

基本ルール編

デッキ作成

No.	Q	A
1	「ST1-03 アグモン」と「BT1-010 アグモン」を、デッキにそれぞれ4枚ずつ入れることはできますか？	はい、カードナンバーが異なるカードであれば、カード名が同じでも、別のカードとしてそれぞれ4枚までデッキに入れることができます。
2	デッキにデジタマカードを入れることはできますか？	いいえ、できません。
3	デジタマデッキにデジタマカード以外のカードを入れることはできますか？	いいえ、できません。
4	デジタマデッキを用意せず、0枚としてもいいのですか？	はい、デジタマデッキは0～5枚の範囲で自由に枚数を指定できるので、使用しなくても構いません。
5	デジタマデッキは、同じカードを5枚入れてもいいのですか？	いいえ、デッキと同じく、デジタマデッキも同じカードナンバーのカードは4枚までです。
6	デッキはデジタマデッキとあわせて50枚で組むのですか？	いいえ、デジタマデッキとは別に50枚のカードでデッキを作成します。

ゲームの準備

No.	Q	A
1	最初に引いた手札が気に入らなかったとき、引き直しはできますか？	いいえ、できません。
2	ジャンケンに勝った方が先攻・後攻を選択できるのですか？	いいえ、勝った方が自動的に先攻となります。
3	手札を引く前にジャンケンで先攻・後攻を決めるのですか？	はい、先にジャンケンをして、先攻・後攻を決定してから手札を引きます。

アクティブフェイズ

No.	Q	A
1	レスト状態のティマーもアクティブにできますか？	はい、レスト状態のティマーもアクティブにします。
2	わざとデジモンやティマーをアクティブにしないことはできますか？	いいえ、できません。レスト状態の自分のカードは、全てアクティブにしてください。
3	このフェイズは、相手のデジモンやティマーもアクティブにするのですか？	いいえ、アクティブにするのは、ターンプレイヤーのデジモン・ティマーだけです。

ドローフェイズ

No.	Q	A
1	わざとドローしないことはできますか？	いいえ、できません。デッキが1枚以上あるなら、必ずドローを行います。デッキが0枚でドローできないときは、ゲームに敗北します。
2	手札は何枚まで持てますか？	手札は何枚でも持つことができます。上限はありません。

育成フェイズ

No.	Q	A
1	わざとデジタマを孵化させなかったり、育成エリアのLV3以上のデジモンをバトルエリアに移動させないことはできますか？	はい、育成フェイズでの孵化やバトルエリアへのデジモンの移動は任意ですので、行わなくても構いません。

2	育成エリアにデジモンがいる時、新たにデジタマを孵化させることはできますか？	いいえ、育成エリアに空きがないので、できません。
3	育成エリアのデジモンを破棄して新たなデジタマカードを孵化させることはできますか？	いいえ、できません。デジモンやティマーは、正当な理由なく勝手に破棄したり、手札やデッキに戻すことはできません。
4	デジタマデッキが0枚になった場合、敗北になりますか？	いいえ、デジタマデッキはなくなっても孵化ができなくなるだけで、敗北になることはありません。
5	育成エリアのデジモンの進化は、育成フェイズに行うのですか？	いいえ、育成エリアにいるデジモンも、進化はメインフェイズで行ってください。
6	育成エリアからデジモンをバトルエリアに移動させたとき、そのデジモンが持つ【登場時】の効果は発揮しますか？	いいえ、発揮しません。バトルエリアへの移動は、登場ではありません。

