



monsta GALAXY CARD™



MONSTA GALAXY CARD RULEBOOK
LAST UPDATE NOVEMBER 2025

ISI KANDUNGAN

JOM MAIN MONSTA GALAXY CARD!	3
JENIS-JENIS KAD	4
Pengenalan Kepada Jenis Kad	4
Kad Osom	4
Kad Sokongan & Kad Sokongan Kekal	6
HP Marker	7
ARENA GALAXY CARD	8
Kenali Arena Pertarungan	8
CARA BERMAIN	9
Penyediaan Dek	9
Langkah Permainan	10
Langkah 1 : Permulaan Permainan	10
Langkah 2 : Letak HP Marker	11
Langkah 3 : Periksa Efek Kad	11
Turutan Efek Kad di Zon Aktif	12
Langkah 4 : Penentuan Osom	17
Langkah 5 : Pengiraan Kad	17
Langkah 6 : Kad Sokongan & Kad Sokongan Kekal	18
Langkah 7 : Pengasingan Kad	20
Langkah 8 : Ambil Kad Baru	20
Langkah 9 : Tiada Kad di Zon Aktif	21
SOALAN-SOALAN LAZIM (FAQ)	22

KUASA DI TANGANMU

JOM MAIN MONSTA GALAXY CARD!

Monsta Galaxy Card ialah permainan kad yang menarik dan kompetitif, direka khas untuk peminat siri popular BoBoiBoy, Mechamato dan Papa Pipi. Permainan ini menggabungkan elemen strategi, kreativiti dan matematik, sekaligus menyediakan cara yang menyenangkan dan interaktif untuk pemain membina dek kad yang hebat dan bersaing antara satu sama lain.



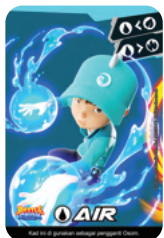
JENIS-JENIS KAD

Pengenalan Kepada Jenis Kad

Bagi menewaskan pihak lawan, pemain perlu meletakkan kad di Zon Aktif, mengaktifkan efek kad tersebut, dan seterusnya melancarkan serangan menggunakan Kad Osom. Untuk membina sebuah Dek yang berkesan, pemain disarankan untuk memahami terlebih dahulu jenis-jenis kad yang terdapat dalam permainan Monsta Galaxy Card.

Kad Osom

Kad Osom digunakan untuk melancarkan serangan terhadap pihak lawan. Pemain perlu meletakkan Kad Osom secara tertutup di Zon Osom, dan membukanya secara serentak bersama pihak lawan. Pemain yang memenangi Osom dalam pusingan tersebut akan melancarkan serangan dan menolak jumlah HP pihak lawan.



Kad Osom Air
Kad Osom Air mengalahkan Kad Osom Api, manakala Kad Osom Daun mengalahkan Kad Osom Air.

VS :
 VS :



Kad Osom Api
Kad Osom Api mengalahkan Kad Osom Daun, manakala Kad Osom Air mengalahkan Kad Osom Api.

VS :
 VS :



Kad Osom Daun
Kad Osom Daun mengalahkan Kad Osom Air, manakala Kad Osom Api mengalahkan Kad Osom Daun.

VS :
 VS :

Bahagian-Bahagian Kad



2 Jenis Kad Di Zon Aktif

Terdapat 2 jenis kad yang boleh diletakkan di Zon Aktif. Kad biasa dan kad bersyarat.



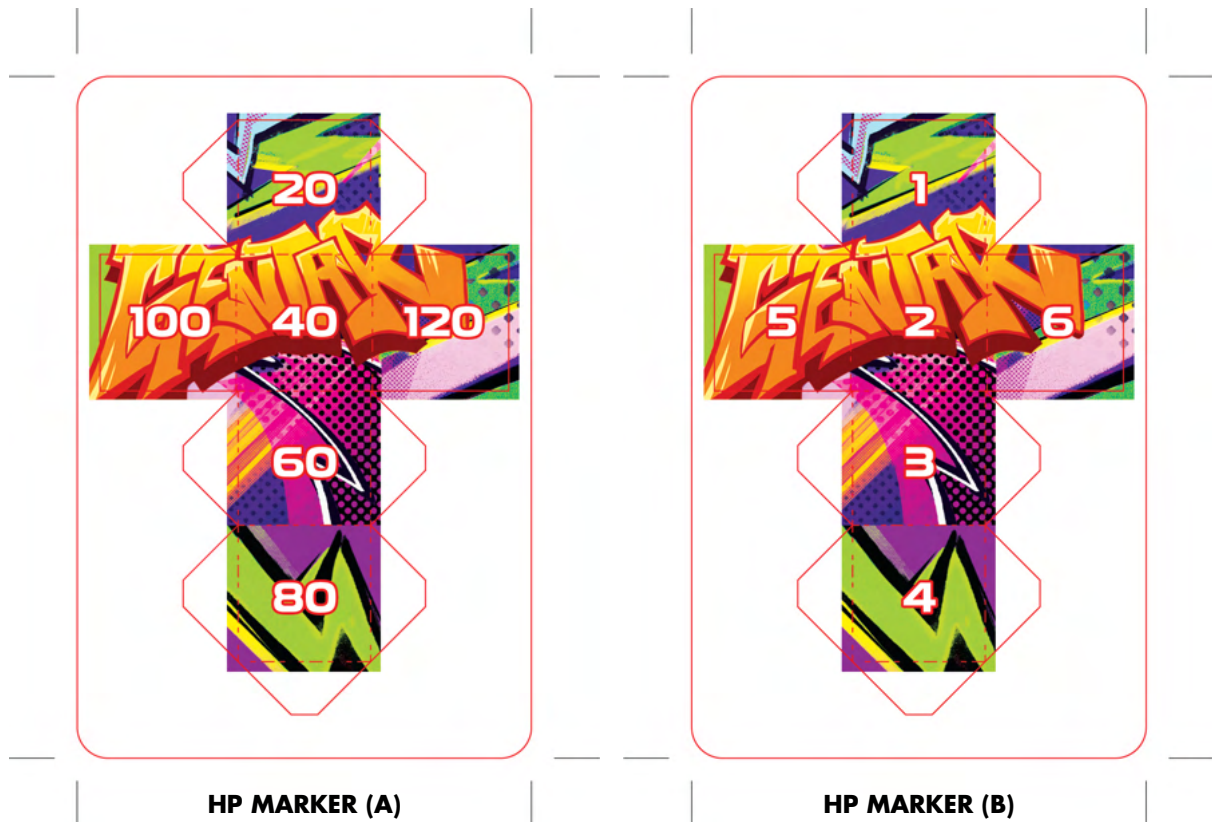
Kad Sokongan & Kad Sokongan Kekal

Kad Sokongan merupakan kad yang digunakan selepas pemain melaksanakan Osom pertama. Sekiranya pihak lawan masih belum ditewaskan, pemain boleh menggunakan Kad Sokongan untuk mengaktifkan efek baharu. Terdapat dua jenis Kad Sokongan, iaitu Kad Sokongan Biasa dan Kad Sokongan Kekal, yang mempunyai syarat penggunaan tertentu.



HP Marker

Kad HP Marker ialah kad yang boleh dibentuk menjadi dadu dan digunakan untuk menandakan nilai HP (Health Points) atau menentukan jumlah Osom yang perlu dilakukan. Terdapat dua jenis HP Marker yang boleh digunakan oleh pemain, iaitu HP Marker A dan HP Marker B.



HP Marker A mengandungi angka daripada 20 hingga 120 dan digunakan untuk menandakan nilai HP sesuatu kad. Pemain boleh meletakkan HP Marker di atas kad berdasarkan jumlah HP kad tersebut. Sekiranya nilai HP melebihi 120, pemain boleh menggunakan dua HP Marker sebagai tambahan.

HP Marker B pula digunakan untuk menunjukkan jumlah Osom yang perlu dilakukan oleh pihak lawan. Sekiranya pemain mengetahui jumlah Osom yang diperlukan untuk mengalahkan pihak lawan dalam sesuatu pusingan, HP Marker B boleh digunakan sebagai penanda visual bagi membantu pihak lawan memahami jumlah Osom yang diperlukan.

ARENA GALAXY CARD

Kenali Arena Pertarungan Monsta Galaxy Card

Sebelum memulakan pertarungan Monsta Galaxy Card, pemain perlu terlebih dahulu memahami zon-zon utama yang terdapat di Arena Galaxy Card. Setiap zon mempunyai fungsi tertentu yang akan mempengaruhi strategi permainan dan perlawanan.

