

デジモンTCG FAQ 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。
4	セキュリティにカードを置くときは、デッキから好きなようにカードを置いてよいのですか？	いいえ、デッキの上から1枚ずつセキュリティに重ねて置いてください。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のカードになります。

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。デジモンやテイマーは、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のので、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を、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	「〇〇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誘発した場合、どの順番で効果を発揮しますか？	一人のプレイヤーの効果が複数、同時に誘発した場合は、そのカードのプレイヤーが発揮する順番を決定します。 順番を選ぶときは、効果をひとつ発揮するたびに次に発揮する効果を選びますが、効果の発揮によって新たに効果が誘発した場合、新しい効果が優先的に発揮されます。
13	自分と相手それぞれで同時に複数の効果が誘発した場合、どの順番で効果を発揮しますか？	双方のプレイヤーの効果が複数、同時に誘発した場合は、最初にターンプレイヤーが、そのプレイヤー側のカードの効果を好きな順番で発揮させます。 次に、ターンプレイヤーではない側のプレイヤーが、そのプレイヤーのカードにの効果を好きな順番で発揮させます。 順番を選ぶときは、効果をひとつ発揮するたびに次に発揮する効果を選びますが、効果の発揮によって新たに効果が誘発した場合、それがどちらのプレイヤーの効果であるかに関係なく、新しい効果が優先的に発揮されます。
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いなくなったとき、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。 「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。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、発揮するかどうかを選べる効果について、その効果を発揮できるタイミングで発揮しなかった場合、[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発揮することはできなくなりますか？	いいえ、発揮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発揮することができます。
22	同時に複数の効果が誘発して発揮の順番を決めるとき、最初にすべての発揮順を決めてから発揮を行うのですか？ それとも、ひとつ発揮するごとに次に発揮する効果を選ぶことができますか？	ひとつ発揮するごとに、次に発揮する効果を選ぶことができます。 ただし、効果の発揮によって新たに効果が誘発した場合、新しい効果を優先的に発揮します。
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ーの前と後の、どちらのタイミングで発揮するのですか？	進化ボーナスのドローを行った後で発揮します。
26	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ので指定できます。
27	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《○○》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、指定できません。 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。
28	「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。
29	【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、「○○することで、□□する」となっている効果(○○、□□はゲーム中に行う行動)は、○○をするかどうかを任意に選ぶことができ、○○をしないのであれば、効果は発揮しません。
30	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。
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。
32	「名称に「○○」を含む」という効果は、カード名にその「○○」に該当する部分が含まれていれば、完全に一致していなくても対象になるのですか？	はい、「含む」と書かれているテキストは、完全に一致していなくても対象になります。 例えば「名称に「アグモン」を含む」という効果であれば、カード名が「アグモン」だけでなく「アグモン博士」「トイアグモン」「ブシアグモン」なども対象になります。
33	アタックして相手がブロックを行なったとき、【アタック時】効果をブロックした相手のデジモンに発揮して、そのデジモンを消滅させたり、手札に戻すことはできますか？	いいえ、【アタック時】効果はアタック宣言からリアクションまでの間だけ発揮できます。《ブロッカー》はリアクションで発揮する効果なので、ブロックをさせてから【アタック時】効果を発揮することはできません。

