



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.4.0

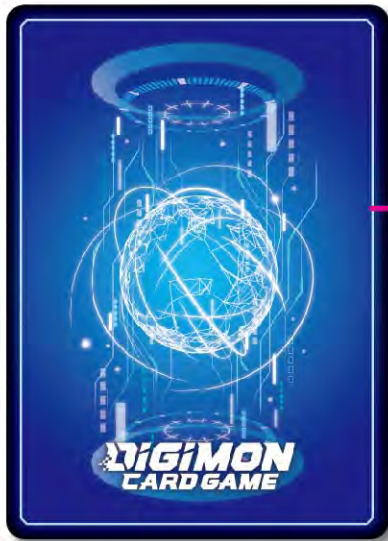
どんなゲーム？	01
カードについて	
デジモンカード・デジタマカード	01
タイマーカード、オプションカード	02
フィールドについて	03
デッキについて、ゲームの準備	04
☆コストの支払い方	05
☆表示形式	05
ゲームの流れ	06
メインフェイスA～E	
A.デジモンの登場、B.デジモンの進化	07
C.タイマーの登場、D.オプションカードの使用、E.アタック	08
☆デジモンのDPが0になってしまったら	08
☆1回のアタックでセキュリティを2枚以上チェックするとき	09
☆セキュリティが0枚になってしまったら	09
☆《ブロッカー》でブロック!	09
アタックの流れ	10
メインフェイスF F.【メイン】効果の発揮	11
パスについて、ターンの終了、ゲームの終了	11
トークンについて	12
☆DPのないデジモンがバトルエリアに出てしまったら	12
☆メモリーをプラスする効果、マイナスする効果	12
効果の発揮順について	13・14・15
多色のデジモンと多色のカードについて	16
ジョグレスについて	16・17
デジクロスについて	18・19
バースト進化について	20
デジモンACEについて	21
《オーバーフロー》について、「○○の記述がある」カードについて	22
カードテキストの表記について	23・24
デジモンカードゲーム ルール一部改訂について	25
キーワード効果&ルール一覧	26・27

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^{とうじょう}登場させ、^{あいて}相手にアタック
 しよう。デジモンは^{しんか}進化をすることでより強くなり、^{つよ}新しい力を^{あた}獲得するぞ!^{あいて}相手を守る
^うセキュリティをすべて^{やぶ}打ち破り、^{いちげき}とどめの一撃を^{あた}与えることができれば^{しょうり}勝利だ!

カードについて

デジモンカード・デジタマカード



※デジタマカードは、
^{うらめん}裏面が他のカードと異なるもの
^{こと}になっています。

デジモンカード

デジタマカード



※デジタマカードは、
^{いくせい}育成エリアに^{ふか}孵化させることで、
^{あつか}デジモンとして扱います。



- ^{とうじょう}登場コスト：デジモンをバトルエリアに^{とうじょう}登場させるのに必要な^{ひつよう}コスト。
- ^{こうげきりょく}DP(デジモンパワー)：デジモンの攻撃力。バトルのとき、DPをくらべて大きい方が勝つ。ゲーム中、^{なん}何らかの^{こうか}効果でDPが0になったデジモンは^{しょうめつ}消滅して^{はき}破棄される。
- ^{しんか}進化条件：このデジモンに^{しんか}進化できるデジモンの「色」と「Lv.」、そして^{しんか}進化に必要な^{ひつよう}コスト。
- ^{こうか}効果：デジモンの持つ^ち効果
- ^{めい}カード名
- ^{いろ}色
- ^{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：^{けいたい}形態・^{ぞくせい}属性・^{タイプ}タイプなど、デジモンの^{とくちょう}特徴をまとめたもの
- ^{しんか}進化元効果：^{しんか}進化元に置かれている間、デジモンが^え得る^{こうか}効果。
- ^{Lv.}Lv.：デジモンのレベル。

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のに必要なコスト。

●**効果**：ティマーの持つ特果。

●**カード名**

●**色**

●**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によってめくられたときに発揮する効果。一部、セキュリティ効果ではなく進化元効果がかかれているティマーカードもある。

オプションカード



●**使用コスト**：オプションカードを使用するのに必要なコスト。

●**効果**：オプションカードを使用した時に発揮する効果。

●**カード名**

●**色**

●**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によってめくられたときに発揮する効果。一部、セキュリティ効果ではなく進化元効果がかかれているオプションカードもある。

フィールドについて

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。プレイヤーが攻撃を受けると、セキュリティのカードが減っていきます。セキュリティが0枚のときに、チェックを1枚以上行えるデジモンのアタックをプレイヤーが受けた場合、ゲームに敗北します。

