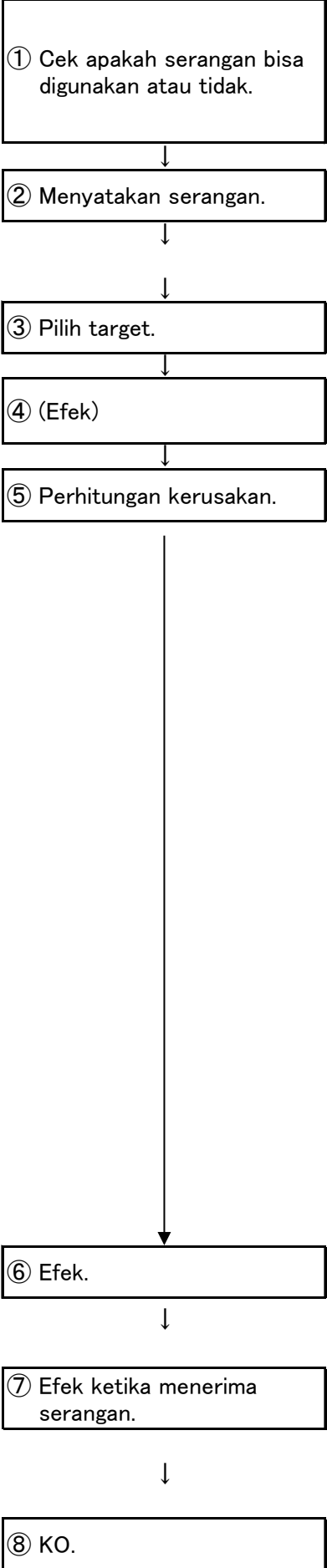


Aliran Jalannya Serangan



- Apakah Pokémon mengenakan Energi yang dibutuhkan untuk menggunakan serangan?
 - Apakah mengalami efek seperti "Pada giliran lawan berikutnya, Pokémon yang menerima serangan ini tidak dapat menggunakan serangan." dan lainnya atau tidak.

Nyatakan serangan Pokémon yang ada di Arena Bertarung.

(*) Tentukan akibat kondisi Pusing dan lainnya dengan melempar koin.

Jika serangan yang digunakan dapat memilih target, pilih serangan akan digunakan pada Pokémon mana yang ada di Arena lawan.

(Khusus jika ada perintah "Sebelum memberikan kerusakan", jalankan efek sebelum memberikan kerusakan.)

⇔ 1. Perhitungan dasar

"Lempar koin 1 kali. Jika hasilnya sisi depan, kerusakan yang diberikan bertambah sejumlah 10." dan lainnya.

Jika hingga perhitungan ini, jumlah kerusakan 0 atau kurang, akhiri perhitungan kerusakan di sini.

2. Perhitungan efek yang mengubah jumlah kerusakan yang sedang dialami Pokémon yang menggunakan serangan

"Pada giliran ini, kerusakan akibat serangan yang digunakan Pokémon sendiri kepada Pokémon Bertarung lawan bertambah sejumlah 30." dan lainnya.

Jika hingga perhitungan ini, jumlah kerusakan 0 atau kurang, akhiri perhitungan kerusakan di sini.

3. Perhitungan Kelemahan
↓
4. Perhitungan Resistansi
↓
5. Perhitungan efek yang mengubah jumlah kerusakan yang sedang dialami Pokémon yang menerima serangan
"Pada giliran lawan berikutnya, kerusakan akibat serangan yang diterima Pokémon ini berkurang sejumlah 30." dan lainnya.
↓
☆ Jumlah kerusakan akhir ☆

Jalankan efek yang tertulis pada kalimat penjelasan serangan.

(*) "Letakkan n Token Kerusakan" adalah efek.

Jalankan efek yang berjalan ketika menerima serangan, yang sedang dialami Pokémon yang menerima serangan.

"Saat Pokémon ini menerima kerusakan akibat serangan Pokémon lawan di Arena Bertarung, letakkan 3 Token Kerusakan pada Pokémon yang telah menggunakan serangan." dan lainnya.

Semua Pokémon yang saat proses ① s.d. ⑦ sisa HP-nya menjadi 0 atau kurang, KO secara bersamaan.

Proses KO

① Cek sisa HP.

Cek Pokémon mana yang sisa HP-nya menjadi 0 atau kurang.



② Proses Item, Ability, dan lainnya.

Proses efek yang berjalan saat Pokémon KO.



③ Buang ke Trash.

Buang secara bersamaan semua Pokémon kedua pemain yang tidak memiliki sisa HP ke Trash.



④ Ambil Kartu Point.

Jika Pokémon kedua pemain KO, pemain giliran berikutnya mengambil Kartu Point lebih dahulu.



⑤ Masukkan Pokémon dari Cadangan.

Jika Pokémon kedua pemain KO, pemain giliran berikutnya mengambil Kartu Point lebih dahulu.



⑥ Selesai.

Jika proses KO dilakukan setelah menggunakan serangan, maka giliran pemain berakhir.
Jika proses KO dilakukan saat Pokémon Check, maka Pokémon Check berakhir.

(* KO saat Pokémon Check dilakukan dengan cara setelah semua pengecekan yang dapat dilakukan oleh kedua pemain selesai, semua Pokémon yang sisa HP-nya 0 atau kurang KO.