メインフェイズ

No.	Q	A
1	登場したばかりのデジモンを進化させることはできますか？	はい、可能です。
2	そのターンに登場したデジモンを進化させたら、アタックできるようになりますか？	いいえ、デジモンが進化しても、登場したターンにはアタックできません。
3	育成フェイズにバトルエリアに移動したデジモンは、そのターンにアタックできますか？	はい、バトルエリアからの移動は登場とはみなさないで、アタックできます。
4	レスト状態のデジモンを進化させた場合、アクティブ状態になりますか？	いいえ、レスト状態のデジモンを進化させても、レスト状態のままとなります。
5	進化したデジモンが【登場時】の効果を持っていたら、それは発揮しますか？	いいえ、【登場時】の効果は、進化をさせたときには発揮しません。
6	育成エリアで【進化時】の効果を持つデジモンに進化させたとき、その効果は発揮しますか？	いいえ、育成エリアではデジモンの効果は発揮しません。
7	デジモンが進化したとき、進化前のデジモンが受けていた効果はどうなりますか？	効果によります。 対象に特に条件がない効果の場合、および発揮時に指定された条件に合うデジモンから対象を選択する効果の場合は、進化後も効果を引き継ぎます。 特定の条件を満たしているデジモンすべてに対して発揮する効果の場合、進化後にその条件から外れるのであれば、効果は引き継ぎません。
8	登場コスト・使用コストが11以上あるカードは、メモリーゲージが0のとき使用できますか？	いいえ、相手側の10まで支払ってもコストを払いきれないカードは、使用できません。
9	デジモンやティマー、オプションカードの効果は、育成エリアにいるデジモンに対して使用することはできますか？	いいえ、できません。 育成エリアのデジモンは、カードの効果を受けず、また効果を発揮しません。
10	【登場時】の効果を持つデジモンを登場させた、または【進化時】の効果を持つデジモンに進化させたとき、登場コスト・進化コストの支払いによってメモリーが相手側の1以上に移動しました。この場合、デジモンの【登場時】または【進化時】の効果は発揮しますか？	はい、発揮します。 ターンの交代は、コストを支払って使用したカードの効果、またそのカードの使用によって発揮する効果をすべて解決してから、行います。
11	「○○のデジモンがいるとき」のように、発揮する条件がある効果は、育成エリアにいるデジモンもその条件に含んでよいのですか？	いいえ、育成エリアのデジモンは、条件に含みません。
12	自分のカードで同時に複数の効果が発揮した場合、どの順番で効果を解決しますか？	自分か相手、どちらかのカードによって同時に複数の効果が発揮した場合は、その効果を発揮している側のプレイヤーが発揮する順番を決定します。

13	自分と相手それぞれで同時に複数の効果が発揮した場合、どの順番で効果を解決しますか？	双方のプレイヤーのカードが同時に効果が発揮した場合は、最初にターンプレイヤーが、ターンプレイヤー側のカードによる効果を好きな順番で解決します。 次に、ターンプレイヤーではない側のプレイヤーが、ターンプレイヤー側ではないカードによる効果を好きな順番で解決します。
14	相手のデジモンに対してアタックできますか？	レスト状態の相手のデジモンであれば、そのデジモンに対してアタックできます。アクティブ状態の相手デジモンに対しては、アタックできません。
15	相手のデジモンに対してアタックし、そのデジモンとバトルになりました。これは「ブロックされた」ということになりますか？	いいえ、「ブロック」は《ブロッカー》を持つデジモンが、その効果を発揮させたときに発生します。相手のデジモンに対してアタックしても、ブロックされたとはみなしません。
16	アタック時、アタック終了時の効果は、その効果を持つデジモン以外のデジモンがアタックした時に発揮できますか？	いいえ、アタック時、アタック終了時の効果は、その効果を持つデジモン自身がアタックした時にのみ発揮します。
17	アタック時に発揮する効果と進化元効果を複数あわせ持つデジモンがアタックしたとき、別々の対象に効果を発揮させることはできますか？	はい、可能です。
18	デジモンやタイマーがが消滅、あるいは手札に戻るなどしてなくなったとき、そのデジモンまたはタイマーが他のカードに対して発揮していた効果はなくなりますか？	効果によります。 効果のタイミングが【自分のターン】【相手のターン】【お互いのターン】であれば、効果を発揮していたデジモンまたはタイマーがいなくなった時点で効果が失われます。 ただし、これらのタイミングの効果であっても、「〇〇したとき」のように特定の条件で発揮する効果は、条件を満たして発揮した場合、解決の前にそのカードがいなくなっても効果は解決されます。 「このターンの間」や「次の相手のターン終了時まで」など、いつまで続くのか書かれている効果は、効果を発揮したカードがいなくなっても、効果は残ります。
19	オプションカードを使用して、使用コストを支払いによって、メモリーが相手側の1以上に移動しました。オプションカードの効果は発揮しますか？	はい、発揮します。 ターンの交代は、コストを支払って使用したカードの効果、またそのカードの使用によって発揮する効果をすべて解決してから、行います。
20	DPがマイナスになることはありますか？	いいえ、DPは0が最低です。DPが0になったデジモンは消滅します。
21	[ターンに1回]の記述があり、使用するかどうかを選べる効果について、その効果を使用できるタイミングで使用しなかった場合、[ターンに1回]の制限によって、同じターンではもうその効果を使用することはできなくなりますか？	いいえ、使用しなかったのであれば、[ターンに1回]の制限は受けません。同じターンの別なタイミングで使うことができます。
22	同時に複数の効果が発揮して解決の順番を決めるとき、最初にすべての解決順を決めてから解決を行うのですか？それとも、ひとつ解決するごとに次に解決する効果を選ぶことができますか？	ひとつ解決するごとに、次に解決する効果を選ぶことができます。
23	カードの効果によってメモリーが10より大きくなる場合、10を超えた分はどうなりますか？	メモリーは10より大きくはなりません。10を超える分は無視されます。
24	オープンしたカードを好きな順番でデッキの下に戻す、といった効果で、複数枚のカードをデッキに戻す場合、相手プレイヤーに戻すカードの順番を公開する必要がありますか？	はい、どの順番で戻すか、相手に公開してください。
25	【進化時】の効果は、進化ボーナスによるドロワーの前と後の、どちらのタイミングで解決するのですか？	進化ボーナスのドロワーを行った後で解決します。
26	自分側で3つ以上の効果が同時に発揮したとき、それらの解決順は、最初に全部決めてから解決を行うのですか？それとも、ひとつ解決するたびに次に解決する効果を選んでよいのですか？	ひとつ解決するたびに、次に解決する効果を選ぶことができます。