34	チェックでセキュリティからめくられたオプションカードが【セキュリティ】効果を持っていてそれを発揮した場合、「オプションカードを使用した」とみなされますか？	いいえ、オプションカードがセキュリティからめくられて【セキュリティ】効果を発揮しても、オプションカードを使用したとはみなしません。「オプションカードを使用した」とみなされるのは、手札からオプションカードの使用コストを支払って使用した、あるいは「オプションカードを使用する」・「オプションカードを使用できる」といった記述のカードの効果を発揮して、オプションカードを使用したときとなります。
35	対戦中、相手のデッキ・デジタマデッキ・トラッシュ・手札の枚数、またトラッシュにあるカードの内容を確認することはできますか？	はい、それらは公開情報として、相手に確認を求めることができます。
36	カードの効果を、わざと発揮させないことはできますか？	効果によります。「〇〇することで、××する。」というように書かれている効果は、「〇〇」の部分を行わないことで、効果をわざと発揮させないことができます。「～できる。」というように書かれている効果は、発揮させないことを選択できます。「～する。」というように書かれている効果は、可能な限り発揮しなくてはなりません。
37	【自分のターン】や「このターンの間」など、ターンの間効果が持続する効果は、ターン終了時に発揮する効果を処理する時点では、もう効果を失っているのでしょうか？	いいえ、ターンの間持続する効果は、ターンを交代する時点まで効果を発揮し続けるため、ターン終了時に発揮する効果などを処理している間はまだターン交代前ですので、効果は残ったままとなります。
38	メモリーが相手の1以上になってターンが終了するとき、ターン終了時に発揮する効果によってメモリーが0以上に戻った場合、どうなりますか？	ターン終了時に発揮・適用される効果をすべて行った後でメモリーが0以上に戻っていれば、ターンは終了せず継続となります。
39	メモリーが相手の1以上になってターンが終了するとき、ターン終了時に発揮する効果によってメモリーが0以上に戻り、ターンが継続することになった場合、すでに発揮している【自分のターン】や「このターンの間」などターンの間効果が持続する効果は、どうなりますか？	ターンの間持続する効果は、ターンを交代する時点まで効果を発揮し続けるため、ターンが継続することになった場合は発揮したままとなります。途中でいったん効果が切れるということもありません。
40	ターン終了時に発揮する効果によってメモリーが0以上に戻り、ターンが継続することになりました。その後、再度メモリーが相手の1以上になったら、ターン終了時に発揮する効果はまた発揮するのですか？	はい、発揮します。
41	【登場時】の効果を持つデジモンカードを登場させるために登場コストを支払い、それによってメモリーが相手の1以上になりました。ターン終了時に発揮する効果とこのデジモンの【登場時】効果は、同時誘発となるのでしょうか？	いいえ、同時誘発にはならず、【登場時】効果が先に発揮します。コストの支払いなどによってメモリーが相手側の1以上になっても、すぐにターン終了時にはなりません。それによって発揮した効果や誘発した効果をすべて行った後、メモリーが相手の1以上になっていたら、そこでターン終了時となります。
42	進化条件に合うデジモンがない手札のデジモンカードを、わざと進化が失敗するように出して捨て札にすることはできますか？	いいえ、できません。進化ができない状態のカードは手札から提示することはできません。

43	手札から進化先のカードを出してから、進化を途中でキャンセル・中止することはできますか？	いいえ、できません。 手札から進化先となるカードを提示したら、進化を途中でやめることはできません。
----	---	--

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》の効果は累積します。
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プレイヤー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プレイヤーにアタックし、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プレイヤーにアタックし、1枚目のチェックで「ST3-16 ホーリーフレイム」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、その状態でプレイヤーにアタックしたら、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プレイヤーにアタックしても、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》の効果が一部相殺しますが、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。
9	《セキュリティアタック+》の効果は、あえて発揮させずにチェック枚数を減らすということはできますか？	いいえ、できません。可能な限りチェックを行います。

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、プレイヤー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	アタック時効果の発揮と、《ブロッカー》の発揮は、どちらが先ですか？	アタック時効果、およびターンプレイヤー側の「自分のデジモンアタックしたとき」の発揮が先になります。それらを全て発揮した後、《ブロッカー》など「相手のデジモンがアタックしたとき」の効果を発揮できる「リアクション」となります。ですので、リアクションになるまでの結果を見てから、《ブロッカー》を発揮させるかどうかを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になります。
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？	《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、発揮に失敗しセキュリティにカードを置くことはできません。
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、効果を失いません。
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、プレイヤー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。
8	《貫通》を複数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、《セキュリティアタック+》を持っていなくても複数回チェックができますか？	いいえ、できません。 《貫通》を複数持っても、チェックの回数を増やすことはありません。

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》の効果は発揮に失敗し、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》を発揮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》は発揮できません。
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》を発揮した場合、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、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を持つデジモンに《退化》を発揮したとき、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を持つデジモンが、《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枚進化元を持つLv.6デジモンに《退化1》を発揮した場合、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。
6	《退化》によって破棄されたカードが【消滅時】の効果を持っていた場合、その効果は発揮しますか？	いいえ、《退化》による破棄は消滅とはみなしませんので、発揮しません。
7	なんらかの効果によってLv.3以上のデジモンカードを進化元を持つ相手のLv.3デジモンに対して、《退化》でカードを破棄させることはできますか？	いいえ、Lv.3のデジモンが進化元にLv.3以上のデジモンカードを持っていても、そのデジモンに対して《退化》による破棄は行えません。

