Pegangan, serangan ini dapat dilakukan meskipun Energi yang dibutuhkan tidak mencukupi.

D-10. Energi yang dibutuhkan untuk Mundur

- ◆ Energi yang dibutuhkan untuk melakukan "Mundur". Energi yang tertulis pada bagian "Mundur" di kanan bawah kartu Pokémon. "Mundur" dapat digunakan dengan membuang jumlah Energi yang tertulis di sini dari Pokémon tersebut ke Trash.

Contoh 1) Altar Rembulan (AS1b 148/150)

Energi yang dibutuhkan untuk mundur setiap Pokémon milik kedua pemain yang dikenakan Energi (Psychic) atau (Kegelapan) akan berkurang 2 Energi.

Contoh 2) Serangan "Hantaman Aqua" (Sharpedo AS2a 104/171)

Kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 20 untuk tiap Energi yang dibutuhkan Pokémon Bertarung lawan untuk melakukan Mundur.

D-11. Bertambah

- ◆ Hal yang ditunjuk menjadi lebih banyak dari angka yang tertulis.

Contoh 1) Ability “Rambut Kusut” (Alolan Dugtrio AS1b 085/150)

Selama ada Pokémon ini di Arena, jumlah Energi yang dibutuhkan Pokémon Bertarung lawan untuk Mundur akan bertambah 1 Energi.

Contoh 2) Ability “Membran Lengket” (Goomy AS3b 126/183)

Selama Pokémon ini adalah Pokémon Bertarung, Energi yang dibutuhkan semua Pokémon lawan untuk melakukan serangan bertambah sejumlah 1 Energi (Bening).

- ◆ Apabila ada beberapa efek yang tertulis “Bertambah” yang berjalan, jumlahkan semua efek tersebut. Contohnya, bila ada 2 efek “Energi yang dibutuhkan untuk “Mundur” bertambah 1”, maka Energi yang dibutuhkan untuk “Mundur” menjadi bertambah 2.

FAQ) Ability “Tubuh Konduktif” (Beldum AS4b 107/178)

Selama Pokémon ini adalah Pokémon Bertarung sendiri, Energi yang dibutuhkan Pokémon ini untuk Mundur berkurang 1 untuk tiap Beldum yang ada di Cadangan sendiri.

Bila pada kartu yang sama efek “Bertambah” atau “Berkurang” berjalan bersamaan, hitung masing-masing. Apabila Ability “Rambut Kusut” dan “Tubuh Konduktif” masing-masing berjalan 1 dalam waktu yang bersamaan, Energi yang dibutuhkan untuk “Mundur” tidak berubah.

D-12. Berkurang

- ◆ Hal yang ditunjuk menjadi lebih sedikit dari angka yang tertulis.

Contoh 1) Gunung Petir◇ (AS4a 176/178)

Semua Energi yang dibutuhkan untuk serangan Pokémon tipe (Listrik) kedua pemain berkurang 1 Energi (Listrik).

Kartu Stadium ini tidak terpengaruh efek kartu Item dan Supporter kedua pemain yang digunakan dari kartu Pegangan selama ada di Arena.

Contoh 2) Ability “Tubuh Konduktif” (Beldum AS4b 107/178)

Selama Pokémon ini adalah Pokémon Bertarung sendiri, Energi yang dibutuhkan Pokémon ini untuk Mundur berkurang 1 untuk tiap Beldum yang ada di Cadangan sendiri.

- ◆ Apabila ada beberapa efek yang tertulis “Berkurang” yang berjalan, jumlahkan semua efek tersebut. Contohnya, bila ada 2 efek “Energi yang dibutuhkan untuk “Mundur” berkurang 1”, maka Energi yang dibutuhkan untuk “Mundur” menjadi berkurang 2.

FAQ) Ability “Tubuh Konduktif” (Beldum AS4b 107/178)

Selama Pokémon ini adalah Pokémon Bertarung sendiri, Energi yang dibutuhkan Pokémon ini untuk Mundur berkurang 1 untuk tiap Beldum yang ada di Cadangan sendiri.

Bila pada kartu yang sama efek “Bertambah” atau “Berkurang” berjalan bersamaan, hitung masing-masing. Apabila Ability “Rambut Kusut” dan “Tubuh Konduktif” masing-masing berjalan 1 dalam waktu yang bersamaan, Energi yang dibutuhkan untuk “Mundur” tidak berubah.

D-13. Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)

- ◆ Hal yang ditunjuk dianggap tidak ada.
- ◆ Terbagi menjadi 2 jenis, efek Energi yang dibutuhkan menjadi tidak ada dan efek peraturan menjadi tidak ada.

- Efek Energi yang dibutuhkan menjadi tidak ada

Contoh 1) Ability “Motor Roto” (Rotom AS3b 023/183)

Jika ada 9 atau lebih kartu Pokémon Tool di Trash sendiri, Pokémon ini tidak memerlukan Energi untuk melakukan serangan.

- ◆ Bila pada kartu yang sama, efek “Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)” dan “D-11 Bertambah (D-12 Berkurang)” berjalan bersamaan, efek “Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)” memiliki prioritas dan efek selain itu hilang.

Contoh 2) Ability “Unit Gyro” (Silvally GX AS2a 151/171)

Selama ada Pokémon ini di Arena, semua Pokémon Basic sendiri tidak membutuhkan Energi untuk melakukan Mundur.

FAQ 1) Ability “Rambut Kusut” (Alolan Dugtrio AS1b 085/150)

Selama ada Pokémon ini di Arena, jumlah Energi yang dibutuhkan Pokémon Bertarung lawan untuk Mundur akan bertambah 1 Energi.