ZON AKTIF

Zon Aktif ialah ruangan utama untuk meletakkan kad yang akan digunakan dalam pertarungan menentang pihak lawan. Pada setiap pusingan, pemain wajib meletakkan satu kad di Zon Aktif. Kad Bersyarat hanya boleh diletakkan di Zon Aktif sekiranya syarat penggunaannya telah dipenuhi. Sekiranya pemain gagal meletakkan kad di Zon Aktif, perlawanan ditamatkan dan kemenangan diberikan kepada pihak lawan.

ZON MENANG

Setiap kali pemain berjaya menewaskan kad pihak lawan, kad tersebut akan dipindahkan dari Zon Aktif ke Zon Menang. Pemain pertama yang berjaya mengumpul lima (5) kad di Zon Menang akan diisytiharkan sebagai pemenang.

ZON KALAH

Zon Kalah ialah ruangan yang digunakan untuk meletakkan kad yang telah ditawarkan dalam perlawanan. Kad yang berada di Zon Aktif yang kehabisan HP perlu dipindahkan ke Zon Kalah.

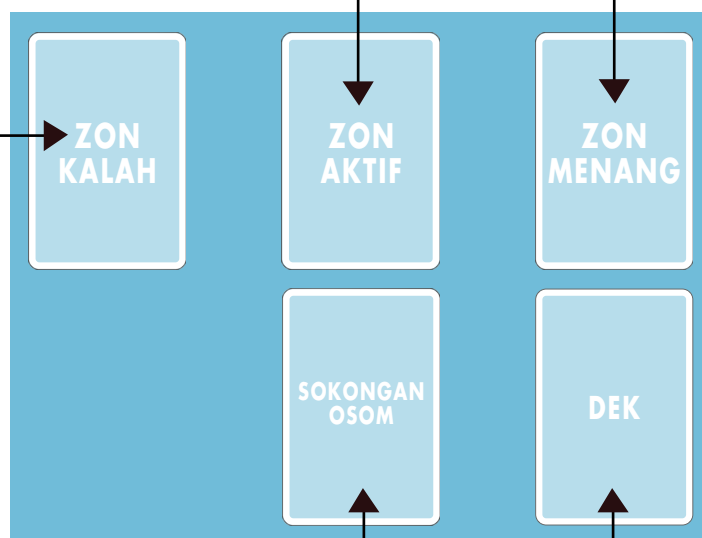
Zon ini turut berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan Kad Sokongan dan Kad Sokongan Kekal selepas efeknya telah diaktifkan dan tidak lagi digunakan dalam permainan.

ZON SOKONGAN / OSOM

Zon Sokongan dan Zon Osom mempunyai dua fungsi utama yang berbeza:

Zon Osom – Zon ini digunakan sebagai tempat untuk meletakkan Kad Osom bagi tujuan melancarkan serangan. Pemain akan meletakkan Kad Osom secara terbalik di zon ini dan membukanya secara serentak bersama pihak lawan. Pemain yang memenangi Osom tersebut akan melancarkan serangan dan mengurangkan nilai HP kad lawan di Zon Aktif.

Zon Kad Sokongan – Zon ini turut digunakan untuk meletakkan Kad Sokongan atau Kad Sokongan Kekal. Kad Sokongan akan diletakkan di zon ini untuk mengaktifkan efek tambahan. Setelah efek kad tersebut dilaksanakan, kad akan dipindahkan ke Zon Kalah.



DEK

Setiap pemain mesti menyediakan sebuah Dek yang mengandungi 30 keping kad. Tiga (3) Kad Osom tidak termasuk dalam jumlah ini dan perlu disediakan secara berasingan. Pemain tidak dibenarkan memasukkan lebih daripada satu salinan kad yang sama dalam Dek. Kad yang mempunyai nama dan efek yang sama tetapi berasal daripada pek yang berbeza adalah dibenarkan.

CARA BERMAIN

Penyediaan Dek

Jumlah Kad:

Setiap pemain perlu membina satu Dek yang mengandungi 30 kad + 3 kad Osom

Peraturan Kad:

Kad yang sama tidak boleh diulang dalam satu Dek. Kad yang mempunyai nama dan efek yang sama tetapi berasal daripada pek yang berbeza dibenarkan untuk digunakan dalam Dek yang sama.



Contoh situasi: Kad Kelkatoa Cyclone Fury dan Kad Kelkatoa Choki-Choki boleh dimasukkan ke dalam Dek yang sama kerana kedua-duanya berasal daripada pek yang berbeza

Susun Atur Ruang Permainan

Ruang permainan di hadapan setiap pemain terbahagi kepada 5 zon utama:



Zon Dek : Tempat letak kad yang mengandungi 30 kad. (Tidak termasuk kad Osom)

Zon Aktif : Tempat letak kad utama untuk menyerang.

Zon Osom / Sokongan : Ruang untuk meletakkan Kad Osom dan Kad Sokongan / Kad Sokongan (Kekal).

Zon Menang : Ruang khas untuk meletakkan kad yang menang.

Zon Kalah : Ruang khas untuk meletakkan kad yang telah tewas dan Kad Sokongan yang sudah digunakan.

Simbol Penting

ATK: Serangan.

HP: Nyawa.

Ruangan Efek: Syarat khas yang mengubah situasi permainan (contoh: menambah HP, mengurangi ATK, atau menukar kad).

Ikon Efek: Menunjukkan turutan atau urutan aktivasi sesuatu efek.



Langkah Permainan

Langkah 1: Permulaan Perlawanan

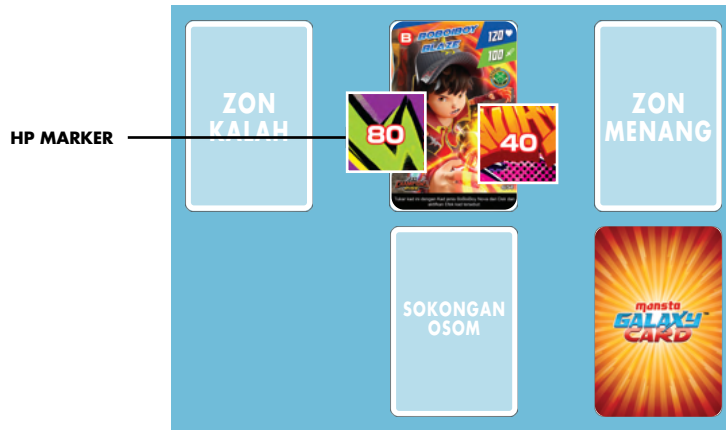
1. Kocok Dek, ambil 3 kad paling atas dari Dek dan letakkan di tangan.
2. Kedua-dua pemain mesti meletakkan 1 kad di Zon Aktif secara tertutup dan buka secara serentak.

Nota Penting : Kad yang diletakkan di Zon Aktif tidak boleh mempunyai syarat penggunaan yang belum dipenuhi. Contoh: Kad BoBoiBoy Frostfire tidak boleh diletakkan di Zon Aktif jika syaratnya (pernah menggunakan kad BoBoiBoy Ais dan BoBoiBoy Blaze) tidak dipenuhi.



Langkah 2: Letakkan HP Marker

1. Letakkan HP Marker di atas kad di Zon Aktif.
2. Setiap kali kad diserang, nilai HP akan berkurang mengikut jumlah ATK pihak lawan.



Langkah 3: Periksa Efek Kad

1. Jika kad mempunyai Efek, aktifkan efek tersebut mengikut giliran. (Rujuk muka surat 12 untuk panduan pengaktifan efek)
2. Jika tiada efek, teruskan ke **Langkah 4**. (Sila rujuk muka surat 13)
3. Kenal pasti waktu efek tersebut akan digunakan.



Contoh: Adudu (Automatik Menang Jika ada 4 Kad di Zon Kalah)
Efek ini akan aktif sebelum osom pertama dilakukan.



Contoh: Yaya (Automatik menang jika seri dalam osom)
Efek ini akan aktif ketika Osom pertama.

Turutan Efek Kad Di Zon Aktif Menggunakan Ikon Efek



EFEK TIDAK BERKESAN / SEDUT EFEK

Efek yang menjadikan kad tidak berkesan atau membatalkan efek kad lawan diberi keutamaan pertama.



EFEK PADA DIRI SENDIRI

Kad yang memberi efek kepada diri sendiri



EFEK PADA PIHAK LAWAN

Efek yang dikenakan kepada pihak lawan hanya diaktifkan selepas efek lain selesai.

Contoh Situasi :

PEMAIN B

HP MARKER (80 + 100 : 180)

EFEK 03

EFEK PADA PIHAK LAWAN

PEMAIN A

HP MARKER (40)

EFEK 02

EFEK PADA DIRI SENDIRI

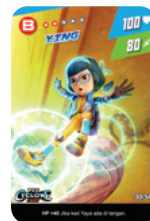
Tukar kad ini dengan kad lawan di Zon Aktif.

