

デジモンカードゲーム 詳細ルール解説 Ver1.3

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」(Ver. 1.3 更新)

バトルエリアに登場しているデジモンやテイマーの効果の中には【登場時】【進化時】【アタック時】のタイミングや「〇〇したとき」といった特定の条件が整ったときにだけ、誘発・発揮するものがあります。

タイミングや条件を満たし、そのカードが効果を発揮できる状態が整ったことを「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。

また、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、発揮待ちの効果を持つデジモンやテイマーが、発揮する前にバトルエリアからいなくなってしまった場合、その効果を発揮させることはできません。

■「～したとき」と「～するとき」の違いについて

効果のテキストで、「〇〇したとき」という条件のときに誘発する効果と、「〇〇するとき」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。

「〇〇したとき」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)

「〇〇するとき」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)

「〇〇するとき」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)

■「～するとき」の効果の誘発について (Ver. 1.3)

「～するとき」の効果は、ひとつの効果発揮から派生した一連の効果の間は、[ターンに1回]の効果でなくても、一度しか発揮はしません。すでに「～するとき」の効果を出した場合は、その発揮した効果はそれ以降の派生効果では、誘発する状態になっても誘発せず、発揮しません。

(例：「このデジモンが消滅するとき、相手のデジモン1体を消滅させることでこのデジモンは消滅しない」効果を持つデジモンがお互い1体ずついるときに、自分のデジモンが消滅する効果を受けた場合、自分の「このデジモンが消滅するとき」が誘発して発揮し、相手のデジモンを消滅させようとしています。それに割り込んで相手のデジモンが「このデジモンが消滅するとき」が誘発して発揮し、再度自分のデジモンを消滅させようとしています。自分のデジモンはもう効果を発揮してしまっているため、「このデジモンが消滅するとき」効果は誘発せず、消滅することになります。)

派生効果がすべて発揮された後であれば、再び「～するとき」効果が誘発するようになります。

■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、このうち、「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。

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

■「〇〇（効果）を持つ」について（Ver.1.3）

ある条件を満たすことで効果を持つカードは、それらの条件を満たしていないときは、その効果を持つカードとしては扱いません。

（例：「青の自分のデジモンがいる間、このデジモンは《ブロッカー》を得る」効果は、青の自分のデジモンがいないときは《ブロッカー》を持つデジモンとして扱いません。）

逆に、それらの効果に特に条件がないカードは、手札・トラッシュ・デッキ・セキュリティ・育成エリアなど、バトルエリア以外にいるときでも、その効果を持つカードとして扱います。

効果の発揮タイミングとして【登場時】【進化時】など、瞬間的に発揮する効果の場合、それらの発揮タイミングでなくても効果を持つカードとして扱います。

（例：「【進化時】《進撃》」を持つデジモンカードは、進化したとき以外でも、また手札やトラッシュにあるときでも《進撃》を持つカードとして扱います。）

条件と発揮タイミングをあわせ持つ効果の場合、その条件を満たしていれば、発揮タイミング以外でもその効果を持っているものとして扱います。

（例：「【進化時】このデジモンの進化元に赤のカードがあるとき、《進撃》」の効果は、進化元に赤のカードがある間は、進化したターンでなくても《進撃》を持つデジモンとして扱います。）

■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DPを持たないので、バトルエリアには存在できず、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DPが0になってしまったら

デジモンのDPは、アタックを受けても減ることはありませんが、DP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DP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DPをマイナスする効果でDP0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、DP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。

また、DPをマイナスする効果によってデジモンのDPが0になっても、効果の途中であれば即座に消滅はせず、DP0のままバトルエリアに存在しています。効果の発揮が終わった時点でルールによる判定が行われ、消滅します。

■登場や移動と同時にデジモンのDP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DP0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」の効果が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(Ver. 1.3 更新)

「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」の効果すべてをすべて発揮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。

なお、《進撃》などデジモンが「アタックする効果」と同時誘発した効果があり、アタックする効果を先に発揮した場合、もう一つの発揮待ちとなっている効果は、【アタック時】効果や「自分のデジモンがアタックしたとき」の効果すべてをすべて発揮した後、リアクションの前に発揮のタイミングとなります。

(例：【進化時】《進撃》と【進化時】《1 ドロー》を持つデジモンに進化し、《進撃》を先に発揮した場合、アタック宣言で誘発した【アタック時】効果などをすべて発揮した後、リアクションの前に発揮待ちだった《1 ドロー》が発揮します)

もし、発揮待ちだった効果が別の《進撃》だったなど、「アタックする効果」だった場合、アタック中に別のアタックは行えないため、発揮に失敗することになります。

■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体の範囲で選びます）

■ 「○○ことで～」の効果について (Ver. 1.3 更新)