NEW

NEW

NEW

27	特定のキーワード効果を持つデジモンを指定する効果は、あるデジモンがそのキーワード効果を、【登場時】などの特定のタイミングで発揮する効果として持っていたら、そのタイミング以外では効果を持っていないとして、指定することはできないのですか？	いいえ、キーワード効果を発揮できるタイミングでなくても、キーワード効果自体は持っているため指定できます。	NEW
28	特定のキーワード効果を持つデジモンを指定するとき、あるデジモンがそのキーワード効果を「自分のセキュリティが3枚以下の間、このデジモンは《〇〇》を得る」のように特定の条件で獲得する効果を持っていたら、その条件を満たしていないときは効果を持っていないとして、指定することはできないのですか？	はい、特定の条件を満たしたとき、または効果によってキーワード効果を得るデジモンは、そのデジモンがバトルエリアにいて、なおかつそれらの条件を満たした、またはその効果の対象になっている間だけしか効果を持っていないので、それ以外の場合は指定できません。	NEW
29	「このターンの間」や「次の相手のターン終了時まで」の効果は1体のデジモンに複数発揮しているとき、ターンの終了時にそれらの効果がなくなる順番はあるのでしょうか？	いいえ、ターン終了時に効果がなくなる場合、それらはすべて同時に効果がなくなります。 もし1体のデジモンにDPをマイナスする効果とプラスする効果が同時にかかっている、プラスする効果がなかったらDP0になって消滅するような状態であっても、両方の効果が同時になくなれば消滅はしません。	NEW
30	【登場時】・【進化時】・【消滅時】・【アタック時】の効果は、それらのタイミングには必ず発揮しなくてはなりませんか？	はい、可能な限り発揮します。 ただし、効果のテキストが「～できる。」となっているものは、発揮するかどうかを任意に選ぶことができます。 また、「〇〇することで、□□する」となっている効果(〇〇、□□はゲーム中に行う行動)は、〇〇をするかどうかを任意に選ぶことができ、〇〇をしないのであれば、効果は発揮しません。	NEW
31	相手のデジモン2体に発揮する効果は、相手のデジモンが1体しかいないとき、発揮できないのですか？	いいえ、効果の対象が指定された数よりも少なくとも発揮できます。	NEW
32	相手のデジモン2体に発揮する効果は、相手のデジモンが2体いるとき、わざと1体だけに発揮させることはできますか？	効果によります。相手のデジモンが2体いるとき、 ・効果のテキストに「相手のデジモン2体に」とある場合は、必ず2体に発揮させてください。 ・効果のテキストが「相手のデジモン2体まで」とある場合は、1～2体から、どれだけ発揮させるかを選択できます。	NEW