●メモリーゲージ

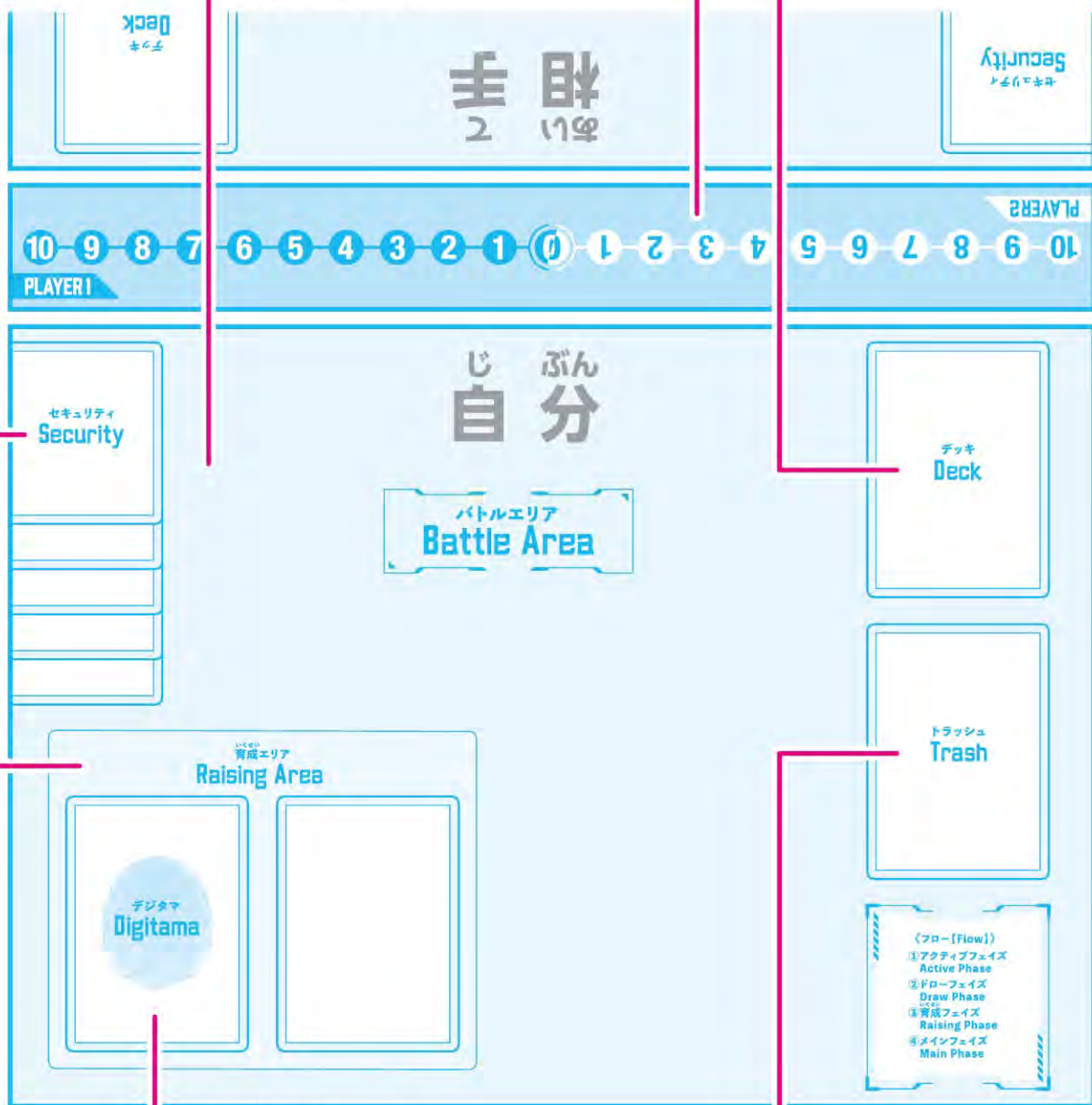
コストの支払いに使用する、メモリーゲージです。自分と相手、共通で使用します。

●エリア

「育成エリア」と「バトルエリア」を含む領域です。

●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
表向きで置く領域です。

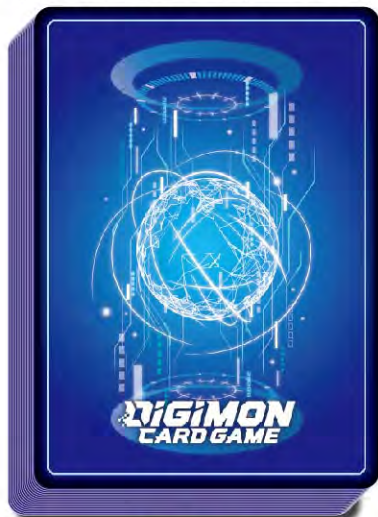
●育成エリア

デジタマデッキから孵化させたデジモンを置く領域です。育成エリアのデジモンは、一切の効果を発揮せず、また育成エリアのデジモンに対して有効な効果でなければ、他のカードの効果も受けません。

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**: お互いのメモリーを表示するゲージです。対戦相手と二人で一つ、共同で使用します。
- **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含まれている場合は、使うトークンカードを必要なだけ用意してください。(トークンについて詳しくは、本マニュアルの「トークンについて」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。

ゲームの準備

※ルールマニュアルとカードの内容で矛盾があるときは、カードのテキストのほうを優先します。

- 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(デジタマデッキを使用しない場合は、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 **お互いデッキから5枚引いて手札にします。手札を確認してから一回だけ、手札を引き直すことができます。引き直す場合は、相手に手札の引き直しを宣言し、手札をすべてデッキに戻してシャッフルしたのち、5枚引き直します。手札の引き直しは、必要がなければ行わなくても構いません。また、引き直しをするかどうかは、先攻側から宣言します。**
- ⑤ **デッキの上から5枚を、内容を見ずに伏せたまま、「セキュリティ」に置きます。カードはデッキの上から1枚ずつ置いていきます(デッキの一番上にあったカードがセキュリティの一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

このゲームでは、カードを使用するときに、メモリーゲージ(メモリー)を使用してコストを支払います。
たとえばコスト3を支払う場合、メモリーを、自分から見て右側に3つ動かします。

もし、自分のターン中に、コストを支払うなどしてメモリーが相手側の1以上に置かれたら、そこで自分のターンが終了し、相手のターンになります(ちょうど0なら、まだターンを継続します)。

※解決中の効果はすべて解決した後に相手のターンになります。

メモリーは、10より大きくはありません。
また、10を超えるコストは、その分メモリーを動かさなければ支払うことができません。
例えばコスト13のカードを使用するときは、自分側に3以上メモリーがあるときでなければ使用できません。

コスト3を支払う



コスト13を支払える



コスト13を支払えない



☆表示形式

登場したデジモンは、通常は縦向き「アクティブ状態」で置かれます。
アタックやブロックなどの行動を行うと、横向き「レスト状態」になります。

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。



アクティブ状態



レスト状態

ゲームの流れ

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すべ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よりも前に発揮します。

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枚引いて手札にします(ドロー)。
このとき、デッキのカードが尽きていて、ドローできなかった場合、ゲームに敗北します。
先攻側の第1ターンのみ、ドローフェイズでドローを行いません。

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

育成エリアにデジモンがないときだけ行えます。デジタマデッキの上からカード1枚をめくって、育成エリアに置きます。
孵化したデジタマカードは、Lv.2のデジモンとして扱います。

●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ることができます(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)。
なお、育成エリアからデジモンをバトルエリアに移動させることはデジモンの登場とはみなさないで、登場時の効果は発揮せず、またバトルエリアに移動したターンからアタックが可能です。

●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。
ここでは、以下の行動を、可能な限り、好きな順で好きなだけ行えます。

A. デジモンの登場

B. デジモンの進化

C. テイマーの登場

D. オプションカードの使用

E. アタック

F. 【メイン】効果の発揮

※メインフェイズの内容については、次ページ以降で解説。

ターン終了

メモリーが相手側の1以上に置かれた場合は、そこでターンが終了し、相手のターンとなります(まだ解決中の効果や行動がある場合は、すべて解決してからターンを交代します。効果の解決によってメモリーが自分側の0以上に戻った場合は、ターンは交代せず続きます)。

メインフェイズ A、B、C、D

A. デジモンの登場

手札のデジモンカードを、バトルエリアに登場させます。
 まず、手札から登場させたいデジモンカードを、
 バトルエリアにアクティブ状態で置きます。
 次にそのデジモンカードの登場コストを支払うことで、
 バトルエリアにデジモンとして登場したことになります。



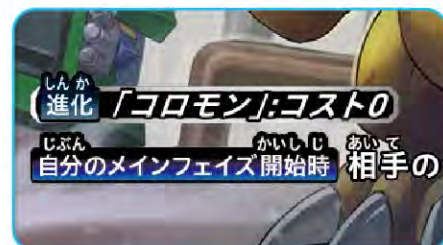
デジモンは、登場したターンにはアタックを行えません。
 バトルエリアには何体でもデジモンを置けます。

