

# 數碼寶貝卡牌遊戲 通用規則

Ver.2.0

最終更新日期：2024/04/05

## 通用規則本文

1. 遊戲概要.....	1
2. 卡片資訊.....	2
3. 遊戲場域.....	3
4. 遊戲基礎用語 .....	5
5. 遊戲的準備 .....	7
6. 遊戲的進行 .....	7
7. 登場.....	8
8. 進化.....	9
9. 使用.....	11
10. 攻擊.....	11
11. 格擋.....	12
12. 確認.....	12
13. 對戰.....	13
14. 效果的規則 .....	13
15. 關鍵字效果.....	19
16. 規則檢查.....	23
17. 其他.....	23
更新紀錄 .....	23

### 1. 遊戲概要

#### 1-1. 遊戲人數

1-1-1. 此遊戲是由 2 名玩家進行對戰的遊戲。

#### 1-2. 遊戲的勝負

1-2-1. 達成勝利條件的玩家當下即獲得遊戲勝利。

1-2-2. 當任一名玩家獲勝或戰敗時，遊戲即結束。

#### 1-2-3. 勝利條件

1-2-3-1. 在可以進行確認安全區卡片 1 張以上的數碼寶貝攻擊

對方玩家成立的當下，對方的安全區卡片為 0 張。（詳情參照 10-5 「確認成立」）

1-2-3-2. 在對方的抽卡階段，對方卡組的卡片為 0 張，無法進行抽卡。

1-2-4. 所有玩家在遊戲中隨時皆可聲明投降。聲明投降的玩家立即遊戲戰敗。

1-2-5. 投降並非強制，因為投降導致戰敗不會觸發或發揮效果。

1-2-6. 依據卡片效果有可能致使任一名玩家獲勝或戰敗。在解決該效果的當下，該名玩家即獲勝或戰敗。

### 1-3. 遊戲的大原則

1-3-1. 若卡片上所記述的文字內容與通用規則的內容有衝突時，以文字內容為優先。（例：即使依據規則，登場的數碼寶貝在登場回合中無法進行攻擊，但是持有《速攻》的數碼寶貝，則因為效果而可以進行攻擊）

1-3-2. 若玩家被要求進行無法執行的動作時，則不執行該動作。若是其中一部分無法執行時，則僅進行可以執行的動作。

1-3-3. 若已經處於某狀態的物品被要求再次置為該狀態時，並不會再次處於該狀態。（例：即使使用「【登場時】使對方 1 隻數碼寶貝休息。」選擇休息狀態的數碼寶貝，也不會再轉為休息）

1-3-4. 若因為規則或效果需要進行 0 次以下的處理時，則不得進行該處理。即使是負數次數也不會進行逆處理。

1-3-5. 若因為規則或效果需要雙方玩家同時進行選擇時，由回合玩家先進行選擇。回合玩家選擇之後，才由非回合玩家進行選擇。

1-3-6. 若因為規則或效果需要選擇卡片時，必須選擇 1 張以上。不可 1 張都不選。（例：「【主要】選擇對方 DP 值合計 8000 以下的數碼寶貝，消滅全數所選擇的數碼寶貝。」，最少必須選擇 1 隻對方 DP 值合計 8000 以下的數碼寶貝）

1-3-7. 若依據規則或效果而加入修改數值的資訊時，不會是整數以外的數值。

1-3-8. 若依據規則或效果而加入數個修改數值的資訊時，先計算修改的數值後，再加上原本的數值。（例：若要附加 1 隻數碼寶貝 DP 值+3000 和 DP 值-2000 時，合計修改的數值為+1000 後，再附加在該數碼寶貝）