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》は発揮しますが、チェックの前に《貫通》を持つデジモンが《道連れ》によって消滅してしまうため、チェックは行えずにバトルが終了します。
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？	はい、条件を満たします。

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》を発揮できますか？	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》は発揮できません。
4	《デジバースト》を発揮するとき、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》を発揮するとき、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》を発揮するとき、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	発揮タイミングが【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発揮できるのですか？	はい、その通りです。
8	《デジバースト》を発揮したデジモンは、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》を発揮しても、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》を発揮できますか？	はい、発揮できます。
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回以上発揮できるのですか？	【メイン】で発揮する《デジバースト》で、発揮するたびに進化元を指定された枚数破棄できるなら、1ターンに複数回発揮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》を発揮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回だけ発揮できます。
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。

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。
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。

キーワード効果《進撃》

No.	Q	A
1	《進撃》とは、どういう効果なのですか？	《進撃》を持つデジモンに進化したとき、進化コストの支払いなどによってメモリーが相手の1以上になっても、ターンを交代する前にアタックを行えるという効果です。
2	《進撃》によるアタックは、相手のターンで行っていることになるのでしょうか？	いいえ、《進撃》によるアタックが終了するまではターンは交代していませんので、自分のターンです。
3	《進撃》を持つデジモンは、進化したときにメモリーが相手側の1以上ではなかった場合、アタックできないのですか？	《進撃》によるアタックはできませんが、メモリーが0以上であればターンの交代をしていないので、通常のアタックを行うことが可能です。
4	《進撃》の効果でアタックするときは、デジモンはレストしないのですか？	いいえ、《進撃》の効果でアタックする場合でも、通常のアタックと同じようにデジモンをレストさせる必要があります。
5	レスト状態のデジモンから《進撃》を持つデジモンに進化させました。メモリーが相手の1以上になった場合、そのデジモンはアタックできますか？	いいえ、レスト状態のデジモンでは《進撃》を持っていてもアタックできません。

6	そのターンに登場したデジモンから《進撃》を持つデジモンに進化させました。メモリーが相手の1以上になった場合、そのデジモンはアタックできますか？	いいえ、「デジモンが登場したターンにアタックできない」制限は、この効果では無視できませんので、アタックできません。
7	相手からの「アタックできない」効果を受けているデジモンを、《進撃》を持つデジモンに進化させました。メモリーが相手の1以上になった場合、そのデジモンはアタックできますか？	いいえ、「アタックできない効果」を受けている場合は、アタックできません。
8	《進撃》を持つデジモンに進化させた後、別なカードを使用してコストを支払い、メモリーが相手の1以上になったら、その時点で《進撃》を持つデジモンでアタックできますか？	いいえ、《進撃》を持つデジモンに進化した時点でメモリーが相手の1以上になっているのであれば、《進撃》によるアタックはできません。
9	《進撃》でデジモンがアタックし、【アタック時】効果でそのデジモンがアクティブになりました。1回目のアタックが終わった後、続けてもう一度アタックできますか？	いいえ、《進撃》によるアタックは、進化した直後の1回だけ可能です。アタックしたデジモンが何らかの効果でアクティブになっても、メモリーが相手側の1以上になっているため、続けて2回目のアタックを行うことはできません。
10	《進撃》を持つデジモンに進化し、進化コストの支払いでメモリーが相手側の1以上になりましたが、他の【進化時】効果によってメモリーがプラスされ、0以上になりました。この場合、《進撃》によるアタックはできますか？	いいえ、《進撃》を発揮する時点でメモリーが0以上になっていたら、《進撃》によるアタックは行えません。ですが、メモリーをプラスする【進化時】効果を発揮する前、まだメモリーが相手側の1以上にあるときに《進撃》を発揮すれば、すでに《進撃》によってアタックが成立しているため、その途中でメモリーが0以上になってもアタックは中断しません。
11	《進撃》でデジモンがアタックし、【アタック時】効果によってメモリーがプラスされ、メモリーが0以上になりました。その時点でアタックは中断してしまうのでしょうか？	いいえ、すでに《進撃》によってアタックが成立しているため、その途中でメモリーが0以上になってもアタックは中断しません。
12	《進撃》によるアタックは、《ブロッカー》を持つデジモンでブロックできますか？	はい、可能です。