キーワード効果《セキュリティアタック》

No.	Q	A
1	《セキュリティアタック+1》を持つデジモンがセキュリティにアタックし、1枚目のチェックで出たセキュリティデジモンとのバトルに敗北してしまいました。2枚目以降のチェックはどうなりますか？	アタックしたデジモンが消滅や手札に戻るなどした場合は、その時点でアタックが終了し、以降のチェックは行いません。
2	《セキュリティアタック+1》を複数持つデジモンは、その持っている効果の数だけチェックする枚数も増えるのですか？	はい、増えます。《セキュリティアタック》の効果は累積しません。
3	《セキュリティアタック-1》の効果を受けていて、他にセキュリティをチェックする枚数を増やす効果を受けていないデジモンが相手のセキュリティにアタックした場合、チェックは行いますか？	いいえ、チェックする枚数が0枚になっているため、チェックは行いません。
4	《セキュリティアタック+1》の進化元効果を持つデジモンが相手のセキュリティにアタックし、1枚目のチェックで「ST2-14 ハンマースパーク」が出ました。【セキュリティ】効果によって、メモリーが0よりも相手側に移動してしまったのですが、この場合、2枚目のチェックは行いますか？	はい、行います。アタックの処理がすべて解決して終了するまで、ターンは交代しません。
5	《セキュリティアタック+1》の進化元効果を持つデジモンが相手のセキュリティにアタックし、1枚目のチェックで「ST3-16 ホーリーフレーム」が出ました。【セキュリティ】効果によって、アタックしたデジモンが《セキュリティアタック-1》を受けてしまったのですが、この場合、2枚目のチェックは行いますか？	いいえ、《セキュリティアタック+1》は《セキュリティアタック-1》の効果によって相殺されてしまったため、追加でチェックできる権利を失って、2枚目以降のチェックは行われません。

6	《セキュリティアタック+1》の進化元効果を持つデジモンが相手のセキュリティにアタックし、1枚目のチェックで「BT1-101 ネイルクラッシャー」が出ました。【セキュリティ】効果によって、《セキュリティアタック+1》を持つ進化元のカードが破棄されてしまったのですが、この場合、2枚目のチェックは行いますか？	いいえ、破棄されたカードによって得ていた《セキュリティアタック》は即座に効果を失うため、2枚目以降のチェックは行われません。
7	もともとセキュリティをチェックする枚数を増やす効果を受けていないデジモンが《セキュリティアタック-3》の効果を受け、その状態で相手のセキュリティにアタックしたら、チェックする枚数はどうなりますか？	セキュリティをチェックする枚数は0枚が最低値なので、チェックは行いません。 また、過剰な《セキュリティ-x》の効果を受けているデジモンがセキュリティにアタックしても、それによってセキュリティの枚数が逆に増える、という事はありません。
8	もともとセキュリティをチェックする枚数を増やす効果を受けていないデジモンが《セキュリティアタック-3》の効果を受けた後、そのデジモンに《セキュリティアタック+1》の効果が付いたら、どうなりますか？	《セキュリティアタック-3》と《セキュリティアタック+1》の効果の一部相殺しますが、それでもチェックする枚数-2となるためセキュリティにアタックしてもチェックは行いません。