1-3-9. 即使依據規則或效果而減去耗費的消耗值，耗費的消耗值也不會低於 0。

1-3-10. 若依據規則或效果而將數張卡片洗牌時，這些卡片的順序必須隨機排列。在洗牌當下公開資訊的卡片，先改為非公開資訊後再洗牌。

1-3-11. 玩家不得聲明使用無法使用的卡片。此外，若無法耗費使

用卡片的消耗值或代替消耗值時，也不得聲明使用。

#### 1-4. 遊戲必備物品

##### 1-4-1. 卡組・數碼蛋卡組

1-4-1-1. 卡組・數碼蛋卡組，是指遊戲中使用的一組卡片。

##### 1-4-1-2. 卡組

1-4-1-2-1. 卡組以正好 50 張卡片構築，不得過多或不足。

1-4-1-2-2. 卡組內可以放入至多 4 張相同卡片編號的卡片。但是，因為規則或效果而可以放入 4 張以上的卡片則不在此限。

##### 1-4-1-3. 數碼蛋卡組

1-4-1-3-1. 數碼蛋卡組以 5 張以下卡片構築，只要在 5 張以下，任意張數即可，0 張也可以。

1-4-1-3-2. 數碼蛋卡組內可以放入至多 4 張相同卡片編號的卡片。但是，因為規則或效果而可以放入 4 張以上時則不在此限。

##### 1-4-2. 記憶體量表

1-4-2-1. 記憶體量表，是所有玩家會共同使用來標示記憶體數值的量表。

1-4-2-2. 記憶體量表以「0」為中心，左右各標示「1~10」的數值。記憶體量表左右數值的最大值为「10」，並且不會超過這個數值。

1-4-2-3. 記憶體量表以「0」為中心，左側的數值為我方，右側的數值為對方。

##### 1-4-3. 記號

1-4-3-1. 記號，是所有玩家會共同使用來標示目前的記憶體數值。

##### 1-4-4. 指示物卡片

1-4-4-1. 指示物卡片，是因為效果而使用遊戲外部的卡片。指示物卡片，可以準備任意的張數，但是若卡組及數碼蛋卡組的構成中有持有使用指示物效果的卡片時，則必須準備指示物卡片。（詳情參照 4-15「指示物」）

1-4-4-2. 指示物卡片，不得放入卡組及數碼蛋卡組。

1-4-4-3. 指示物卡片，必須是可以顯示表現形式的卡片。（詳情參照 4-9「表現形式」）

1-4-4-4. 指示物卡片，不需事前聲明是何效果使用的指示物卡片。

1-4-4-5. 指示物卡片，不需記載效果指定的卡片資訊。即使指示物卡片中有記載卡片資訊，該張卡片也會視為持有因為效果而附加的卡片資訊。

2-1. 若相同卡片的卡片資訊不同時，請隨時參照最新的卡片資訊。

#### 2-2. 卡片種類

2-2-1. 卡片上表示卡片種類的資訊。

2-2-2. 卡片種類有「數碼蛋卡」「數碼寶貝卡」「馴獸師卡」「行動卡」。

2-2-3. 「數碼蛋卡」是構成數碼蛋卡組的卡片。是指在卡片上方有記載「DIGITAMA」的卡片。

2-2-4. 「數碼寶貝卡」是構成卡組的卡片。是指在卡片上方有記載「DIGIMON」的卡片。

2-2-5. 「馴獸師卡」是構成卡組的卡片。是指在卡片上方有記載「TAMER」的卡片。

2-2-6. 「行動卡」是構成卡組的卡片。是指在卡片上方有記載「OPTION」的卡片。

#### 2-3. 記載之資訊

##### 2-3-1. 名稱

2-3-1-1. 卡片上的專屬卡片名稱。

2-3-1-2. 在指定卡片資訊時，僅以「」記載的效果，請參照名稱和「」內文字一致的卡片。（例：「【我方回合】我方「大門大」全體 DP 值+3000，並獲得《安全區攻擊+1》」則名為「大門大」的卡片會 DP 值+3000，並附加《S 攻擊+1》）

2-3-1-3. 若效果中指定「名稱包含「」」時，請參照擁有包含「」內文字名稱的卡片。

2-3-1-4. 名稱中記載的「ACE」不包含在該張卡片名稱中。

##### 2-3-2. 特徵

2-3-2-1. 卡片上表示「型態」「屬性」「類型」等摘要的資訊。

2-3-2-2. 若 1 張卡片擁有數個特徵時，各特徵會以「|」及「/」區分。

2-3-2-3. 若效果中指定「擁有「」特徵」時，請參照擁有和「」內一致特徵的卡片。

2-3-2-4. 若效果中指定「含有「」特徵」時，請參照擁有包含「」內文字特徵的卡片。

##### 2-3-3. 效果

2-3-3-1. 卡片資訊中的「效果」，是卡片上的專屬文字內容。是指記述在文字內容中上半段的文字內容。（詳情參閱 14-1「效果」）

2-3-3-2. 若因為規則或效果需要參照卡片資訊的「效果」時，請參閱記述在文字內容中上半段的文字內容。

2-3-3-3. 若因為規則或效果需要參照有卡片資訊的「處理條件」及「任意處理條件」的效果時，假如沒有達成該條件，則無法參照。（詳情參閱 14-6「處理條件」・14-7「任

## 2. 卡片資訊

意處理條件)」)

#### 2-3-4. 進化元效果

2-3-4-1. 卡片資訊中的「進化元效果」，是卡片上的專屬文字內容。是指記述為進化元效果的文字內容。(詳情參閱 14-4「進化元效果」)

2-3-4-2. 若因為規則或效果需要參照卡片資訊的「進化元效果」時，請參閱記述為進化元效果的文字內容。沒有進化元效果欄的卡片則無法參照。

#### 2-3-5. 規則

2-3-5-1. 有些卡片上會寫著〈規則〉的標記 又或是寫著「※」，這不是效果，而是該張卡片的專屬規則。

2-3-5-2. 規則一直有效。也會影響卡組・數碼蛋卡組的構築規則。(例：「※卡片編號也視為：「P-009」與「P-009」合計可放入卡組至多 4 張。」即會影響構築規則)