B. デジモンの進化

バトルエリア、または育成エリアの自分のデジモンを進化させます。
 手札のデジモンカードの進化条件を見ます。そこで指定された色とLv.の自分のデジモンから、
 その手札のデジモンカードに進化ができます。複数の進化条件を持つカードの場合、その中の
 どれか一つでも合っていれば進化が可能です。
 右図の進化条件は、「黒のLv.3から進化コスト2で進化」を示しています。



一部のカードには、カードテキストの上に[進化「コロモン」: コスト0]のように、
 色やLv.ではなく、名称や特徴などを条件とする進化条件が書かれているものが
 あります。この進化条件による進化も通常の進化として扱い、育成エリアで進化を
 したり、進化させる効果や進化コストを増減する効果の対象になります。



進化条件に合う自分のデジモン1体の上に、手札からそのデジモンカードを進化元効果が見えるようにずらして重ねます。次に、カードに書かれている進化コストを支払います。
 進化を行ったら、進化ボーナスとしてデッキから1枚ドローします。
 ※レスト状態のデジモンを進化させた場合、進化したデジモンもレスト状態となります。
 進化元になったカードは、縦向きで置かれます。
 ※登場したターンのデジモンは進化してもアタックはできません。
 ※デジモンの[進化時]の効果は、進化ボーナスのドローを行った後で発揮します。
 進化やカードの効果によって下に重ねられたカードは「進化元」となり、
 それ以降、そのカードの進化元効果が発揮できるようになります。
 進化元のカードと進化後のカードは、すべて合わせてデジモン1体として扱います。
 そのデジモンがエリアを離れた場合、進化元のカードもすべて破棄されます。

C.タイマーの登場

手札のタイマーカードを、バトルエリアに登場させます。

まず、手札から登場させたいタイマーカードを、バトルエリアにアクティブ状態で置きます。

次にそのタイマーカードの登場コストを支払うことで、バトルエリアにタイマーとして登場したことになります。

バトルエリアには何体でもタイマーを登場できます。タイマーはアタックやブロックはできません。

D.オプションカードの使用

手札のオプションカードを使用し、【メイン】効果を発揮させます。手札からオプションカードを使用するためには、オプションカードと同じ色の自分のデジモンまたはタイマーが、バトルエリアか育成エリアに1体以上いることが必要です。

これを「色条件」と呼びます(育成エリアのLv.2のデジモンでも、色条件を満たすことができます)。

手札からオプションカードを出し、そのカードの使用コストを支払うことで、そのカードのメイン効果を発揮します。効果を発揮した後は、オプションカードは破棄されます。セキュリティ効果は、手札から発揮させることはできません。

メインフェイズ E

E.アタック

バトルエリアのデジモンで攻撃を行います。まず、アタックしたいアクティブ状態の自分のデジモン1体をレストさせて、アタックを宣言します。同時に、バトルエリアにいるレスト状態の相手のデジモン1体か、相手プレイヤーのどちらかを選択します。アタック時の効果や、自分のデジモンがアタックしたときに発揮する効果があれば、この時点で発揮できます。

それらの効果をすべて解決した後、今度は「カウンタータイミング」となります。

カウンタータイミングでは、アタックされている側のプレイヤーの【カウンター】効果を発揮でき、アタックごとに1回だけ発揮できます。

カウンタータイミングでの効果をすべて解決した後、「ブロックタイミング」となります。

ここでは、アタックされている側のプレイヤーのデジモンのうち、「ブロッカー」を持つ

デジモンでブロックを行います。ブロックとは、相手のデジモンのアタックを、自分のデジモンで防ぐ行動です。ブロックは、「ブロッカー」の効果を持つアクティブ状態の自分のデジモンを、レストさせることで行えます。ブロックを行うと、ブロックしたデジモンにアタックの対象が変更され、デジモン同士のバトルとなります。ブロックは、アタックごとに1体だけ行うことができます。

それらの効果もすべて解決したら、以下の手順に進みます。

●相手のデジモンにアタックした、または相手のデジモンにブロックされた場合

アタックしたデジモンと、対象となったデジモンでバトルとなります。

バトルでは、それぞれのデジモンのDPを比べ、大きい方が勝利します。

敗北したほうのデジモンは消滅し、破棄されます。

DPが同点だった場合は相打ちとなり、両方のデジモンが消滅します。



★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、破棄されます。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、効果による消滅ではありません。

●相手プレイヤーにアタックした場合

相手のセキュリティのカードが1枚以上ある場合は、セキュリティをチェックします。
チェックされた場合、1番上のカードを表向きにします。

出たカードによって、それぞれ以下の解決をします。

セキュリティ効果を確認

デジモンカード

デジモンカードが出た場合、そのカードは「セキュリティデジモン」となり、セキュリティ効果を持つカードならセキュリティ効果がただちに発揮されます。セキュリティ効果の解決後、アタックしたデジモンとバトルを行います。バトルの方法は、バトルエリアのデジモンにアタックした時と同様に、DPを比べて高かった方が勝利します。セキュリティデジモンは通常のデジモンとはみなさず、デジモンに対して有効な効果は発揮しません。またセキュリティデジモン自身の持つセキュリティ効果以外の効果も発揮しません。アタックしたデジモンが敗北した場合、消滅してアタックはそこで終了となります。セキュリティデジモンはバトルの結果に関係なく、バトル終了後に破棄されます。

オプションカード、ティマーカード

破棄されます。(※セキュリティ効果によって登場したり手札に加える場合は、破棄されません)

『セキュリティ効果』を持つ場合

チェックで出たカードがセキュリティ効果を持つカードだった場合、ただちにその効果が発揮します。セキュリティ効果はコストを支払う必要はなく、オプションカードでも色条件を無視して発揮します。セキュリティ効果の発揮後、もしくはセキュリティ効果のないカードであれば、次に進みます。

相手のセキュリティが0枚のときに、チェックを1枚以上行えるデジモンで相手プレイヤーにアタックが成功したら、ゲームに勝利します。

★1回のアタックでセキュリティを2枚以上チェックするとき

《セキュリティアタック+1》《Sアタック+1》を持つデジモンのように、一回のアタックで複数枚セキュリティをチェックする場合、チェックは1枚ずつ行ってください。
もし、最初のチェックでめくられたカードによって、アタックしたデジモンが消滅したり、手札に戻るなどしてしまった場合、アタックはそこで終了します。