Bila pada kartu yang sama, efek “Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)” dan “Bertambah” berjalan bersamaan, efek “Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)” memiliki prioritas. Apabila Ability “Rambut Kusut” dan “Unit Gyro” berjalan bersamaan, Energi yang dibutuhkan untuk “Mundur” menjadi tidak ada (Tidak membutuhkan Energi untuk Mundur).

FAQ 2) Ability “Tubuh Konduktif” (Beldum AS4b 107/178)

Selama Pokémon ini adalah Pokémon Bertarung sendiri, Energi yang dibutuhkan Pokémon ini untuk Mundur berkurang 1 untuk tiap Beldum yang ada di Cadangan sendiri.

Bila pada kartu yang sama, efek “Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)” dan “Berkurang” berjalan bersamaan, efek “Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)” memiliki prioritas. Apabila Ability “Tubuh Konduktif” dan “Unit Gyro” berjalan bersamaan, Energi yang dibutuhkan untuk “Mundur” menjadi tidak ada (Tidak membutuhkan Energi untuk Mundur).

FAQ 3) Ability “Membran Lengket” (Goomy AS3b 126/183)

Selama Pokémon ini adalah Pokémon Bertarung, Energi yang dibutuhkan semua Pokémon lawan untuk melakukan serangan bertambah sejumlah 1 Energi (Bening).

Bila pada kartu yang sama, efek “Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)” dan “Bertambah” berjalan bersamaan, efek “Menjadi tidak memiliki (tidak membutuhkan)” memiliki prioritas. Apabila Ability “Motor Roto” dan “Membran Lengket” berjalan bersamaan, Energi yang dibutuhkan untuk menggunakan serangan menjadi tidak ada (Tidak membutuhkan Energi untuk menggunakan serangan).

- Efek peraturan menjadi tidak ada

Contoh 3) Asuransi Kelemahan (AS1a 141/150)

Pokémon yang mengenakan kartu ini menjadi tidak memiliki Kelemahan.

Contoh 4) Ability “Kekuatan Alkimia” (Alolan Muk AS2b 065/171)

Selama ada Pokémon ini di Arena, semua Pokémon Basic kedua pemain yang ada di Arena, Kartu Pegangan dan Trash menjadi tidak memiliki Ability

Contoh 5) Stadium “Lab Lysandra” (AS4b 177/178)

Semua Pokémon Tool milik kedua pemain di Arena tidak memiliki efek.

FAQ 4) Serangan “Peringatan Jahat” (Weavile AS4a 113/178)

Serangan ini memberikan kerusakan sejumlah 50 untuk tiap Pokémon yang memiliki Ability yang ada di Arena lawan.

Saat ada Pokémon lain yang memiliki Ability di Arena lawan dan terdapat juga Alolan Muk dengan Ability “Kekuatan Alkimia” yang sedang berjalan, apabila menggunakan serangan “Peringatan Jahat” dari Weavile sendiri, karena Ability lain menjadi hilang akibat efek “Kekuatan Alkimia”, kerusakan yang diberikan hanya 50 kerusakan dari “Kekuatan Alkimia” saja.

D-14. Penuh

- ◆ Kondisi di mana Pokémon tidak memiliki 1 pun Token Kerusakan. Apabila terdapat perbedaan sisa HP Pokémon dengan HP maksimal Pokémon, kondisi tersebut tidak dianggap penuh.

Contoh 1) Ability “Kukuh” (Donphan AS3a 105/183)

Jika Pokémon ini akan KO akibat kerusakan dari serangan saat HP Pokémon ini penuh, Pokémon ini tidak KO dan menetap di Arena dengan HP sejumlah 10.

D-15. HP maksimal

- ◆ Angka yang tertulis pada HP Pokémon yang berada di Arena.

Contoh 1) Ability “Sinar Matahari” (Solrock AS4a 077/178)

Selama ada Pokémon ini di Arena, HP maksimal dari Lunatone yang ada di Arena sendiri menjadi 130.

Contoh 2) Dumbbell Binaraga (AS1b 142/150)

HP maksimal Pokémon Stage 1 yang dikenakan Kartu ini akan bertambah sejumlah 40.

- ◆ Efek kartu yang menambahkan atau mengurangi HP maksimal hanya berlaku pada Pokémon yang berada di Arena.

D-16. Sisa HP

- ◆ Angka HP maksimal Pokémon yang berada di Arena setelah dikurangi kerusakan yang diterima.

Contoh 1) Last Chance Potion (AS4a 156/178)

Pulihkan 120 HP dari 1 Pokémon yang memiliki sisa HP 30 atau kurang.

Contoh 2) Ability “Kukuh” (Donphan AS3a 105/183)

Jika Pokémon ini akan KO akibat kerusakan dari serangan saat HP Pokémon ini penuh, Pokémon ini tidak KO dan menetap di Arena dengan HP sejumlah 10.

D-17. Untuk tiap Kartu Point yang telah diambil

- ◆ Jumlah lembar yang diambil dari Kartu Point yang diletakkan pada saat persiapan bermain.

Contoh 1) Serangan GX “Pesona Kecantikan GX” (Pheromosa GX AS2a 045/171)

Serangan ini memberikan kerusakan sejumlah 50 untuk tiap Kartu Point yang sudah diambil lawan. [Pemain hanya dapat menggunakan 1 kali serangan GX dalam sebuah permainan.]

- ◆ Saat mereferensi Kartu Point, pada permainan dengan Deck 60 lembar, hitung jumlah yang telah diambil dari 6 lembar. Pada permainan dengan Deck 30 lembar, hitung jumlah yang telah diambil dari 3 lembar.

E. Kalimat Penjelasan Lainnya

E-01. Pada giliran lawan berikutnya

- ◆ Merujuk pada giliran lawan berikutnya setelah giliran serangan yang tertulis kalimat penjelasan ini. Pokémon Check tidak termasuk. Hal yang tertulis setelah kalimat penjelasan ini, berjalan selama periode ini.