#### 2-3-6. 進化條件

2-3-6-1. 表示 1 隻可以進化成該張卡片的資訊、及所需的進化消耗值的資訊。

2-3-6-2. 進化消耗值，是表示進化成該張卡片所需的消耗值。(詳情參閱 8「進化」)

2-3-6-3. 持有〔進化〕標記又或是「進化:」的卡片，進化條件也包含該張卡片上記載的文字內容。(例：若是持有「〔進化〕滾球獸：消耗值 0」的卡片時，則該張卡片可以從名稱「滾球獸」的卡片以 0 消耗值進化。)

#### 2-3-7. 合體

2-3-7-1. 合體的進化條件。(詳情參閱 8-2「合體進化」)

2-3-7-2. 合體中記載的說明為註解。(詳情參閱 2-12-1-6「註解」)

#### 2-3-8. 數碼合體條件

2-3-8-1. 數碼合體的條件。(詳情參閱 7-2「數碼合體」)

2-3-8-2. 數碼合體中記載的說明為註解。(詳情參閱 2-12-1-6「註解」)

#### 2-3-9. 爆裂進化

2-3-9-1. 爆裂進化的進化條件。(詳情參閱 8-3「爆裂進化」)

2-3-9-2. 爆裂進化中記載的說明為註解。(詳情參閱 2-12-1-6「註解」)

#### 2-4. 顏色

2-4-1. 表示卡片顏色的資訊。

2-4-2. 顏色有「紅」「藍」「黃」「綠」「黑」「紫」「白」。若因為規則或效果需要選擇顏色時，則可以從其中選擇。

2-4-3. 若 1 張卡片擁有數個顏色時，該張卡片為「多色」卡片。

2-4-3-1. 多色卡片所擁有的顏色皆視為該張卡片的顏色。

2-4-3-2. 多色卡片無法將擁有的部份顏色視為未擁有。

#### 2-5. DP 值 (Digimon Power)

2-5-1. 表示在對戰時的強度資訊。(詳情參閱 13「對戰」)

2-5-2. 若因為規則或效果需要參照原始 DP 值時，請參照此數值。但是，若因為資訊變更效果而變更原始 DP 值時，請參照變更後的 DP 值。(詳情參閱 14-12-2「資訊變更效果」)

#### 2-6. 登場消耗值

2-6-1. 登場消耗值，是表示使數碼寶貝卡以及馴獸師卡登場時所需的消耗值資訊。

#### 2-7. 使用消耗值

2-7-1. 使用消耗值，是表示使用行動卡時所需的消耗值資訊。

#### 2-8. 數碼蛋標記

2-8-1. 表示為數碼蛋卡的資訊。

#### 2-9. Lv. (等級)

2-9-1. 表示卡片 Lv.的資訊。

2-9-2. 沒有標示 Lv.的卡片與標示「Lv.-」的卡片，是沒有 Lv.的卡片。

#### 2-10. 數據溢位

2-10-1. 表示持有數據溢位的資訊。(詳情參閱 4-14「數據溢位」)

#### 2-11. 卡片編號

2-11-1. 卡片的序號。卡片編號一致的卡片為相同的卡片。

#### 2-12. 其他資訊

2-12-1. 其他資訊在遊戲中無法參照。

##### 2-12-1-1. 插畫

2-12-1-1-1. 卡片的插畫。

##### 2-12-1-2. 繪圖師名

2-12-1-2-1. 卡片的繪圖師名。

##### 2-12-1-3. 著作權標示

2-12-1-3-1. 卡片的著作權標示。

##### 2-12-1-4. 稀有度

2-12-1-4-1. 卡片的稀有度。

##### 2-12-1-5. 區塊標記

2-12-1-5-1. 表示該張卡片收錄時期的標記。

##### 2-12-1-6. 註解

2-12-1-6-1. 文字內容的說明。

2-12-1-6-2. 效果的註解會歸納在()中。

2-12-1-6-3. 效果可能有註解也可能沒有，無論有無註解皆不影響效果的處理。

### 3. 遊戲場域

#### 3-1. 場域

3-1-1. 場域，是指「卡組」「數碼蛋卡組」「區域」「手牌」「廢卡區」「安全區」。

### 3-1-2. 公開場域・非公開場域

#### 3-1-2-1. 公開場域

3-1-2-1-1. 向所有玩家公開卡片資訊的場域。所有玩家隨時都可以確認該內容和順序。

#### 3-1-2-2. 非公開場域

3-1-2-2-1. 不向所有玩家公開卡片資訊的場域。所有玩家皆不得確認該內容和順序。

### 3-1-3. 場域的規則

#### 3-1-3-1. 新卡片

3-1-3-1-1. 若卡片從任一位置移放至其他位置時，該張卡片即為「新卡片」。

3-1-3-1-2. 新卡片與在原先位置的卡片會視為不同的卡片。

3-1-3-2. 在各個位置的卡片張數皆為公開資訊。

3-1-3-3. 若數張卡片同時離開該位置時，放置在新位置的順序，由造成影響的卡片的玩家選擇。（例：在「**【進化時】**將對方全數 Lv.最高的數碼寶貝依任意順序放回卡組下面。」中，將對方數隻數碼寶貝同時放回卡組時，由發揮此效果的玩家選擇放回卡組下面的順序）