★セキュリティが0枚になってしまったら

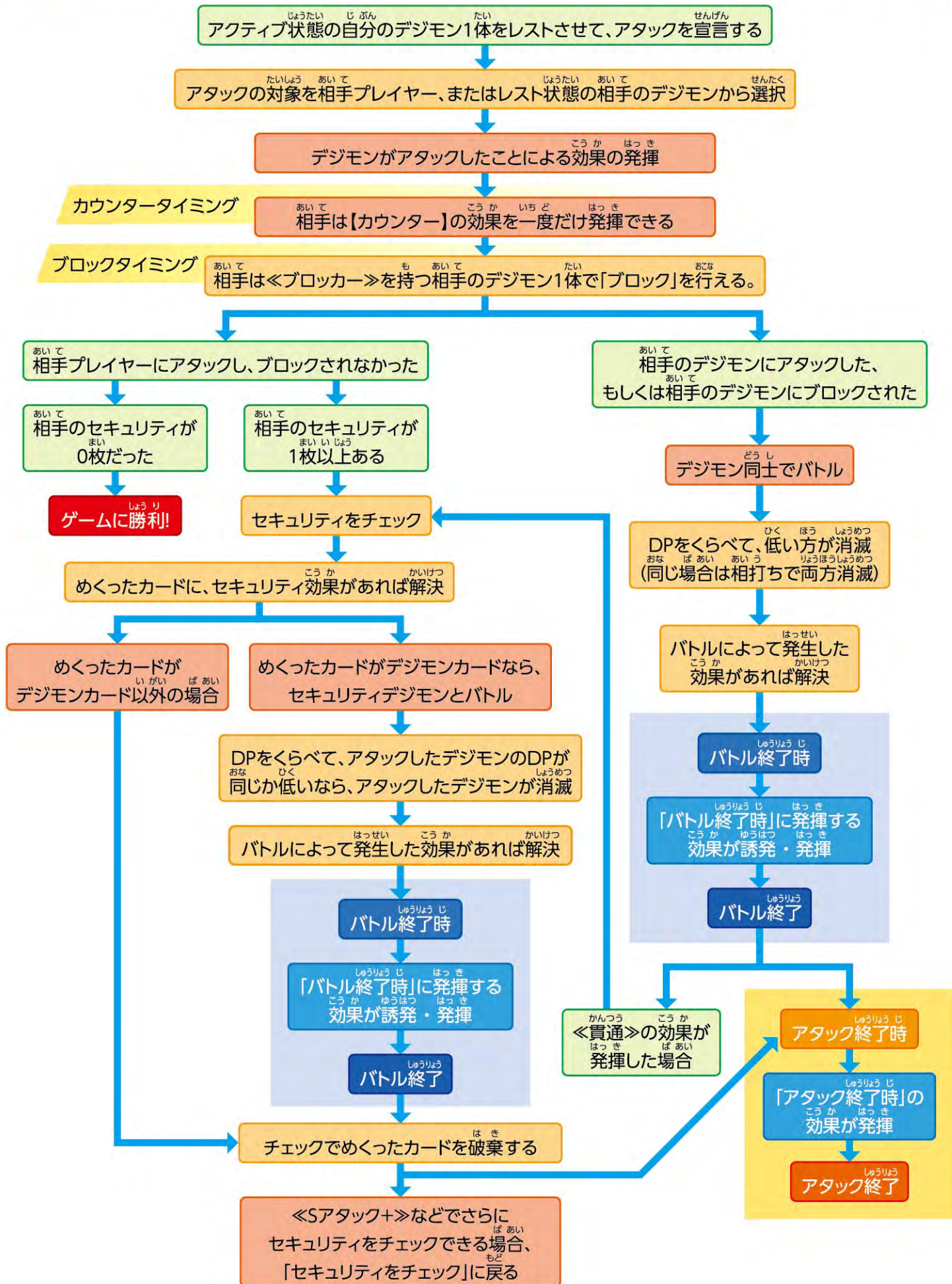
セキュリティのカードが0枚になってしまったら、《セキュリティアタック+》《Sアタック+》などの効果でさらにセキュリティをチェックできるときでも、アタックはそこで終了します。相手のセキュリティが0枚でも、ゲームは続行します。その状態でもう一回、チェックを1枚以上行えるデジモンでプレイヤーへのアタックが成功することで、ゲーム勝利となります。

★《ブロッカー》でブロック!

デジモンの中には、《ブロッカー》という効果を持つものがあります。
《ブロッカー》を持つデジモンは、相手のアタックを「ブロック」して、代わりにアタックを受けることができます。ブロックを行うと、相手のデジモンのアタックの対象を、ブロックしたデジモンに変更させて、バトルになります。プレイヤーへのアタックや、消滅させられたくないデジモンへのアタックは、ブロックで防ぎましょう!



アタックの流れ



メインフェイズ F

F.【メイン】効果の発揮

デジモンやティマー、バトルエリアに置かれたオプションカードの【メイン】効果を発揮させます。

タイミングが【メイン】の効果の発揮を宣言し、その効果のテキストを実行してください。

オプションカードを手札から使用するときと同じく、デジモンやティマー、バトルエリアのオプションカードの【メイン】効果は、アタックや他の効果の発揮中に割り込んで発揮させることはできません。

パスについて

このターン、これ以上何もすることがなければ、パスを宣言して相手にターンを渡すことができます。

パスを行った場合、メモリーはそれまでの位置に関係なく、相手側の「3」に置かれます。



ターンの終了

メモリーが相手の「1」以上に置かれたら、その時点でターンは終了して相手のターンとなります（解決中の効果や行動がある場合は、すべて解決してから相手のターンとなります。効果の解決によってメモリーの位置が自分側から見て0以上に戻ったら、ターンは交代せず続行となります）。

メモリーは、ターンを終了したときの位置となります。

例：メモリーが1のときにコスト5を支払った場合、メモリーは相手側の4に置いて、相手はメモリー4からターンを始めることができます。

ゲームの終了

ゲーム中、次のどちらかが発生したら、あなたの勝利となります。

- 相手のセキュリティが0枚のときに、チェックを1枚以上行えるデジモンで相手プレイヤーへのアタックが成功した
- 相手のドローフェイズで、相手のデッキが0枚でドローできなかった

トークンについて

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付き、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、タイマーとして登場したトークンは通常のタイマ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。

