



デジモンカードゲーム

DIGIMON CARD GAME

オフィシャル・ルールマニュアル
Ver.5.0

どんなゲーム？	01
カードについて	
• デジタマカード、デジモンカード	01
• テイマーカーカード、オプションカード	02
ゲームの領域	03
デッキについて(トークンカード)	04
ゲームの準備(コストの支払い方、表示形式)	05・06
ターンの流れ	07
A. 手札のデジモンカード/テイマーカーカードを登場させる	08
B. 手札のデジモンカードに進化させる	08
C. 手札のオプションカードを使用する	09
D. リンク	10・11
E. アタック	12～14
F. 起動型効果を発揮させる、G.パスする、ターン終了条件	15
デジモンACE <ブラスト進化>、<ブラストジョグレス>、<オーバーフロー>	16～19
デジクロス	20・21
ジョグレス	22・23
バースト進化	24
アップ合体	25・26
効果のルール(効果の基本)	27
• 常在型効果	28
• 誘発型効果	28～30
• 起動型効果	30
• 即時型効果	31
カードテキストのルール	32～37
ルールチェック	38～40
キーワード効果&ルール一覧	41・42

どんなゲーム?

デジモンカードゲームは、^{たいせんがた}対戦型のトレーディングカードゲームだ!
プレイヤーはそれぞれ、^{なかま}仲間となるデジモンをバトルエリアに出して戦おう。
デジモンは進化をすることでより強くなり、^{あら}新たな力を獲得するぞ!デジモンの
アタックで相手を守るセキュリティを打ち破り、^{とどめの一撃}とどめの一撃を与えたら勝利だ!

カードについて

デジタマカード・デジモンカード

●デジタマカードとデジモンカードは、^{あいだ}エリアにある間、^{あつか}デジモンとして扱います。



●デジタマカードのみ
^{うらめん}裏面が白のカードです。



- ^{とうじょう}登場コスト: このカードを登場させるのに必要なコスト。
- ^{DP}DP(デジモンパワー): デジモンの強さ。バトルのとき、^{DP}DPを比べて大きい方が勝つ。
- ^{しんか}進化条件: このカードに進化できるカードの条件と進化コスト。
- ^{こうか}効果: このカードの効果。
- ^{めい}カード名(名称)
- ^{いろ}色: 赤・青・黄・緑・黒・紫・白の7色が存在し、^{2色以上}2色以上の色を持つ「多色」のカードも存在する。
- ^{リアリティ}リアリティ
- ^{カードナンバー}カードナンバー
- ^{ブロックアイコン}ブロックアイコン
- ^{とくちょう}特徴: 形態・属性・タイプなど、このカードの特徴をまとめたもの。
- ^{しんか}進化元効果: 進化元に置かれている間、デジモンが得る効果。
- ^{Lv.}Lv.: このカードのレベル。

タイマーカード

●タイマーカードは、エリアにある間、^{あいだ}タイマーとして扱います。^{あつか}



●**登場コスト**：このカードを登場させるのに必要なコスト。

●**効果**：このカードの効果。

●**カード名(名称)**

●**色**：赤・青・黄・緑・黒・紫・白の7色が存在し、2色以上の色を持つ「多色」のカードも存在する。

●**レアリティ**

●**カードナンバー**

●**ブロックアイコン**

●**セキュリティ効果(進化元効果)**：セキュリティからこのカードがチェックされたときに発揮する効果。

オプションカード

●**使用コスト**：このカードを使用するのに必要なコスト。

●**効果**：このカードの効果。

●**カード名(名称)**

●**色**：赤・青・黄・緑・黒・紫・白の7色が存在し、このカードのような「多色」のカードも存在する。

●**レアリティ**

●**カードナンバー**

●**ブロックアイコン**

●**セキュリティ効果(進化元効果)**：セキュリティからこのカードがチェックされたときに発揮する効果。



ゲーム中は、図のような配置でカードを置いてください。

●セキュリティ

プレイヤーを守る防護壁です。プレイヤーがアタックされると、セキュリティがチェックされていきます。セキュリティが0枚の状況で、チェックを1枚以上行えるデジモンのアタックを受けたプレイヤーは、ゲームに敗北します。

●メモリーゲージ

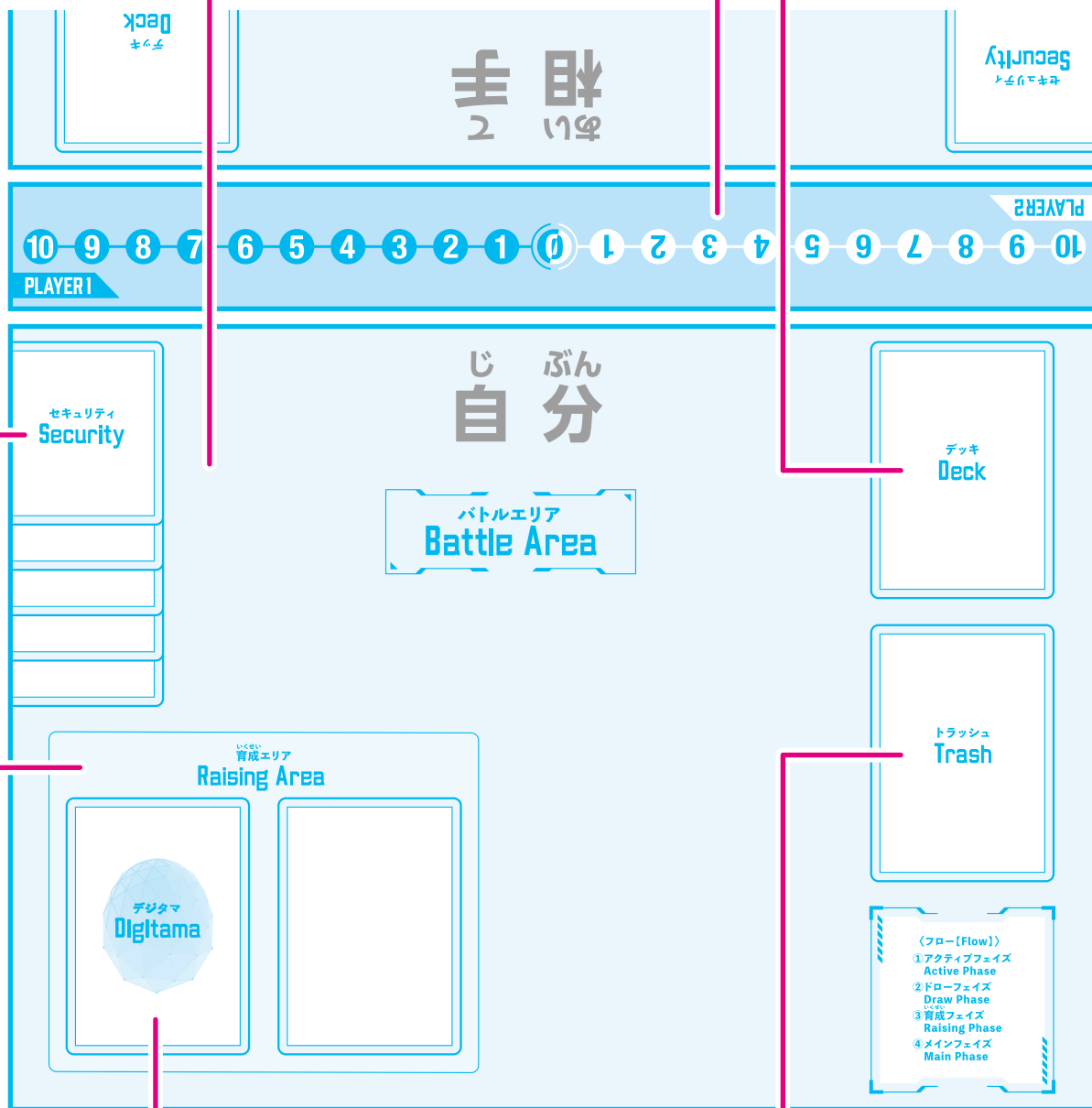
メモリーの位置を示すゲージです。自分と相手、共通で使います。

●バトルエリア

ゲームの中心となる、エリアの一部です。カードを何枚でも置くことができます。

●デッキ

デッキを置く領域です。



●デジタマデッキ

デジタマデッキを置く領域です。

●トラッシュ

破棄されたカードを置く領域です。

●育成エリア

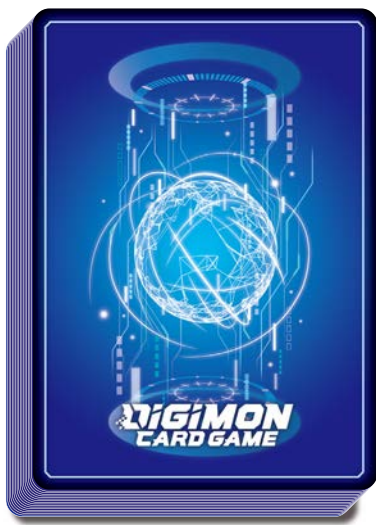
デジタマデッキから孵化させたデジモンを置く、エリアの一部です。育成エリアで発揮できると記述されていない効果は発揮しません。また育成エリアを指定している効果でなければ指定や参照することもできません。