3-1-3-4. 若數張公開的卡片離開該位置、並同時放置在非公開場域時，公開這些卡片的放置順序後再放置。

3-1-3-5. 若在規則或效果中沒有指定將卡片放置在哪位玩家的位置時，則放置在該張卡片的持有者所屬的位置。

### 3-2. 卡組

3-2-1. 在遊戲開始時放置自己卡組的場域。

3-2-2. 卡組為非公開場域。此場域的卡片以背面朝上疊放。

3-2-3. 不得變更卡組的卡片順序。

3-2-4. 若將卡組中的數張卡片同時放置在其他場域時，即使是全數同時放置，但在手續上是逐張放置。

### 3-3. 數碼蛋卡組區

3-3-1. 在遊戲開始時放置數碼蛋卡組的場域。

3-3-2. 數碼蛋卡組區為非公開場域。此場域的卡片以背面朝上疊放。

3-3-3. 不得變更數碼蛋卡組的卡片順序。

3-3-4. 若將數碼蛋卡組中的數張卡片同時放置在其他場域時，即使是全數同時放置，但在手續上是逐張放置。

### 3-4. 區域

3-4-1. 作為遊戲中心放置卡片的場域。

3-4-2. 區域的卡片是公開場域。此場域的卡片以正面朝上放置。

3-4-3. 不得變更疊放在區域的卡片順序。

3-4-4. 若在區域放置卡片時，以活動狀態放置。（詳情參閱 4-9「表現形式」）

3-4-5. 區域分類為「育成區」和「戰鬥區」。

#### 3-4-6. 育成區

3-4-6-1. 放置孵化的數碼寶貝的區域一部分。

3-4-6-2. 在育成區僅可放置 1 隻數碼寶貝。

3-4-6-3. 育成區的卡片不受未指定及參照育成區的效果影響。（詳情參閱 4-18「**「不接受效果」**的卡片」）

3-4-6-4. 除非有指定以及參照育成區，否則不會觸發或發揮育成區的卡片效果。（例：即使育成區的數碼寶貝進化成持有**【進化時】**效果的卡片，也不會觸發該數碼寶貝的**【進化時】**效果）

3-4-6-5. 使用未指定及參照育成區的效果，不得選擇育成區的卡片。（例：使用「**【登場時】**使對方 1 隻數碼寶貝休息。」，不得選擇對方育成區的數碼寶貝）

3-4-6-6. 育成區的卡片無法達成未指定及參照育成區的效果的觸發條件。（例：「**【我方回合】**我方數碼寶貝進化時，使此馴獸師休息，《1 抽》」，即使在我方回合中使我方育成區的數碼寶貝進化，也不會觸發該效果）

3-4-6-7. 育成區的卡片無法達成未指定及參照育成區的效果的發揮條件。（例：「**【我方主要階段開始時】**若場上存在對方的數碼寶貝，記憶體+1。」，即使在我方主要階段開始時對方育成區有數碼寶貝，也不會觸發該效果）

3-4-6-8. 使用未指定及參照育成區的效果，不得參照育成區的卡片資訊。（例：「場上存在我方擁有**「裝甲體」**特徵的數碼寶貝時，可無視顏色條件使用這張卡片。」，即使我方育成區有擁有**「裝甲體」**特徵的數碼寶貝，也不得無視顏色條件使用）

#### 3-4-7. 戰鬥區

3-4-7-1. 放置卡片的區域一部分。

3-4-7-2. 在戰鬥區可以放置任意張數的卡片。

### 3-5. 手牌

3-5-1. 各玩家持有卡片的場域。

3-5-2. 可以任意變更手牌的卡片順序。

3-5-3. 雖然手牌為非公開場域，但是持有的玩家可以任意查看自己手牌中的卡片。

### 3-6. 廢卡區

3-6-1. 放置已廢除的卡片的場域。

3-6-2. 可以任意變更廢卡區的卡片順序。

3-6-3. 廢卡區為公開場域。此場域的卡片以正面朝上疊放。

### 3-7. 安全區

- 3-7-1. 放置安全區卡片的場域。
- 3-7-2. 安全區為非公開場域。將此區域的卡片以背面朝上錯開疊放以便隨時看得見卡片張數。
- 3-7-3. 不得變更安全區的卡片順序。
- 3-7-4. 若在安全區放置正面朝上的卡片時，該張卡片為公開資訊。
- 3-7-5. 若將安全區中的數張卡片同時放置在其他場域時，即使是全數同時放置，但在手續上是逐張放置。

