

■カードの種類		説明
	デジモンカード	デジモンのカードです。
	デジタマカード	幼年期デジモンのカードです。裏面が他のカードと異なっており、デジタマデッキにのみ使用できます。
	オプションカード	主に手札から使用して効果を発揮させる、使い捨てタイプのカードです。
	タイマーカード	タイマーのカードです。アタックなどはできませんが、自分や相手のデジモンなどに効果を与えます。相手のデジモンのアタックの対象になることはありません。
	デジモン	デジモンカードやデジタマカードがバトルエリア、または育成エリアに出ている状態です。
	タイマー	タイマーカードがバトルエリアに出ている状態です。
■ゲームフィールド名称		
	バトルエリア	デジモンやタイマーを置く場所です。 ここにいるデジモンで相手にアタックしたり、相手のアタックをブロックしたりできます。 バトルエリアにはLv.3以上のデジモンしか存在できず、Lv.2以下のデジモンが何らかの効果によって出てしまった場合、ただちに捨て札になります。
	育成エリア	デジタマデッキから孵化させたデジモンを置く場所です。ここにいるデジモンは一切効果を発揮せず、また他のカードからの効果を受けたり、効果で参照されることもありません。 育成エリアには、デジモンを1体だけ置くことができ、Lv.3以上に進化させたデジモンはバトルエリアに移動させることができます。 バトルエリアのデジモンを育成エリアに戻すことはできません。
	デッキ	合計50枚で構築されるデッキを置く場所です。
	デジタマデッキ	0～5枚で構築されるデジタマデッキを置く場所です。

	トラッシュ	捨て札が置かれる場所です。捨て札は表向きで置かれます。
	メモリーゲージ(メモリー)	コストの支払いなどで使用するゲージです。 消費するコスト1点につき、カウンターを右に1マス動かします。 相手側の1以上になってしまったら、まだ解決していない効果や行動をすべて解決し終わった時点でターンが終了し、相手のターンになります。 なお、いったん相手の1以上にメモリーが移動した後、発揮した効果の解決によってメモリーの位置が自分から見て0以上に戻った場合、ターンの交代は行われません。
	セキュリティ	プレイヤーを守る防御壁です。 セキュリティが0枚のときに、相手のデジモンからプレイヤーにアタックされ、チェックされる状態になったら、ゲームに敗北します。
■ タイミング		
	【登場時】	デジモンを直接バトルエリアに登場させたタイミングです。 進化や、育成エリアからデジモンを移動させたときは【登場時】とはみなしません。
	【進化時】	フィールドのデジモンが進化したタイミングです。 育成エリアでは、進化しても進化時の効果は発揮しません。 【進化時】の効果は、進化ボーナスによる1ドローの後で発揮します。
	【アタック時】	効果を持つデジモン自身のアタック宣言で誘発するタイミングです。「自分のデジモンがアタックしたとき」の効果と同時誘発となります。
	【アタック終了時】	このタイミングの効果を持つデジモンでアタックし、それによって誘発した効果をすべて発揮した後、アタックが終了したタイミングです。 アタック中に、バトルで敗北するなどしてこの効果を持つデジモンがいなくなってしまう場合、このタイミングの効果は誘発しません。
	バトル終了時	デジモン同士、またはデジモンとセキュリティデジモンがバトルによってDPを比べて勝敗を決定した後のタイミングです。
	リアクション	自分のデジモンがアタックし、【アタック時】「自分のデジモンがアタックしたとき」効果と、それによって誘発した効果を全て発揮し終えた後のタイミングです。 相手側の「相手のデジモンがアタックしたとき」の効果が誘発します。
	【消滅時】	デジモンが消滅し、トラッシュに置かれたタイミングです。バトルで敗北したり、「デジモンを消滅させる」カードの効果を受けた、またはDP0になって消滅した場合などに発揮します。