ルールとカードテキストで矛盾がある場合、カードのテキストを優先します。

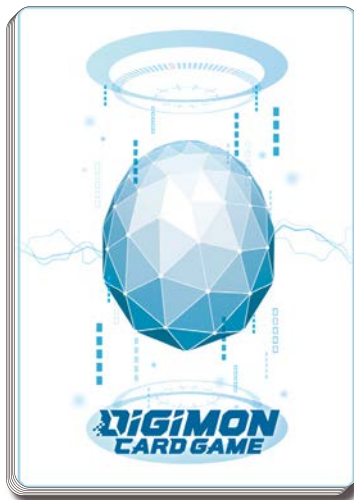
デッキについて

デジモンカードゲームでは、以下のものがゲームに必要です。

- **デッキ**: デジモンカード、ティマーカーカード、オプションカードで構築された50枚ちょうどのデッキ。
同じカードナンバーのカードは、4枚まで入れられます。
- **デジタマデッキ**: デジタマカード0~5枚で構築されたデッキ。
同じカードナンバーのカードは、4枚まで入れられます。デジタマデッキは、なくても構いません。
- **メモリーゲージ&マーカー**: メモリーの位置を示すゲージです。自分と相手、共通で使います。
- **トークン用のカード**: 効果でトークンを登場させるカードがデッキに構築されている場合、使うトークンカードを必要な枚数用意してください。(詳細は、本マニュアルの「トークンカード」を確認してください)



● デッキ



● デジタマデッキ



● メモリーゲージ&マーカー

※マーカーを外します。

また、必ずしも必要ではありませんが、プレイシートが人数分あると便利です。

トークンカード

トークンカードとは、「トークンを登場させる」効果でゲーム外から使うカードです。デッキ・デジタマデッキとは別に用意しておき、通常の方法では登場させることはできません。

トークンを使う場合、あらかじめトークンカードを用意しておく必要があります。

デッキ・デジタマデッキのカードと区別がつき、アクティブ・レスト状態が示せるカードであれば何でも構いません。

トークンカードはデッキ・デジタマデッキの枚数には含めません。

トークンカードは、どの効果で使うカードなのかを事前に宣言する必要はありません。

(トークンカードの印刷用のデータは、デジモンカードゲーム公式HPからダウンロードできます)

デジモンとして登場したトークンは通常のデジモンと同じように扱われ、ティマーカーとして登場したトークンは通常のティマーカーと同じように扱われます。ただし、トークンには通常のカードとは異なるルールがあります。

トークンについてのルールは、以下になります。

- トークンは、「トークンを登場させる」効果によってカード名や効果などの、カードの情報を持った状態で登場します。
- トークンは進化できません。
- トークンの下にカードを置くことはできません。
- トークンがエリアから離れたとき、離れた場所に置かれずにゲームから取り除かれます。

ゲームの準備

① デッキをシャッフルして、「デッキ」に置きます。

② デジタマデッキをシャッフルして、「デジタマデッキ」に置きます。
デジタマデッキがない場合は、何もせず次の手順に進みます。

③ ジャンケンをして、先攻・後攻を決めます。ジャンケンで勝った方が自動的に先攻になります。

④ 各プレイヤーはデッキから5枚ドローして最初の手札にします。
内容を確認して、先攻プレイヤーから順に引き直しを宣言することができます。
宣言したプレイヤーは手札全てをデッキに戻してシャッフルし、再度デッキから5枚ドローして最初の手札にします。

⑤ デッキの上から5枚を、内容を見ずに裏向きのまま、1枚ずつ「セキュリティ」に置きます。
このとき、デッキの1番上にあったカードがセキュリティの1番下になるように置きます。

⑥ 「メモリーゲージ」の「0」の位置にマーカーを置いて、ゲーム開始です!

☆コストの支払い方

このゲームでコストを支払う場合、メモリーゲージ(メモリー)をそのコスト分だけ自分から見て右側に動かして支払います。

例：3コスト支払うときは、メモリーを自分から見て右側に3つ動かします。

メモリーの最大値は10です。

それを超えることはありません。

また、コストはその分メモリーを動かさなければ支払うことはできません。

ただし、コストを軽減する効果で元々のコストより軽減されてコストを支払える場合、使うことができます。

例：13コストのカードは、メモリーが自分側の3以上あるときでなければ使うことはできません。

ただし、13コストのカードが、コストを軽減する効果によって10コストで使うことができる場合、メモリーが0でも使うことができます。

3コスト支払う



13コスト支払う



13コスト支払えない



☆表示形式

登場や孵化したカードは、「アクティブ状態」(縦向き)で置かれます。
アタックやブロックを行うと、「レスト状態」(横向き)になります。



アクティブ状態

レスト状態のカードをアクティブ状態に戻すことを「アクティブ」、
アクティブ状態のカードをレスト状態にするを「レスト」と呼びます。



レスト状態

ターンの流れ

ゲームは、次の4つのフェイズを、先攻側からプレイします。

① アクティブフェイズ

アクティブフェイズ

自分のレスト状態のカードを全てアクティブにします。
※【自分のターン開始時】【相手のターン開始時】の効果は、アクティブフェイズのアクティブより前に発揮します。

② ドローフェイズ

ドローフェイズ

デッキからカードを1枚引いて手札に加えます。
先攻の最初のターンのみ、ドローフェイズでドローしません。
ドローフェイズにデッキが0枚でドローできなかった場合、ゲームに敗北します。

③ 育成フェイズ

育成フェイズ

「デジタマの孵化」「育成エリアからデジモンを移動させる」「何もしない」のどれか一つを1回だけ行えます。

●デジタマの孵化

デジタマデッキの上から1枚を表向きにして育成エリアに置きます。
孵化は、育成エリアにデジモンがいないときだけ行えます。

●育成エリアからデジモンを移動させる

育成エリアのDPを持つデジモンをバトルエリアに移動させます。

(DPを持たないデジモンは、バトルエリアには移動できません)

移動は登場ではないので、登場したときの効果は発揮しません。また、登場ではないので、移動したデジモンはそのターンからアタックすることができます。

●何もしない

何もせずに次のフェイズに進みます。

④ メインフェイズ

メインフェイズ

ゲームのメインとなるフェイズです。以下の行動を可能な限り、好きな順序で何回でも行えます。(ルールや効果の処理中にはできません)

A. 手札のデジモンカード/タイマーカードを登場させる

B. 手札のデジモンカードへ進化させる

C. 手札のオプションカードを使用する

D. 手札/バトルエリアのカードをリンクさせる

E. アタックする

F. 起動型効果を発揮させる

G. パスする

ターン終了

ターン終了条件を満たすと、ターン終了時になります。

※ターン終了条件については15ページで解説。

ターン終了時の時点で解決すべきルールや効果がない場合、ターンが終了し、相手のターンになります。

A. 手札のデジモンカード/ティマーカードを登場させる

A. 手札のデジモンカード/ティマーカードを登場させる

●登場のルール●

登場でエリアに置かれたカードは、そのターン中アタックできません。

登場コストを支払ってバトルエリアに置こう。



- ① 登場を宣言し、手札からデジモンカードかティマーカード1枚を相手に見せます。
- ② 見せたカードの登場コストを支払います。
- ③ 支払ったら、見せたカードをバトルエリアにアクティブ状態で置き、登場が解決します。

B. 手札のデジモンカードへ進化させる

B. 手札のデジモンカードへ進化させる

●進化のルール●

- ・手札のデジモンカードの進化条件を満たしているカードが、エリアにあるなら宣言できます。
- ・進化条件が複数ある場合、条件を満たしている進化条件の中から自由に選ぶことができます。
- ・登場によってアタックできないカードの上に進化しても、アタックできません。



- ① 進化を宣言し、手札のカードを相手に見せ、見せたカードの進化条件1つと、その条件を満たしているエリアのカードを選びます。
- ② 選んだ進化条件の進化コストを支払います。
- ③ 支払ったら、選んだエリアのカードの上に、見せたカードを重ねます。
このとき、重ねるカードは進化元になるカードの表示形式と同じ状態で重ね、同時に、進化元になるカードは縦向きにします。
(これによって、アクティブになったとはみなしません)
- ④ 自分のデッキからカードを1枚ドローしたら、進化が解決します。

進化コストを支払って、エリアの進化条件を満たしているカードの上に重ねよう。重ねるときは、下のカードの進化元効果(下段テキスト枠)が見えるようにずらして重ねます。
(下段テキスト枠がない場合は、カード名が見えるように重ねます)