Contoh 1) Serangan “Gerakan Cepat” (Noibat AS2a 142/171)

Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, Pokémon ini tidak menerima kerusakan ataupun efek dari serangan lawan pada giliran lawan berikutnya.

Contoh 2) Serangan “Bear Hug” (Bewear AS1b 130/150)

Pada giliran lawan berikutnya, Pokémon yang menerima serangan ini tidak bisa Mundur.

E-02. Pada giliran sendiri berikutnya

- ◆ Merujuk pada giliran sendiri berikutnya setelah giliran serangan yang tertulis kalimat penjelasan ini. Pokémon Check tidak termasuk. Hal yang tertulis setelah kalimat penjelasan ini, berjalan selama periode ini.

Contoh 1) Serangan “Badai Salju Pembakar” (Lapras GX AS1a 076/150)

Pada giliran sendiri berikutnya, Pokémon ini tidak bisa melakukan serangan.

E-03. Saat menerima kerusakan akibat serangan

- ◆ Merujuk pada kondisi menerima 10 kerusakan atau lebih dari serangan. Apabila saat perhitungan kerusakan, kerusakan yang diberikan adalah 0 atau lebih kecil, tidak termasuk menerima kerusakan.
- ◆ Efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini, termasuk dalam 6. Efek yang berjalan ketika Pokémon lawan menerima kerusakan, dan berjalan setelah kerusakan dari serangan dan efek diterima.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Jebakan Cangkang” (Turtonator GX AS1a 056/150)

Pada giliran lawan berikutnya, jika Pokémon ini menerima kerusakan (dalam kondisi KO sekalipun) akibat serangan Pokémon lawan, letakkan 8 Token Kerusakan pada Pokémon yang melakukan serangan.

Contoh 2) Duri Beracun(AS2b 162/171)

Jika Pokémon yang dikenakan kartu ini adalah Pokémon Bertarung sendiri dan menerima kerusakan akibat serangan Pokémon lawan, ubah kondisi Pokémon yang melakukan serangan menjadi Racun.

- ◆ Apabila menerima kerusakan melebihi sisa HP, Pokémon “KO” setelah efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini dijalankan.
- ◆ Apabila 6. Efek yang berjalan ketika Pokémon lawan menerima kerusakan beberapa kartu berjalan pada saat yang bersamaan, pemain pemilik Pokémon yang menerima serangan dapat memilih urutan menjalankan efek yang berjalan sesukanya.

E-04. Saat “KO”

- ◆ Merujuk pada situasi jumlah Token Kerusakan yang diletakkan pada Pokémon melebihi sisa HP Pokémon tersebut dan Pokémon tersebut “KO”.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Jeroan Keluar” (Pyukumuku AS1a 095/150)

Jika Pokémon ini adalah Pokémon Bertarung dan KO akibat kerusakan dari serangan Pokémon lawan, berikan 6 Token Kerusakan pada Pokémon yang melakukan serangan.

Contoh 2) Baton Harapan(AS1a 142/150)

Jika Pokémon yang dikenakan kartu ini KO di Arena Bertarung akibat kerusakan dari serangan lawan, pindahkan paling banyak 3 Energi Dasar yang dikenakan pada Pokémon tersebut ke Pokémon Cadangan sendiri.

- ◆ Efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini, berjalan saat poin 2 dari Langkah-langkah proses KO sebelum Pokémon tersebut dibuang ke Trash dalam proses proses KO. Setelah efek dijalankan, Pokémon yang “KO” dibuang ke Trash.
- ◆ Apabila beberapa Pokémon “KO” bersamaan dan beberapa efek yang berjalan pada poin 2 dari Langkah-langkah proses KO berjalan bersamaan, pemilik Pokémon yang “KO” dapat memilih urutan menjalankan efek yang berjalan sesukanya. Setelah semua efek dijalankan, semua Pokémon yang “KO” dibuang ke Trash bersamaan.

E-05. Saat memasukkan kartu ini dari Kartu Pegangan untuk melakukan evolusi

- ◆ Merujuk pada “Masukkan Pokémon dari Kartu Pegangan untuk melakukan evolusi” yang dapat dilakukan pada giliran sendiri. Terutama tertulis pada kalimat penjelasan Ability.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Kehormatan Ratu” (Tsareena AS1a 030/150)

Dapat digunakan 1 kali saat mengeluarkan kartu ini dari Kartu Pegangan untuk berevolusi pada giliran sendiri. Lihat Kartu Pegangan lawan dan buang salah satu kartunya ke Trash.

Contoh 2) Ability “Berburu Harta” (Herdier AS2b 141/171)

Dapat digunakan 1 kali saat memainkan kartu ini dari Kartu Pegangan untuk berevolusi pada giliran sendiri. Tambahkan 1 kartu Item dari Trash sendiri ke Kartu Pegangan setelah memperlihatkannya ke lawan.

- ◆ Efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini, hanya berjalan saat memasukkan kartu dari Kartu Pegangan untuk melakukan evolusi. Ability yang tertulis “Dapat digunakan 1 kali saat melakukan evolusi”, apabila setelah melakukan evolusi pemain melakukan hal lain terlebih dahulu, Ability tersebut menjadi tidak dapat digunakan lagi.

FAQ) Permen Langka (SMA 045/059)

Pilih 1 Pokémon Basic sendiri yang ada di Arena untuk berevolusi menjadi Pokémon Stage 2 yang sesuai dan ada dalam Kartu Pegangan. (Tidak dapat digunakan pada giliran sendiri yang pertama atau untuk Pokémon Basic yang baru dimainkan pada giliran ini.)