【自分のターン】	自分のターン開始時からターン終了時までの間です。
【相手のターン】	相手のターン開始時からターン終了時までの間です。
【お互いのターン】	自分のターンと相手のターン、両方のターン開始時からターン終了時までの間です。
【自分のターン開始時】	自分のターンが開始した時点で誘発するタイミングです。アクティブフェイズより先に効果を発揮します。
【自分のターン終了時】	自分のターンが終了する時点で誘発するタイミングです。効果が発揮し終わるまでは、ターンは交代しません。
【セキュリティ】	セキュリティがチェックされ、カードがめくられたタイミングです。セキュリティからめくられたカードがこのタイミングの効果を持っていた場合、コストを支払わずに発揮します。またオプションカードの場合、色条件を無視して発揮します。
【メイン】	自分のメインフェイズ中に発揮できる効果のタイミングです。オプションカードを手札から使用したり、デジモンやタイマーの効果でメインフェイズ中に任意に発揮できる効果が該当します。
■カード状態	
レスト	アタックやブロック、メインの効果を使用するために、デジモンやタイマーのカードを横向きにするということです。
レスト状態	アタックやブロック、メインの効果を使用して、デジモンやタイマーのカードが横向きの状態になっていることです。レスト状態の相手のデジモンは、アタックの対象として選択できます。
アクティブ	レスト状態のデジモンやタイマーを、再度行動できるように縦向きに戻すことです。

アクティブ状態	まだアタックなどの行動を行っておらず、デジモンやタイマーのカードが縦向きで置かれている状態のことです。
進化元	進化したデジモンの下に重ねられたカードのことです。進化元効果を持つカードであれば、その進化元効果を発揮できるようになります。
消滅	デジモンがバトルで敗北したり、消滅する効果を受けた、DP0になった、などによって、トラッシュに置かれたときの状態です。
セキュリティデジモン	セキュリティからチェックによってめくられたデジモンカードのことです。セキュリティデジモンは通常のデジモンとは異なり、デジモンに対して有効な効果は発揮せず、セキュリティデジモン自身が持つ効果も、セキュリティ効果以外は発揮しません。
■フェイズ関連	
アクティブフェイズ	ターンの最初に行うフェイズです。ターンプレイヤーのデジモン、タイマー全てをアクティブにします。
ドローフェイズ	デッキから1枚カードを引いて手札に加えるフェイズです。先攻側の第1ターンのみ、ここでカードを引きません。このフェイズでデッキが尽きていて、カードを引けなかった場合、ゲームに敗北します。
育成フェイズ	育成エリアを操作するフェイズです。育成エリアにデジモンがない場合、デジタマデッキから1枚オープンして育成エリアに置くことができます(孵化)。育成エリアにLv.3以上のデジモンがいれば、バトルエリアに移動させられます。いずれもできない、もしくはしたくない場合は、何もせずに次のフェイズに進みます。
メインフェイズ	デジモンの登場、進化、アタック、タイマーの登場、オプションカードの使用が行えるフェイズです。
ターン	プレイヤーの手番を指します。4つのフェイズから成り立っていて、メモリーゲージが相手側の1以上になったら、終了します。

■カードステータス・共通	
カード名	カードの名称です。
色	それぞれのカードが所属する色です。
レアリティ	カードのレアリティです。
効果	デジモンやティマー、オプションカードの持つ効果です。進化元効果とは区別されます。
セキュリティ効果	セキュリティからチェックによってめくられたカードが発揮する効果です。
ターンに1回	1ターンに1回しか発揮しない効果であることを示します。たとえ、同じターンに複数回、その効果が発揮する条件を満たしていても、発揮できるのは1回だけとなります。 別の内容の[ターンに1回]の効果は別々に発揮できます。 また、他のデジモンやカードの持つ、同じ内容の[ターンに1回]はそれぞれ個別に発揮できます。
ターンに2回	1ターンに2回まで発揮できる効果であることを示します。たとえ、同じターンに複数回、その効果が発揮する条件を満たしていても、発揮できるのは2回までとなります。 別の内容の[ターンに2回]の効果は別々に発揮できます。 また、他のデジモンやカードの持つ、同じ内容の[ターンに2回]はそれぞれ個別に発揮できます。
■カードステータス・デジモンカード	
登場コスト	デジモンをバトルエリアに直接登場させるために必要なコストです。
進化コスト	デジモンを進化させるときに必要なコストです。

DP(デジモンパワー)	デジモンの攻撃力です。バトルのときにDPを比較して、低かった方が敗北し、消滅します。
進化条件	デジモンカードに書かれている、そのデジモンに進化するために必要な条件です。「色」「Lv.」「進化コスト」の3つでできています。
進化元効果	そのデジモンが進化元となったときに発揮する効果です。通常のデジモンとしてバトルエリアにいるときは発揮しません。
Lv.(レベル)	デジモンの進化度合いを示す値です。ほとんどの場合、進化することで1つ上のLv.のデジモンになることができます。
タイプ	デジモンの特徴の一つです。
属性	デジモンの特徴の一つです。主にワクチン種、データ種、ウィルス種があります。
成長期	デジモンの進化度合いを示すものです。Lv.3デジモンに相当します。
成熟期	デジモンの進化度合いを示すものです。Lv.4デジモンに相当します。
完全体	デジモンの進化度合いを示すものです。Lv.5デジモンに相当します。
究極体	デジモンの進化度合いを示すものです。Lv.6以上のデジモンに相当します。