Pemain A: Meletakkan kad Kelkatoa dengan efek, "Tukar kad ini dengan kad lawan di Zon Aktif."

Pemain B: Meletakkan kad Tumbosaurus Rex dengan efek, "Gantikan kad di Zon Aktif pihak lawan dengan salah satu kad di Zon Kalah secara rawak."

Dalam situasi ini, efek Kelkatoa diberikan keutamaan kerana kesannya tertumpu kepada diri sendiri. Sekiranya sesuatu kad dikeluarkan daripada Zon Aktif sebelum sempat mengaktifkan efeknya, maka efek tersebut dianggap terbatal dan tidak akan dijalankan.

Contoh Situasi Dengan Kad Berbeza :



**EFEK PADA DIRI SENDIRI
SEBELUM PERTUKARAN**

Pemain A: Meletakkan kad Kelkatoa dengan efek, "Tukar kad ini dengan kad lawan di Zon Aktif."

Pemain B: Meletakkan kad Ying dengan efek, "HP +40 Jika kad Yaya ada di tangan."

Dalam situasi ini, kedua-dua efek akan diaktifkan dan diberi keutamaan secara berasingan. Sekiranya **Pemain B** memiliki Kad Yaya di tangan, efek Kad Yaya akan menaikkan HP Kad Ying kepada 140. Oleh kerana efek Kad Ying tertumpu kepada dirinya sendiri, efek tersebut tetap akan berjalan. Selepas itu, **Pemain A** boleh menukar Kad Kelkatoa miliknya dengan Kad Ying yang kini mempunyai nilai HP baharu.

Rujukan Ikon Efek

Ikon Efek diperkenalkan buat pertama kali dalam Pek Champions Rise pada tahun 2025. Bagi memudahkan pemain menggunakan kad daripada pek-pek terdahulu, rujukan ikon ini disediakan supaya pemain dapat mengenal pasti ikon efek yang sepadan dengan kad sebelum keluaran Pek Champions Rise.

Pek Cyclone Fury (Jun 2024)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Ying	2	10	General Karumbang	2	19	Mecha Probe	2	28	Yaya	2	37	Ying	2	46	Kapal Angkasa Qually	2
2	Fang & Gopal	2	11	Maharaja Reramos	2	20	Jeneral Muskida	3	29	Alpha Tumbosaur	2	38	Tok Aba	3	47	Biji Benih Oakuat	2
3	Yaya	3	12	Jeneral Muskida	3	21	Adu Du	3	30	Ying	2	39	Qually	3	48	Rama-Rama Maripos	3
4	Jeneral Cikala	2	13	Kuputeri	2	22	BoboiBoy Beliung	3	31	Probe	2	40	Probe & OchoBot	2	49	Kunci Rahsia Istana Kuputeri	2
5	BoBoiBoy	2	14	BoBoiBoy Beliung	3	23	Lampobot	2	32	BoboiBoy Sori	1	41	BoBoiBoy	2	50	Jam Tangan BoBoiBoy	2
6	Jeneral Sibella	2	15	Maripos	2	24	Maharaja Reramos	2	33	Fang	1	42	Fang	3	51	Kipas Kuputeri	3
7	BoboiBoy Taufan	2	16	BoBoiBoy Supra	2	25	BoboiBoy Angin	2	34	Gopal	2	43	Yaya	2	52	Kepak Beliung	2
8	BoboiBoy Gempa	1	17	Kelkatoa	3	26	BoboiBoy Daun	2	35	PasuBot	2	44	Adu Du	3	53	Tomyam Sakti	2
9	BoboiBoy Duri	3	18	BoBoiBoy Halilintar	1	27	BoboiBoy Api	2	36	Adu Du	2	45	Gopal	3	54	Kipas Libas	2

No	Nama Kad	Efek
14	BoBoiBoy Beliung (AR)	3
14	BoBoiBoy Beliung (SR)	2

Ultimate Celebrations Starter Deck (Jun 2024)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Fang	3	10	MechaMato	2	19	BoBoiBoy Solar	1	28	BoBoiBoy Glacier	3
2	Yaya	2	11	Mega Koncho	2	20	OchoBot	2	29	BoBoiBoy Supra	2
3	Gopal	2	12	Deep	2	21	BoBoiBoy Duri	2	30	BoBoiBoy FrostFire	2
4	Pian	3	13	Tok Aba	3	22	BoBoiBoy Blaze	2			
5	Maskmana	3	14	OchoBot	2	23	BoBoiBoy	2			
6	Sumorai	2	15	Ying	1	24	BoBoiBoy Gempa	1			
7	Adu du & Probe	3	16	Mara	3	25	BoBoiBoy Ais	3			
8	Papa, Mama Pipi	2	17	Mechabot	2	26	BoBoiBoy Halilintar	3			
9	BoBoiBoy	2	18	Aba	2	27	BoBoiBoy Taufan	2			

Pek Techno Breaker (Disember 2024)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Boboiboy Solar	2	10	Ying	1	19	Maskmara	1	28	Ochobot	3	37	Boboiboy Gempa	1	46	Influenzo	3
2	Cocoonbot	2	11	Yaya	3	20	Maskchachix	3	29	Jobot	2	38	Rosaksa	2	47	Mami Balut	2
3	Boboiboy Duri	2	12	Fang	2	21	Trocket & Switcho	2	30	Probe	2	39	Boboiboy Halilintar	3	48	Tokang	3
4	Boboiboy Blaze	2	13	Gopal	2	22	Vending Bros	2	31	Boboiboy Gempa	2	40	Qually	2	49	Api	N/A
5	Maharaja Reramos (Final Form)	1	14	Maripos	2	23	Inkassa	3	32	Boboiboy Gentar	2	41	Boboiboy Gentar	2	50	Daun	N/A
6	Boboiboy Ais	3	15	Papileon	2	24	Rocket Fish	2	33	Boboiboy Halilintar	2	42	Gopal	2	51	Air	N/A
7	Boboiboy Halilintar	2	16	Kuputeri	3	25	Roborigami	2	34	Gopal	2	43	Ochobot	2	52	Hammer Gentar	2
8	Boboiboy Gempa	3	17	Ahmad Sobri	2	26	Konco Rangers	2	35	Adu du	2	44	Adu du	1	53	Chachix	3
9	Boboiboy Taufan	3	18	Papiliam	2	27	Barbaerosak	3	36	Qually	3	45	Probe	2	54	Panah Adu du	1
No	Nama Kad	Efek															
38	Rosaksa(AR)	2															
41	Mecha Gentar(SR)	3															

Elemental Starter Deck (Disember 2024)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	OchoBot	2	10	Panglima Pyrapi	3	19	Retak'ka Beliung	2	28	Hangkasa	2
2	BoBoiBoy Taufan	2	11	Kuputeri	2	20	Retak'ka Gamma	1	29	OchoBot (Rosak)	2
3	BoBoiBoy Blaze	2	12	SinarBot	1	21	Retak'ka Voltra	2	30	Retak'ka Voltra	3
4	BoBoiBoy Gempa	2	13	Retak'ka Gamma	1	22	Retak'ka Balak	2			
5	BoBoiBoy Duri	3	14	King Balakung	2	23	Retak'ka	2			
6	BoBoiBoy Solar	1	15	Hangkasa	2	24	Retak'ka Kristal	2			
7	OchoBot	2	16	Mas Mawais	2	25	Retak'ka Gamma vs Mas Mawais	2			
8	BoBoiBoy Halilintar	3	17	Satriantar	3	26	BoBoiBoy Fusion	2			
9	BoBoiBoy Ais	2	18	Kristal Bot	2	27	Panglima Pyrapi	2			

