

デジモンカードゲーム 詳細ルール解説 Ver1.0

デジモンカードゲームで、ちょっと上級者向けの細かいルールについて解説します。
ゲームに慣れて、ルールで疑問や気になることが出てきたら、この解説を確認してみよう！

■効果の「誘発」「発揮待ち」「発揮」

デジモンやティマーの効果の中には、【登場時】【進化時】【消滅時】【アタック時】や、「○○したとき」のような特定のタイミング・条件が整ったときだけ発揮するタイプの効果があります。

こうした効果の条件が整い、発揮できる状態になることを「誘発」と呼びます。

そして実際にその効果が適用されることを「発揮」と呼びます。

誘発した効果は、基本的にすぐ発揮して効果が適用されますが、複数の効果が同時に誘発した場合など、効果の発揮の順番によって、誘発してから発揮までに間が空くことがあります。

この誘発から発揮までの間は「発揮待ち」と呼びます。

もし、効果を発揮する前に、発揮待ちのデジモンやティマーがいなくなってしまった場合、その効果は発揮しません。

■「～したとき」と「～するとき」の違いについて

効果のテキストで、「○○したとき」という条件のときに誘発する効果と、「○○するとき」という条件で誘発する効果があります。

こちらのふたつには違いがあります。

「○○したとき」の効果は、実際にその条件が発生した後に誘発します。

(例：「自分のデジモンが消滅したとき」は、自分のデジモンが消滅した時点で誘発します)

「○○するとき」の効果は、その条件が発生しそうになる直前で誘発します。

(例：「自分のデジモンが消滅するとき」は、自分のデジモンが消滅するような状態になったとき、実際に消滅する前に誘発します)

「○○するとき」の効果は、その条件となったアクションに割り込んで発揮します。

効果によっては、条件となるアクションそのものがキャンセルされることもあります。

(例：「自分のデジモンが消滅するとき、そのデジモン 1 体を自分の手札に戻す」という効果だった場合、消滅する前に自分のデジモンを手札に戻します)

■ トラッシュで発揮する効果について

デジモンやタイマーの効果は、多くの場合バトルエリアにいるときのみ発揮できます。ですが、消滅時の効果など、一部の効果はトラッシュに置かれた状態で発揮するものもあります。

トラッシュに置かれた時点で進化元のカードは進化元ではなくなりますが、消滅時効果を発揮するときは、消滅した時点での状態であるものとして効果を発揮します。

(例：「消滅時：このデジモンが名称に「グレイモン」を含むとき～」という進化元効果を持つカードが「グレイモン」の進化元にいたときに消滅した場合、トラッシュに移動した時点で進化元のカードではなくなりますが、「グレイモン」として消滅した、として効果を発揮します)

消滅時効果を発揮待ちのカードが、トラッシュから手札やデッキに移動したり、バトルエリアや育成エリアに登場したりして、トラッシュからいなくなってしまった場合、効果の発揮元が無くなってしまったことによって発揮しません。

また進化元の消滅時効果の場合、効果を持つカードそのものがトラッシュに残っていても、消滅した時点で上に重ねられていたデジモンカードがトラッシュから無くなってしまい、効果を持つカードが進化元でない状態になった場合も、効果を発揮しません。

(例：消滅時の進化元効果を持つ「アグモン」が、「グレイモン」の進化元にいたときに消滅しました。「アグモン」の進化元効果が発揮待ちの間に、トラッシュから「グレイモン」のカードが手札に戻ってしまった場合、「アグモン」の進化元効果は発揮できなくなります)

■ 全体にかかる効果について

効果には、「このターンの間」「次の相手のターンの終了時まで」など、発揮した瞬間から効果がしばらく続くものがあります。

こうした効果は基本的に、発揮した瞬間にバトルエリアにいるカードだけが効果の対象となりますが、こうち、「デジモン全て」「自分のデジモン全て」「相手のデジモン全て」など、自分・相手・もしくはその両方の全体に対してかかる効果に限り、効果発揮後に登場したり、育成エリアからバトルエリアに移動してきたデジモンに対しても、その効果が有効となります。

■ すでに発揮している効果が、複数重なっているとき

「全体にかかる効果」が複数重なった場合、新たにバトルエリアに出たデジモンには、それらの効果は、すべて同時に適用されます。

D P +とD P -など、数値をプラスする効果とマイナスする効果が同時にかかった場合、プラスされる数値とマイナスされる数値をあらかじめ差し引きしてから、その差分を適用します。

(例：D P +3000 の効果とD P -5000 の効果が同時に適用される場合、差し引きでD P -2000 の効果が適用されます。)

■ Lv.2 デジモンがバトルエリアに出ってしまったら

いくつかの効果の組み合わせによって、バトルエリアに Lv.2 以下のデジモンが出てしまうことがあります。そうなった場合、Lv.2 以下のデジモンはバトルエリアには存在できないため、捨て札となります。これは消滅としては扱いません。

■ デジモンのD Pが0になってしまったら

デジモンのD Pは、アタックを受けても減ることはありませんが、D Pをマイナスする効果によって一時的に減少することがあります。

もしそういった効果によってデジモンのD Pが0になってしまったら（0未満にはなりません）、そのデジモンは消滅し、捨て札となります。

なお、デジモンがD Pをマイナスする効果でD P 0になって消滅したとしても、それはルールによる消滅なので、D Pをマイナスする効果はデジモンを消滅させる効果とはみなしません。

■ 登場や移動と同時にデジモンのD Pが0になってしまったら

「全体にかかる効果」によって、登場したデジモンが、登場と同時にD P 0になってしまうことがあります。この場合、登場時効果を発揮するよりも前にデジモンが消滅してしまうため、そのデジモンの登場時効果は発揮しません。