キーワード効果《ディレイ》

No.	Q	A
1	《ディレイ》とは、どういう効果なのですか？	バトルエリアに置かれている《ディレイ》を持つ自分のオプションカードをメインフェイズに破棄することで、様々な効果を発揮するという効果です。

2	<p>《ディレイ》を持つオプションカードは、どうやってバトルエリアに置くのですか？</p>	<p>「《ディレイ》を持つオプションカードをバトルエリアに置く」効果を、別途発揮させる必要があります。 《ディレイ》を持つオプションカードの中には、《ディレイ》以外に持っているメイン効果やセキュリティ効果に、そのカード自身をバトルエリアに置く効果を含むものもあります。</p>
3	<p>バトルエリアに置かれた《ディレイ》を持つオプションカードは、通常のオプションカードと同じように使用できるのですか？</p>	<p>いいえ、バトルエリアに置かれたオプションカードは、手札にある物とは別として扱うため、《ディレイ》以外の効果は発揮できません。</p>
4	<p>《ディレイ》の効果を発揮させるとき、そのオプションカードの使用コストは支払うのですか？</p>	<p>いいえ、使用コストを支払う必要はありません。</p>
5	<p>バトルエリアには、《ディレイ》を持つオプションカードは何枚まで置けますか？</p>	<p>バトルエリアに置けるオプションカードの枚数に上限はありません。</p>
6	<p>《ディレイ》を持つ自分のカードが複数バトルエリアに置かれているとき、それらすべてを一気に発揮させることはできますか？</p>	<p>同じターン内に複数の《ディレイ》を発揮させることは可能です。ただし、1枚ずつ順番に発揮させてください。まとめて1回の効果として一気に発揮する、ということはありません。</p>
7	<p>バトルエリアに置かれた自分のオプションカードを、《ディレイ》を発揮させる代わりに手札に戻すことはできますか？</p>	<p>いいえ、一度バトルエリアに置かれたオプションカードは、原則として手札に戻すことはできません。</p>
8	<p>バトルエリアに置かれた相手のオプションカードを、自分のデジモンでアタックするなどして取り除くことはできますか？</p>	<p>いいえ、できません。</p>
9	<p>《ディレイ》の効果は、オプションカードの効果として扱うのでしょうか？</p>	<p>はい、オプションカードの効果として扱います。</p>
10	<p>バトルエリアに置かれているオプションカードと同じ色のデジモンやテイマーがいなくても、そのカードの持つ《ディレイ》を発揮させることはできますか？</p>	<p>はい、可能です。</p>

11	バトルエリアのオプションカードの《ディレイ》を発揮させたら、オプションカードを使用したとみなしますか？	いいえ、バトルエリアに置かれたオプションカードの《ディレイ》の発揮は、オプションカードの使用とはみなしませんので、《ディレイ》を発揮しても「BT3-091 リリスモン」や「BT3-096 太刀川ミミ」の効果は発揮しません。
----	---	---

キーワード効果《デコイ》

No.	Q	A
1	《デコイ》とは、どういう効果なのですか？	《デコイ》で指定されている条件と合致する自分のデジモンが、相手の効果によって消滅するとき、《デコイ》を持つデジモンを代わりに消滅させることで、その自分のデジモン1体を消滅させない効果です。
2	《デコイ》はどのタイミングで発揮することができるのですか？	《デコイ》は条件と合致する自分のデジモンが、相手の「消滅する」効果を受けたとき、消滅する前に発揮させることができます。消滅に割り込んで、発揮する効果となります。
3	《デコイ》の対象となったデジモンの持つ進化元のカードはどうなるのですか？	そのまま残ります。《デコイ》の対象となったデジモンは消滅していないので、進化元のカードも含めトラッシュには移動しません。
4	《デコイ》の対象となったデジモンが【消滅時】効果を持っていた場合、その効果は発揮しますか？	いいえ、《デコイ》の対象となったデジモンは消滅していないので、【消滅時】効果は発揮しません。
5	《デコイ》を発揮して消滅したデジモンが【消滅時】効果を持っていたら、それは発揮しますか？	はい、発揮します。
6	バトルで消滅するデジモンを《デコイ》で消滅させないことはできますか？	いいえ、《デコイ》の対象となるのは、相手の効果で消滅する自分のデジモンだけです。バトルで消滅するデジモンは対象にはなりません。
7	相手の効果でDPをマイナスされてDP0になったデジモンを《デコイ》で消滅させないことはできますか？	いいえ、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ので、それによってDP0になったデジモンは対象にはなりません。