■カードステータス・デジタマカード		
	進化元効果	そのデジモンが進化元となったときに発揮する効果です。
	Lv.(レベル)	デジモンの進化度合いを示す値です。 ほとんどの場合、進化することで1つ上のLv.のデジモンになることができます。
	タイプ	デジモンの特徴の一つです。
	属性	デジモンの特徴の一つです。主にワクチン種、データ種、ウィルス種があります。
	幼年期	デジモンの進化度合いを示すものです。Lv.2デジモンに相当します。
■カードステータス・ティマーカード		
	登場コスト	ティマーをバトルエリアに登場させるために必要なコストです。
■カードステータス・オプションカード		
	使用コスト	オプションカードを手札から使用するために必要なコストです。 チェックによってセキュリティからめくられたときは、支払う必要はありません。
■アクション		
	アタック	相手プレイヤー、または相手のレスト状態のデジモンに対して、自分のデジモンで攻撃を行うことです。
	ブロック	《ブロッカー》効果を発揮し、相手のデジモンのアタックの対象を、《ブロッカー》を発揮したデジモンに変更することを指します。

	バトル	アタックによって、デジモン同士、またはデジモンとセキュリティデジモンがDPを比較して勝敗をつけることを指します。
	登場	デジモン、またはタイマーをバトルエリアに直接コストを支払って配置することです。
	孵化	育成フェイズに、デジタマデッキからカードを1枚育成エリアにオープンすることです。
	進化	デジモンを進化させることです。 進化条件を満たしているデジモンの上に、手札からデジモンカードを重ねて置き、進化コストを支払うことで行います。 進化すると、進化ボーナスとしてデッキからカードを1枚ドロースます。
	破棄	カードを捨て札にし、トラッシュに置くことです。
	パス	メインフェイズ中、相手にターンを自発的に渡すアクションです。 パスを行うと、それまでのメモリーがいくつであっても、相手の3の位置にメモリーが移動します。
	チェック	プレイヤーにアタックして、セキュリティのカードをめくることです。
	移動	デジモンを、別のエリアに移動させることです。主に育成エリアからLv.3以上のデジモンをバトルエリアに移動させることを指します。
■その他		
	色条件	オプションカードを使用する際、そのオプションカードと同じ色の自分のデジモン、または自分のタイマーがバトルエリアか育成エリアに1体以上出ているなければならないルールのことです。

■キーワード効果	
《ブロッカー》	<p>相手のデジモンがアタックしたとき、このデジモンがアクティブ状態ならレストさせることでアタックの対象をこのデジモンにする</p> <p>相手のデジモンのアタックに対して発揮できる効果です。アタックの対象を、《ブロッカー》を使用したデジモンに変更させ、本来の攻撃対象の代わりにアタックしたデジモンとバトルを行います。</p>
《セキュリティアタック+x》	<p>このデジモンがチェックするセキュリティの枚数+x</p> <p>相手プレイヤーをアタックしたときに、セキュリティをチェックする枚数をx枚増やす効果です。 この効果で2枚以上セキュリティをチェックする場合、まとめてめくらずに、1枚ずつ解決を行ってください。 チェックの途中でアタックしたデジモンが消滅したり、手札に戻るなどした場合、アタックはそこで終了します。</p>
《セキュリティアタック-x》	<p>このデジモンがチェックするセキュリティの枚数-x</p> <p>相手プレイヤーをアタックしたときに、セキュリティをチェックする枚数をx枚減らす効果です。 この効果でチェックする枚数が0枚になったら(0枚未満にはなりません)、相手のセキュリティをチェックでめくることができなくなり、また相手セキュリティが0枚の時にプレイヤーにアタックしても勝利できなくなります。</p>
《リカバリー+x《デッキ》》	<p>自分のデッキの上からカードをx枚セキュリティの上に置く</p> <p>デッキの上からカードの内容を見ずに、x枚を自分のセキュリティの上に置く効果です。この効果で、自分のセキュリティの枚数を回復することができます。 セキュリティの枚数に上限はありません。</p>
《貫通》	<p>このデジモンがアタックしたバトルで相手のデジモンだけを消滅させたとき、このデジモンはセキュリティをチェックする</p> <p>アタックしたとき、相手のデジモンとバトルして相手のデジモンだけを消滅させたら、続けて相手のセキュリティをチェックできる効果です。 ブロックされたときにも有効です。ただし、セキュリティデジモンとのバトルでは発揮しません。 《貫通》によるセキュリティのチェックは、バトルによって発生した効果をすべて解決してから行います。</p>
《xドロ》	<p>自分のデッキからカードをx枚引く</p> <p>デッキからx枚引いて手札に加える効果です。 手札の枚数に上限はありません。</p>