☆DPのないデジモンがバトルエリアに出てしまったら

いくつかの効果の組み合わせによって、バトルエリアにDPが書かれていないデジモンが出てしまうことがあります。

そうなった場合、DPが書かれていないデジモンは破棄されます。

これは消滅ではありません。

☆メモリーをプラスする効果、マイナスする効果

カードの効果の中には、メモリーをプラスしたり、マイナスするものがあります。

このプラスやマイナスは、そのカードを使用した人から見て、プラスまたはマイナスとなります。

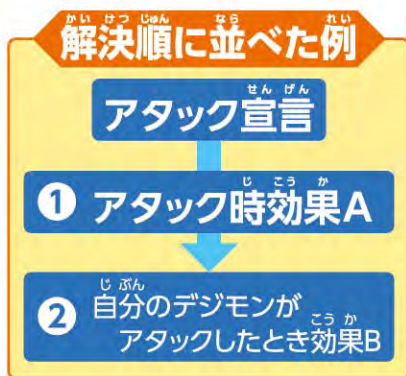
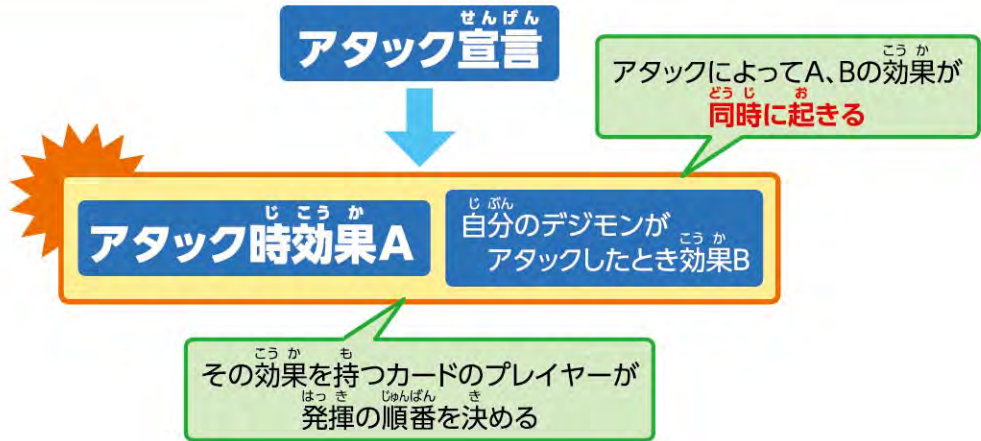
たとえば、「メモリーを+2する」セキュリティ効果を持つ「ハンマースパーク」がチェックによってめくられた場合、

そのカードを使用した側のプレイヤーから見て+2となるので、チェックした側のプレイヤーからは

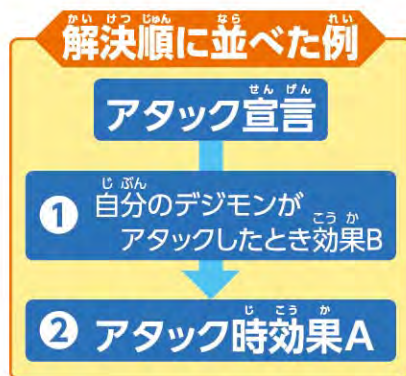
メモリーが-2されることになります。

効果の発揮順について

ゲーム中、アタック時の効果を複数持つデジモンがアタックしたときなど、
 同じタイミングで複数の効果が同時に誘発することがあります。
 同時に起きた効果をどの順番で発揮させるかは、その効果を持つカードのプレイヤーが決められます。
 自分と相手、両方にわたって効果が同時に起きた場合は、ターンプレイヤー側から優先して発揮し、
 ターンプレイヤー側の効果をすべて解決した後に、相手側の効果を発揮させます。



or



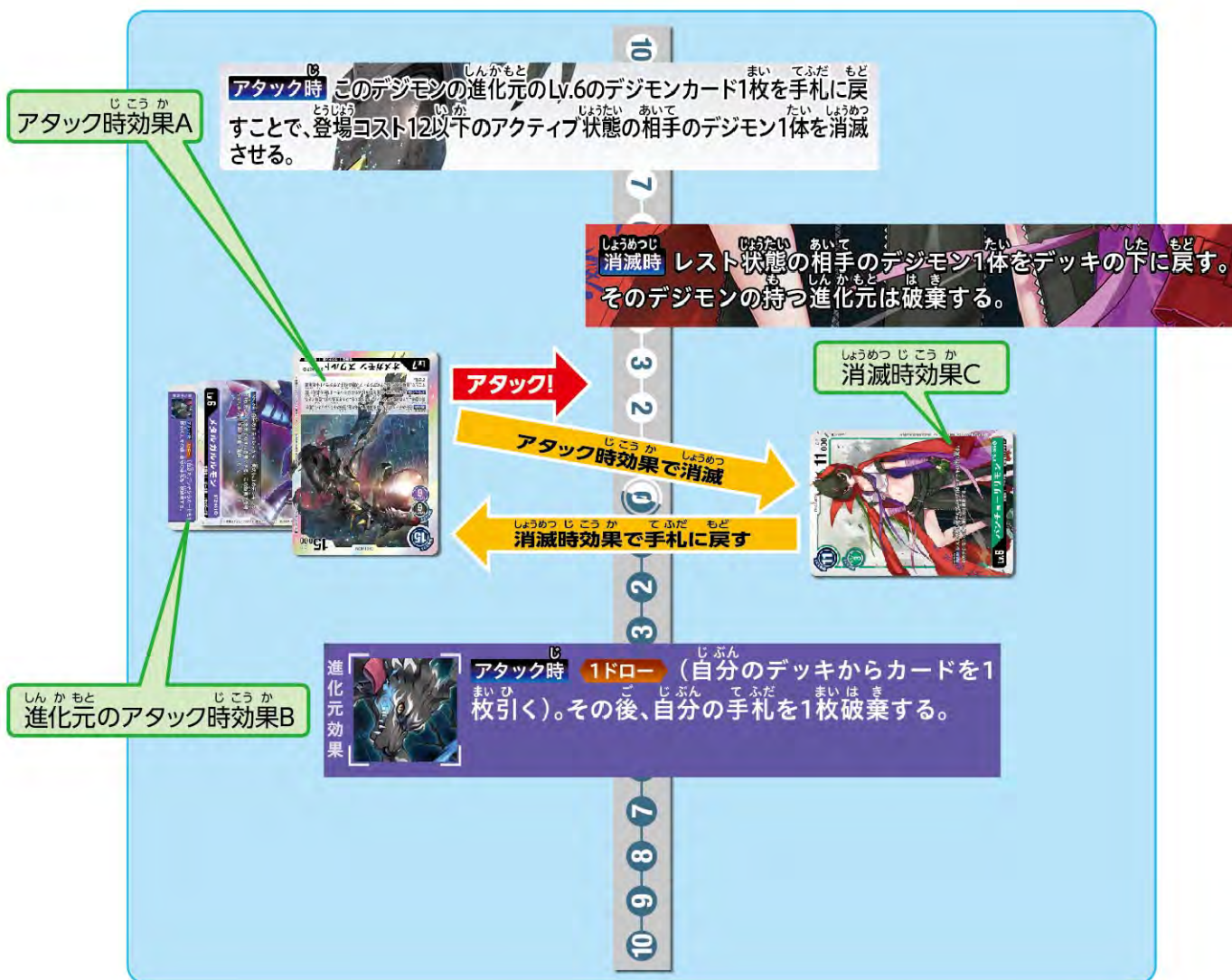
同時に誘発した効果があるときに、新しく効果が誘発した場合、その効果は他の効果よりも先に発揮します。
その効果によってさらに新しい効果が起きた場合も、新しい効果から発揮します。



or



効果を発揮できる状態になったものの、そのデジモンやタイマーが効果を発揮する前に、別な効果などによって消滅したり手札に戻るなどではなくなってしまった場合、**効果は発揮しません。**
 ※【消滅時】の効果は、その効果を持つカードがトラッシュに移動してから発揮します。