●進化条件について●



左記の進化条件の場合、「青」・[Lv.2]のカードから進化でき、進化コストは0コストとなります。



上記の進化条件の場合、特徴「アドベンチャー」・[Lv.3]のカードから進化でき、進化コストは2コストとなります。

進化元

デジモンの下に重ねられているカードは「進化元」になり、デジモンは進化元のカードの「進化元効果」を発揮できるようになります。進化元などの、カードの下に重ねられているカードはエリアにあるカードとして扱いません。また、デジモンやティマーがエリアから離れる場合、下に重ねられているカードは同時に破棄されます。《退化》などで1番上に重ねられているカードが破棄された場合、その下に置かれていたカードは表示形式を引き継ぎます。(これによって、アクティブ・レストしたとはみなしません)

て ふだ し よう C.手札のオプションカードを使用する

て ふだ し よう C.手札のオプションカードを使用する

し よう ●使用のルール●

- 色条件を満たしているオプションカードのみ、使用を宣言できます。
- 使用したオプションカードは、その【メイン】効果が解決するまで、どの領域にも属しません。
- 使用したオプションカードは、その【メイン】効果が解決したら、破棄されます。
(そのカードが効果でいずれかの場所に置かれたら、破棄しません)

し よう し はら し よう
使用コストを支払って使用し、
こ う か ほ っ き
【メイン】効果を発揮しよう。



- ① 使用を宣言し、手札のオプションカード1枚を相手に見せます。
- ② 見せたカードの使用コストを支払います。
- ③ 支払ったら、使用が解決し、即座にそのカードの【メイン】効果を発揮します。

いろしよけん 色条件

- 色条件を満たすには、使用するオプションカードの色を持つ自分のデジモンかティマーがエリア(バトルエリアか育成エリア)にいる必要があります。
例：赤のオプションカードを使用する場合は、赤の自分のデジモンかティマーがエリアにいなければなりません。
- 多色のオプションカードを使用する場合は、それら全ての色が揃っている必要があります。
例：黄と紫2色のオプションカードを使用する場合は、黄の自分のデジモンかティマー、紫の自分のデジモンかティマーがエリアにいなければなりません。黄と紫2色の自分のデジモンかティマーがいる場合は、その1体で色条件を満たすことができます。

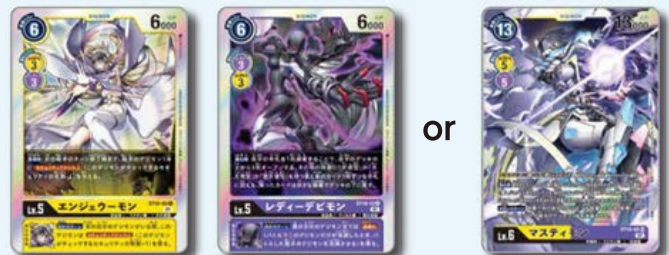
いろしよけん エリア(バトルエリアか育成エリア)



し よう
使用OK!



いろしよけん エリア(バトルエリアか育成エリア)



し よう
使用OK!

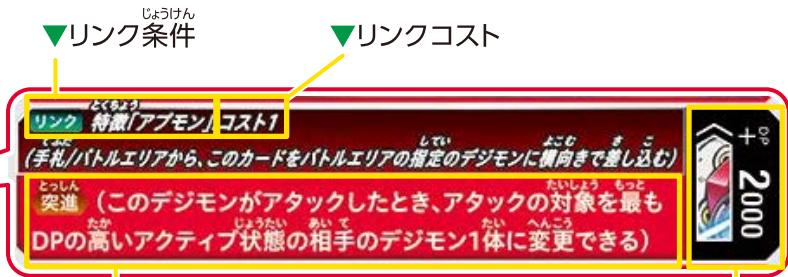


D.リンクする

〈リンク〉を持つ自分の手札かバトルエリアのカードを、リンク条件で指定されたバトルエリアの自分のデジモンに接続できます。



リンクを持つカード



リンク効果



リンクDP

- ①リンクを宣言し、リンクさせるカードを手札かバトルエリアから選びます。
※手札から選んだカードは相手に見せます。
見せたカードのリンク条件を満たしているバトルエリアの自分のデジモンを選びます。



手札 or バトルエリア



バトルエリア

- ②リンクさせるカードのリンクコストを支払います。



- ③選んだデジモンの下に横向きで差し込み、リンクが完了します。

- リンクで横向きで差し込まれているカードは「リンクカード」となります。
リンクカードはエリアにあるカードとして扱いません。
リンクカードは、進化元などの重ねられているカードではありません。
- リンクしているカードは「リンク状態」となります。



バトルエリア

●リンクのルール●



- 進化元など、重ねられているカードがある場合、その1番下に差し込みます。



DP+2000!

- ・リンクしたデジモンは、そのリンクカードのリンクDPの数値分、^{すうちぶん}DPがアップします。



- ・リンクしたデジモンは、そのリンクカードのリンク効果を得ます。^{こうかえ}



- ・バトルエリアのデジモンをリンクさせる場合、そのデジモンはバトルエリアを離れるため、^{はな}進化元は破棄します。^{しんかもとはき}



- ・デジモン1体につきリンク枚数上限があり、1枚までリンクカードを持つことができます。リンク枚数上限を超えてリンクする場合、^{ばあい}元々持っていたリンクカードを同じ枚数、^{おなまいすうい}入れ替えて破棄します。^{はき}



- ・リンクしているデジモンがリンクカードのリンク条件を満たさなくなった場合、^{じょうけん}ルールチェックのタイミングでそのリンクカードは破棄されます。^{はき}



E.アタックする

E.アタックする

バトルエリアのデジモンで攻撃します。アタックは、各タイミングを以下の順で進行します。

※アタックしているデジモンがいなくなっても、タイミングは全て進行します。

- 1「アタック宣言」
- 2「カウンタータイミング」
- 3「ブロックタイミング」
- 4「成立の確認」
- 5「アタック終了時」

1.アタック宣言

アタックしたい自分のデジモンをレストさせ、アタックを宣言します。
同時に、アタックの対象として「相手プレイヤー」か「レスト状態の相手のデジモン1体」のどちらかを選びます。
このタイミングでのルールや効果の処理が全てなくなったら、「カウンタータイミング」に進行します。

2.カウンタータイミング

アタックされているプレイヤーは、【カウンター】効果を1回だけ発揮できます。
このタイミングでのルールや効果の処理が全てなくなったら、「ブロックタイミング」に進行します。

3.ブロックタイミング

アタックされているプレイヤーは、《ブロッカー》を持つバトルエリアの自分のデジモンでブロックすることができます。
(アタックの対象になっているデジモンはブロックできません)
ブロックする場合、ブロックしたい自分のデジモンをレストさせ、ブロックを宣言します。
ブロックしたら、アタックの対象がブロックしたデジモンに変更されます。
このタイミングでのルールや効果の処理が全てなくなったら、「成立の確認」に進行します。

4.成立の確認

デジモンのアタックが「相手プレイヤー」か「相手のデジモン」に成立したか確認します。
以下のうち、どの状況か確認します。

- A.アタックされているプレイヤーのセキュリティが1枚以上で、「相手プレイヤー」に成立した場合、アタックしているデジモンは相手のセキュリティをチェックします。
- B.アタックされているプレイヤーのセキュリティが0枚で、「相手プレイヤー」に成立した場合、ゲームに勝利します。
(ただし、アタックしているデジモンがチェックを1枚も行えない場合、勝利できません)
- C.相手のデジモンに成立した場合、アタックしているデジモンとアタックの対象となっているデジモンでバトルします。

このタイミングでのルールや効果の処理が全てなくなったら、「アタック終了時」に進行します。

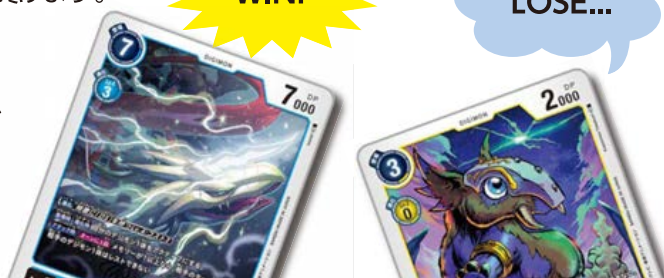
バトル

バトルとは、カード同士どうしのDPくらを比べることで、バトルするカードどうしのDPくらを比べ、数値すうちが高い方が勝ち、低い方が負けです。DPおなが同じ数値すうちだった場合は、両方ともバトルまに負けず。

バトルまに負けたデジモンしやうめつは消滅し、ルールこうかや効果しよりの処理すべが全てなくなったら、バトル終了しゅうりょうじ時になります。
(バトル終了しゅうりょうじ時の時点じてんで解決かいけつすべき処理しよりがなくなったら、バトルしゅうりょうは終了しゆうします)

WIN!

LOSE...