効果のテキストに、「○○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「○○ことで」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、「○○ことで」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、「○○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）

※ 「「～○○することで～」の効果について」の説明を、「「○○ことで～」の効果について」と変更させていただきました。

■ 「～ことで」の効果の条件を、変更したり肩代わりする効果について (Ver. 1.3 更新)

「～ことで」の効果は、その行動が行えない場合は発揮できませんが、他の効果によって「～ことで」の条件が変わったり、その行動を行うデジモンやテイマーが別のカードに変更されることによって可能になった場合、「～ことで」の効果を発揮させることができるようになります。

（例：自分にレスト状態のデジモンしかいない状態で《吸収進化》（自分のデジモンが手札のこのカードに進化するとき、自分のデジモン1体をレストさせることで、支払う進化コストを-Xする）を発揮させることはできませんが、「自分の《吸収進化》でレストさせるデジモンを相手のデジモンにできる」効果を持つ自分のデジモンがい

て、アクティブ状態の相手のデジモンがいる場合、その相手のデジモンをレストさせることで《吸収進化》を発揮できるようになります)

■「その後、」で区切られた効果について

効果のテキストに、「〇〇する。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「〇〇する」を行った後、後述の「□□する」を行います。

「〇〇する」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、「〇〇する」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、「〇〇する」→「□□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して扱います。

(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）。

■ジョグレス進化によってデジモンがアクティブ状態になることについて

ジョグレス進化では、レスト状態のデジモンからジョグレス進化しても進化後はアクティブ状態のデジモンになりますが、これはジョグレス進化がレスト状態のデジモンをアクティブにするのではなく、ジョグレス進化によってジョグレスを持つデジモンがアクティブ状態のデジモンとして新たにバトルエリアに出るためなので、「レスト状態のデジモンがアクティブになった」とはみなされません。

そのため、「デジモンがアクティブになったとき」や「デジモンがアクティブになるとき」の効果は、ジョグレス進化では誘発しません（「デジモンをレスト状態で登場させる」効果でデジモンが登場しても、「デジモンがレストしたとき」の効果が誘発しないのと同じ理由となります）。

■デジクロスで進化元にカードを置くタイミングについて (Ver. 1.2)

デジクロス条件を持つデジモンを登場させるとき、「登場するとき」に発揮する効果、例えば「登場コストをプラスまたはマイナスする」などの効果は、デジクロスでカードを進化元に置く前に発揮させます。

発揮するかどうかを選択できる効果であれば、デジクロスでカードを進化元に置く前に選択し、宣言してください。

それらの効果がすべて発揮した後に、デジクロスによってカードを進化元に置き、置いたカードの枚数に応じて登場コストをマイナスします。

■カードを「オープンする」効果について (Ver. 1.2)

デッキやセキュリティなどからカードを「オープンする」効果は、オープンされたカードはまだ元の場所に属しているものとして扱います。そのため、オープンしたカードをデッキやセキュリティなどの元の場所に戻しても、カードが増えたとはみなしません。

ただし、オープンしたカードを破棄しても、「デッキから破棄されたとき」「セキュリティから破棄されたとき」などの効果は誘発しません。これらの効果は、オープンを介さず直接デッキやセキュリティからカードが破棄される効果によってのみ、誘発します。

また、チェックによってセキュリティがめくられた場合はオープンした場合と異なり、めくられた時点でそのカードはセキュリティのカードとはみなしません。

■トークンに関して (Ver. 1.3)

トークンに関しての裁定が以下のように更新されました。

これまでの裁定に変更はありませんが、追加されたカードの効果によって新たに発生しうる状況に対してのルール追加となります。

- ・トークンは進化できません。トークンは他のカードの進化元や下に置かれることはありません。
- ・トークンの下にカードが置かれることはありません。そのような効果の対象にトークンを選択しても、トークンはその効果を受けません。
- ・トークンが消滅、破棄、手札に戻る、デッキに戻る、セキュリティに置かれる、他のカードの下に置かれる効果の対象となった場合、トークンはそれらの場所に移動せず、ゲームから除外されます。そのため、「手札/デッキ/セキュリティのカードが増えたとき」に誘発する効果は、トークンがそれらの場所に移動する効果を受けても実際にそれらの場所にカードが移動しないため、誘発しません。
- ・デジモンとして登場したトークンはデジモンに対して有効な効果を、タイマーとして登場したトークンはタイマーに対して有効な効果を、それぞれ通常のデジモンやタイマーと同じように受けます。ただし、トークンの下にカードを置くなど、トークンが行えない効果は受けません。