キーワード効果《ブロッカー》

No.	Q	A
1	相手のデジモンがアタックしてきたとき、《ブロッカー》を持つデジモンがアクティブ状態でしたら、必ずブロックを行わなければいけませんか？	いいえ、ブロックするかどうかは任意ですので、行わなくても構いません。
2	デジモンに対してアタックされたときでも、ブロックを行えますか？	はい、行えます。その場合、アタックの対象はブロックしたデジモンに変更されます。
3	「デジモンにアタックしたとき」に発揮する効果を持つ相手のデジモンがセキュリティにアタックしました。そのアタックに対してブロックを行った場合、「デジモンにアタックしたとき」の効果は発揮しますか？	いいえ、発揮しません。
4	自分のデジモンがアタックして、相手にブロックされました。そのブロックに対して、さらにこちらがブロックを行えますか？	いいえ、《ブロッカー》は相手のデジモンのアタックに対してのみ発揮できる効果なので、ブロックに対しては発揮できません。
5	《ブロッカー》を持つデジモンが2体いるとき、相手のデジモンのアタックを2体でブロックすることはできますか？	いいえ、できません。《ブロッカー》は同時に2体以上のデジモンが発揮することはできません。
6	アタック時の効果の解決と、《ブロッカー》の使用宣言は、どちらが先ですか？	アタック時の効果の解決が先になります。その結果を見てから、《ブロッカー》を使用するかどうか決めることができます。

キーワード効果《リカバリー》

No.	Q	A
1	セキュリティにカードが5枚あるとき、《リカバリー》の効果は発揮できますか？	はい、発揮できます。セキュリティのカード枚数に上限はありません。
2	セキュリティのカードが0枚のとき、《リカバリー》の効果は発揮できますか？	はい、発揮できます。その場合、セキュリティにカードが1枚だけ置かれることとなります。
3	デッキのカードが0枚のとき、《リカバリー+1《デッキ》》の効果は発揮できますか？	いいえ、《リカバリー》の効果で指定された、カードを持ってくる場所にカードが1枚もないときは、その《リカバリー》は発揮しません。
4	デッキのカードが0枚のとき、《リカバリー+1《デッキ》》の効果が発揮したら、ゲームに敗北しますか？	いいえ、デッキが尽きたことで敗北するのは、自分のドローフェイズにカードが引けなかった場合のみとなります。それ以外ではカードが引けなくても敗北にはなりません。

5	《リカバリー+1《デッキ》》の効果が発揮したとき、デジタマデッキのカードをセキュリティに置くことはできますか？	いいえ、できません。デッキとデジタマデッキは、別のものとして扱います。
---	---	-------------------------------------

キーワード効果《貫通》

No.	Q	A
1	《貫通》を持つデジモンが相手のデジモンとバトルして消滅させ、《貫通》の効果によってセキュリティをチェックしたとき、セキュリティからデジモンカードが出てきたら、そのカードと続けてバトルを行うのですか？	はい、通常のチェックと同じようにセキュリティデジモンとのバトルを行います。
2	《貫通》の効果によってセキュリティデジモンとバトルするとき、直前のデジモンとのバトルで受けていた効果は、引き続き発揮しますか？	効果によります。 「相手のデジモンとバトルするとき」に発揮する効果であれば、セキュリティデジモンは通常のデジモンではないので、効果を失います。
3	《貫通》を持つデジモンが相手のセキュリティデジモンとバトルして消滅させたら、《貫通》の効果でさらに相手のセキュリティをチェックできますか？	いいえ、セキュリティデジモンとのバトルでは《貫通》の効果は発揮しません。
4	《貫通》と《セキュリティアタック+1》を両方持つデジモンがアタックし、相手のデジモンとバトルをして消滅させました。この場合、相手のセキュリティをチェックする枚数は、《セキュリティアタック+1》の効果によって+1枚されますか？	はい、+1枚されます。
5	《貫通》と《セキュリティアタック-1》を両方持つデジモンがアタックし、相手のデジモンとバトルをして消滅させました。この場合、相手のセキュリティをチェックはできますか？	いいえ、《セキュリティアタック-1》によってチェックできる枚数が0枚になっているので、チェックできません。
6	《貫通》は、セキュリティにアタックしてブロックされ、その相手のデジモンをバトルで消滅させた場合でも発揮しますか？	はい、発揮します。
7	相手のセキュリティが0枚のときに《貫通》を持つ自分のデジモンが相手のデジモンをバトルで消滅させたら、ゲームに勝利しますか？	いいえ、《貫通》はセキュリティをチェックする効果ですので、相手のセキュリティが0枚の時は効果を発揮しません。