チェック

チェックとは、相手あいてのセキュリティへを減らすことができるルールです。

●チェックのルール●

- ・「Sアタック+1」などによって複数枚ふくすうまいチェックできる場合ばあいでも、チェックは1回かいずつ行おこないます。
(チェックしているデジモンがバトルエリアを離れた場合は、それ以上チェックできません)
- ・セキュリティが0枚まいになってもゲームの勝敗しょうばいはつきません。
(セキュリティが0枚の状況でプレイヤーへのアタックが成立せいりつしたら、ゲームに勝利しょうりします)

①セキュリティの1番上のカードを公開します。

表向きおもてむになったと同時に、そのカードはセキュリティを離はなれます。チェックでデジモンカードが表向きおもてむになったら、そのカードは「セキュリティデジモン」になります。(セキュリティデジモンは、通常つうじょうのデジモンとはみなしません)

【セキュリティ】効果を持つカードがチェックされた場合、即座はっきに効果を発揮はつきします。

※コストしはらを支払ひつようう必要ひつようはありません。

※オプションカードは色条件いろじょうけんを満みたしている必要ひつようはありません。

このタイミングでのルールや効果の処理が全てなくなったら、次の手順つぎ ていけん しんこうに進行しんこうします。

②セキュリティデジモンとバトル

セキュリティデジモンと、チェックしたデジモンでバトルします。

※セキュリティデジモンがいなにないなら、何もせず次つぎの手順ていけん しんこうに進行しんこうします。

このタイミングでのルールや効果の処理が全てなくなったら、チェックしているカードをトラッシュおに置おきます。
(そのカードが効果でいずれかの場所ばしょに置おかれたら、トラッシュには置おきません)

5.アタック終了時

アタック終了しゅうりょうじ時になります。このタイミングでのルールや効果の処理が全てなくなったら、アタックが終了しゅうりょうします。

アタック終了

アタック宣言
 自分のデジモンをレストさせて、アタックを宣言する
 同時に、アタックの対象を以下から選ぶ
 ・相手プレイヤー ・レスト状態の相手のデジモン1体
 デジモンがアタックしたことによる効果を発揮

カウンタータイミング
 相手は一度だけ、【カウンター】効果を発揮できる

ブロックタイミング
 相手は一度だけ、「ブロッカー」を持つデジモン1体でブロックできる
 (ブロックすると、このアタックの対象がブロックしたデジモンになる)
 デジモンがブロックしたことによる効果を発揮

成立の確認

アタックがどこに成立したか確認

<p>A.相手プレイヤー (相手のセキュリティが1枚以上)</p>	<p>B.相手プレイヤー (相手のセキュリティが0枚)</p>	<p>C.相手のデジモン</p>
---	---	-------------------------

アタックしているデジモンが、
 チェックを1枚以上行える

ゲームに勝利!

「貫通」が発揮した場合は
 他の効果が全て解決したあとに
 「A.相手プレイヤー」に戻る

アタック中のデジモンと
 アタックされたデジモンでバトル
 バトルの結果による効果を発揮

アタック終了時
 アタック終了時になったことによる
 効果を発揮

アタック終了

アタックしたデジモンがセキュリティをチェック
 (チェックされたカードがデジモンカードなら、
 そのカードはセキュリティデジモンになる)
【セキュリティ】効果を発揮
 (他の効果よりも先に発揮)
 チェックによる効果を発揮

セキュリティデジモンがいるならチェックした
 デジモンとセキュリティデジモンでバトル
 (いないなら何もせず次へ)
 バトルの結果による効果を発揮

チェックされたカードを破棄する

アタック終了時
 アタック終了時になったことによる効果を発揮

アタック終了

「Sアタック+」などで、さらに
 セキュリティをチェックできる場合は
 「セキュリティをチェック」に戻る

き どうがたこう か はっ き F. 起動型効果を発揮させる

カードの持つ起動型効果を発揮させます。

(起動型効果は、【メイン】効果など、宣言して発揮させる効果のことです)

ルールや効果の処理が何もないときに、起動型効果の発揮を宣言して、その効果を処理します。

G. パスする

パスを宣言します。

パスを宣言すると、メモリーが相手側の3になります。



しゅうりょうじょうけん ターン終了条件

メモリーが相手側の1以上になったら、ターン終了時になります。

(解決すべきルールや効果があるなら、それらを全て解決してから、ターン終了時になります)

ターン終了時の時点で解決すべきルールや効果がないなら、ターンが終了し、相手のターンになります。

(ターン終了時でメモリーが0以上に戻ったら、ターンは交代せず続行します)

ターンを交代したら、そのメモリーの位置で相手のターンとなります。

例：メモリーが相手側の3でターンが終了した場合、相手はメモリー3からターンを開始します。

デジモンACE



●デジモンACEとは、登場コストが低く、《ブラスト進化》や《ブラストジョグレス》を持っている特別なデジモンカードです。

通常のLv.6のカードより登場コストが低く、登場させやすい。

●カード名(ACEアイコンは名称に含みません)

●オーバーフロー:デジモンACEが持つデメリット



《ブラスト進化》

相手のデジモンがアタックし、そのアタックによる効果などの処理を全て解決したら、カウンタータイミングになります。カウンタータイミングになったら、【カウンター】効果を1回だけ発揮させることができます。《ブラスト進化》の場合、バトルエリアの自分のデジモンをデジモンACEのカードにコストを支払わずに進化させることができます。(進化条件は満たしている必要があります)



●手札:手札から公開して発揮できる効果アイコン。

●カウンター:相手のカウンタータイミングに誘発する効果タイミング。1回のカウンタータイミングごとに、1回だけ発揮させることができる。



●ブラスト進化:自分のデジモンをこのカードに進化させることができる効果。

アタック宣言

相手のデジモン



アタック!

【アタック時】効果など、アタックしたことによる効果を発揮



手札のデジモンACE

バトルエリアの自分のデジモン



処理が全て解決したら、カウンタータイミングへ

カウンタータイミング

あいて
相手のデジモン



ちゆう
アタック中

しんか
進化ドロ-&【進化時】効果など、
しんか
進化したことによる効果を発揮

じぶん
バトルエリアの自分のデジモン



てふだ
手札のデジモンACE

しんか
ブラスト進化!

しょうり すべ かいけつ
処理が全て解決したら、ブロックタイミングへ

《ブラストジョグレス》

《ブラストジョグレス》は《ブラスト進化》とは異なり、バトルエリアの指定の自分のデジモンと、指定の手札のカードでジョグレス進化することができます。(進化条件は満たしている必要があります)

例えば、**ジョグレス 緑Lv.6+青Lv.6:コスト0** のジョグレスの進化条件を持ち、**手札 カウンター ブラストジョグレス(ブレイクドラモン+スレイヤードラモン)** を持つカードの場合、**緑Lv.6**か**青Lv.6**の進化条件を満たしている「ブレイクドラモン」と「スレイヤードラモン」から進化することができます。重ね方や重なり順は、ジョグレス進化のルール通りに行います。



- **手札** : 手札から公開して発揮できる効果アイコン。
- **カウンター** : 相手のカウンタータイミングに誘発する効果タイミング。
1回のカウンタータイミングごとに、1回だけ発揮させることができる。

手札 カウンター ブラストジョグレス(ブレイクドラモン+スレイヤードラモン)
(指定の自分のデジモン1枚と手札の指定のカード1枚で、このカードにジョグレス進化できる)

- **ブラストジョグレス(「XX」+「XX」)** : 指定の自分のデジモンと指定の手札のカードで、このカードにジョグレス進化させることができる効果。

せんげん
アタック宣言

あいて
相手のデジモン



アタック!

【アタック時】効果など、アタック
したことによる効果を発揮



てふだ
手札のデジモンACEと
してい
指定のカード

じぶん
バトルエリアの自分のデジモン



しより すべ かいけつ
処理が全て解決したら、カウンタータイミングへ

カウンタータイミング

あいて
相手のデジモン



アタック中

しんか しんか じこうか
進化ドロウ&【進化時】効果など、
しんか 進化したことによる効果を発揮



てふだ
手札のデジモンACEと
してい
指定のカード

じぶん
バトルエリアの自分のデジモン



ブラストジョグレス!

しより すべ かいけつ
処理が全て解決したら、ブロックタイミングへ

オーバーフロー



●オーバーフローは、デジモンACEが持つルールです。

オーバーフローを持つカードが、エリアカードの下(進化元やタイマーの下)からそれ以外の場所に置かれた場合、いかなる処理の途中であっても、指定の数値だけメモリを動かします。

例：バトルエリアのオーバーフローを持つカードが消滅しトラッシュに置かれた場合や、デジモンの進化元からオーバーフローを持つカードが破壊された場合は、その時点で即座にオーバーフローを処理します。



消滅し、バトルエリアからトラッシュへ

相手のデジモン1体を消滅させる。その後、自分の「シャウトモンX7:スペリオルモード」1体をアクティブにし、そのデジモンでプレイヤーにアタックできる。

「その後」以降の処理より前にオーバーフローを処理します。



オーバーフロー!