Menggunakan efek “Permen Langka” dan melakukan evolusi pada Pokémon “Stage 2” yang memiliki Ability dengan kalimat penjelasan ini sekalipun, tetap dianggap melakukan evolusi dengan memasukkan kartu dari Kartu Pegangan, dan Ability yang tertulis kalimat penjelasan ini dapat digunakan.

E-06. Saat memasukkan kartu ini dari Kartu Pegangan ke Cadangan

- ◆ Merujuk pada saat menjalankan “Memasukkan “Pokémon Basic” dari Kartu Pegangan ke Cadangan” pada giliran sendiri. Terutama tertulis pada kalimat penjelasan Ability.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Sentuhan Ajaib” (Tapu Lele GX AS1b 038/150)

Dapat digunakan 1 kali pada giliran sendiri saat menggunakan kartu ini sebagai Pokémon Cadangan dari Kartu Pegangan. Pilih 1 kartu Supporter dari Deck sendiri, tunjukkan ke lawan, dan masukkan ke Kartu Pegangan. Kemudian, kocok Deck.

- ◆ Efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini, hanya berjalan saat memasukkan kartu dari Kartu Pegangan ke Cadangan. Ability yang tertulis “Dapat digunakan 1 kali saat dimasukkan ke Cadangan”, apabila setelah memasukkan ke Cadangan pemain melakukan hal lain terlebih dahulu, Ability tersebut menjadi tidak dapat digunakan lagi.

E-07. Tiap kali mengenakan Energi

- ◆ Merujuk pada saat Pokémon mengenakan Energi dengan “Kenakan Energi dari Kartu Pegangan pada Pokémon” yang dapat dilakukan pada giliran sendiri maupun saat mengenakan Energi pada Pokémon menggunakan efek kartu.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Kantuk Mutlak” (Komala AS1b 131/150)

Selama Pokémon ini menjadi Pokémon Bertarung sendiri, setiap menaruh Energi dari Kartu Pegangan kepada Pokémon ini, ubah Pokémon ini ke kondisi Tidur.

Contoh 2) Ability “Kutukan Menggerogot” (Gengar AS1b 011/150)

Selama ada Pokémon ini di Arena, setiap pemain lawan menaruh Energi dari Kartu Pegangan kepada Pokémon, tambahkan 2 Token Kerusakan kepada Pokémon tersebut.

- ◆ Efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini, hanya berjalan saat mengenakan Energi dari Kartu Pegangan. Ability yang tertulis “Dapat digunakan 1 kali saat mengenakan Energi”, apabila setelah mengenakan Energi pemain melakukan hal lain terlebih dahulu, Ability tersebut menjadi tidak dapat digunakan lagi.
- ◆ Saat beberapa efek yang berjalan setiap mengenakan Energi berjalan bersamaan, pemilik Pokémon yang mengalami efek tersebut dapat memilih urutan menjalankan efek yang berjalan.

FAQ 1) Energi Bening Ganda (AS1a 150/150)

Kartu ini berlaku sebagai 2 Energi (Bening).

Saat mengenakan Energi Bening Ganda dari Kartu Pegangan, efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan “tiap kali mengenakan Energi” hanya berjalan 1 kali. Energi dihitung dikenakan 1 kali untuk 1 lembar yang dikenakan.

FAQ 2) Serangan “Bantuan Panas” (Darmanitan AS4b 031/178)

Kenakan paling banyak 3 kartu Energi (Api) dari Kartu Pegangan sendiri pada Pokémon sendiri sesukanya.

Pada saat mengenakan beberapa lembar Energi pada 1 kali giliran, efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan berjalan untuk tiap lembar yang dikenakan. Saat mengenakan beberapa lembar Energi sekaligus dengan serangan “Bantuan Panas”, lakukan efek Ability “Kutukan Menggerogot” sesuai jumlah lembar yang dikenakan.

E-08. Tiap kali melakukan Pokémon Check

- ◆ Hal yang berjalan setiap memasuki Pokémon Check. Efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini, dianggap sebagai efek Ability maupun Trainer yang berjalan saat Pokémon Check dan dijalankan tiap kali melakukan Pokémon Check.

Contoh 1) Kuil Penghukuman (AS3b 179/183)

Letakkan 1 Token Kerusakan ke semua Pokémon GX dan EX kedua pemain tiap kali melakukan Pokémon Check.

Contoh 2) Ability “Spora Panik” (Parasect AC3a 011/204)

Selama ada Pokémon ini di Arena, kenakan 2 Token Kerusakan pada Pokémon lawan yang mengalami kondisi Pusing tiap kali melakukan Pokémon Check.

- ◆ Saat beberapa efek yang berjalan setiap memasuki Pokémon Check berjalan bersamaan, pemilik Pokémon yang mengalami efek tersebut dapat memilih urutan menjalankan efek yang berjalan.

E-09. Sebelum memberikan kerusakan

- ◆ Hal yang terlebih dahulu dilakukan saat menggunakan serangan. Efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini berjalan pada poin 3 Langkah-langkah menggunakan serangan,

Contoh 1) Serangan “Bom Labu” (Gourgeist AS2b 081/171)

Sebelum memberikan kerusakan, buang sesukanya Pokémon Tool yang ada di Arena sendiri ke Trash, Kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 40 untuk tiap kartu yang dibuang.

Contoh 2) Serangan “Taring Obsidian” (Krookodile AS1b 081/150)

Buang Pokémon Tool pada Pokémon Bertarung lawan ke Trash sebelum memberikan kerusakan.

E-10. Pemain dapat

- ◆ Pemain yang menggunakan kartu yang tertulis kalimat penjelasan ini, dapat memilih apakah ingin menjalankan efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini.