Pek Heroes Unite (Mac 2025)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Mukalakus	3	10	Champbot	3	19	Gijimo, Cetakbot & Rompakbot	2	28	Panglima Pyrapi	2	37	MYS Kebenaran	2	46	Qually	1
2	Boboibot & Probe	2	11	Rubika	3	20	Kapten Separo	1	29	Kuputeri	2	38	Kapten Kaizo	3	47	Team Bubadibako Forever	3
3	EJOJO	1	12	Payapi	2	21	A.B.A.M	3	30	Satriantar	3	39	Drone Maskmana	2	48	Mecha Probe	2
4	Yaya & Ying	2	13	Rocketfish	2	22	Bad Dudes	2	31	Mas Mawais	3	40	Maskmara	3	49	Boboiboy Gentar	2
5	Boboiboy Kuasa 3 & Ochobot	2	14	Sumorai	2	23	Boboiboy Solar	3	32	Retakka Voltra VS Hang Kasa	2	41	Maskmana	2	50	Boboiboy Beliung	2
6	Fang & Gopal	3	15	Bitbobeep	3	24	Kapten Vargoba	2	33	King Balakung	2	42	Maskchachix	2	51	Boboiboy Sori	1
7	Team Bubadibako	3	16	Mega Koncho	2	25	Laksamana Tarung	2	34	Boboiboy	2	43	Amato	2	52	Ying	3
8	Borara & Klamkabot	1	17	Mechaninja	2	26	Jagara	2	35	Kasa & Retakka	2	44	Projek Maskmana	2	53	Ochobot	2
9	Gerombolan kejahatan	2	18	Janitoor	2	27	Bikembar	2	36	Boboiboy	2	45	Mara & Pian	2	54	Yaya	2
No	Nama Kad	Efek															
43	Mechamato(AR)	2															
5	Boboiboy Kuasa 3 & Ochobot(SR)	3															

Gentar Starter Deck (Mac 2025)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Maskmara	2	10	Ejo Jo	3	19	Ying	3	28	Mara	3
2	Alpha Tumbosaur	2	11	BoBoiBoy Gempa	2	20	Mecha Gentar	2	29	Rosaksa	2
3	Maskmana	2	12	Papa &Pipi	1	21	Yaya	2	30	Mechabot	2
4	MaskChachix	2	13	Mecha Gentar	3	22	Gopal	2			
5	Maharaja Reramos (Final Form)	2	14	BoBoiBoy Halilintar	2	23	BoBoiBoy Gentar	2			
6	Rosaksa(Final Form)	2	15	Mechamato	2	24	Qually	2			
7	Probe	2	16	BoBoiBoy Bot	2	25	Adu du	3			
8	Adu Du	2	17	Qually Bot	3	26	OchoBot	2			
9	Tarian GopalBot	3	18	OchoBot	2	27	Fang	2			

Pek Blazing Frost (Julai 2025)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Kuputeri	3	10	Boboiboy Halilintar	2	19	King Boxell	3	28	Ying	2	37	Boboiboy Halilintar & Duri	3
2	Boboiboy Taufan	3	11	Adu Du & Probe	3	20	Sumorai	3	29	Yaya	3	38	Boboiboy Glacier	2
3	Maharaja Reramos	3	12	Boboiboy Gempa	1	21	Tokang	2	30	Gopal	2	39	Boboiboy Gempa	1
4	Maripos	2	13	Hammer Gentar	3	22	Maskmana & Maskmara	2	31	Boboiboy Blaze	1	40	Boboiboy Solar	2
5	Boboiboy Beliong	2	14	Boboiboy Gentar	2	23	Mechamato	2	32	Panglima Pyrapi VS Mas Mawais	3	41	Boboiboy Sopan	3
6	Jeneral Cikala	2	15	Rosaksa (Final Form)	2	24	Mega Koncho	2	33	Boboiboy Ais	3	42	Boboiboy Taufan	2
7	Yaya & Ying	2	16	Tok Aba	2	25	Chambot	3	34	Qually	2	43	Boboiboy Blaze	3
8	Adu Du	2	17	Kepaku Park	3	26	Chachix	3	35	Fang	2	44	Boboiboy Frostfire	2
9	Gopal & Fang	3	18	Gopal & Qually	2	27	Rocketfish	2	36	Tok Kasa	1	45	Boboiboy Ais	3

No	Nama Kad	Efek
14	Mecha Gentar (AR)	2
41	BoBoiBoy Sopan (SR)	3

Battle Crush Starter Deck (Julai 2025)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Qually	2	10	Papa Zola	3	19	Mas Mawais	3	28	BoBoiBoy Solar	2
2	Fang	2	11	Yaya	3	20	BoBoiBoy Blaze	2	29	BoBoiBoy Sopan	3
3	Ying	3	12	Gopal	2	21	Panglima Pyrapi	2	30	BoBoiBoy Taufan	1
4	BoBoiBoy Air	2	13	Panglima Yanaari	2	22	BoBoiBoy Solar	2			
5	BoBoiBoy Ais	2	14	BoBoiBoy Blaze	3	23	BoBoiBoy Sopan	3			
6	Mas Gardu	2	15	BoBoiBoy Api	1	24	BoBoiBoy Taufan	2			
7	Pahlawan Salju	2	16	Pak Pato	2	25	Mas Gardu	2			
8	Rokiah & Tok Rok	2	17	Roktaroka & Tok Taroka	1	26	BoBoiBoy Ais	3			
9	Adu du	2	18	Tentera Bara	2	27	Panglima Yanaari	2			

Pek Mecha Strike (September 2025)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Pengawal Penjara	1	10	Mega Koncho	2	19	Mechahelicycle	3	28	Quacky	2	37	Chamelia	2	46	Mega Rubika	3
2	Grakakus	2	11	Sumorai	2	20	Cloudiva	3	29	Mega Koncho Rangers Bot	2	38	Mechamato (Mechapengawas Mode)	3	47	Kubiko	1
3	Mechabot (Truth Mode)	3	12	Mega Janitoor	3	21	Cabro & Jetsis	3	30	Tokang	2	39	Dollhouse	1	48	Mega Janitoor	2
4	Bago Go	2	13	Amazeey	3	22	Koncho	3	31	Fulus the first	3	40	Air Hasoot	2	49	Mechadetective	2
5	Mechamato	3	14	Mega Rubika	3	23	King Boxell Dragon	2	32	Mechadino	3	41	Maskmara	2	50	Mechamato & Koncho	1
6	Troket	3	15	Payapi	3	24	Rocketfish	3	33	Mami Balut	2	42	Influenzo	1	51	Mechamato (Chef Mode)	3
7	Datuk Bandar Andy & Tok Sah	2	16	Ninjamera	2	25	Arcada	2	34	Maskmara	2	43	Impostru	2	52	Mechalance	1
8	Maskmana	2	17	Mechatank	2	26	Mechachoochoo	2	35	Maskchachix	2	44	Fanbot	2	53	Pengawal Penjara	2
9	Encik Aman & Aba	2	18	Karok	2	27	Garamsey	3	36	Bubblon	2	45	Toopee	2	54	Mechalaser	1

No	Nama Kad	Efek
5	Mega Mechamato(AR)	2
50	Mecha Mega Koncho(SR)	2

Aero Blade Starter Deck (Oktober 2025)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	BoBoiBoy Halilintar	3	10	Jeneral Sibella	2	19	Rosaksa	1	28	Yaya	3
2	BoBoiBoy solar	3	11	Jeneral Muskida	2	20	Alpha Tumbosaur	2	29	Tok Aba Kokotiam	1
3	BoBoiBoy Duri	3	12	Jeneral Cikala	2	21	Maripos	2	30	Ying	3
4	BoBoiBoy Blaze	1	13	Lambot	3	22	BoBoiBoy Blaze	2			
5	Kuputeri	2	14	Maharaja Reramos (Final Form)	2	23	BoBoiBoy FrostFire	2			
6	BoBoiBoy Ais	3	15	CocoonBot	2	24	BoBoiBoy Ais	3			
7	BoBoiBoy Taufan	2	16	Jeneral Karumbang	2	25	Panglima Yanaari	3			
8	BoBoiBoy	2	17	Maharaja Reramos	2	26	Adu du & Mecha probe	3			
9	BoBoiBoy Gempa	3	18	Kelkatoa	3	27	Mas Gardu	3			

Pek Fiesta (2024 - 2025)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Fang	2	10	Kuputeri	3	19	BoBoiBoy & OchoBot	2	28		
2	Gopal	2	11	Retakka Gamma	1	20	Mechamato	1	29		
3	Papa & Pipi Zola	3	12	Satriantar	3	21	Pipi Zola & Papa Zola	3	30		
4	Maskmana	3	13	Hang Kasa	3	22	Tapops	3	31		
5	Mechamato	2	14	OchoBot	2	23	BoBoiBoy Duri, Ais, Blaze	2	32		
6	Mega Koncho	3	15	BoBoiBoy	2	24	Adu Du & Probe	2	33		
7	Hang Kasa	3	16	Mas Mawais	3	25	Tok Aba Kokotiam	2	34		
8	BoBoiBoy Frostfire	3	17	King Balakung	3	26	Yaya & ying	3	35		
9	Retakka Gamma	1	18	Panglima Pyrapi	1	27	Mara	2	36		

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
4	Maskmana (AR)	3	22	Tapops (AR)	3			
15	BoBoiBoy Supra (SR)	2	27	Maskmara (SR)	2			