## 4. 遊戲基礎用語

### 4-1. 記憶體

- 4-1-1. 記憶體，是指在遊戲中作為消耗值而耗費的資源。若要耗費消耗值時，依據耗費的消耗值數值，將記憶體朝對方方向（右側）移動即可耗費。
- 4-1-2. 「記憶體在 X 以下」是指記憶體在我方記憶體量表 X 右側「記憶體在 X 以上」，是指記憶體在我方記憶體量表 X 左側。（例：「【我方回合開始時】記憶體在 2 以下時，會變成 3。」，條件是記憶體在我方 2 右側）
- 4-1-3. 「記憶體在對方的 X 以下」，是指記憶體在對方記憶體量表 X 左側。「記憶體在對方的 X 以上」，是指記憶體在對方記憶體量表 X 右側。（例：「【進化時】《進擊》（記憶體在對方的 1 以上時，此數碼寶貝可進行攻擊）」，條件是記憶體在對方 1 右側）
- 4-1-4. 「記憶體 + X」，是將放置在記憶體量表上的記號往我方（左側）移動 X 次。「記憶體 - X」，是記號往對方（右側）移動 X 次。

### 4-2. 數碼寶貝

- 4-2-1. 放置在區域最上面的數碼寶貝卡即視為「數碼寶貝」。
- 4-2-2. 放置在區域最上面的數碼蛋卡即視為「數碼寶貝」。
- 4-2-3. 疊放在數碼寶貝下面的卡片，從疊放時起無論卡片種類皆視為「進化元」。（詳情參閱 4-6「進化元」）
- 4-2-4. 數碼寶貝會獲得放置在進化元的卡片的進化元效果。（例：在進化元中有進化元效果《貫通》卡片的數碼寶貝，是持有《貫通》的數碼寶貝）
- 4-2-5. 若數碼寶貝離開區域時，僅將最上面的卡片放置在該位置。同時廢除疊放在下面的進化元。
- 4-2-6. 在戰鬥區 DP 值為 0 的數碼寶貝會在規則檢查時消滅。（詳情參閱 16-2「規則檢查」）
- 4-2-7. 在戰鬥區沒有 DP 值的數碼寶貝會在規則檢查時廢除。（詳情參閱 16-2「規則檢查」）
- 4-2-8. 戰鬥區的數碼寶貝，持有可以進行攻擊的規則。（詳情參閱 10「攻擊」）

- 4-2-9. 戰鬥區持有《格擋》的數碼寶貝，持有可以進行格擋的規則。（詳情參閱 11「格擋」）
- 4-2-10. 數碼寶貝，持有可以進行確認 1 張安全區卡片的規則。（詳情參閱 12「確認」）
- 4-2-11. 視為數碼寶貝的數碼蛋卡，若從區域中放置至數碼蛋卡組和廢卡區以外的場域時，則替換成背面朝上放置在數碼蛋卡組最下面。

### 4-3. 馴獸師

- 4-3-1. 放置在區域最上面的馴獸師卡即視為「馴獸師」。
- 4-3-2. 若馴獸師離開區域時，僅將最上面的卡片放置在該位置。同時廢除疊放在下面的進化元。

### 4-4. 安全區數碼寶貝

- 4-4-1. 在安全區被確認的數碼寶貝卡即視為「安全區數碼寶貝」。（詳情參閱 12「確認」）

### 4-5. 疊放的卡片

- 4-5-1. 「疊放的卡片」，是指在區域中下面放置 1 張以上卡片的整組卡片。
- 4-5-2. 僅有 1 張卡片不是「疊放的卡片」。
- 4-5-3. 將卡片錯開疊放以便看得見進化元效果。將沒有進化元效果欄的卡片，錯開疊放以便看得見名字。
- 4-5-4. 疊放在下面的卡片沒有表現形式，以直向放置。若疊放在下面的卡片成為最上面的卡片時，則會承繼前張卡片的表現形式。因此，不會視為將卡片置成活動或休息。（例：若休息狀態的數碼寶貝最上面的 1 張卡片因為《退化 1》而被廢除時，疊放在該數碼寶貝下面的最上面的卡片將承繼其休息狀態）
- 4-5-5. 疊放在下面的卡片，會視為最上面的卡片所持有的其中一個資訊。不屬於區域。（例：因為「【進化時】將對方 1 隻 Lv.3 以下的數碼寶貝放置在對方其他的數碼寶貝進化元下面、或對方馴獸師下面。」，數碼寶貝被放置在卡片下面時，該張卡片即為離開區域）

### 4-6. 進化元

- 4-6-1. 「進化元」，是指疊放在數碼寶貝下面的卡片。（詳情參閱 4-5「疊放的卡片」）
- 4-6-2. 若要參照進化元的資訊時，請參照視為進化元卡片的資訊。