8	《デコイ》の条件と合致するデジモンが、2体以上同時に消滅する効果を受けた場合、《デコイ》は発揮できますか？	はい、発揮できます。ただし、《デコイ》の対象となるのは、消滅するデジモンのうち1体だけとなります。
9	《デコイ》の条件と合致するデジモンが、2体以上同時に消滅する効果を受けた場合、2体以上のデジモンの《デコイ》を發揮させて、それぞれが1体ずつ消滅させないことはできますか？	はい、可能です。
10	《デコイ》を持つデジモンと条件に合致するデジモンが同時に消滅する効果を受けた場合、《デコイ》を發揮して条件に合致するデジモンを消滅させないことはできますか？	はい、可能です。
11	自分の《貫通》を持つデジモンがアタックし、バトルで消滅させた相手のデジモンの持つ《道連れ》で消滅した場合、《デコイ》を發揮できますか？ また可能な場合、《貫通》によるチェックはどうなりますか？	はい、《道連れ》は効果による消滅なので、《デコイ》を發揮できます。《デコイ》によってアタックしたデジモンは消滅していないので、《貫通》によるチェックを行います。

キーワード効果《アーマー解除》

No.	Q	A	
1	「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」は、進化元の一番上のカードを破棄するのですか？	いいえ、進化元ではなく、《退化》と同じようにデジモンの1番上のカードを破棄します。 《アーマー解除》の發揮によって、それまで進化元の1番上に置かれていたカードが、發揮後のデジモンとなります。	NEW
2	《アーマー解除》を發揮したデジモンが【消滅時】効果を持っている場合、その効果は発揮しますか？	いいえ、《アーマー解除》を發揮したデジモンは消滅していないので、【消滅時】効果は発揮しません。	NEW
3	《アーマー解除》で破棄したカードが受けていた効果は、残ったデジモンが引き継ぐのですか？	「このターンの間」など、いつまで發揮するかが記載されている効果は残ったデジモンが引き継ぎます。 また、「自分のデジモン全て」「相手のデジモン全て」「デジモン全て」などの、デジモン全体にかかる効果は《アーマー解除》をした後のデジモンも引き続き効果を受けます。 上記に該当しない効果を、《アーマー解除》で破棄したカードが持っていた場合(いつまで發揮するかの記載がない効果)は、カードが無くなったことによって失われます。	NEW
4	DPOIになって消滅するデジモンが《アーマー解除》を發揮したら、どうなりますか？	《アーマー解除》によって1番上のカードが破棄され、消滅はしなくなりますが、DPをマイナスする効果が引き継がれる場合、《アーマー解除》した後のデジモンが、それによってDPOIになるのであれば、結果として消滅します。	NEW

5	《アーマー解除》を持つデジモンが何らかの効果で進化元を1枚も持っていなかったとき、《アーマー解除》は発揮できますか？	いいえ、進化元がないデジモンは《アーマー解除》を発揮できません。	NEW
6	《セキュリティアタック+1》の効果を持つデジモンがプレイヤーにアタックし、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で敗北したとき、《アーマー解除》を発揮して消滅しなくなったら、続けて2枚目のチェックを行えますか？	はい、《アーマー解除》した後のデジモンで続けてチェックを行います。ただし、《アーマー解除》によって《セキュリティアタック+1》が失われていたら、2枚目のチェックはできずにアタックを終了します。	NEW
7	《道連れ》と《アーマー解除》を両方持つ自分のデジモンがバトルで消滅するとき、《アーマー解除》で自分のデジモンが消滅しなくなったら、《道連れ》は発揮しますか？	いいえ、《アーマー解除》によって消滅しなくなるため、《道連れ》の「バトルでこのデジモンだけが消滅したとき」の条件を満たせなくなるので、《道連れ》は発揮しません。	NEW
8	《貫通》を持つ相手のデジモンが自分のデジモンにアタックして、自分のデジモンがバトルで負けた場合、その自分のデジモンが《アーマー解除》を発揮して消滅しなくなったら、相手の《貫通》はどうなりますか？	《貫通》の「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」の条件を満たせなくなるため、《貫通》は発揮しません。	NEW
9	進化元にLv.2のデジモンカードしかないデジモンは、《アーマー解除》を発揮させる事は可能ですか？	はい、可能です。ただしその場合、Lv.2のデジモンがバトルエリアに出ることになるため、そのデジモンは効果発揮後に、破棄されます。	NEW
10	テイマーカードを進化元に持つデジモンが、《アーマー解除》によってテイマーカードが一番上になった場合、どうなりますか？	その時点でテイマーとなります。ただし、「テイマーが登場した」とはみなしません。	NEW