Pek Tournament (2024 - 2025)

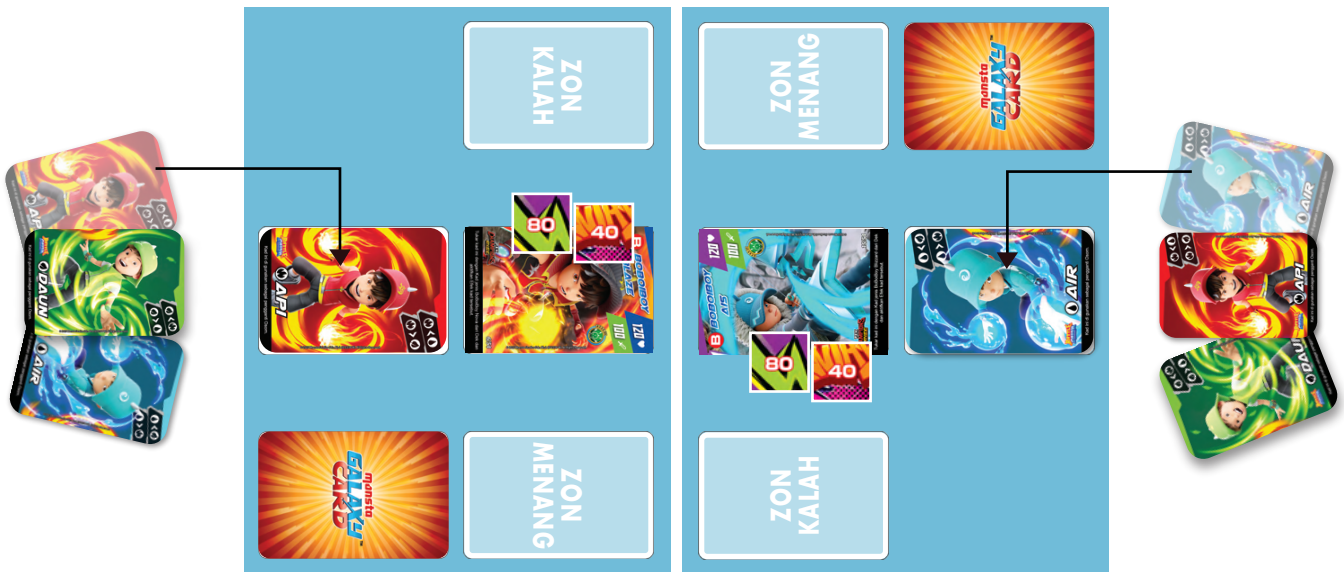
No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Retakka Voltra	3	10	Retakka Gamma (AR)	2
2	Grakakus	2	11	BoBoiBoy Beliung & OchoBot (SR)	3
3	Borara	2			
4	Amato	2			
5	BoBoiBoy & OchoBot	1			
6	Mechabot	2			
7	Ying	3			
8	Fang	1			
9	Yaya	3			

Pek Choki Choki (Malaysia)

No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek	No	Nama Kad	Efek
1	Boboiboy Ais	3	10	Gopal	3	19	Ying	2	28	Kapten Separo	3	37	Motobot	2	46	Boboiboy Beliung	2
2	Boboiboy Blaze	3	11	Hang Kasa	2	20	Borara	3	29	Tumbosaurus Rex	3	38	Ochobot	2			
3	Boboiboy Duri	3	12	Kaizo	3	21	Ejo Jo	3	30	Kapten Besar Vargoba	3	39	Pasubot	2			
4	Boboiboy Gempa	2	13	Kuputeri	2	22	Jokertu	2		Apibot	2	40	Sinarbot	3			
5	Boboiboy Halilintar	3	14	Qually	3	23	Juggernaut	3	32	Armorbot	2	41	Boboiboy Frostfire	3			
6	Boboiboy Solar	2	15	Sai & Shielda	3	24	Kelkatoa	3	33	Bellbot	3	42	Boboiboy Gempa, Taufan & Halilintar	2			
7	Boboiboy	2	16	Laksamana Tarung	3	25	Padu Du	3	34	Cardbot	1	43	Boboiboy Glacier	3			
8	Boboiboy Taufan	2	17	Tok Aba	2	26	Probobo	3	35	Databot	2	44	Boboiboy Sori	1			
9	Fang	3	18	Yaya	2	27	Retakka	1	36	Loopbot	2	45	Boboiboy Supra	3			

Langkah 4: Penentuan Osom

1. Kedua-dua pemain perlu melakukan Osom secara serentak.
2. Ambil tiga (3) Kad Osom yang telah disediakan di luar Dek.
3. Pilih satu (1) Kad Osom untuk diletakkan di Zon Osom secara tertutup.
4. Setelah kedua-dua pemain bersedia, kad dibuka serentak.
5. Pemain yang memenangi Osom akan melancarkan serangan terlebih dahulu dalam pusingan tersebut.



Nota Penting: Kad Osom tidak boleh dimasukkan ke dalam Dek utama. Setiap pemain perlu menyediakan 33 kad secara keseluruhan, iaitu 30 kad untuk Dek dan 3 Kad Osom yang disediakan secara berasingan.

Langkah 5: Pengiraan Kad

1. Nilai ATK pemain yang menang Osom akan mengurangkan HP kad lawan.
2. Ulang Langkah Osom sehingga salah satu kad kehabisan HP terlebih dahulu.



HP Marker BoBoiBoy Blaze menjadi 20 selepas menerima serangan daripada BoBoiBoy Ais yang memberikan 100 mata serangan.

Langkah 6: Kad Sokongan dan Kad Sokongan Kekal

Kad Sokongan

1. Setelah selesai Osom pertama, pemain boleh menambah Kad Sokongan untuk membantu perlawanan. Kad Sokongan boleh digunakan sebelum Osom kedua walaupun kedua-dua pemain seri di Osom pertama.



2. Kad Sokongan boleh mengaktifkan efek baharu sebelum Osom kedua dibuat.
3. Penggunaan Kad Sokongan hendaklah dibuka secara serentak (begitu juga dengan efek selepas itu).
4. Kad Sokongan hanya boleh di batalkan efeknya dengan kad sokongan sahaja.
5. Jika Kad Sokongan tidak memenuhi syarat, kad tersebut **tidak boleh digunakan** dan perlu kekal berada di tangan pemain.
6. Kad Sokongan tidak dibenarkan dialihkan dari Zon Kalah ke Zon Menang. Jika terdapat efek yang memerlukan pemindahan kad ke Zon Menang, hanya kad dengan nilai HP dan ATK sahaja yang dibenarkan.



Contoh Situasi :

Efek Kad BoBoiBoy Beliung (SR) membolehkan pemain mengalihkan satu (1) kad daripada Zon Kalah ke Zon Menang. Sekiranya kad paling atas di Zon Kalah ialah Kad Sokongan, pemain perlu mengambil kad di bawahnya sebagai sasaran untuk dialihkan. Hanya kad yang mempunyai nilai HP dan ATK sahaja yang layak dialihkan daripada Zon Kalah ke Zon Menang melalui efek ini.

Kad Sokongan Kekal

1. Kad Sokongan Kekal berfungsi seperti Kad Sokongan biasa. Tetapi efek Kad Sokongan Kekal dan berterusan sehinggalah pemain menggantikan kad tersebut dengan Kad Sokongan yang baru.
2. Efek Kad Sokongan Kekal tidak boleh ditiru oleh mana-mana kad di Zon Aktif atau dari efek Kad Sokongan.



Contoh Situasi :



Pemain A: Selepas melakukan Osom pertama, **Pemain A** menggunakan Kad Sokongan Kekal BoBoiBoy Halilintar & BoBoiBoy Duri. Efek kad tersebut adalah, "Pihak lawan tidak boleh memindahkan sebarang kad dari Zon Kalah pergi ke Zon Menang / Dek / Tangan pihak lawan."

Pemain B: Apabila Kad Sokongan Kekal digunakan oleh **Pemain A**, efeknya akan kekal aktif walaupun pusingan tersebut telah tamat atau pe. Walaupun kedua-dua pemain meletakkan kad baharu di Zon Aktif, efek Kad Sokongan Kekal masih berjalan. Oleh itu, **Pemain B** tidak boleh menggunakan sebarang kad sokongan yang membolehkan pemindahan kad dari Zon Kalah.



Bagaimana untuk menghilangkan efek Kad Sokongan Kekal?

Pemain A perlu meletakkan Kad sokongan yang baru bagi menghilangkan efek kekal. Dengan meletakkan kad Sokongan Baru, Kad Sokongan Kekal akan beralih ke Zon Kalah.