解決順に並べた例



この盤面なら下記のような解決も出来ます

or



まだ効果を発揮していない
 攻撃時効果があっても、
 発揮元のデジモンがいなくな
 ってしまったら、
 その効果も発揮しない

多色のデジモンと多色のカードについて

スタートデッキ「究極の古代竜」「異世界の軍師」から、1枚で複数の色を持つカードと、2体以上のデジモンを合体させて進化する「ジョグレス」が登場しました。これらの新しいルールについて説明します。

多色のデジモンについて

1体で複数の色を持つデジモンが登場します。

このデジモンは「青・緑」「黄・紫」のように別々の色を持っており、持っているすべての色のデジモンとして扱います。

「○のデジモンとしても扱う」の効果を持つデジモンとは異なり、バトルエリアにいる間だけでなく育成エリアや手札・デッキ・トラッシュにあるときも、複数の色を持つカードとして扱われます。

またカードの色の数を数えるときは、そのカード1枚で色の数だけ数えることができます。



※例:「青・緑」の「ST9-05 パイルドラモン」は、青のデジモンとしても緑のデジモンとしても扱い、バトルエリアだけでなく育成エリアでも、進化条件が青のデジモンにも緑のデジモンにも進化できます。カードの持つ色を数えるときは、青と緑の2つを持っているとして扱います。

多色のオプションカードについて

多色のオプションカードは、持っているすべての色のオプションカードとして扱われます。

またカードを使用するための色条件も、すべて満たしている必要があります。



※例:「黄・紫」の「ST10-14 カオスディグレイド」は、黄のオプションカードとしても紫のオプションカードとしても扱います。使用するときは、黄のデジモンまたはティマーと、紫のデジモンまたはティマーの両方がいなければ使用できません。「黄・紫」または「紫・黄」の複数の色を持つデジモンであれば、1体で色条件を満たすことができます。

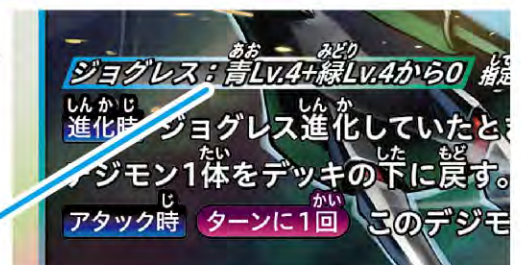
ジョグレスについて

ジョグレスとは、2体のデジモンが合体して進化する新しい進化のルールです。

ジョグレスで進化することを「ジョグレス進化」と呼びます。

ジョグレスを持つデジモンカードが、ジョグレス進化できます。

ジョグレスの進化条件



ジョグレス進化は、次の手順で行います。

1.手札のデジモンカードのジョグレスを見ます。

そこで指定された色とLv.の条件に合う自分のデジモンがすべてバトルエリアにいれば、ジョグレス進化が行えます。

2.ジョグレス進化するデジモンカードを提示し、その下にジョグレスで指定されているデジモン2体を、進化元のカードもすべて含めて、アクティブ状態にして進歩します。

このとき、重ねる順番は、ジョグレスで左側に書かれているデジモンを上、右側に書かれているデジモンを下に重ねます。また、それぞれのデジモンが持っていた進化元の順番は入れ替えたりせず、そのまま重ねます。

「エキスブイモン」と「スティングモン」で「パイルドラモン」にジョグレス進化!



ジョグレス進化条件が「青Lv.4+緑Lv.4」なので、青の「エキスブイモン」を上、緑の「スティングモン」を下にして重ね、「パイルドラモン」を一番上に置こう! それぞれの進化元の順番はそのまま動かさないように。



エキスブイモン

スティングモン



3.必要な進化コストを支払い、進化ボーナスによる1ドローを行います。

4.進化時効果があれば、その効果を発揮させます。

ジョグレス進化で進化元となったカードは以降、通常のデジモンと同じようにそのカードの進化元効果が発揮できるようになります。進化元のカードと進化後のカードは、すべて合わせてデジモン1体として扱います。

※ジョグレス進化では、進化前のデジモンの片方もしくは両方がレスト状態だったとしても、

ジョグレス進化後はアクティブになります。

※進化前のデジモンが受けていた効果はすべてなくなり、リセットされます。

※[ターンに1回]の効果の消費回数もリセットされ、再度発揮できるようになります。

※進化前のデジモンの片方もしくは両方が登場したターンであっても、ジョグレス進化したデジモンはアタックができます。

※ジョグレス進化は、通常の進化と同じように、【進化時】効果や「デジモンが進化したとき」の効果を誘発します。

また、進化コストを増減する効果も受けます。

※ジョグレス進化は、2体ともバトルエリアにいるデジモンでなければ行えません。

※「進化する/できる」効果では、ジョグレス進化は行えません。「ジョグレス進化する/できる」効果でのみ、

効果によるジョグレス進化を行えます。

デジクロスについて

ブースターパック「クロスエンカウンター」から、デジモンが登場するとき手札やバトルエリアのデジモンカードを下に置く「デジクロス」が登場しました。この新しいルールについて説明します。

デジクロスとは、登場させるデジモンカードのコストを支払う直前でデジクロス条件で指定されたカードを、手札もしくはバトルエリアから登場させるデジモンカードの下に置くルールです。

デジクロス条件を持つデジモンカードが、デジクロスをできます。

デジクロスは、次の手順で行います。



1. デジクロス条件を持つデジモンカードを、登場を宣言してバトルエリアに置きます。
2. デジクロスするかどうかを宣言します。デジクロスする場合はデジクロス条件を確認し、条件に合うカード(名称や特徴などの条件が一致するカード)を、手札またはバトルエリアから、登場させるデジモンカードの進化元に置きます。

ここで、自分のアーマータイプをアンタイプにし、このアンモンを消滅させる。
デジクロス-2 「シャウトモン」×「バリストモン」×「ドルルモン」×「スターモンズ」
 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



バトルエリアのデジモンから置く場合は、デジモンの一番上になっているカードのみ置くことができます。そうしたとき、そのデジモンの進化元にあったカードは破棄されます。これは消滅や進化元を破棄する効果とはみなしません。

デジクロスするとき、デジクロス条件に書かれているカードをすべて置く必要はなく、条件に書かれているカードの一部だけ置くこともできます。また、デジクロス条件に書かれているカードは、それぞれ1枚ずつまでしか置けません。デジクロスで置くカードの重なり順は、Lv.に関係なく、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。

デジクロス-2 「シャウトモン」「パリストモン」「ドルルモン」「スターモンズ」
 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



進化元の順番は、デジクロス条件の
 左側に書かれているカードが上
 なるように置く。

デジクロス条件全てのカード
 を置かなくてもOK。

- 登場コストを計算します。デジクロスで進化元に置いたカード1枚につき、デジクロス条件で指定された数値だけ、登場コストをマイナスします(最低0)。
- 登場コストを支払い、登場が完了します。

デジクロス-2 「シャウトモン」×「パリストモン」×「ドルルモン」×「スターモンズ」
 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



デジクロスで置いた進化元のカード1枚ごとに、
 指定された分だけ登場コストをマイナスする。

登場コスト9から、デジクロスで置いた
 カード1枚につき-2。
 2枚置いたので-4してコスト5で登場!