Contoh 1) Serangan “Serangan Mundur” (Umbreon GX AS1b 075/150)

Pemain dapat menukar Pokémon ini dengan Pokémon Cadangan.

Contoh 2) Serangan “Superpower” (Bewear AS1b 130/150)

Pemain dapat menambahkan kerusakan sejumlah 40. Jika dilakukan, Pokémon ini akan menerima kerusakan sejumlah 20.

- ◆ Apabila kalimat penjelasan di belakang “Pemain dapat...” tidak terpenuhi, efek yang tertulis setelah “Jika dilakukan” tidak dapat dijalankan.

E-11. Jika ada...yang KO pada giliran lawan sebelum ini

- ◆ Mengecek apakah Pokémon yang dimaksud “KO” pada giliran lawan sebelum ini. Apabila “KO”, perhitungan kerusakan maupun efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini berjalan.

Contoh 1) Serangan “Unggul Kembali” (Shaymin AS2a 025/171)

Jika ada Pokémon sendiri yang KO akibat kerusakan dari serangan pada giliran lawan sebelum ini, kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 90.

- ◆ Meskipun ada beberapa Pokémon yang “KO” pada giliran lawan sebelum ini, perhitungan kerusakan maupun efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini hanya berjalan 1 kali.

- ◆ Kalimat penjelasan ini bukan efek serangan. Efek tetap berjalan meski Pokémon yang tertulis pada kalimat penjelasan ini Mundur ke Cadangan maupun pergi dari Arena. Selain itu, meski Pokémon yang “KO” kembali ke Arena, efek tetap berjalan.

E-12. (Ability ini) dapat digunakan • kali ...

- ◆ Ability yang ditunjuk dapat digunakan sesuai jumlah yang ditentukan.

Contoh 1) Ability “Transfer Psikis” (Lunala GX AS2b 100/171)

Dapat digunakan sesukanya saat giliran sendiri. Pindahkan 1 Energi (Psychic) yang dikenakan pada Pokémon di Arena sendiri ke Pokémon sendiri lainnya.

Contoh 2) Ability “Panah Bulu” (Decidueye GX AS2a 039/171)

Dapat digunakan 1 kali saat giliran sendiri. Letakkan 2 Token Kerusakan pada 1 Pokémon lawan.

- ◆ Tertulis pada Ability yang digunakan dengan cara dinyatakan. Apabila tidak ada instruksi khusus, dapat digunakan oleh Pokémon yang dikeluarkan di Arena sendiri.
- ◆ Apabila tertulis “Dapat digunakan 1 kali pada giliran sendiri”, setiap giliran sendiri dapat digunakan 1 kali. Apabila terdapat beberapa Pokémon yang memiliki Ability dengan nama yang sama, masing-masing Pokémon tersebut dapat menggunakannya 1 kali.
- ◆ Apabila Pokémon yang memiliki Ability yang hanya dapat digunakan 1 kali setiap giliran pergi dari Arena dan dimasukkan kembali, Pokémon tersebut dianggap Pokémon yang berbeda dan dapat menggunakan Ability tersebut lagi.

E-13. Selama Pokémon ini ada

- ◆ Ability yang berjalan selama Pokémon yang dimaksud ada di Arena.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Duri Beracun” (Toxapex AS2b 084/171)

Selama ada Pokémon ini di Arena, setiap Pokémon Bertarung lawan melakukan Mundur, ubah kondisi Pokémon Bertarung lawan yang baru menjadi Racun.

Contoh 2) Ability “Pola Pengintimidasi” (Arbok AS1b 004/150)

Selama Pokémon ini menjadi Pokémon Bertarung sendiri, jumlah kerusakan dari serangan Pokémon Bertarung lawan berkurang 30.

- ◆ Ability yang memiliki kalimat penjelasan ini hanya berjalan selama Pokémon dimasukkan di Arena.
- ◆ Ada juga kondisi di mana Pokémon harus berada di Arena Bertarung atau Cadangan.

E-14. Setelah digunakan, Ability dengan nama yang sama tidak dapat digunakan pada giliran ini

- ◆ Setelah menggunakan Ability yang ditunjuk, Ability dengan nama yang sama tidak dapat digunakan lagi pada giliran tersebut.
- ◆ Apabila pada Arena sendiri terdapat Ability dengan nama yang sama yang memiliki kalimat penjelasan ini, hanya salah satu yang dapat digunakan.
- ◆ Meskipun Pokémon yang menggunakan Ability dengan kalimat penjelasan ini pergi dari Arena, Pokémon lain tidak dapat menggunakan Ability dengan nama yang sama pada giliran yang sama.

E-15. Efek ini tidak berlaku kelipatan meskipun ada Pokémon lain yang memiliki Ability yang sama

- ◆ Meski ada beberapa Pokémon yang memiliki Ability sama yang ditunjuk, efek Ability tersebut tidak berlaku kelipatan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Totem Hutan” (Venusaur AS1a 003/150)

Selama ada Pokémon ini di Arena, Energi Dasar (Daun) yang dikenakan kepada semua Pokémon sendiri di Arena berlaku sebagai 2 Energi (Daun). Efek ini tidak berlaku kelipatan jika ada Pokémon lain yang memiliki Ability yang sama.

- ◆ Meskipun ada 2 atau lebih Pokémon dengan kalimat penjelasan ini di Arena, efek yang dialami hanya 1 saja.