Kad Sokongan atau efek kad di Zon Aktif **tidak boleh meniru efek Kad Sokongan Kekal**. Dengan erti kata lain, efek Kad Sokongan Kekal **tidak boleh ditiru / disedut / atau dibatalkan oleh efek lain**. Efek Kad Sokongan Kekal hanya boleh dibatalkan oleh pemilik kad tersebut sahaja.

Langkah 7: Pengasingan Kad

1. Kad yang menang akan dipindahkan ke Zon Menang.
2. Kad yang kalah perlu dipindahkan ke Zon Kalah dalam keadaan tertutup (menghadap ke bawah).
3. Kad Sokongan akan dipindahkan ke Zon Kalah selepas digunakan.
4. Kad Sokongan Kekal akan dipindahkan ke Zon Kalah selepas pemilik kad meletakkan kad Sokongan yang baru



Langkah 8: Ambil Kad Baru

1. Untuk memulakan pusingan baru, pemain perlu mengambil kad dari Dek untuk memastikan 3 kad berada di tangan.
2. Jika pemain hanya mempunyai 1 kad di tangan, ambil 2 kad dari Dek.
3. Jika pemain mempunyai lebih dari 3 kad, hanya ambil 1 kad sahaja.
4. **Sekiranya pemain kehabisan kad di Dek**, teruskan permainan seperti biasa. Pemain akan kalah serta merta sekiranya gagal meletakkan kad di Zon Aktif.



Setiap permulaan pusingan, pemain mesti mempunyai sekurang-kurangnya tiga (3) kad di tangan. Tiada had maksimum ditetapkan untuk jumlah kad di tangan. Sekiranya pemain sudah memiliki lebih daripada tiga (3) kad semasa permulaan pusingan, pemain hanya perlu mengambil satu (1) kad sahaja dari Dek.

Langkah 9: Tiada Kad Di Zon Aktif

1. Pada permulaan giliran baru, jika pemain tidak mempunyai kad yang boleh diletakkan di Zon Aktif, pemain akan kalah serta-merta.
2. Keputusan ini tetap terpakai walaupun jumlah kad di Zon Menang pemain lebih banyak daripada pihak lawan.



Contoh Situasi :

Pemain A: Pemain A mempunyai 3 kad di tangan, tetapi kesemua kad mempunyai syarat penggunaan yang tidak dipenuhi. Pemain A tidak boleh meletakkan kad di Zon Aktif dan kalah secara automatik.

Kemenangan :

1. Ulang Langkah 1 hingga 8 sehingga salah seorang pemain mempunyai **5 kad di Zon Menang**.
2. Pemain pertama yang mempunyai **5 kad di Zon Menang** diisytiharkan sebagai pemenang



SOALAN-SOALAN LAZIM (FAQ)

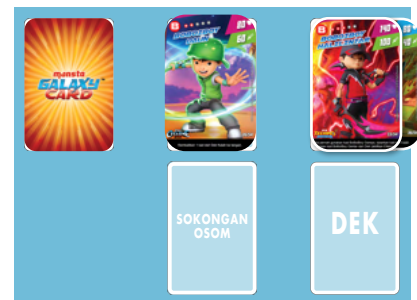
Penggunaan Kad BoBoiBoy (S) Cyclone Fury dan BoBoiBoy (SR) Cyclone Fury dalam satu Dek

Penggunaan kedua-dua kad ini dalam satu Dek adalah dibenarkan. Kad tersebut mempunyai reka bentuk, nilai HP dan ATK yang berbeza



Situasi Kehabisan Kad di Dek

Jika pemain kehabisan kad di dalam Dek, permainan tetap diteruskan. Namun, pemain tidak lagi mengambil kad tambahan pada permulaan pusingan dan hanya boleh bermain menggunakan kad yang sedia ada di tangan sahaja.



Penggunaan Efek Selepas Pertukaran Kad

Sekiranya pertukaran kad berlaku, efek kad yang belum digunakan tidak boleh digunakan oleh pemain yang menerima kad tersebut selepas pertukaran.

Jika efek kad tersebut memberi kesan kepada pemilik asalnya (Kad Ying) sebelum pertukaran—contohnya, peningkatan nilai HP pada kad di Zon Aktif—efek itu akan diaktifkan sebelum pertukaran berlaku.

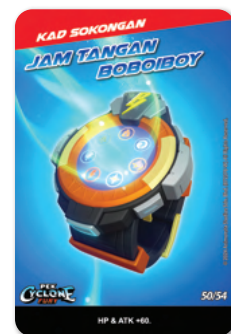
Pemain yang menerima kad Ying selepas pertukaran akan mendapat kad yang telah menerima kesan efek tersebut, HP 140.



Penggunaan Kad Sokongan Tanpa Memenuhi Syarat

Kad Sokongan yang tidak memenuhi syarat penggunaannya tidak dibenarkan untuk dimainkan semasa pertarungan berlangsung.

Sekiranya syarat tidak dipenuhi, kad tersebut akan terus kekal di tangan pemain dan tidak boleh digunakan semata-mata bagi mengurangkan jumlah kad di tangan.



Penggunaan Kad Bersyarat (BoBoiBoy Supra) Apabila Kad Syarat (Halilintar & Solar) Telah Dibuang Oleh Efek Lawan

Kad bersyarat seperti BoBoiBoy Supra tidak boleh digunakan sekiranya kad syaratnya, seperti BoBoiBoy Solar dan BoBoiBoy Halilintar, tidak pernah diletakkan di Zon Aktif pemain sendiri.

Sebagai contoh, jika BoBoiBoy Solar dan BoBoiBoy Halilintar berada di tangan tetapi dibuang akibat efek kad lawan sebelum pernah dimainkan di Zon Aktif, maka syarat penggunaan BoBoiBoy Supra dianggap tidak dipenuhi.



Keutamaan Efek: BoBoiBoy Duri, Ais, Blaze VS BoBoiBoy Taufan

Efek bagi kad BoBoiBoy Duri, Ais, dan Blaze yang berbunyi **“Pilih 1 kad dari Dek dan letakkan di tangan”** akan diaktifkan terlebih dahulu, kerana efek ini memberi kesan secara langsung kepada pemilik kad (diri sendiri).

Selepas efek tersebut selesai dijalankan, efek bagi kad BoBoiBoy Taufan iaitu **“Semua kad dari tangan pihak lawan dimasukkan semula ke dalam Dek”** akan diaktifkan. Efek kad BoBoiBoy Taufan memberi kesan ke atas pihak lawan.

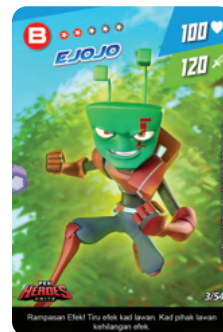


Keutamaan Efek: Ejojo vs. Retak'ka

Dalam pertarungan antara kad Ejojo dan Retak'ka, kesan interaksi kedua-dua efek menyebabkan situasi khas.

Ejojo meniru efek Retak'ka, manakala Retak'ka pula menyedut efek Ejojo. Oleh kerana kedua-dua efek ini saling bergantung dan saling membatalkan satu sama lain, hasilnya ialah:

Kedua-dua kad akan kehilangan efek masing-masing dan dianggap sebagai “tiada efek.”



Penggunaan Kad Sokongan PasuBot Bersama Efek Mechamato Fgura

Sekiranya Kad Sokongan PasuBot digunakan untuk meminjam efek daripada Kad Mechamato Fgura yang menyatakan:

“Efek kad lawan tidak berkesan (termasuk efek kad sokongan),”
kesan tersebut hanya berkuat kuasa dalam pusingan yang sama sahaja.

Efek yang dipinjam tidak akan kekal untuk pusingan Osom yang seterusnya. Oleh itu, ia tidak boleh digunakan untuk membatalkan efek kad sokongan pihak lawan pada Osom berikutnya.



Keutamaan Efek: BoBoiBoy Supra vs. Retak'ka

Dalam situasi di mana BoBoiBoy Supra dan Retak'ka berada di Zon Aktif pada masa yang sama, kedua-dua kad akan mengaktifkan efek secara serentak.

Efek kad BoBoiBoy Supra :

“Pinjam efek daripada mana-mana kad di Zon Menang atau Zon Kalah.”

Efek kad Retak'ka :

“Tukarkan kad ini dengan kad jenis Retak'ka dari Dek dan gunakan efek baharu kad tersebut.”

Jika BoBoiBoy Supra memilih untuk meminjam efek yang membatalkan efek kad lawan, maka efek yang dipinjam itu akan membatalkan efek Retak'ka yang baharu, selepas pertukaran kad telah berlaku.