例：バトルエリアのオーバーフローを持つカードが、デジモンの下に置かれた場合や、デジモンの進化元からオーバーフローを持つカードが登場した場合は、オーバーフローは処理しません。



デジモンの進化元から、バトルエリアに登場

進化元から、特徴に「DS」を持つカードを登場コスト合計12まで、コストを支払わずに登場できる



オーバーフローを処理しない

デジクロス



デジクロスとは、登場させるカードが「デジクロス条件」を持つ場合に行えるルールです。登場コストを支払う直前に、その条件で指定された手札及びバトルエリアの自分のカードから登場させるデジモンカードの下に置くことができます。

●デジクロス条件



上記のデジクロス条件の場合、

「シャウトモン」「バリスタモン」「ドルルモン」「スターモンズ」1枚ずつを置くことができます。

●デジクロスのルール●

- ・デジクロスで登場させるデジモンカードは、そのデジクロスで置いたカード1枚につきそのカードのデジクロスで指定された数値分、登場コストがマイナスされます。
- ・デジクロスでは指定されているカードを全て置く必要はなく、一部のカードだけを置くこともできます。



上記の条件の場合、「シャウトモン」1枚と「スターモンズ」1枚のみを置くこともできます。デジクロスで下に1枚でも置いて登場したらデジクロス登場したこととなります。



- ① 登場を宣言し、登場させるデジモンカードを相手に見せます。登場コストを支払う直前に、デジクロスを宣言します。
(「登場するとき」効果がある場合は、「登場するとき」効果のあとに宣言します)
同時に、そのカードのデジクロス条件で指定されたカードの中から、登場させるカードの下に置きたいカードを手札及びバトルエリアから好きな枚数選びます。 ※手札から選んだカードは相手に見せます。



てふだ
手札



バトルエリア



② 選んだカードを登場させるカードの下に置きます。

デジクロスで置いたカード1枚につき、デジクロス条件で指定された数値分、登場コストがマイナスされます。そのあとに、登場コストを支払います。



てふだ
手札



バトルエリア

このカードの場合、下に置いたカード1枚につき登場コストが-2されます。今回は置いたカードが4枚なので、合計-8コストされて登場コストが1になります。

進化元は
破棄される



デジクロスで置くカードの重なり順は、デジクロス条件で左側に書かれているカードが上になるように置きます。このカードの場合、「シャウトモン」が1番上に置かれることとなります。



③ 登場させたら、デジクロス登場完了です。



ジョグレス



ジョグレスとは、「ジョグレス」を持つカードが行える特別な進化のルールです。
ジョグレスで指定された複数の自分のデジモンを合体させ、
新たな1体のデジモンとして進化させます。

●ジョグレス



上記のジョグレス進化条件の場合、バトルエリアにいる青Lv.4と緑Lv.4の
デジモン2体でこのカードにジョグレス進化することができます。

●ジョグレスのルール●

- ・ジョグレス進化したデジモンは、進化元となったカードとは別のデジモンとして進化します。
進化元となったデジモンの状態を引き継ぎません。
- ・ジョグレス進化したデジモンは、進化する前の表示形式を引き継がず、アクティブで進化します。
(これによって、アクティブになったとはみなしません)
- ・進化元となったデジモンが受けていた効果は全て失われます。
- ・進化元となったデジモンが登場したターンであっても、アタックすることができます。
- ・消費していた[ターンにX回]効果が、再度発揮できるようになります。
- ・効果でジョグレス進化させる場合は「ジョグレス進化する/できる」効果でのみ行えます。
「進化する/できる」効果ではジョグレス進化させることはできません。

- ①ジョグレスを宣言し、ジョグレス進化させるデジモンカードを相手に見せます。
見せたカードのジョグレスの進化条件を1つ選んで、その条件を満たしているバトルエリアの自分のデジモン
複数を選びます。そのあとに、選んだジョグレスの進化条件のコストを支払います。



バトルエリア





② 選んだ進化元となるカードを、そのデジモンの進化元ごと重ねます。
 このとき、進化元になるカードは全て縦向きにします。その上にジョグレス進化させるデジモンカードを
 アクティブ状態で重ね、自分のデッキからカードを1枚ドローしたら、ジョグレス進化完了です。



進化元ごと重ねる

バトルエリア



ジョグレスで置くカードの重なり順は、ジョグレスで左側に書かれているカードが上になるように置きます。
 このカードの場合、青Lv.4が上、緑Lv.4が下となります。

バースト進化



バースト進化とは、「バースト進化」を持つカードが行える特別な進化のルールです。バースト進化で指定された自分のティマーを手札に戻すことで、自分のデジモンを進化させます。

●バースト進化

バースト進化:「大門大」1体を手札に戻すことで、「シャイングレイモン」からのバースト進化したターン終了時、このデジモンに重ねられているカードを上から1枚破棄する

上記のバースト進化の進化条件の場合、バトルエリアにいる「大門大」1体を手札に戻すことで、エリアにいる自分の「シャイングレイモン」1体をこのカードに進化させることができます。

●バースト進化のルール●

- ・バースト進化したデジモンは、進化したターンのターン終了時に、そのデジモンに重ねられているカードを上から1枚破棄します。進化や《退化》などによって、重ねられている上のカードがバースト進化したカードではなくても、上から1枚を破棄します。重ねられているカードがない場合は、破棄しません。
- ・効果でバースト進化させる場合は「バースト進化する/できる」効果でのみ行えます。「進化する/できる」効果ではバースト進化させることはできません。

①バースト進化を宣言し、バースト進化させるデジモンカードを相手に見せます。

見せたカードのバースト進化の進化条件を1つ選んで、その条件を満たしているエリアの自分のデジモンを選びます。そのあとに、バースト進化で指定されたバトルエリアの自分のティマー1体を手札に戻します。

バースト進化!



手札



バトルエリア



エリア

手札に戻す

②選んだデジモンのカードの上に、バースト進化させる

デジモンカードを重ねます。

このとき、進化元になるカードは全て縦向きにします。

自分のデッキからカードを1枚ドロしたら、

バースト進化完了です。

バースト進化!



エリア

アプ合体



アプ合体とは、「アプ合体」を持つカードが行える特別な進化のルールです。
アプ合体で指定されたデジモンとリンクカードを合体させ、そのデジモンを進化させます。

●アプ合体



上記のアプ合体の進化条件の場合、「ガッチモン」が「ナビモン」が「ツブモン」の中から2種の組み合わせでリンク状態となっているバトルエリアの自分のデジモン1体をこのカードに進化させることができます。

●アプ合体のルール●

- ・アプ合体は、アプ合体で指定されている2種でのリンク状態なら、どの組み合わせでもアプ合体させることができます。
- ・効果でアプ合体させる場合は「アプ合体する/できる」効果でのみ行えます。「進化する/できる」効果ではアプ合体させることはできません。



このカードのアプ合体の進化条件の場合、以下の組み合わせのどれからでもアプ合体させることができます。



▲リンクカード「タイムモン」を持つドガッチモン



▲リンクカード「ドガッチモン」を持つタイムモン

① アプ合体を宣言し、アプ合体させるデジモンカードを相手に見せます。見せたカードのアプ合体の進化条件を1つ選んで、その条件を満たしているバトルエリアの自分のデジモンを選びます。

がったい
アプ合体!



バトルエリア

② 進化させるデジモンの持つ指定のリンクカードを、進化させるデジモンカードの上に重ねます。このとき、進化元になるカードは全て縦向きにします。



バトルエリア

③ 選んだデジモンのカードの上に、アプ合体させるデジモンカードを重ねます。自分のデッキからカードを1枚ドローしたら、アプ合体完了です。

がったい
アプ合体!



バトルエリア

このか 効果のルール

このか はっせい しょり さ
効果とは、カードから発生する処理を指します。

このか きほん 効果の基本

- 効果は、発揮できる場所に指定がなければバトルエリアにある間に誘発・発揮することができます。
例えば、場所の指定がないデジモンの効果はバトルエリアで発揮することができます。
育成エリアのデジモンが【進化時】効果を持つデジモンカードに進化しても、その効果は誘発せず、発揮できません。



- 効果は、場所に指定がなければバトルエリアのカードを選んだり、参照することができます。
例えば、場所の指定がない「デジモンを進化させる」効果は、バトルエリアのデジモンを選び、進化させることができます。育成エリアのデジモンを選ぶことはできません。



こうか しゅるい
●効果の種類

じょうざいがたこうか
●常在型効果



つね はっき こうか ゆうはつ
常に発揮される効果です。誘発しません。
はっき じょうけん ばあい じょうけん み
発揮に条件がある場合は、その条件を満たしている間であれば常に発揮されます。