デジクロスで登場したデジモンも、通常の登場と同じように扱い、【登場時】効果や、「デジモンが登場したとき」の効果も発揮します。また、登場したターンはアタックできないルールも適用されます。

デジクロスで登場したデジモンは、デジクロスで置かれたカードを進化元として持った状態で登場します。

デジクロス条件を持つデジモンを、デジクロスせずに登場させる場合は、通常の登場の手順に従います。

バースト進化について

ブースターパック「VSロイヤルナイツ」から、タイマーを手札に戻すことで低コストで進化できる「バースト進化」が登場しました。この新しいルールについて説明します。



バースト進化とは、バースト進化で指定されたバトルエリアにあるタイマーを手札に戻すことで進化できる進化のルールです。

バースト進化の進化条件を持つデジモンカードが、バースト進化をできます。

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0コストで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

バースト進化したデジモンカードは、進化したターンの終了時に、そのデジモンに重ねられているカードを上から1枚破棄しなければなりません。

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なっても、破棄を行います。ただし、進化元のカードが1枚もない場合は、重ねられているカードでないため破棄しません。

進化したターンの終了時、重ねられているカードを上から1枚破棄する。



トラッシュへ

バースト進化は、通常の進化と同じように、【進化時】効果や「デジモンが進化したとき」の効果も誘発します。

また、進化コストを増減する効果も受けます。

なお、「進化する/できる」効果では、バースト進化は行えません。「バースト進化する/できる」効果でのみ、効果によるバースト進化を行えます。

デジモンACEについて

スタートデッキ「**勇気の戦竜**」「**友情の鋼狼**」から、カウンタータイミングで進化できるデジモンカード「**デジモンACE**」が登場しました。この新しいルールについて説明します。



●**カード名**

●**オーバーフロー**：デジモンACEのカードが、エリア以外の場所に送られる場合にマイナスするメモリー。

●**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。

●**ACEアイコン**：デジモンACEのカードであることを示すアイコン。

デジモンACEは、カードカテゴリーはデジモンカードに属します。

デジモンACEは、他の同じLv.のデジモンカードに比べ、登場コストが低く、登場しやすくなっています。最大の特徴として、相手のターンのカウンタータイミングで進化できる「**ブラスト進化**」が行えます。

「**ブラスト進化**」は、【カウンター】の効果です。相手のデジモンがアタックし、アタック時効果などを発揮した後のカウンタータイミングで、自分のデジモンを手札のデジモンACEのデジモンカードに、コストを支払わずに進化させることができます。(進化条件を満たしている必要があります。)

「**ブラスト進化**」も、通常の進化と同じく、進化ボーナスによるドローを行います。



相手のデジモンのアタックに対して…



カウンタータイミングで、手札から「**ブラスト進化**」！



「**ブロッカー**」を持つデジモンに進化したので、ブロックタイミングでブロック！

「**ブラスト進化**」によって、【進化時】効果の発揮や、「**ブロッカー**」を持つデジモンに進化して、カウンタータイミングのつぎにあるブロックタイミングでブロックを行う、といったことができます。なお、「**ブラスト進化**」を含む【カウンター】の効果は、1回のアタックにつき1回しか、発揮できません。

《オーバーフロー》について

《オーバーフロー》は、エリアのデジモンACEのカードが、消滅・破棄・デッキや手札に戻る・セキュリティに置かれるなど、エリア以外の場所に置かれたときに処理されるルールです。

《オーバーフロー》は、適用される条件を満たした時点で、何らかの効果の発揮の途中であっても、即座に指定されただけメモリーがマイナスされます。

《オーバーフロー》は、デジモンACEのカードに書かれていますが、デジモンの効果ではなく、デジモンACEに関するルールとなります。

《オーバーフロー》は、デジモンACEのカードが、デジモンの進化元やタイマーの下に置かれた状態から、トラッシュ・手札・デッキ・セキュリティに置かれた場合も処理されます。デジモンACEのカードが、他のデジモンの進化元やエリアのカードの下に置かれた場合、またはデジモンACEのカードが手札やデッキなどのエリア以外の場所から、トラッシュやセキュリティに置かれた場合は、《オーバーフロー》は処理されません。

「○○の記述がある」カードについて

ブースターパック「アクロス・タイム」から、カードの効果で「○○の記述がある」（○○は任意の文字）というテキストが追加されました。この「○○の記述がある」は、その条件に合うカードを対象とするテキストですが、この条件の判別方法は以下になります。

- カードの「カード名・特徴・効果・進化元効果・ルール・進化条件・ジョグレス・デジクロス条件・バースト進化」のいずれかに指定された単語またはアイコンが含まれているかどうかを判別します。
- デジモン、タイマーの中から条件に合うカードを選択するとき、一番上に置かれているカード1枚だけを参照します。そのデジモンの進化元のカードや、タイマーの下に置かれたカードは参照しません。デジモンの一番上のカードの持つ進化元効果は、進化元ではないので発揮できない状態になっていますが、「○○の記述がある」の判別においては、その進化元効果のテキストも参照します。逆に「○○の記述がある進化元のカード」という場合は、他のデジモンの下に重ねられたカードでも、カード名や効果など、進化元効果以外の部分も参照します。
- 「○○の記述がある」の「○○」が効果の場合、対象が実際にその効果を持っていない、または発揮できない状態であっても、参照する範囲にその言葉があるならば「記述がある」とみなします。
- 「○○」は単語の一部に重なる場合でも記述があるとして扱います。ただし、キーワード効果や効果の発揮タイミングのように、アイコンになっている単語は、別な単語の一部に重なっていても記述があるとしては扱われません。これらアイコンになっている単語は完全に一致しているものだけが対象になります。
- 注釈は、記述に含まれません。

カードテキストの表記について

以下の効果について、これまではカードテキストに表記していた内容を、基本ルールとして改めて規定します。これにより、一部テキストが省略されますが、効果の適用方法についてはこれまでと変わりません。

・デジモンがバトルエリアから離れる効果についての効果の表記

これまで、デジモンを手札やデッキに戻す、セキュリティに置くなど、デジモンがバトルエリアから離れる効果には、「そのデジモンの持つ進化元は破棄する。」というテキストが書かれていましたが、今後はこれをルールとして規定し、テキストから省略させていただきます。