Keutamaan Efek: Panglima Pyrapi vs. BoBoiBoy Taufan

BoBoiBoy Taufan memiliki efek:

“Tukarkan kad ini dengan kad BoBoiBoy Beliong dari Dek dan gunakan Efek baharu kad tersebut.”

Panglima Pyrapi memiliki efek:

“Pilih 1 Kad Sokongan dari dalam Dek dan gunakan efek kad tersebut.”

Dalam Fasa Zon Aktif, efek BoBoiBoy Taufan akan diaktifkan terlebih dahulu, diikuti dengan penilaian efek Panglima Pyrapi dan juga efek BoBoiBoy Beliong (yang telah menggantikan Taufan).



Pemilihan Kad Semasa Menggunakan Efek BoBoiBoy Gempa, Taufan & Halilintar

Efek bagi kad BoBoiBoy Gempa, Taufan dan Halilintar adalah:

“Ambil 1 kad jenis BoBoiBoy dari Dek dan letakkan di tangan.”

Kad BoBoiBoy Fusion tidak boleh dipilih semasa menggunakan efek ini kerana ia tergolong dalam **kategori Kad Sokongan**, dan bukan kad yang boleh diletakkan di Zon Aktif.

Istilah “kad jenis BoBoiBoy” dalam konteks ini merujuk kepada kad yang boleh dimainkan di Zon Aktif sahaja, kecuali jika efek menyatakan secara khusus bahawa pemain boleh mengambil Kad Sokongan dari Dek.



Pengaktifan Efek Kad HangKasa Berdasarkan Kehadiran Kad Jenis Retak'ka

Efek kad HangKasa :

“Automatik menang jika kad Retak'ka ada di Zon Menang / Kalah.”

Sekiranya yang terdapat di Zon Kalah hanyalah Kad Sokongan jenis Retak'ka (contohnya Kasa & Retak'ka), efek HangKasa **tidak boleh diaktifkan**.

Kad Sokongan tidak dikira sebagai kad karakter untuk tujuan pengaktifan efek. Efek HangKasa hanya sah jika terdapat sekurang-kurangnya satu kad karakter jenis Retak'ka di Zon Menang atau Zon Kalah milik pemain.



Pemilihan Kad untuk Efek Kad Maskchachix

Efek kad Maskchachix :

“Pilih satu kad jenis Maskmana, Maskmara atau Maskchachix dari Dek dan tiru efek kad tersebut.”

Kad seperti Projek Maskmana atau Drone Maskmana tidak boleh dipilih, walaupun mengandungi nama "Maskmana". Ini kerana kedua-dua kad tersebut merupakan Kad Sokongan, dan bukannya kad yang boleh diletakkan di Zon Aktif.

Istilah "kad jenis Maskmana, Maskmara atau Maskchachix" dalam konteks efek ini merujuk secara khusus kepada kad karakter yang boleh dimainkan di Zon Aktif.



Peniruan Efek oleh Kuputeri terhadap Kad BoBoiBoy Kuasa 3

Efek kad Kuputeri :

“Lihat Dek dan cari 1 kad jenis BoBoiBoy Angin, Taufan, atau Beliong, kemudian tiru Efek kad tersebut.”

Kuputeri boleh meniru efek BoBoiBoy Kuasa 3. Walaupun nama kad tersebut tidak menyenaraikan unsur Angin, Tanah atau Petir secara berasingan, kad itu secara visual dan tema mewakili ketiga-tiga elemen tersebut (Kuasa 3).



Interaksi Antara Dua Kad Sokongan PasuBot dan Penggunaan Efek Bertindih

Contoh situasi:

Pemain A dan **Pemain B** kedua-duanya menggunakan Kad Sokongan PasuBot.

Pemain A memilih efek: **“Efek dari Kad Sokongan pihak lawan tidak berkesan.”**

Pemain B memilih efek: **“Tukarkan kad ini dengan jenis Retak'ka dari Dek dan gunakan efek baharu kad tersebut.”**

Pemain A akan membatalkan efek yang digunakan oleh Pemain B.

Kad PasuBot adalah Kad Sokongan, dan walaupun efek yang digunakan adalah dipinjam daripada kad lain (contohnya kad karakter seperti Retak'ka), efek tersebut masih dianggap sebagai efek dari Kad Sokongan.

Sebarang efek yang dipinjam melalui PasuBot — tanpa mengira asal efek itu dari kad karakter atau kad sokongan lain — tetap dikategorikan sebagai Efek Kad Sokongan, selagi ia diaktifkan melalui PasuBot.

Efek daripada PasuBot **Pemain B** (yang meminjam efek tukar Retak'ka) akan dibatalkan oleh efek PasuBot **Pemain A** yang menyatakan **“Efek Kad Sokongan pihak lawan tidak berkesan.”**



Interaksi Efek PasuBot

Contoh situasi:

Pemain A dan **Pemain B** kedua-duanya menggunakan Kad Sokongan PasuBot.

Pemain A memilih untuk meminjam efek “Sedut” (Kad Retak’ka).

Pemain B memilih untuk meminjam efek dari OchoBot yang membenarkan pertukaran kad di Zon Aktif.

Efek Sedut Pemain A memberi kesan sebelum pertukaran kad OchoBot sempat berlaku sepenuhnya. Oleh itu, **Pemain B** tidak dapat melaksanakan pertukaran kad dengan nilai HP/ATK penuh, dan efek tersebut digunakan oleh **Pemain A**.



Pertukaran Gopal kepada Maharaja Reramos (Final Form) melalui Kad Sokongan CocoonBot

Pemain A menggunakan Kad Sokongan CocoonBot, yang mempunyai efek: “Tukarkan kad di Zon Aktif dengan kad Maharaja Reramos (Final Form) dari Dek dan aktifkan efeknya.”

Kesan Kad CocoonBot terhadap kad Gopal : Maharaja Reramos (Final Form) mempunyai syarat penggunaan — **iaitu pemain perlu pernah meletakkan kad Maharaja Reramos di Zon Aktif terlebih dahulu** — efek kad CocoonBot dibenarkan untuk memintas syarat ini, kerana pertukaran berlaku melalui efek khas dan bukan dari penggunaan biasa.

Nota penting :

Kelebihan ini terhad kepada pusingan tersebut sahaja. Sekiranya pada pusingan seterusnya, **Pemain A** ingin menggunakan kad Maharaja Reramos (Final Form) yang lain secara biasa (bukan melalui CocoonBot), maka syarat asal mesti dipenuhi semula, iaitu **pemain perlu menggunakan kad Maharaja Reramos (asas) di Zon Aktif terlebih dahulu**.



Interaksi Efek: Borara, KlamkaBot & Retak'ka Gamma

Efek Kad Borara & KlamkaBot:

“**Kuasa teleportasi! Efek kad lawan tidak berkesan. Kemudian, pilih satu kad dari Dek lawan dan tukarkan kad tersebut ke Zon Aktif pihak lawan tanpa mengaktifkan efek kad tersebut.**”

Efek Kad Retak'ka Gamma:

“**Efek kad lawan tidak berkesan, termasuk efek dari Kad Sokongan.**”

Contoh situasi:

Apabila kad Borara & KlamkaBot berhadapan dengan Retak'ka Gamma, atau apabila dua kad yang mempunyai efek “**Efek kad lawan tidak berkesan**” bertemu satu sama lain (contohnya Retak'ka Gamma vs. Retak'ka Gamma, atau Borara vs. Borara), maka berlaku konflik kesan pengaktifan efek.

Dalam situasi ini:

- ✓ Hanya efek pembatalan (“**Efek kad lawan tidak berkesan**”) akan berlaku.
- ➔ Efek kedua atau susulan tidak akan dijalankan, kerana kesemua efek lawan telah dibatalkan lebih awal oleh efek pertama.

Dalam situasi ini, kad Sokongan masih boleh digunakan pada Osom yang seterusnya, kerana tiada kesan berterusan yang menghalang penggunaannya selepas efek pembatalan selesai.



Interaksi Efek: BoBoiBoy Frostfire vs. Panglima Pyrapi

Efek Kad BoBoiBoy Frostfire:

“**Menang secara automatik jika terdapat kad jenis BoBoiBoy di dalam Zon Kalah atau Zon Menang.**”

Efek Kad Panglima Pyrapi:

“**Pilih 3 kad dari tangan pihak lawan dan letakkan kad-kad tersebut ke dalam Zon Kalah lawan.**”

Contoh situasi:

Pemain A menggunakan BoBoiBoy Frostfire.

Pemain B menggunakan Panglima Pyrapi.