ゆうはつがたこうか
●誘発型効果



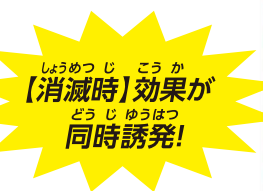
とくてい じょうけん み ゆうはつ こうか
特定の条件を満たすと誘発する効果です。
じ ゆうはつ こうか はっき
【アタック時】であればアタックしたときに誘発し、効果を発揮できます。
ふくすう ゆうはつがたこうか どうじ ゆうはつ ばあい こうか どうじ ゆうはつ
複数の誘発型効果が同時に誘発した場合は、それらの効果は同時誘発となり、
はっき じゆん えら
発揮する順を選びます。
はっき じょうけん ばあい じょうけん み あいだ はっき
発揮に条件がある場合は、その条件を満たしている間であれば発揮することができます。
ゆうはつ こうか も はっき まえ ばしょ はな ばあい
また、誘発した効果を持つカードが発揮より前にその場所から離れた場合、
はっき
発揮できません。



どうじ ゆうはつ
同時誘発

●1つのルールや効果の処理の中で、複数の効果が誘発した場合、それらは同時誘発となります。
どうじ ゆうはつ こうか
同時誘発した効果は、ターンプレイヤー側から発揮させる効果を選び、発揮できます。ターンプレイヤー側の
はっきま じょうか すべ な ひ がわ はっき
発揮待ちの効果全てが無くなったら、非ターンプレイヤー側は発揮させる効果を選び、発揮できます。

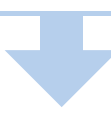
どうじ ゆうはつ こうか
同時誘発した効果



ターンプレイヤーのカード

非ターンプレイヤーのカード

①ターンプレイヤーは誘発した A・B の効果を好きな順で発揮できます。
こうか かいけつ つぎ はっき こうか えら はっき
効果を1つ解決したら、次に発揮させたい効果を選び、発揮できます。





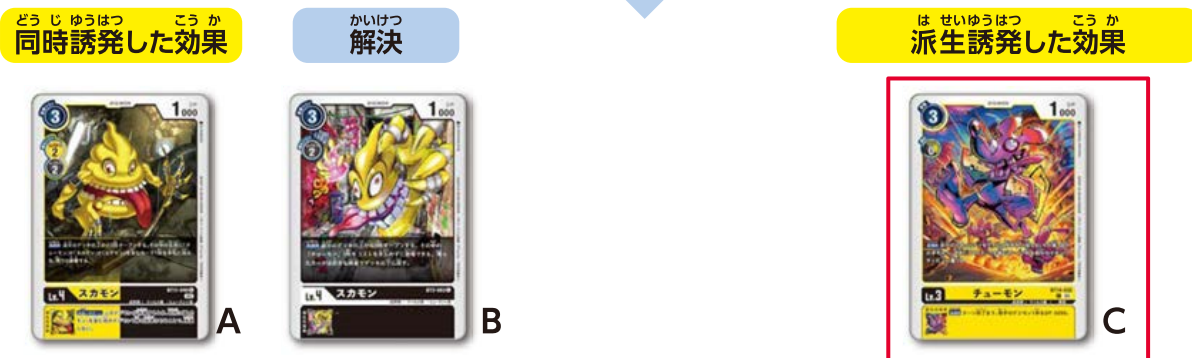
- ① 非ターンプレイヤーは誘発した C・D の効果を好きな順で発揮できます。効果を1つ解決したら、次に発揮させたい効果を選び、発揮できます。

はせいゆうはつ 派生誘発

- 同時誘発した効果が解決するまでの間に、新たに誘発した誘発型効果は派生誘発となります。派生誘発した効果は、それ以前に誘発した他の、発揮待ちの効果より先に発揮させます。



- ① AとBの効果が同時誘発し、Bの効果を先に発揮し、それによってCの効果が派生誘発します。



- ② 同時誘発したAの効果より先に、派生誘発したCの効果を発揮します。

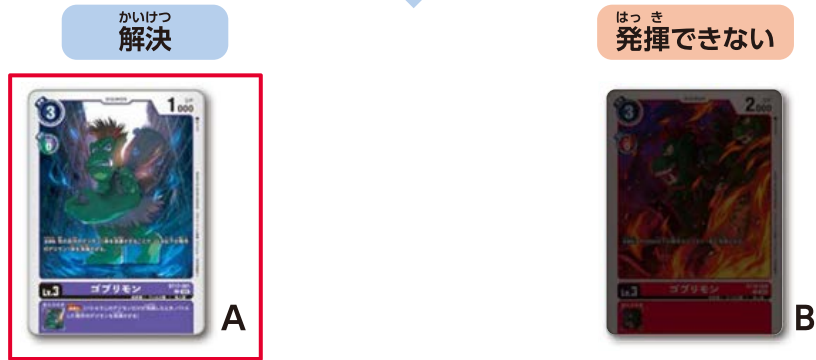
はつきま こうか も はつき まえ ばしよ はな ぱあい こうか はつき
 発揮待ちの効果を持つカードは発揮より前にその場所から離れた場合、その効果は発揮できません。



とうじょうじ ほか じぶん たい しょうめつ
 登場時 他の自分のデジモン1体を消滅させることで、Lv.4以下の相手の
 デジモン1体を消滅させる。

しょうめつ
 消滅!

①Aの効果を先に発揮して、まだ効果を発揮していないBのカードを消滅させます。



②Bのカードの効果は発揮する前にトラッシュに置かれたため、発揮させることはできません。

● **起動型効果**

はつき せんげん はつき こうか
 発揮することを宣言して発揮する効果です。



ターンプレイヤーはメインフェイズ中、ルールや効果の処理が何も無いときに、
 自分のカードの起動型効果を選んで発揮させることができます。

メイン ターンに1回 このターンの間、自分の「大門大」1体はデジモン・
 DP3000としても扱い、進化できない。

● **即時型効果**



特定の条件を満たすと誘発する効果です。

ただし、誘発型効果とは異なり、誘発する条件となった処理の直前に割り込んで発揮します。

「消滅するとき」に誘発する効果であれば、消滅の直前に割り込んで効果を発揮します。その時点では、まだ消滅していません。

即時型効果は、即時型効果としか同時誘発しません。

それぞれの即時型効果は、最初に即時型効果が割り込んだ処理が解決するまで1回ずつ発揮できます。

それ以外は派生誘発のルールを除き、誘発型効果と同じルールです。

お互いのターン このデジモンが相手の効果で消滅するときか、相手の効果で手札、デッキに戻るとき、このデジモンの進化元のLv.6のデジモンカード1枚を破棄することで、このデジモンは消滅せず、手札、デッキに戻らない。

カードテキストのルール

名称の指定



進化時 コロモンをコスト0で進化させる。

- ▲「」のみで指定されている場合、名称が「」と一致しているカードを指します。
例えば「コロモン」と指定している場合は、名称が「コロモン」のカードを指します。

自分のメインフェイズ開始時 名称に「八神太一」を含む自分のティーマーがいるなら、自分のトラッシュから、名称に「ガルルモン」/「グレイモン」/「オメガモン」を含むカード1枚を手札に戻す。

- ▲「名称に「」を含む」と指定されている場合、「」内の文言を含む名称を持つカードを参照します。例えば、「名称に「グレイモン」を含む」と指定している場合は、名称に「グレイモン」を含んでいる「メタルグレイモン」や「ウォングレイモン」などのカードを指します。

「○○の記述がある」の指定



登場時 自分の手札から、「ナイトモン」の記述があるカード1枚を破棄することで、2ドロー。

- ▲「○○の記述がある」カードを指定されている場合、カードの「名称・特徴・効果・進化元効果・リンク・ルール・進化条件・デジクロス条件・ジョグレス・バースト・進化・アップ合体」の中に、指定の単語またはアイコンが含まれているカードを指します。実際にカードに書かれていることを参照するため、効果を得てもその記述を得たことにはなりません。

また、アイコンの記述があるカードを指定する場合は、そのアイコンの種類と同じもののみを参照することができます。例えば、「セーブ」の記述があるカードを指定する効果で、アイコンの種類が異なる「マテリアルセーブ」を参照することはできません。

「○○/△△」の指定



進化時 自分のトラッシュから、「ブイモン」/「ワームモン」1枚をコストを支払わずにレスト状態で登場できる。

- ▲「○○/△△」と指定されている場合、○○か△△であるカードを指します。
例えば、「ブイモン」/「ワームモン」と指定している場合は、名称が「ブイモン」か「ワームモン」であるカードを指します。

公開しているカードをデッキに戻す



登場時 自分のデッキの上から3枚オープンする。その中の特徴に「アドベンチャー」を持つデジモンカード1枚と特徴に「アドベンチャー」を持つテイマーカード/オプションカード1枚を手札に加える。残りはデッキの下に戻す。