E-16. Jumlah Token Kerusakan yang diletakkan akibat kondisi Racun menjadi (ini adalah) ●

- ◆ Memberikan efek “Racun” yang berbeda dari biasanya. Token Kerusakan yang diletakkan akibat “Racun” pada saat Pokémon Check menjadi lebih banyak.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Racun Tiga Kali Lipat” (Crobat AS1b 015/150)

Mengubah kondisi Pokémon Bertarung lawan menjadi Racun. Banyak Token Kerusakan yang dikenakan akibat kondisi Racun ini adalah 3.

- ◆ “Racun” ini dapat dipulihkan dengan cara yang sama dengan “Racun” biasa. Selain itu, jika Pokémon yang mengalami kondisi “Racun” khusus ini diubah kondisinya menjadi “Racun” biasa, ganti kondisi “Racun” dengan kondisi paling baru.

E-17. Dapat digunakan 1 kali pada giliran sendiri saat kartu ini ada di ●●

- ◆ Merujuk pada kondisi di mana syarat menggunakan Ability harus berada di lokasi selain Arena.

Contoh 1) Ability “Lewati Gunung” (Trumbeak AS4a 149/178)

Dapat digunakan 1 kali pada giliran sendiri saat kartu ini ada di Kartu Pegangan sendiri. Perhatikan ke lawan, buang kartu ini ke Lost Zone. Lihat 1 kartu paling atas Deck lawan, lalu kembalikan. Jika kartu tersebut adalah kartu Supporter, pemain dapat membuang kartu tersebut ke Lost Zone. Jika lawan tidak memiliki kartu di Deck, pemain tidak dapat menggunakan Ability ini.

Contoh 2) Ability “Bangkit Kembali” (Darkrai G X AS1b 078/150)

Dapat digunakan 1 kali saat giliran sendiri (sebelum menyerang) dan hanya jika kartu ini ada di Trash. Letakkan kartu ini sebagai Pokémon Cadangan. Kemudian, pasang 1 Energi (Kegelapan) dari Trash kepada Pokémon ini.

- ◆ Ability yang dapat digunakan saat berada di Kartu Pegangan atau Trash. Tidak dapat digunakan saat dimasukkan di Arena, hanya dapat digunakan saat berada di lokasi yang diinstruksikan.
- ◆ Apabila tertulis “Dapat digunakan 1 kali pada giliran sendiri”. maka dapat digunakan 1 kali pada setiap giliran sendiri. Selain itu, apabila terdapat beberapa lembar kartu dengan Ability yang sama, masing-masing dapat menggunakannya 1 kali.
- ◆ Apabila Pokémon yang menggunakan Ability pergi dari lokasi yang diinstruksikan dan Kembali ke lokasi tersebut, Pokémon tersebut dianggap Pokémon yang berbeda dan dapat menggunakan Ability tersebut lagi.

E-18. Kemudian, kocok Deck

- ◆ Hal yang dilakukan setelah melihat Deck dan mengembalikannya.

Contoh 1) Serangan “Vivid Charge” (Bruxish AS1b 096/150)

Tambahkan paling banyak 3 Energi Dasar dari Deck ke Kartu Pegangan setelah memperlihatkannya ke pemain lawan. Kemudian, kocok Deck.

Contoh 2) Ability “Serangan Kuat” (Vikavolt AS1a 119/150)

Dapat digunakan 1 kali saat giliran sendiri. Taruh sesukanya masing-masing 1 Energi (Daun) dan (Listrik) dari Deck sendiri ke Pokémon sendiri. Kemudian, kocok Deck.

- ◆ Setelah melihat Deck dengan efek kartu dan mengembalikan Deck tersebut, kocok Deck sampai urutan kartu dalam Deck tidak diketahui. Meskipun kartu yang ditunjuk dengan efek “Tambahkan ●● dari Deck ke Kartu Pegangan” tidak ada sekalipun, Deck harus dikocok setelah melihat isi Deck.

E-19. Lakukan ●●. Setelah itu, ▲▲

- ◆ Setelah menjalan kalimat bagian awal, lakukan hal yang tertulis di kalimat bagian belakang.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Ombak Mundur” (Lapras V SC1b 067/153)

Pilih 1 lembar Energi (Air) dari Kartu Pegangan sendiri, lalu kenakan pada Pokémon ini. Setelah itu, tukar Pokémon ini dengan Pokémon Cadangan.

Contoh 2) Ability “Penukar” (Zoroark GX AS2a 113/171)

Dapat digunakan 1 kali saat giliran sendiri. Buang 1 Kartu Pegangan sendiri ke Trash. Kemudian, ambil 2 kartu dari atas Deck.

Contoh 3) Serangan “Tamparan Bangun” (Poliwrath AS1a 065/150)

Kerusakan yang diberikan bertambah 80 jika Pokémon Bertarung lawan sedang mengalami kondisi khusus. Kemudian, semua kondisi khusus Pokémon Bertarung lawan pulih.

- ◆ Pada seri sebelumnya, kalimat penjelasan ini menggunakan kata “kemudian”, agar lebih mudah dimengerti, selanjutnya kalimat penjelasan ini menggunakan kata “setelah itu”.
- ◆ Meski hanya dapat melakukan 1 hal saja yang tertulis pada kalimat bagian awal, lakukan semua hal setelah bagian “Setelah itu”. Apabila tidak dapat memenuhi hal yang tertulis pada kalimat bagian awal, hal setelah bagian “Setelah itu” tidak dapat dijalankan.

FAQ) Obat Luka Maksimum (AS2a 158/171)

HP 1 Pokémon sendiri pulih secara penuh. Kemudian, buang semua Energi yang dikenakan pada Pokémon tersebut ke Trash.

Meskipun tidak dapat menjalankan semua hal yang tertulis pada “Setelah itu”, bagian awal kalimat tetap dijalankan. Karena itu, “Obat Luka Maksimum” dapat digunakan pada Pokémon yang tidak mengenakan Energi dan HP pulih secara penuh.