Jika Pemain A memenuhi syarat efek (iaitu terdapat kad jenis BoBoiBoy di Zon Kalah atau Zon Menang), maka efek BoBoiBoy Frostfire akan diaktifkan terlebih dahulu.

Penjelasan Turutan Efek:

Mengikut peraturan turutan efek dalam Fasa Zon Aktif:

Efek yang memberi **kesan kepada diri sendiri akan diaktifkan dahulu.** Dikuti dengan efek yang memberi **kesan kepada pihak lawan.**

Dalam situasi ini:

Efek BoBoiBoy Frostfire adalah efek pada diri sendiri → ia akan diaktifkan dahulu.

Jika syarat dipenuhi, **Pemain A** akan memenangi pusingan tersebut, tanpa perlu menjalani fasa Osom.

Kesan kepada Efek Panglima Pyrapi

Jika Pemain A Automatik menang melalui efek BoBoiBoy Frostfire, efek Panglima Pyrapi tidak dapat dilaksanakan, kerana pusingan telah tamat sebelum sempat efek Pyrapi dijalankan.



Penjelasan Mengenai Keyword “Pinjam”, “Tiru” dan “Sedut”

Keyword **"Pinjam"** dan **"Tiru"** mempunyai pelaksanaan efek yang sama dalam permainan. Apabila digunakan, kad tersebut akan mengambil efek daripada kad lain, dan efek itu akan kekal pada kad tersebut.

Keyword **"Sedut"** pula berfungsi dengan cara yang hampir serupa, namun dengan satu perbezaan penting — apabila pemain menyedut efek daripada kad lawan, pemilik asal akan kehilangan efek tersebut. Ini menjadikan **"Sedut"** sebagai satu bentuk pemindahan efek, bukan sekadar meniru efek lawan.

Sekiranya keyword **Pinjam** atau **Tiru** digunakan semasa **Fasa Kad Sokongan**, efek yang diperoleh hanya berkesan dalam pusingan tersebut sahaja, kecuali efek tersebut melibatkan peningkatan HP atau ATK. Efek yang melibatkan peningkatan HP atau ATK adalah kekal.



Pelaksanaan efek yang sama.



Satu bentuk pemindahan efek, bukan sekadar meniru efek lawan.

Interaksi Efek: Gopal, Kuputeri, PasuBot

Dalam satu pusingan permainan, **Pemain A** menggunakan kad Gopal manakala **Pemain B** menggunakan kad Kuputeri. Selepas Osom pertama, kedua-dua pemain mengaktifkan kad sokongan PasuBot.

Pemain A memilih untuk **meminjam HP & ATK** daripada kad BoBoiBoy Kuasa 3 Choki-Choki menggunakan efek PasuBot.

Pemain B pula memilih untuk menggunakan efek Kad Retak'ka, yang berfungsi **menyedut efek kad lawan**.

Penilaian Pelaksanaan Efek:

Dalam situasi ini, efek yang akan disedut oleh Kuputeri (Retak'ka) ialah efek PasuBot milik **Pemain A**, dan bukan efek daripada kad BoBoiBoy Kuasa 3. Efek Kad Retak'ka hanya boleh menyedut efek yang sedang aktif dan boleh disasarkan, iaitu efek yang digunakan secara langsung oleh pihak lawan semasa pusingan tersebut.

Kad BoBoiBoy Kuasa 3 Choki-Choki hanyalah dirujuk sebagai sumber HP & ATK untuk peminjaman, dan tidak mengaktifkan sebarang efek sendiri dalam situasi ini. Oleh itu, tiada efek aktif daripada kad BoBoiBoy yang boleh disedut. PasuBot ialah satu-satunya efek yang sedang digunakan oleh **Pemain A**, dan efek inilah yang disedut oleh Kad Kuputeri (Retak'ka).

Setelah efek PasuBot disedut oleh Kad Kuputeri (Retak'ka), **Pemain B** boleh menggunakan semula efek tersebut sepenuhnya. Ini termasuk membuat pilihan baharu sama ada untuk:

Meniru efek daripada kad lain, atau
Meminjam nilai HP & ATK daripada mana-mana kad dari Zon Menang/Kalah.

Disebabkan efek PasuBot **Pemain A** telah disedut dari awal, **Pemain A** tidak dapat menyelesaikan efek peminjaman, dan sebagai kesannya:

HP dan ATK kad Gopal akan kekal seperti asal, tanpa sebarang perubahan.



Interaksi Efek: BoBoiBoy Duri, BoBoiBoy Solar, KristalBot & PasuBot

Dalam satu pusingan permainan:

Pemain A menggunakan kad BoBoiBoy Duri.
Pemain B menggunakan kad BoBoiBoy Solar.

Selepas Osom pertama, kedua-dua pemain mengaktifkan Kad Sokongan:

Pemain A mengaktifkan KristalBot, dengan efek:
"Pilih 1 Kad Sokongan dari Dek dan aktifkan efek kad tersebut."

Pemain A menggunakan efek KristalBot untuk memilih PasuBot daripada Dek dan mengaktifkan efeknya.

Pemain B pula mengaktifkan PasuBot, dengan efek:
"Pinjam HP&ATK / Efek dari kad di Zon Menang atau Zon Kalah."
Pemain B menggunakan efek PasuBot untuk meminjam efek **"Sedut efek"**.

Disebabkan oleh turutan pelaksanaan efek, efek **"Sedut"** Retak'ka dari pihak **Pemain B** akan diaktifkan dahulu. Kad BoBoiBoy Solar (Retak'ka) akan menyedut efek PasuBot milik BoBoiBoy Duri **Pemain A** (yang sedang aktif melalui KristalBot). BoBoiBoy Solar **Pemain B** kini memiliki efek PasuBot.



Syarat Penggunaan Kad Sokongan Team Bubadibako & Team Bubadibako Forever

Untuk mengaktifkan kad sokongan ini, kedua-dua pemain **wajib mengambil 3 kad dari bahagian atas Dek masing-masing**. Hanya selepas kedua-dua pemain selesai mengambil kad, efek kedua kad ini boleh dijalankan.

Nota Penting:

Jika mana-mana pemain mempunyai baki kad yang sedikit dalam Dek, mereka masih dibenarkan mengambil minimum 1 atau 2 kad, bergantung kepada jumlah kad yang tinggal.

Jika salah seorang pemain tidak mempunyai sebarang kad dalam Dek (Dek sudah kehabisan kad) sebelum kad ini digunakan, maka Kad Sokongan ini tidak boleh digunakan kerana tidak memenuhi syarat utama pengaktifan.



Situasi Kehabisan Kad di Zon Dek

Jika pemain kehabisan kad di Zon Dek, permainan masih boleh diteruskan dengan menggunakan baki kad di tangan. Namun, pemain dianggap kalah serta-merta sekiranya gagal meletakkan kad di Zon Aktif.



Eratta Kad Retak'ka

Kad: Retak'ka Gamma (13/30)
Set: Starter Deck Elemental

Kad ini kini dikategorikan sebagai Kad Bersyarat.
Syarat Penggunaan: Kad ini hanya boleh digunakan sekiranya pemain pernah menggunakan kad Retak'ka atau BoBoiBoy Solar.



Kad Sokongan (Kekal)

Kad Sokongan (Kekal) merupakan **kad kategori baru yang berbeza daripada Kad Sokongan Biasa**. Ia mempunyai efek yang berterusan sepanjang permainan.

Syarat penggunaan :

Kad Sokongan (Kekal) akan kekal berada di Zon Sokongan walaupun pusingan telah tamat atau pemain meletakkan kad baharu di Zon Aktif. Efek Kad Sokongan (Kekal) tidak boleh dipengaruhi oleh efek lain. **Efek ini tidak boleh ditiru, disedut, atau dibatalkan oleh mana-mana kad.**

Hanya pemilik kad boleh membatalkan Kad Sokongan (Kekal) dengan menggantikan kad tersebut dengan Kad Sokongan baharu.

Setiap pemain hanya dibenarkan meletakkan **maksimum 2 Kad Sokongan (Kekal)** di dalam Dek.



Rujukan Kad jenis Mechamato

Kad Amato dari pek Heroes Unite mempunyai efek berikut:

“Tukar kad di Zon Aktif dengan kad jenis Mechamato dari Dek dan aktifkan efek kad tersebut.”

Berdasarkan efek ini, kad-kad dari pek Mecha Strike seperti **Mechalaser**, **Mechalance**, **Mega Mechamato**, dan **Mecha Megakoncho** dikategorikan sebagai kad jenis Mechamato.

Sebarang kad yang mempunyai perkataan **“Mecha”** pada bahagian hadapan nama kad dan menampilkan visual Mechamato dianggap sebagai kad jenis Mechamato.