▲公開しているカードをデッキに戻す処理は、その効果を発揮したプレイヤーが好きな順番を選び、戻す順番とその内容を相手に見せてからデッキの下に戻します。

非公開領域にカードを置く



進化時 DP6000以下の相手のデジモン1体をセキュリティの上に置く。自分のテイマーの色2色ごとに、この効果のDP上限+2000。

▲非公開領域にカードを置く際に、置き方に指定がない場合は裏向きで置きます。「表向きで置く」など、置き方に指定がある場合はその方法で置きます。

非公開領域から指定のカードを非公開領域に置く



登場時 自分のセキュリティを上から1枚手札に戻すことで、自分の手札から、特徴に「ワクチン種」を持つ黄のカード1枚を自分のセキュリティの下に置ける。

▲非公開領域(デッキ・デジタマデッキ・手札・セキュリティ)の中から、別の非公開領域にカードを置く際に、「○○のカード」と何らかの指定がある場合、そのカードの内容を相手に見せてから置きます。置くカードに指定がない場合は裏向きのまま置きます。

たいしやう えら こう か たい
対象を選ぶ効果(X体を～)



お互いのターン、ターンに1回 相手のデジモンがレストしたとき、相手のデジモン1体の進化元を上から1枚破棄する。その後、相手のターン終了まで、進化元を持たない相手のデジモン1体はアタックとブロックができない。

- ▲「X体を」のように対象を選ぶ効果は、選んだ対象が効果を受けます。例えば、「ターン終了まで、相手のデジモン1体をDP-2000。」の場合は、相手のデジモン1体を選び、そのデジモンのDPを-2000します。また、効果を与える対象に条件がある場合は、その条件を満たしている対象のみを選ぶことができます。例えば、「相手のターン終了まで、進化元を持たない相手のデジモン1体はアタックとブロックができない」の場合は、進化元を持たない相手のデジモン1体を選ぶことができます。また、選んだ対象がその条件をあとから満たさなくなっても、その効果は受けたままです。この効果の場合、この効果で選ばれたデジモンがあとから進化元を持った場合でも、そのデジモンはアタックとブロックはできません。

たいしやう えら こう か すべ
対象を選ばない効果(〇〇全てを～)



相手のデジモン1体の進化元を、上から4枚破棄する。次の相手のターン終了まで、進化元を持たない相手のデジモン全てはアタックできない。

- ▲「〇〇全てを」のように対象を選ばない効果は、その全体が効果を受けます。継続する効果の場合は、あとから増えた対象もその効果を受けます。例えば、「次の相手のターン終了まで、相手のデジモン全てをDP-5000。」の場合は、指定の間に、あとからバトルエリアに置かれた相手のデジモンのDPも-5000します。また、効果を与える対象に条件がある場合は、その条件を満たしている対象全てが効果を受けます。例えば、「次の相手のターン終了まで、進化元を持たない相手のデジモン全てはアタックできない」の場合は、進化元を持つ相手のデジモンが、あとから進化元を持たなくなった場合はアタックできません。逆に、進化元を持たずアタックできない相手のデジモンが、あとから進化元を持った場合はアタックできるようになります。

表向きのセキュリティ



自分のセキュリティを上から1枚手札に加える。その後、このカードをセキュリティの上に表向きで置く。

▲「表向きのセキュリティ」は、セキュリティに表向きになっているカードを指します。

セキュリティ 効果があれば発揮することができます。

表向きのセキュリティを含むセキュリティをシャッフルする場合は、裏向きに戻してから、シャッフルします。

シャッフルしたあとに、そのカードを表向きにはしません。

それ以外のルールは、通常のセキュリティと変わりません。

効果を受けない



登場時 進化時 相手のターン終了まで、自分のティマーの色2色ごとに、自分のデジモン1体は相手のデジモンの効果を受けない。

▲効果を受けなくなると、効果による影響を受けなくなります。

効果を受けないカードを効果で選んだり、効果を付与することはできませんが、例えば「レストさせる」効果でレストせず、《Sアタック-1》などを付与しても、その効果を持つようには扱いません。

また、効果を受けるようになった場合、その時点から効果の影響を受けるようになり、付与されていた効果の影響も受けるようになります。

例えば、効果を受けないデジモンに《Sアタック-1》を付与し、あとから効果を受けるようになった場合、付与されている《Sアタック-1》の影響を受けるようになります。

登場/進化/使用を行う効果



アタック時 このデジモンを手札の「ヒシャリュウモン」が特徴に「クロニクル」を持つデジモンカードに進化できる。

▲登場/進化/使用を行う効果に「コストを支払わずに」と記述がない場合、コストを支払う必要があります。

アタックの対象を変更する



相手のターン 相手のデジモンがアタックしたとき、このテイマーをレストさせることで、アタックの対象を特徴に「昆虫型」を持つレスト状態の自分のデジモン1体に変更する。

- ▲《ブロッカー》によるブロックでもアタックの対象は変更されますが、それ以外の効果でもアタックの対象が変更されることがあります。アタックの対象になっている対象に、アタックの対象を変更することはできません。この処理は、効果を受けないデジモンのアタックの対象を変更することができます。また、効果を受けないデジモンにアタックの対象を変更することもできます。

アタックを終了する



相手のターン ターンに1回 相手のデジモンがアタックしたとき、自分の手札を2枚破棄することで、そのアタックを終了する。

- ▲アタックを終了させた場合、即座にアタック終了時のタイミングになります。相手のデジモンがアタックしたときにアタックを終了させた場合、「アタック宣言」のタイミングから「アタック終了時」になります。「カウンタータイミング」「ブロックタイミング」にはならず、アタックは成立しません。この処理は、効果を受けないデジモンのアタックを終了させることができます。

～ことで



登場時 自分の手札1枚を破棄することで、相手のターン終了まで、相手のデジモン1体に「消滅時 メモリー-1。」の効果を与える。

- ▲「～ことで」は、その効果を処理するための条件です。その条件を行うか選択することができます。その内容を行なった場合、その条件より後の処理をします。「自分の手札1枚を破棄することで」の場合は、自分の手札を1枚破棄するかどうか選択し、破棄したら、それ以降の効果は処理します。[ターンにX回]がある場合、「～ことで」を行うことを選択した時点で、[ターンにX回]の回数を消費します。「～ことで」の条件は、その内容を一部だけ行うことはできません。例えば、「自分の手札2枚を破棄することで」の条件で、手札1枚だけを破棄することはできません。「～ことで」の内容を行えなければ、その条件より後の処理は全て処理できません。例えば、「～ことで」の内容を行えなければ、その効果の「その後」以降の処理もできません。また、その条件より後の処理ができるかどうかに関わらず、「～ことで」の条件を行うことができます。

○○の異なる



進化時、自分の手札から、特徴に「NSp」を持つ登場コスト7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。ジョグレス進化していたなら、代わりに自分の手札から、特徴に「NSp」を持つ色の異なる登場コスト7以下のデジモンカード2枚までをコストを支払わずに登場できる。

- ▲「○○の異なる」カードは、○○が異なる組み合わせを指します。
 例えば、「色の異なる」カードの場合、赤・青・黄のように、異なる組み合わせを指します。
 「○○の異なる」で参照する場合に、○○で指定されたカードの情報を複数持つカードは、異なる一部を参照して、異なる組み合わせとして扱うことができます。
 例えば、「色の異なる」カードを指定している場合に、赤/青のカードの2枚をそれぞれ赤・青の異なる組み合わせとして扱うことができます。

効果タイミング

- 登場時**
そのカードが登場したときに誘発します。
- 進化時**
そのカードに進化したときに誘発します。
- 消滅時**
そのカードが消滅したときに誘発します。
- アタック時**
そのカードでアタックしたときに誘発します。
- メイン**
起動型効果です。宣言して発揮できます。
- 自分のターン 相手のターン**
指定のプレイヤーのターン中、誘発・発揮できます。
- お互いのターン**
自分・相手それぞれのターン中、誘発・発揮できます。
- セキュリティ**
チェックされたときに誘発します。誘発したら即座に発揮します。
- 自分のターン開始時 相手のターン開始時**
指定のプレイヤーのターンが開始したときに誘発します。
- 自分のターン終了時 相手のターン終了時 お互いのターン終了時**
指定のプレイヤーのターン終了時に誘発します。
- 自分のメインフェイズ開始時 相手のメインフェイズ開始時**
指定のプレイヤーのメインフェイズが開始したとき誘発します。
- カウンター**
相手のカウンタータイミングに誘発します。
- アタック終了時**
そのカードのアタック終了時に誘発します。

効果アイコン

- ターンにX回**
各ターン、指定された回数だけ発揮できます。
- 手札**
手札にある間、公開して発揮できます。
- トラッシュ**
トラッシュにある間、誘発・発揮できます。
- 育成**
育成エリアにある間、誘発・発揮できます。
- セキュリティ**
セキュリティに表向きで置かれている間、誘発・発揮できます。

ルールチェック

ルールチェックは、特定の状況になっているカードに対して以下のルール処理をするタイミングです。

●A: バトルエリアのDPが0のデジモンは消滅します。



DP -8000!



バトルエリア

消滅!

●B: バトルエリアのDPを持たないデジモンは破棄されます。これはバトルエリアから離れる/離れたとはみなしません。



《退化》!



バトルエリア

破棄!