キーワード効果《ドロー》

No.	Q	A
1	デッキのカードが0枚のとき、《ドロー》の効果は発揮できますか？	デッキが0枚の時は《ドロー》の効果は発揮しますが、解決することができないため、カードを引くことはできません。
2	デッキのカードが0枚のとき、《ドロー》の効果が発揮したらゲームに敗北しますか？	いいえ、デッキが尽きたことで敗北するのは、自分のドローフェイズにカードが引けなかった場合のみとなります。それ以外ではカードが引けなくても敗北にはなりません。
3	デッキにカードが1枚だけのとき、《ドロー+2》の効果が発揮したら、どうなりますか？	引ける限りのカードを引いてください。足りない分は無効となります。

キーワード効果《ジャミング》

No.	Q	A
1	《ジャミング》を持つデジモンが相手セキュリティをチェックして、セキュリティ効果を持つカードがめくられた場合、そのセキュリティ効果は発揮しますか？	はい、発揮します。
2	《ジャミング》と《セキュリティアタック+1》を両方持つデジモンがセキュリティデジモンとのバトルで敗北した場合、まだ1枚以上チェックできるときでも、アタックは終了となりますか？	いいえ、《ジャミング》によってアタックしたデジモンが消滅しないので、続けてチェックを行うことができます。

キーワード効果《吸収進化》

No.	Q	A
1	《吸収進化》を持つデジモンカードを育成エリアのデジモンから進化させるときに、《吸収進化》を使用して進化コストをマイナスすることはできますか？	いいえ、育成エリアのデジモンから進化するときは、《吸収進化》は使用できません。
2	手札の《吸収進化》を持つデジモンカードを、そのカードの《吸収進化》によってレストさせたデジモンに重ねて進化させることはできますか？	はい、可能です。ただしその場合、進化してもレスト状態となります。

キーワード効果《再起動》

No.	Q	A
1	《再起動》を持つデジモンは、自分のアクティブフェイズではアクティブにならないのですか？	いいえ、《再起動》を持つデジモンは、自分と相手の両方のアクティブフェイズでアクティブになります。

キーワード効果《退化》

No.	Q	A
1	Lv.2のデジタマカードから進化したLv.4デジモンが、進化元のLv.3のデジモンカードを、何らかの効果によって取り除かれ、Lv.2のカードの上にLv.4のカードが重ねられている状態になりました。そのデジモンに対して《退化》を使用した場合、Lv.2のカードがバトルエリアに残ることになりますが、このデジモンはどうなるのですか？	Lv.2のデジモンはバトルエリアに存在できないため、ただちにトラッシュに送られます。これは消滅とはみなしません。
2	デジモンが発揮していた効果は、《退化》によって効果を持つカードが破棄された場合、効果を失うのですか？	「このターンの間」のように、いつまで効果が続くか記述されている効果の場合は、《退化》によってそのカードが破棄されても、効果が切れるタイミングまでは残り続けます。【相手のターン】【お互いのターン】など、効果がずっと発揮し続けるタイプの効果は、カードが破棄された時点で失われます。
3	タイマーカードを進化元に持つデジモンに《退化》を使用したとき、そのタイマーカードも《退化》によって破棄できますか？	はい、進化元にあるタイマーカードも《退化》の対象になります。ただし、タイマーカードのさらに下に進化元のカードがなければ、それ以上《退化》によってカードは破棄できません。
4	タイマーカードを進化元に持つデジモンが、《退化》によってタイマーカードが一番上になった場合、どうなりますか？	その時点でタイマーとなります。ただし、「タイマーが登場した」とはみなしません。
5	カードの効果によって、Lv.5のデジモンカードを2枚進化元に持つLv.6デジモンに《退化1》を使用した場合、どうなるのですか？	上に重ねられていた方のカードのデジモンとなります。同じLv.のカードが進化元にあっても、そのまま進化元として扱います。

NEW

NEW

NEW

キーワード効果《道連れ》

No.	Q	A
1	《貫通》を持つデジモンがアタックし、《道連れ》を持つ相手のデジモンをバトルで消滅させました。《道連れ》によってアタックしたデジモンは消滅しますが、《貫通》の効果はどうなりますか？	《貫通》を持つデジモンが消滅しているため、《貫通》は発揮しません。
2	《道連れ》を持つ相手のデジモンをバトルで消滅させた場合、「バトルで相手のデジモンだけを消滅させたとき」の条件を満たしますか？	いいえ、《道連れ》によってお互いのデジモンが消滅しているため、「バトルで相手のデジモンだけを消滅させたとき」の条件は満たしません。