E-20. Pada akhir giliran

- ◆ Waktu setelah proses serangan atau mengakhiri giliran dan sebelum memasuki Pokémon Check. Pokémon Check tidak termasuk dalam kalimat ini.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh) Serangan “Pertanda Malapetaka” (Absol AS2a 105/171)

Kembalikan semua Energi yang dikenakan pada Pokémon ini ke Kartu Pegangan. Di akhir giliran pemain lawan berikutnya, Pokémon yang menerima serangan ini akan KO.

- ◆ Apabila ada beberapa efek yang berjalan pada akhir giliran, pemilik kartu yang menerima efek tersebut dapat menentukan urutan efek yang berjalan.

E-21. Hingga akhir giliran sendiri berikutnya

- ◆ Efek yang berjalan sampai giliran sendiri berikutnya setelah menggunakan serangan, Trainer, Ability, dan semacamnya tersebut selesai.
- ◆ Efek juga berjalan pada saat Pokémon Check.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Mata Membingungkan” (Meowstic AC3a 092/205)

Kelemahan Pokémon yang menerima serangan ini menjadi tipe (Psychic) sampai akhir giliran sendiri berikutnya.
[Kelemahan tetap x2.]

E-22. Hingga akhir giliran lawan berikutnya

- ◆ Efek yang berjalan sampai giliran lawan berikutnya setelah menggunakan serangan, Trainer, Ability, dan semacamnya tersebut selesai.
- ◆ Efek juga berjalan pada saat Pokémon Check.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Kuda-kuda” (Lucario AS1b 053/150)

Dapat digunakan 1 kali saat mengeluarkan kartu ini dari Kartu Pegangan untuk berevolusi pada giliran sendiri. Pokémon ini tidak menerima kerusakan ataupun efek dari serangan Pokémon lawan sampai giliran lawan berikutnya berakhir.

E-23. Jika Pokémon ini berevolusi dari ●● pada giliran ini

- ◆ Mengecek apakah Pokémon yang menggunakan serangan yang tertulis kalimat penjelasan ini berevolusi pada giliran menggunakan serangan ini. Apabila iya, jalankan perhitungan kerusakan maupun efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini.

Contoh 1) Serangan “Menusuk Tiba-Tiba” (Beedrill AS2a 006/171)

Jika Pokémon ini berevolusi dari Kakuna pada giliran ini, ubah kondisi Pokémon Bertarung lawan menjadi Racun dan Lumpuh.

Contoh 2) Serangan “Menyerbu” (Zebstrika AS3b 025/183)

Jika Pokémon ini berevolusi dari Blitzle pada giliran ini, kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 90.

FAQ) Serangan GX “Pemalsu GX” (Zoroark GX AS2a 113/171)

Pilih 1 serangan yang dimiliki Pokémon di Arena lawan. Lakukan serangan tersebut sebagai serangan ini. [Pemain hanya dapat menggunakan 1 kali serangan GX dalam sebuah permainan.]

Meskipun Zoroark GX yang baru berevolusi dari Zorua menggunakan Serangan GX “Pemalsu GX” dan memilih serangan Beedrill “Menusuk Tiba-Tiba”, karena Zoroark GX tidak berevolusi dari Kakuna, kondisi Pokémon Bertarung lawan tidak menjadi “Racun” dan “Lumpuh”.

- ◆ “Evolusi” bukan efek. Meskipun Pokémon yang tertulis kalimat ini Mundur ke Cadangan karena efek Trainer atau Ability, efek ini tetap berjalan.

E-24. Jika Pokémon ini dimasukkan dari Cadangan ke Arena Bertarung pada giliran ini

- ◆ Mengecek apakah Pokémon yang menggunakan serangan yang tertulis kalimat penjelasan ini masuk ke Arena Bertarung dari Cadangan pada giliran menggunakan serangan ini. Cara masuk ke Arena Bertarung, mencangkum Trainer, Ability ataupun Mundur. Apabila masuk ke Arena Bertarung dari Cadangan, jalankan perhitungan kerusakan maupun efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Serangan Kejutan” (Crobat AS1b 015/150)

Jika Pokémon ini pindah dari Cadangan menjadi Pokémon Bertarung pada giliran ini, jumlah kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 60.

- ◆ “Masuk ke Arena Bertarung dari Cadangan” yang dimaksud kalimat penjelasan ini bukan efek serangan. Meskipun berulang kali masuk ke Arena Bertarung dengan efek Trainer atau Ability, perhitungan kerusakan maupun efek di belakang kalimat penjelasan ini hanya berjalan 1 kali.

E-25. Jika kartu Supporter telah dimainkan dari Kartu Pegangan pada giliran ini

- ◆ Mengecek apakah “Menggunakan kartu Supporter dari Kartu Pegangan” dilakukan pada giliran menggunakan serangan ini. Apabila kartu Supporter telah digunakan, jalankan perhitungan kerusakan maupun efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Bilah Perasa” (Virizion GX AS3a 036/183)

Jika pemain sendiri menggunakan kartu Supporter dari Kartu Pegangan pada giliran ini, kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 80.

- ◆ “Menggunakan kartu Supporter dari Kartu Pegangan” pada kalimat penjelasan ini bukan efek. Meskipun Pokémon yang tertulis kalimat ini Mundur ke Cadangan atau meninggalkan Arena, kondisi ini tetap berlaku. Selain itu, meski kartu Supporter yang digunakan dipindahkan dari Trash sekali pun, tetap berlaku.