●C: バトルエリアのオプションカードは破棄されます(効果でバトルエリアに置かれたものは除く)。これはバトルエリアから離れる/離れたとはみなしません。



《退化》!



バトルエリア

破棄!



●D: 育成エリアのティマーカーカード/オプションカードは破棄されます(効果で育成エリアに置かれたものは除く)。これは育成エリアから離れる/離れたとはみなしません。

●E: リンク条件を満たしていないリンクカードは破棄されます。

リンク条件を満たさないカードに進化

はき 破棄!

リンク
特徴/アブモンコスト1
(手札/バトルエリアから、このカードをバトルエリアの指定のデジモンに費用まで差し込む)
進化 (このデジモンがアタックしたとき、アタックの対象を最もDPの高いアクティブ状態の相手のデジモン1体に変更できる)

●ルールチェックのタイミング●

- ・ルールチェックは、ルールや効果の処理中には行われません。
- ・ルールチェックが可能になったタイミングで、特定の状況になっているカードに対し、それぞれ決められた処理を全て同時に実行します。

●例



以下の効果を発揮!

進化時 相手のデジモン1体を退化3し、ターン終了まで、相手のデジモン全てをDP-6000。その後、ジョグレス進化していたなら、自分のトラッシュから、特徴に「NSo」を持つデジモンカードを登場コスト合計10まで、コストを支払わずに登場できる。

①相手のデジモン1体を「退化3」!

この効果でデジモンがDPを持たなくなっても、この時点では、まだ破棄しません。

進化時 相手のデジモン1体を退化3し、ターン終了まで、相手のデジモン全てをDP-6000。その後、ジョグレス進化していたなら、自分のトラッシュから、特徴に「NSo」を持つデジモンカードを登場コスト合計10まで、コストを支払わずに登場できる。



「退化3」!

あいて すべ
②相手のデジモン全てをDP -6000!

こうか
この効果でデジモンのDPが0になっても、
じてん しょうめつ
この時点では、まだ消滅しません。

進化時 相手のデジモン1体を 退化3 し、ターン終了まで 相手のデジモン全てを DP-6000。その後、ジョグレス進化していたなら、自分のトラッシュから、特徴に「NSo」を持つデジモンカードを登場コスト合計10まで、コストを支払わずに登場できる。

DP -6000!



じぶん とうちよう
③自分のトラッシュから、特徴「NSo」のデジモンカードを
とうじよう しょうめつ
登場コスト10まで、コストを支払わずに登場!

進化時 相手のデジモン1体を 退化3 し、ターン終了まで 相手のデジモン全てを DP-6000。その後、ジョグレス進化していたなら、自分のトラッシュから、特徴に「NSo」を持つデジモンカードを登場コスト合計10まで、コストを支払わずに登場できる。

とうじよう
登場!



とうじよう じ こうか ゆうはつ
【登場時】効果が誘発

こうか すべ かいけつ
この効果が全て解決

ルールチェック

④ルールチェックのタイミングになり、A・B・C・D・Eの状況になっているカードに対して
しょうり すべ どうじ じっこう
ルール処理を全て同時に実行します。



はき
破棄!



しょうめつ
消滅!



しょうめつ
消滅!

しょうめつ じ こうか ゆうはつ
【消滅時】効果が誘発



登場時 進化時 自分の手札1枚を破棄することで、相手のターン終了まで、相手のデジモン1体に「消滅時 自分の手札1枚を破棄する。」の効果を与える。

しょうめつ じ じぶん
消滅時 1ドロウ (自分のデッキからカードを1枚引く)



ゆうはつ こうか どうじ ゆうはつ
このタイミングまでに誘発していた効果が同時誘発

●キーワード効果

<p>1. Sアタック (Sアタック+X / Sアタック-X) このデジモンがチェックする枚数 +X このデジモンがチェックする枚数 -X</p>	<p>14. プログレス アタック中のこのデジモンは相手の効果を受けない</p>
<p>2. ジャミング 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>15. 回避 このデジモンが消滅するとき、このデジモンをレストさせることで、消滅しない</p>
<p>3. 貫通 このデジモンがアタックしたバトルで相手のデジモンを消滅させたとき、アタック終了前にチェックする</p>	<p>16. 氷装 このデジモンのセキュリティデジモン以外とのバトルではDPではなく進化元枚数を比べる</p>
<p>4. 速攻 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>17. デコード (XX) このデジモンがバトル以外でバトルエリアを離れるとき、このデジモンの進化元から、XX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</p>
<p>5. ブロッカー このデジモンはブロックタイミングでブロックできる</p>	<p>18. リカバリー+X (デッキ) 自分のデッキの上からX枚をセキュリティの上に置く</p>
<p>6. Xドロー 自分のデッキからカードをX枚引く</p>	<p>19. 防壁 このデジモンがバトルで消滅するとき、自分のセキュリティを上から1枚破棄することで、消滅しない</p>
<p>7. ディレイ 置いた次のターン以降にこのカードを破棄することで、効果を発揮する</p>	<p>20. オーバーロック ([XX]) 自分のターン終了時、自分のトークンが「[XX]」の他の自分のデジモン1体を消滅させることで、このデジモンでレストせずにプレイヤーにアタックする</p>
<p>8. アーマー解除 このデジモンが消滅するとき、このデジモンに重ねられているカードを上から1枚破棄することで、消滅しない</p>	<p>21. 吸収進化-X 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-X</p>
<p>9. セーブ このカードを自分のタイマーの下に置く</p>	<p>22. 連携 このデジモンがアタックしたとき、他の自分のデジモン1体をレストさせることで、アタック終了まで、このデジモンにレストさせたデジモンのDPをプラスし、Sアタック+1 を得る</p>
<p>10. マテリアルセーブX このデジモンが消滅するとき、このデジモンのデジクロス条件にある進化元のカードX枚を自分のタイマー1体の下に置く</p>	<p>23. 不屈 進化元を持つこのデジモンが消滅したとき、このカードをコストを支払わずに登場させる</p>
<p>11. パーティション (XX&XX) 進化元に指定のカードが1枚ずつあるこのデジモンが自分の効果とバトル以外でバトルエリアを離れるとき、指定のカード1枚ずつをコストを支払わずに登場できる</p>	<p>24. ヴォルテクス 自分のターン終了時、このデジモンで相手のデジモンにアタックできる。この効果では、登場したターンでもアタックできる</p>
<p>12. 進撃 メモリーが相手側の1以上なら、このデジモンでアタックできる</p>	
<p>13. 突進 このデジモンがアタックしたとき、アタックの対象を最もDPの高いアクティブ状態の相手のデジモン1体に変更できる</p>	

25. **再起動**

このデジモンは相手のアクティブフェイズでも
アクティブになる

26. **退化X**

重ねられているカードを上から1～X枚まで破棄する。
Lv.3のカード以降は破棄できない

27. **デコイ(XX)**

XXの他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、そのデジモン1体は
消滅しない

28. **衝突**

このデジモンのアタック中、相手のデジモン全てに
ブロッカーを与え、相手は可能ならブロックする

29. **フラグメント(X)**

このデジモンが消滅するとき、このデジモンの進化元を
選んでX枚破棄することで、消滅しない

30. **道連れ**

このデジモンだけがバトルで消滅したとき、バトルした
相手のデジモンを消滅させる

31. **スケープゴート**

このデジモンが自分の効果以外で消滅するとき、
他の自分のデジモン1体を消滅させることで、消滅しない

32. **エグゼキュート**

自分のターン終了時、このデジモンでアタックできる。この
アタック終了時、このデジモンは消滅する。この効果では
アクティブ状態の相手のデジモンにもアタックできる

33. **デジバーストX**

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

34. **プラスト進化**

自分のデジモンをこのカードにコストを支払わずに
進化できる

35. **プラストジョグレス《[XX]+[XX]》**

指定の自分のデジモン1体と手札の指定のカード1枚で、
このカードにジョグレス進化できる

36. **マインドリンク**

このタイマーを、進化元にタイマーカードが無いデジモンの
進化元の下に置く

37. **リンク+X**

このデジモンのリンク枚数上限+X

●ルール

1. **オーバーフロー(-X)**

エリアかカードの下から、それ以外の場所へ送られる場合、
メモリー -X

2. **ジョグレス [XX]+[XX]:コスト0**

指定のデジモン2体を重ね、アクティブで進化する

3. **デジクロス-X [XX]×[XX] デジクロス-X [XX]/X枚**

登場するとき、手札/バトルエリアからこのカードの下に
置く。1枚ごとに登場コストをマイナスする

4. **バースト進化 [XX]:[XX]1体を手札に戻すことで、コスト0**

バースト進化したターン終了時、このデジモンに重ねられて
いるカードを上から1枚破棄する

5. **リンク [XX]:コストX**

手札/バトルエリアから、このカードをバトルエリアの
指定のデジモンに横向きで差し込む

6. **アプ合体 [XX]&[XX]:コスト0**

2種のカードによるリンク状態なら、リンクカードを
上に重ね進化する