複数の色を持つカードについて

No.	Q	A
1	青・緑のデジモンは、青のデジモンに対して発揮する効果の対象にできますか？	はい、2色以上の色を持つデジモンは、その持つ色のどのデジモンとしても扱うので、対象にできます。
2	青・緑の色を持つデジモンは、「青のデジモンと緑のデジモン1体ごとに」という効果の場合、青と緑それぞれ1回ずつ数えて2体分の効果を得られますか？	いいえ、「1体ごとに」という効果の場合は、条件に合うデジモンの数を数えるので、持っている色がそれぞれ条件に合っても、1体としてのみ数えます。

3	進化条件が「青・進化コスト2、緑・進化コスト3」というデジモンカードに、青・緑の色を持つデジモンから進化する場合、進化コストはどうなりますか？	2か3の好きな方を選んで支払うことができます。
4	青・緑のオプションカードは、青・緑の2色のデジモンがバトルエリアか育成エリアのいずれかに1体だけいるとき、使用できますか？	はい、両方の色条件を満たしているので、使用できます。
5	2色以上の色を持つオプションカードがチェックでセキュリティからめくられた場合、色条件をすべて満たしていなくても【セキュリティ】効果は発揮しますか？	はい、【セキュリティ】効果は色条件を満たしていなくても発揮するので、発揮します。
6	「トラッシュにある青のオプションカード1枚を手札に戻す」効果を発揮したとき、トラッシュにある青・緑のオプションカードを手札に戻すことはできますか？	はい、可能です。
7	バトルエリア・育成エリアに青のデジモンと青のタイマーしかないとき、「手札の青のオプションカードを使用する」という効果を発揮させました。この効果で手札の青・緑のオプションカードを使用できますか？	いいえ、「色条件を無視する」効果でない限り、効果による使用でもオプションカードの色条件はすべて満たしていなければならないため、緑と青のデジモンまたはタイマーがそろっていない状態では、青・緑のオプションカードは使用できません。
8	「このデジモンの色は〇としても扱う」効果を持つデジモンカードは、2色を持つデジモンとして扱いますか？	その効果が発揮している状態であれば、2色のデジモンとして扱いますが、バトルエリア以外の場所にあるときや、進化元の2色のカード1枚を指定する、などのときは、2色のカードとしては扱われません。

NEW

ジョグレス

No.	Q	A
1	「ジョグレス」とはなんですか？	複数のデジモンを合体させて1体のデジモンに進化する、特殊な進化条件です。 ジョグレスを持つデジモンカードに進化するとき、ジョグレスで指定されている条件に合う自分のデジモンを全て重ね、その上にジョグレスを持つデジモンカードを置いて、進化コストを支払うことで進化できます。 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。
2	「ジョグレスで指定されている条件」とはどのことを指しているのですか？	カードの「ジョグレス」のところに書かれている、色とLv.が条件となります。 ジョグレスに「緑Lv.4+青Lv.4」と書かれていた場合、そのカードは「緑のLv.4デジモン」と「青のLv.4デジモン」でジョグレス進化ができる、ということになります。