### 4-7. 玩家

- 4-7-1. 玩家，是指遊戲的參與者。
- 4-7-2. 若在規則或效果中指定「持有者」時，請參照在遊戲中使用該卡片的玩家。
- 4-7-3. 對方，是指自己以外的玩家。

### 4-8. 回合玩家・非回合玩家

- 4-8-1. 目前正在進行回合的玩家稱為回合玩家，而沒有進行回合的玩家稱為非回合玩家。
- 4-9. 表現形式
- 4-9-1. 區域的卡片擁有表現形式。依據表現形式，卡片會表現活動狀態或休息狀態。
- 4-9-1-1. 活動
- 4-9-1-1-1. 「活動」是指卡片為直向。
- 4-9-1-1-2. 「活動狀態」是指卡片處於活動。
- 4-9-1-2. 休息
- 4-9-1-2-1. 「休息」是指卡片為橫向。
- 4-9-1-2-2. 「休息狀態」是指卡片處於休息。
- 4-10. 消滅
- 4-10-1. 若在規則或效果中卡片受到「消滅」處理影響時，該張卡片會被廢除。
- 4-10-2. 因為消滅而觸發的觸發型效果，會在該張卡片消滅的場域觸發，並在消滅處理而將該張卡片放置在其他場域後等待發揮。(例：【消滅時】效果，會在戰鬥區觸發，並在放置在廢卡區後等待發揮)
- 4-11. 廢除
- 4-11-1. 廢除，是將卡片放置在廢卡區。
- 4-11-2. 因為廢除而觸發的觸發型效果，會在廢除該張卡片的場域觸發，並在廢除處理而將該張卡片放置在廢卡區後等待發揮。(例：「這張卡片因我方效果從手牌中被廢除時《1抽》」會在手牌中觸發，並在廢卡區等待發揮)
- 4-11-3. 廢除並非消滅。
- 4-12. 移動
- 4-12-1. 「移動」，是數碼寶貝在育成區和戰鬥區之間移動。在育成階段的其中一個動作，可以將育成區的數碼寶貝移動至戰鬥區。
- 4-12-2. 僅持有 DP 值的數碼寶貝可以進行移動。
- 4-12-3. 移動，會維持移動前的表現形式進行。(詳情參閱 4-9「表現形式」)
- 4-12-4. 數碼寶貝在移動前附加的效果，在移動目的地也會維持附加的狀態。
- 4-13. 孵化
- 4-13-1. 「孵化」，是將 1 張數碼蛋卡組上面的卡片正面朝上，放置在指定的場域。在育成階段的其中一個動作，可以將 1 張數碼蛋卡組上面的卡片在我方育成區孵化。
- 4-13-2. 數碼蛋卡組沒有卡片時無法孵化。
- 4-13-3. 育成區有數碼寶貝時無法孵化。
- 4-14. 數據溢位
- 4-14-1. 《數據溢位》是數碼寶貝 ACE 卡片持有的規則。持有《數據溢位》的卡片從區域或疊放的卡片下面放置至其他位置時，依據《數據溢位》指定的數值移動記憶體。
- 4-14-2. 若因《數據溢位》移動記憶體時，無論是在進行任何動作或處理的中途，都要立即處理。
- 4-14-3. 《數據溢位》，無論是從任何位置放置至區域時皆無需處理。(詳情參閱 3-4「區域」)
- 4-14-4. 《數據溢位》，無論是從任何位置放置至疊放的卡片下面時皆無需處理。(詳情參閱 4-5「疊放的卡片」)
- 4-14-5. 若同時處理數個《數據溢位》時，依下列步驟處理。
- 4-14-5-1. 回合玩家選擇一個自己卡片的《數據溢位》並處理。在回合玩家完成解決自己卡片的《數據溢位》前重複此動作。
- 4-14-5-2. 若回合玩家完成解決自己卡片的《數據溢位》後，非回合玩家選擇一個自己卡片的《數據溢位》並處理。在非回合玩家完成解決自己卡片的《數據溢位》前重複此動作。
- 4-15. 指示物
- 4-15-1. 指示物，是指因為效果而從遊戲外部登場的卡片。依據該效果，會以持有卡片資訊的狀態登場。
- 4-15-2. 指示物的卡片張數皆為公開資訊。
- 4-15-3. 指示物無法進化。
- 4-15-4. 指示物下面無法放置卡片。
- 4-15-5. 指示物離開區域時，不會放置在其他位置，而是從遊戲中移除。
- 4-16. 顏色條件
- 4-16-1. 「顏色條件」，是在使用行動卡時，必須達成的條件。(詳情參閱 9「使用」)
- 4-16-2. 若在我方區域中有與想要使用的行動卡相同顏色的我方數碼寶貝或馴獸師時，即可達成顏色條件。
- 4-16-3. 多色的行動卡，則必須達成其所有顏色的顏色條件。
- 4-16-4. 以多色的數碼寶貝或是多色的馴獸師即可達成數個顏色的顏色條件。
- 4-16-5. 若想發揮使用以外的行動卡效果，則不需達成顏色條件。
- 4-17. 「有記載○○」的卡片
- 4-17-1. 「有記載○○」的卡片，是指在該卡片記載的資訊中，有指定的○○文字或標記的卡片。(例：「有記載《儲存》的卡片」，是指在該卡片資訊中有《儲存》標記的卡片)(詳情參閱 2-3「記載之資訊」)
- 4-17-2. 即使數碼寶貝獲得進化元效果，也不會獲得寫在進化元效果中的記載。(例：在進化元中持有進化元效果「【我方回合】