E-26. Jika HP Pokémon ini telah dipulihkan pada giliran ini

- ◆ Mengecek apakah Pokémon yang menggunakan serangan yang tertulis kalimat penjelasan ini HP-nya dipulihkan 10 atau lebih pada giliran menggunakan serangan ini. Apabila iya, jalankan perhitungan kerusakan maupun efek yang tertulis di belakang kalimat penjelasan ini.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Cambuk Berat” (Tangrowth AS3a 005/183)

Jika HP Pokémon ini pulih pada giliran ini, kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 130.

- ◆ “Dipulihkan” yang dimaksud kalimat penjelasan ini bukan efek serangan. Meskipun HP Pokémon dipulihkan beberapa kali sekalipun, perhitungan kerusakan maupun efek di belakang kalimat penjelasan ini hanya berjalan 1 kali. Selain itu, meski Pokémon tersebut Mundur ke Cadangan, dipulihkan di Cadangan lalu kembali ke Arena Bertarung, efek tetap berjalan.

E-27. Serangan ini juga dapat digunakan pada ●●

- ◆ Meskipun menurut peraturan. Pokémon tidak dapat menggunakan serangan, apabila memenuhi persyaratan yang diinstruksikan maka serangan dapat digunakan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Serangan “Serbuan Cepat” (Pheromosa GX AS2a 045/171)

Walaupun pemain mendapat giliran lebih dahulu, pemain dapat menggunakan serangan ini pada giliran pertamanya.

- ◆ Meskipun bukan situasi yang diinstruksikan, apabila menurut peraturan serangan dapat digunakan, serangan yang tertulis kalimat penjelasan ini dapat digunakan.

E-28. Jumlah Token Kerusakan yang diletakkan akibat kondisi Luka Bakar menjadi (ini adalah) ●

- ◆ Memberikan efek “Luka Bakar” yang berbeda dari biasanya. Token Kerusakan yang diletakkan akibat “Luka Bakar” pada saat Pokémon Check menjadi sesuai yang tertulis pada kalimat penjelasan.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Petarung Membara” (Infernape AS4b 026/178)

Selama ada Pokémon ini di Arena, jumlah Token Kerusakan yang diletakkan pada Pokémon lawan yang mengalami Luka Bakar menjadi 6.

FAQ) Apabila terdapat beberapa efek yang memiliki kalimat penjelasan ini, pilih satu di antaranya yang memiliki angka terbesar.

Meskipun ada 2 Infernape yang memiliki Ability “Petarung Membara” di Arena, Ability ini tidak berlaku kelipatan, dan Token Kerusakan yang diletakkan pada Pokémon Bertarung lawan karena “Luka Bakar” pada saat Pokémon Check menjadi 6.

E-29. ●● tidak menerima efek ▲▲ yang dimainkan dari Kartu Pegangan

- ◆ Kartu yang mengalami efek ini, selama berada di Arena, tidak dapat menerima efek kartu yang digunakan dari Kartu Pegangan.
- ◆ Kartu yang mengalami efek ini tidak dapat menerima efek kartu, tetapi kartu-kartu tersebut tetap dapat dimainkan. Pada kondisi tersebut, tidak ada yang terjadi selain membuang kartu tersebut ke Trash.
- ◆ Hal yang sama juga diterapkan untuk kalimat penjelasan serupa di seri sebelumnya yang menggunakan kalimat berbeda.

Contoh 1) Ability “Melemahkan Semangat” (Galvantula AS4a 057/178)

Pokémon ini tidak menerima efek dari kartu Item atau kartu Supporter yang digunakan dari Kartu Pegangan lawan.

Contoh 2) Pabrik Membara ◇(AS4b 176/178)

Setiap giliran sendiri kedua pemain dapat membuang 1 Energi (Api) dari Kartu Pegangan ke Trash. Jika dilakukan, pemain tersebut kemudian mengambil 3 kartu dari atas Deck.

Selama Kartu Stadium ini ada di Arena, kartu ini tidak terpengaruh efek dari kartu Item atau Supporter yang digunakan dari Kartu Pegangan kedua pemain.

FAQ 1) Guzma (AS1a 145/150)

Pilih 1 Pokémon Cadangan lawan dan tukar dengan Pokémon Bertarung lawan. Kemudian tukar Pokémon Bertarung sendiri dengan Pokémon Cadangan sendiri.

Meskipun Pokémon Cadangan lawan hanya Galvantula dengan Ability “Melemahkan Semangat” saja, pemain dapat menggunakan Supporter “Guzma”. Pada kondisi tersebut, Pokémon lawan tidak dapat ditukar dan efek setelahnya pun tidak dijalankan, tetapi “Guzma” dianggap sudah digunakan dan dibuang ke Trash.

FAQ 2) Field Blower (AS1D 123/140)

Buang paling banyak 2 kartu Pokémon Tool atau Stadium yang ada di Arena ke Trash.

Meskipun “Pokémon Tool” maupun “Stadium” yang ada di Arena hanya “Pabrik Membara ◇” saja, Item “Field Blower” tetap dapat digunakan. Pada kondisi tersebut, “Pabrik Membara ◇” tidak dibuang ke Trash, tetapi “Field Blower” dianggap sudah digunakan dan dibuang ke Trash.

FAQ 3) Tali Penyelamat (AS2a 152/171)

Kedua pemain menukar masing-masing Pokémon Bertarung sendiri dengan salah satu Pokémon Cadangan sendiri. (Pemain lawan menukar Pokémon terlebih dahulu. Pemain yang tidak memiliki Pokémon Cadangan tidak menukar Pokémon.)

Meskipun Pokémon Cadangan lawan hanya Galvantula dengan Ability “Melemahkan Semangat” saja, pemain dapat menggunakan Item “Tali Penyelamat” dan menukar Pokémon Bertarung lawan. Hal ini disebabkan karena target efek “Tali Penyelamat” adalah Pokémon Bertarung.