・デジモンの進化元から登場する効果の表記

これまで、デジモンの進化元のデジモンカードを登場させる効果には「別のデジモンとして登場させる。」というテキストが書かれていましたが、今後はこれをルールとして規定し、テキストから省略させていただきます。

・《セキュリティアタック》の表記

キーワード効果《セキュリティアタック》は、《Sアタック》との表記を変更させていただきます。表記以外のルールや裁定に関しては、これまでと変わりありません。

・《ブロッカー》の効果テキストの表記

ブロックタイミングの新設に合わせ、キーワード効果《ブロッカー》の効果テキストの表記を以下に変更させていただきます。

《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)

これに合わせ、《ブロッカー》は誘発して発揮するタイプの効果ではなく、その効果を持っていることで、ブロックタイミングにブロックを行える効果、と規定します。

・「○○か△△」のテキストの表記

これまで、複数の条件のうち、そのいずれかを参照するテキストは「○○か△△」というテキストが書かれていましたが、今後は「○○/△△」と表記させていただきます。

「/」で区切られた条件は、そのいずれかが該当していれば条件を満たしているものとします。

例：『特徴に「サイボーグ型」/「マシン型」を持つ』の場合、特徴にサイボーグ型かマシン型のどちらかを持っていれば条件を満たしています。

・オープンしたカードをデッキの下などに戻す際の表記

これまで、デッキやセキュリティなどからオープンしたカードを元の場所に戻す場合、
「残りは好きな順番で〇〇に戻す。」というテキストが書かれていましたが、
今後は「残りは〇〇に戻す。」と省略させていただきます。裁定や処理の仕方については変更はなく、
複数のカードを同時に戻す場合は、好きな順番で戻すことができます。

・手札からカードをセキュリティやデッキに置く際の表記

これまで、手札からカードをセキュリティやデッキなどの非公開領域に置くときに、「〇〇のカード」と
色やカード種類などの条件があるカードの場合、「自分の手札から、〇〇カード1枚をオープンして
自分のセキュリティの下に置く」というテキストが書かれていましたが、今後は
「自分の手札から、〇〇カード1枚を自分のセキュリティの下に置く」と省略させていただきます。
裁定や処理の仕方については変更はなく、「〇〇のカード」と色やカード種類などの条件がある
カードを置くときはオープンして相手に内容を確認してもらったのちに、セキュリティやデッキに
置いてください。「カード1枚を～」「手札1枚を～」など、条件の指定がない場合は、オープンせずに
裏向きのままセキュリティやデッキに置いてください。

・デジモンやタイマーをセキュリティに置く効果の表記

これまで、自分や相手のデジモンやタイマーなどをセキュリティに置く効果は、
「自分(相手)のデジモン1体を自分(相手)のセキュリティの上に裏向きで置く」というテキストが
書かれていましたが、今後は「自分(相手)のデジモン1体をセキュリティの上に置く」と省略させて
いただきます。裁定や処理の仕方については変更はなく、これらのカードをセキュリティに置く際は、
裏向きで置いてください。

・デジモンを進化させる効果の表記

これまで、自分のデジモンを進化させる効果で、「自分のデジモンを〇〇に進化コストを支払って
進化できる」というテキストが書かれているものがありました。今後は、「自分のデジモンを
〇〇に進化できる」と省略させていただきます。裁定や処理の仕方については変更はなく、
特に記述がない限り、カードに記載されている進化コストを支払って進化させてください。

デジモンカードゲーム ルール一部改訂について

デジモンカードゲームのルールについて、以下の通り改訂をいたします。

・バトルエリアに移動できるデジモンの条件、およびバトルエリアにLv.2デジモンが出てしまったときの裁定について

これまで、育成エリアからバトルエリアにLv.2のデジモンを移動させることはできず、何らかの効果によってLv.2のデジモンがバトルエリアに出てしまった場合、[Lv.2デジモンはバトルエリアに存在できないため]破棄するとしてきましたが、今後は「DPを持たないデジモンはバトルエリアに存在できないため」育成エリアから移動させることができず、また出てしまった場合は破棄する、と改訂させていただきます。

「DPを持たないデジモン」とはDPが0のデジモンではなく、もともとDPの表記がないカードが、デジモンとして育成エリア、またはバトルエリアにいることを指します。

この改訂により、Lv.に関係なく、DPを持たないデジモンは育成エリアからバトルエリアには移動できず、何らかの効果でバトルエリアに出てしまった場合は破棄されます。

これは消滅とはみなしません。

なお、デジモンの進化元にあったティマーカードがデジモンの一番上になった場合は、これまで通りティマーとして扱われ、DPがなくても破棄されません。

・《ブロッカー》の効果について

これまで、《ブロッカー》はリアクションタイミングに誘発する効果としてきましたが、ブロックタイミングの新設に合わせ、《ブロッカー》は誘発して発揮するタイプの効果ではなく、「《ブロッカー》持っていることで、ブロックタイミングにブロックを行える効果」と規定します。これにより、何らかの効果でブロックタイミング中に《ブロッカー》を得たデジモンが、そのブロックタイミングでブロックを行うことが可能です。

キーワード効果 & ルール一覧

1. **Sアタック+X** このデジモンがチェックする枚数 +X
2. **Sアタック-X** このデジモンがチェックする枚数 -X
3. **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
4. **かんづら貫通** 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
5. **そらび速攻** このデジモンは登場したターンでもアタックできる
6. **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
7. **Xドロ** 自分のデッキからカードを X枚引く
8. **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
9. **アーマー解除** このデジモンが消滅するとき、このデジモンにかさ重なっているカードを上から1枚破棄することで、消滅しない
10. **セーブ** このカードを自分のタイマーの下に置く
11. **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
12. **パーティション(A&B)** 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
13. **いばた衝突** 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
14. **しんげき進撃** 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
15. **とっしん突進** 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
16. **かいの回避** 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
17. **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
18. **ぼうご防壁** 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
19. **オーバーロック(特徴「●●」)** 自分のターン終了時、自分のトークンか特徴に「●●」を持つ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
20. **きりぎりし吸収進化-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
21. **らんがい連携** 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、このアタックの間、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
22. **ふんげふ不屈** 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
23. **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
24. **さいごん再起動** 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
25. **たいか退化X** 重なっ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
26. **デコイ(A)** 他のA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
27. **みちび道連れ** 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
28. **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

29. **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
30. **バースト進化**
 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
31. **バーストジョグレス「A」+「B」**
 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
32. **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そのデジモンの進化元の下に置く
33. **オーバーフロー(-●)**
 (エリアかカードの下から、それ以外の場所に送られる場合、メモリー -●)
34. **ジョグレス A+B: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
35. **デジクロス-X 「A」x「B」**
デジクロス-X ○○/xx
 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ける。1枚ごとに登場コストをマイナスする
36. **バースト進化**
 「●●●●」:「××××」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