	<p>《ジャミング》</p>	<p>このデジモンはセキュリティデジモンとのバトルでは消滅しない</p> <p>この効果を持つデジモンは、相手のセキュリティデジモンとのバトルで敗北しても消滅しません。さらに《セキュリティアタック+》の効果で追加でセキュリティをチェックできる場合、続けてチェックを行えます。</p>
	<p>《吸収進化-x》</p>	<p>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</p> <p>手札にある、この効果を持つデジモン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、効果で指定された数だけ進化コストの支払いを少なくできる効果です。 ただし、進化コストは0より少なくはなりません。</p>
	<p>《再起動》</p>	<p>相手のアクティブフェイズに、このデジモンをアクティブにする</p> <p>この効果を持つデジモンは、自分のターンのアクティブフェイズだけでなく、相手のターンのアクティブフェイズでもアクティブになります。</p>
	<p>《退化x》</p>	<p>相手のデジモンに重ねられたカードを、上からx枚まで破棄する。進化元がなくなるか、Lv.3のデジモンになったらそれ以上破棄できない</p> <p>この効果の対象となった相手のデジモンを、一番上のカードから指定された枚数だけ、破棄します。これによって対象となったデジモンはLv.が減少することになります。 ただし、この効果ではデジモンを消滅させたり取り除くことができません。進化元がない状態になったデジモン、またはLv.3まで下がってしまったデジモンは、《退化》によってそれ以上カードを破棄させられることはありません。</p>
	<p>《道連れ》</p>	<p>バトルでこのデジモンだけが消滅したとき、バトルした相手のデジモンを消滅させる</p> <p>この効果を持つデジモンは、相手のデジモンとのバトルで敗北して消滅するとき、DPIに関係なく、その相手のデジモンも消滅させます。</p>
	<p>《デジバーストx》</p>	<p>このデジモンの進化元を、選んでx枚破棄することで、以下の効果を発揮する</p> <p>この効果を持つデジモンは、指定されたタイミングで指定された枚数、そのデジモンの持つ進化元のカードを破棄することで、《デジバースト》の効果を発揮します。</p>

	<p>《速攻》</p>	<p>このデジモンは登場したターンでもアタックできる</p> <p>この効果を持つデジモンは、「登場したターンにはアタックできない」ルールを無視して、登場したターンにアタックすることができます。</p>
	<p>《進撃》</p>	<p>メモリーが相手側の1以上のとき、このデジモンはアタックできる</p> <p>この効果を持つデジモンに進化したとき、進化コストの支払いによってメモリーが相手側の1以上になっても、ターンを交代する前にそのデジモンでアタックを行えます。 ただし、レスト状態だったり、「アタックできない」効果を持つ、または相手から受けているなど、通常のアタックが行えない状態では、《進撃》でもアタックはできません。</p>
	<p>《ディレイ》</p>	<p>バトルエリアからこのカードを破棄することで、以下の効果を発揮する。この効果はこのカードを置いたターンには発揮できない</p> <p>この効果を持つオプションカードを、何らかの効果でバトルエリアに置いた後、指定されたタイミングでそのカードを破棄することで、それぞれのカードの《ディレイ》の効果を発揮します。 《ディレイ》を発揮させるときは、オプションカードの使用コストは必要なく、また色条件は関係なく発揮できます。</p>
	<p>《デコイ《x》》</p>	<p>他のxの自分のデジモンが相手の効果で消滅するとき、このデジモンを消滅させることで、その中のxのデジモン1体は消滅しない</p> <p>「x」に合致する条件を持つ自分のデジモンが、相手の「消滅する」効果によって消滅するとき、この効果を持つデジモンを代わりに消滅させることで、そのデジモンは消滅しなくなるという効果です。複数のデジモンが一度に消滅するときは、その中の条件に合致する1体だけを消滅させないことができます。 この効果を持つデジモン自身が消滅してしまうときは、この効果は発揮できません。</p>