3	ジョグレス進化したとき、進化ボーナスのドローは行いますか？	はい、通常の進化と同じように進化ボーナスによる1ドローを行います。
4	ジョグレス進化するとき、進化元になるカードはLv.の高い順に並べ替えるのですか？	いいえ、並び順は、ジョグレスで指定されたデジモンのうち、左側に書かれたデジモンを上、右側に書かれたものを下に進化元も含めて重ねます。 例えば、自分の進化元を2枚持つ緑Lv.4のデジモンと進化元を1枚持つ青のLv.4デジモンで「緑Lv.4+青Lv.4」のジョグレスを持つデジモンにジョグレス進化する場合、青のLv.4デジモンとその進化元の上に、緑のデジモンとその進化元2枚を重ねます。 Lv.の低いカードがLv.の高いカードよりも上に重なることがありますが、重なり順は変わらず、そのまま重ねてください。
5	レスト状態のデジモンからジョグレス進化できますか？ またアクティブ状態のデジモンとレスト状態のデジモンでジョグレス進化できますか？	はい、デジモンがレスト状態かアクティブ状態かにはかわらず、ジョグレス進化が可能です。 ジョグレス進化すると、必ず進化後のデジモンはアクティブ状態となります。
6	自分のデジモンと相手のデジモンでジョグレス進化できますか？	いいえ、できません。 バトルエリアにいる自分のデジモン同士でのみ、ジョグレス進化できます。
7	そのターン登場したばかりのデジモンとジョグレス進化した場合、そのデジモンはそのターンにアタックできますか？	はい、アタックできます。 ジョグレス進化した場合、進化元となったデジモンのいずれか、あるいは全てが登場したターンであっても、進化後はアタックできるようになります。
8	進化前のデジモンが受けていた効果は、ジョグレス進化した後はどうなりますか？	進化前に受けていた効果は、全て効果を失います。 バトルエリアのデジモン全体にかかる効果は、いったん効果を失った後、ジョグレス進化後に改めて適用されます。
9	[ターンに1回]の進化元効果をすでに発揮していたデジモンがジョグレス進化した場合、その進化元効果を改めてそのターンでは発揮することはできませんか？	いいえ、発揮できます。 ジョグレス進化した場合、それまでに受けていた効果はすべて失い、[ターンに1回]などの回数制限のある効果の発揮回数も戻ります。
10	進化前のデジモンが、「ターン終了時に消滅する」効果を受けていた場合、ジョグレス進化後のデジモンはターン終了時に消滅しますか？	いいえ、受けていた効果は全て失われるので、消滅もしません。

11	育成エリアのデジモンとバトルエリアのデジモンでジョグレス進化はできますか？	いいえ、できません。
12	「BT1-109 スマッシュポテト」や「EX1-071 しょうりつ60%！」など、進化コストをマイナスする効果はジョグレス進化に対しても進化コストをマイナスできますか？	はい、可能です。
13	ジョグレス進化したデジモンが《退化》の効果を受けた場合、どうなりますか？	ジョグレスしたことで1体のデジモンとして扱われるため、通常のデジモンと同じように《退化》で指定された枚数、上から破棄します。 ジョグレスを持つカードが破棄されても、進化前の別々のデジモンに分割されたりはしません。
14	ジョグレスの進化条件が「緑Lv.5+青Lv.5」のデジモンを、緑・青のLv.5のデジモン1体からジョグレス進化させることはできますか？	いいえ、ジョグレス進化は必ず指定された体数だけデジモンが必要です。 ジョグレスの進化条件が「緑Lv.5+青Lv.5」のデジモンは、緑・青のLv.5のデジモンを進化元のデジモンの1体とすることはできますが、それだけでなくもう1体、緑Lv.5か青Lv.5のデジモンが必要となります。
15	ジョグレスの進化条件が「緑Lv.5+青Lv.5」のデジモンに、緑・青のLv.5デジモン2体でジョグレスした場合、重なり順はどうなりますか？	それぞれのデジモンを緑のデジモンとして扱うか、青のデジモンとして扱うかを選択できるので、どちらを上にしても構いません。
16	「BT4-106 パージシャイン」の【セキュリティ】効果で、自分のデジモン全てがこのターンの間、DP-3000されています。この状態からジョグレス進化した場合、進化後のデジモンのDPはどうなりますか？	ジョグレス進化した後でDP-3000の効果は適用されます。 ジョグレス進化によって、進化元となったデジモンの受けていた効果は全てリセットされますが、「パージシャイン」のように「相手のデジモン全て」を対象とした継続する効果の場合、後からバトルエリアに出たデジモンにも効果が適用されるので、ジョグレス進化した後でDP-3000されることとなります。
17	レスト状態のデジモンでジョグレス進化をしたとき、「自分のデジモンがアクティブになったとき」の効果は誘発しますか？	いいえ、ジョグレス進化はレスト状態からアクティブになるのではなく、ジョグレス進化によって、新たにアクティブ状態のデジモンとしてバトルエリアに出るので、レスト状態のデジモンからジョグレス進化をしても「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」の効果は誘発しません。