ですが、「デジモンが登場した」という条件は満たすため、他のデジモンの持つ「自分のデジモンが登場したとき」「相手のデジモンが登場したとき」の効果は発揮します。

■ 【自分のターン開始時】と【このターン終了時】の効果について

【自分のターン開始時】の効果は、自分のターンの最初、アクティブフェイズよりも前に発揮します。もし、複数の【自分のターン開始時】の効果がある場合は、そのカードのプレイヤーが発揮する順番を決めます。

「このターン終了時」の効果は、メモリーが相手の 1 以上になり、ターンを交代する条件が整ったときに適用されますが、その効果の解決が終わるまで、ターンは交代しません。

もし、効果によってメモリーが 0 以上になった場合、ターンは交代せず、自分のターン継続となります。またその場合、「このターン終了時」の効果は 2 回以上、適用される場合もあります。

■【アタック時】の効果について

【アタック時】や「自分のデジモンがアタックしたとき」の効果は、自分のデジモンがアタック宣言をした時点で誘発します。アタック宣言後に、アタックしたデジモンが進化や退化によって別なデジモンに変わり、それによって新たな【アタック時】の効果を得ても、アタック宣言時に持っていなかった効果は発揮しません。

■リアクションについて

「相手のデジモンがアタックしたとき」の効果は、「リアクション」タイミングで誘発します。

リアクションは、相手のデジモンがアタックし、【アタック時】効果や「自分のデジモンがアタックしたとき」の効果すべて解決した後のタイミングとなります。

【アタック時】効果はアタック宣言時に持っていなければ誘発しませんが、「相手のデジモンがアタックしたとき」の効果はアタック宣言時に持っていなかったとしても、リアクションより前に効果を得れば、リアクション時に誘発して発揮させることができます。

■対象を複数選択する効果について

カードの効果で複数の対象を選ぶとき、「○体を」という表記の場合と「○体まで」という表記では、選択の仕方に違いがあります。

「○体を」の場合は、可能な限りその数まで対象を選ぶ必要があります。

(例：「Lv.3 の相手のデジモン 3 体を」という効果であれば、相手の Lv.3 のデジモンを 3 体選ぶ必要があります。Lv.3 の相手のデジモンが 2 体しかないときは、可能な限り選択するので 2 体とも選びます)

「○体まで」の場合は、1 から指定された数字までの間の好きな数の対象を選ぶことができます（最低 1 体となります。対象となりうるデジモンやテイマーが 1 体以上いる場合は、0 体を指定することはできません）。

(例：「Lv.3 の相手のデジモン 3 体まで」という効果であれば、相手の Lv.3 のデジモンを 1～3 体の範

困で選びます)

■「～することで～」の効果について

効果のテキストに、「○○することで、□□する」という形式のものがあります。

このタイプの効果は、その効果を発揮するときに、前述されている「○○する」を実行することで、後述の「□□する」を適用できますが、これは必ず行わなければならないわけではなく、その効果を発揮させたくないのであれば、「○○する」を行わず、効果の発揮をさせないことができます。[ターンに 1 回] など回数制限のある効果の場合であれば、回数は消費されません。

また、後ろの「□□する」が行えない状態のときでも、「○○することで」を実行することは可能です。この場合は効果を発揮したものとして、[ターンに 1 回] などの回数制限は消費されます。

(例：「自分のセキュリティを上から 1 枚破棄することで、このターンの間、相手のデジモン 1 体の DP を -2000 する。」という効果は、バトルエリアに相手のデジモンが 1 体もないときでも発揮できますが、自分のセキュリティが 0 枚のときは「自分のセキュリティを上から 1 枚破棄することで」が行えないので発揮できません)

■「その後、」で区切られた効果について

効果のテキストに、「○○する。その後、□□する」のように、前後を「その後」で区切られた形式のものがあります。

こうした効果は、まず前述の「○○する」を行った後、後述の「□□する」を行います。

「○○する」と「□□する」のどちらか、もしくは両方行えないときでも、この効果は発揮します。

ある対象が、「○○する」ことによって、「□□する」の条件にあてはまる場合は、「□□する」の効果を受けることとなります。

(例：「相手のデジモン全ての進化元を、下から 1 枚破棄する。その後、進化元を持たない相手のデジモン 1 体ごとにメモリーを+1 する。」という効果は、最初は進化元を持っていたデジモンも、「相手のデジモン全ての進化元を、下から 1 枚破棄する」によって進化元のカードが無くなった場合、「進化元を持たない相手のデジモン 1 体ごとにメモリーを+1 する。」で進化元を持たないデジモンとして数えられることとなります)

また、効果を適用する際に、「○○する」→「□□する」の順番がありますが、それぞれから誘発した効果は、同時に誘発したものと扱います。

(例：「お互いのセキュリティを上から 1 枚破棄する。その後、自分のトラッシュから、紫か黄の Lv.4 以下

のデジモンカード 1 枚をコストを支払わずに登場できる。」という効果を発揮したとき、前半部分によって誘発する「自分のセキュリティが減ったとき」効果と、後半部分で誘発する「登場したデジモンの登場時効果」は、同時に誘発した効果として、そのカードのプレイヤーが発揮の順番を決めることができます)

■ オプションカードの使用と対象について

オプションカードは、そのカードの対象となるデジモンやタイマーなどのカードが存在しないときでも、使用コストを支払えるなら使用することができます。こうして使用したオプションカードは基本的に何の効果ももたらしませんが、他のカードの「オプションカードを使用したとき」の条件は満たすことができます。

逆に、対象となるカードが存在する状態で、対象を選択せずに使用することはできません。「～体まで」の対象を選択するカードであれば最低 1 体、「～体を」の対象を選択するカードであれば、可能な限り選択する必要があります（「対象を複数選択する効果について」を参照）。