此數碼寶貝有記載《儲存》時 此數碼寶貝的 DP 值+2000」  
的卡片的數碼寶貝，不會獲得《儲存》的記載)

4-17-3. 指定有記載效果的卡片時，若有寫著該記載的卡片，即使是在無法觸發以及發揮該效果的狀況下，仍可以參照(例：在進化元效果寫著《儲存》的卡片，即使該張卡片沒有放置在進化元，該張卡片仍是有記載《儲存》的卡片)

4-17-4. 若指定有記載標記的卡片時，僅可參照與該標記種類一致的卡片。(例：指定有記載《儲存》的卡片的效果，則不得參照標記種類不同的《儲存資料》)

4-17-5. 記載不包含註解。(例：持有《聯手》的數碼寶貝卡，即使在聯手()內的註解寫著《S 攻擊》，也不是有記載《S 攻擊》的卡片)

4-18. 「不接受效果」的卡片

4-18-1. 不接受效果的卡片，不受附加的效果所影響。(例：即使以「【登場時】使對方 1 隻數碼寶貝休息。」選擇不受效果影響的數碼寶貝，數碼寶貝也不會休息)

4-18-2. 若不接受效果的卡片轉為接受效果時，在轉變的當下即受附加的效果影響。(例：持有「【雙方回合】此數碼寶貝在休息狀態時，此數碼寶貝不受對方數碼寶貝的效果影響。」休息狀態的數碼寶貝，若附加 DP 值-3000 的效果時，在置為活動狀態的當下即會 DP 值-3000)

4-18-3. 無法以效果選擇不接受效果的卡片。(例：雖然可以使用「【登場時】使對方 1 隻數碼寶貝休息。」選擇不接受效果的數碼寶貝，但是不受該效果影響因此不會休息)

4-19. 「/」

4-19-1. 在卡片上記載的「/」，皆與「或(是)」同義。但是，區分一項特徵的「/」則不包含在內。(例：「數碼寶貝/馴獸師」和「數碼寶貝或馴獸師」同義)

4-20. 「翻開」

4-20-1. 「翻開」，是指向所有玩家公開該張卡片。

4-20-2. 翻開的卡片仍屬於原先的場域，但是不會放置在該場域。(例：若以「【攻擊時】從我方卡組最上面翻開 3 張卡片。此數碼寶貝不需耗費消耗值即可進化成其中 1 張綠色 Lv.6 的數碼寶貝卡。其餘卡片依任意順序放回卡組下面。」效果進化時，進化的抽取卡片是從未翻開的卡組進行)

4-20-3. 若要將數張翻開的卡片復原時，復原的順序由造成影響的卡片的玩家選擇。(例：在「【登場時】從我方卡組最上面翻開 4 張卡片。將其中 1 張有記載「伽馬獸」的卡片加入手牌。其餘卡片放回卡組下面。」中，若要將數張卡片同時放回卡組時，由發揮此效果的玩家選擇放回卡組下面的順序)

4-21. 「確認(確認)」

4-21-1. 「確認(確認)」，是指僅向指定的玩家公開該張卡片。

4-21-2. 完成確認的卡片，以符合放回場域的規則放回。若要放回數張卡片時 放回的順序，由造成影響的卡片的玩家選擇。

## 5. 遊戲的準備

5-1. 卡組・數碼蛋卡組的準備

5-1-1. 各玩家在遊戲開始前準備遊戲必備物品。(詳情參閱 1-4「遊戲必備物品」)