キーワード効果《デジバースト》

No.	Q	A
1	《デジバースト》とは、どういう効果なのですか？	発揮したい《デジバースト》で指定された枚数だけ、そのデジモンの進化元のカードを破棄することで、発揮する効果です。発揮する効果の内容はカードごとに異なります。
2	《デジバースト》で進化元のカードを破棄するのは、その効果が発揮する前と後のどちらですか？	先に指定された枚数の進化元のカードを破棄してから、効果が発揮します。
3	《デジバースト》を持つデジモンの進化元のカードが指定された枚数に足りないとき、進化元のカードを全て破棄すれば、《デジバースト》を使用できますか？	いいえ、進化元のカードを指定された枚数破棄できないときは、《デジバースト》は使用できません。
4	《デジバースト》を使用するとき、そのデジモンの代わりに他の自分のデジモンの進化元を破棄することはできますか？	いいえ、できません。
5	《デジバースト》を使用するとき、破棄する進化元のカードは、重ねられた順番に関係なく好きなものを選んでよいのですか？	はい、重なり順に関係なく、進化元のカードから好きなカードを選んで破棄できます。
6	《デジバースト》を使用するとき、破棄する進化元のカードは、デジモンカード以外のカードを選んでよいのですか？	はい、進化元のカードであれば、デジモンカード以外のカードでも破棄することができます。
7	使用タイミングが【メイン】となっている《デジバースト》は、自分のターンのメインフェイズに使用できるのですか？	はい、その通りです。
8	《デジバースト》を使用したデジモンは、レストするのですか？	いいえ、特にそういう記述がない限り、《デジバースト》を使用しても、そのデジモンがレストすることはありません。
9	レスト状態のデジモンでも、《デジバースト》を使用できますか？	はい、使用できます。
10	[ターンに1回]などの記述がない《デジバースト》は、1ターンに2回以上使用できるのですか？	はい、使用するたびに進化元を指定された枚数破棄できるなら、1ターンに複数回使用することができます。
11	【進化時】《デジバースト》を持つデジモンに進化したとき、進化元の枚数が足りていれば、2回以上《デジバースト》を使用することはできますか？	いいえ、できません。【進化時】の《デジバースト》は、進化した時に1回だけ使用できます。
12	効果で「《デジバースト》を持つデジモン」または「《デジバースト》を持つデジモンカード」を指定するとき、【登場時】や【進化時】などのタイミングで発揮する《デジバースト》を持つデジモンやデジモンカードは、そのタイミングでなければ指定できないのですか？	いいえ、それらのタイミングの《デジバースト》を持つデジモンやデジモンカードも、《デジバースト》を持っているデジモンまたはデジモンカードとして指定することができます。

NEW

NEW

キーワード効果《速攻》

No.	Q	A
1	《速攻》とは、どういう効果なのですか？	《速攻》を持つデジモンは、「登場したターンはアタックできない」ルールの制限を受けません。登場したターンにアタックをすることが可能、という効果です。
2	《速攻》を持つデジモンは、登場コストの支払いでメモリーが相手側の1以上になってしまっても、アタックすることができるのですか？	いいえ、《速攻》は、「登場したターンはアタックできない」ルールの制限を受けない、という効果なので、コストの支払いなどによって相手のターンになってしまったら、アタックはできません。
3	《速攻》を持たないデジモンを登場させ、同じターンに《速攻》を持つデジモンに進化させました。そのデジモンはアタックできますか？	はい、《速攻》を得たことによってアタックできます。
4	《速攻》を持つデジモンを登場させ、同じターンに《速攻》を持たないデジモンに進化させました。そのデジモンはアタックできますか？	いいえ、《速攻》を失ったことによってアタックはできなくなります。

NEW

NEW

NEW

NEW

5	《速攻》を持つデジモンを登場させ、同じターンにアタックしました。そのデジモンが他の効果でアクティブ状態になったら、さらにそのターンにもう一度アタックできますか？	はい、可能です。
---	--	----------

NEW