5-1-2. 此時請將指示物卡片放置在遊戲外部。

5-2. 遊戲開始前的步驟

5-2-1. 在遊戲開始之前，各玩家依下列步驟進行。

5-2-1-1. 各玩家將自己的卡組洗牌。之後，各玩家將自己的卡組維持背面朝上放置。

5-2-1-2. 各玩家將自己的數碼蛋卡組洗牌。之後，各玩家將自己的數碼蛋卡組維持背面朝上放置。若沒有數碼蛋卡組，則不進行動作往下一個步驟。

5-2-1-3. 玩家雙方以猜拳的方式，決定哪一方為先攻。猜拳獲勝的玩家為先攻。

5-2-1-4. 各玩家從自己的卡組中抽 5 張卡片，作為最初的手牌之後，由先攻玩家開始，各玩家僅有一次機會，可以聲明重新抽取最初的手牌。

5-2-1-5. 聲明重新抽取的玩家將所有手牌放回卡組後洗牌，再從卡組中抽 5 張卡片，作為最初的手牌。

5-2-1-6. 各玩家從自己的卡組上面拿取 5 張卡片，並且不查看內容維持背面朝上逐張放置在安全區。此時，原本在卡組最上面的卡片會放置在安全區最下面。

5-2-1-7. 將記憶體量表的記號放置在「0」的位置。

5-2-1-8. 由先攻玩家的回合開始進行遊戲。

## 6. 遊戲的進行

6-1. 回合的流程

6-1-1. 遊戲中，會以其中任一位玩家作為回合玩家進行遊戲。

6-1-2. 回合是以下列各階段的順序進行。「活動階段」「抽卡階段」「育成階段」「主要階段」

6-1-3. 在各階段完成該階段應解決的處理前，不會進行下一個階段。

6-1-4. 回合結束條件

6-1-4-1. 若記憶體在對方的 1 以上，並且在該階段已經沒有應解決的處理，則達成回合結束的條件在該階段結束回合。(詳情參閱 6-6「回合結束時」)

6-2. 活動階段

- 6-2-1. 回合開始，回合玩家将自己全數放置在區域的數碼寶貝及馴獸師同時置為活動狀態。
- 6-2-1-1. 若在回合開始的當下有規則或效果的處理時，則會在活動階段的置為活動狀態之前處理。(例：「【我方回合開始時】記憶體在 2 以下時，會變成 3。」，會在活動階段的置為活動狀態之前處理)
- 6-2-1-2. 在活動階段置為活動狀態沒有先後順序。
- 6-3. 抽卡階段
- 6-3-1. 回合玩家從卡組抽 1 張卡片。
- 6-3-1-1. 僅先攻的第一回合在抽卡階段不會抽卡。在其後的抽卡階段則必須從卡組抽 1 張卡片。
- 6-4. 育成階段
- 6-4-1. 回合玩家在育成階段進行下列其中一個動作。「孵化」「移動育成區的數碼寶貝」「沒有任何動作」
- 6-4-1-1. 「孵化」是將 1 張數碼蛋卡組上面的卡片以正面朝上放置在育成區。(詳情參閱 4-13「孵化」)
- 6-4-1-2. 「移動育成區的數碼寶貝」是將我方育成區的數碼寶貝移動至戰鬥區。(詳情參閱 4-12「移動」)
- 6-4-1-3. 「沒有任何動作」是不進行任何動作移至下一個階段
- 6-5. 主要階段
- 6-5-1. 回合玩家可以依任意順序不限次數進行下列主要階段中的動作。在沒有任何觸發後等待發揮的效果時，可以進行這些動作。「手牌中的數碼寶貝卡登場」「進化成手牌中的數碼寶貝卡」「手牌中的馴獸師卡登場」「使用手牌中的行動卡」「攻擊」「發揮【主要】效果」「放棄(PASS)」
- 6-5-1-1. 「手牌中的數碼寶貝卡登場」
- 6-5-1-1-1. 耗費消耗值，使手牌中 1 張數碼寶貝卡在我方戰鬥區登場的動作。(詳情參閱 7「登場」)
- 6-5-1-1-2. 在這個動作中，登場的數碼寶貝也可以進行「數碼合體」。(詳情參閱 7-2「數碼合體」)
- 6-5-1-2. 「進化成手牌中的數碼寶貝卡」
- 6-5-1-2-1. 耗費消耗值，將我方 1 隻育成區或戰鬥區的數碼寶貝進化成手牌中 1 張數碼寶貝卡的動作。(詳情參閱 8-1「進化」)
- 6-5-1-2-2. 在這個動作中，也可以耗費消耗值將我方數隻戰鬥區的數碼寶貝進化成手牌中 1 張持有「合體」的數碼寶貝卡。(詳情參閱 8-2「合體」)
- 6-5-1-2-3. 在這個動作中，也可以耗費消耗值將我方 1 隻育成區及戰鬥區的數碼寶貝進化成 1 張持有「爆裂進化」的數碼寶貝卡。(詳情參閱 8-3

「爆裂進化」)

- 6-5-1-3. 「手牌中的馴獸師卡登場」
- 6-5-1-3-1. 耗費消耗值，使手牌中 1 張馴獸師卡在我方戰鬥區登場的動作。(詳情參閱 7「登場」)
- 6-5-1-4. 「使用手牌中的行動卡」
- 6-5-1-4-1. 耗費消耗值，使用手牌中 1 張行動卡的動作。(詳情參閱 9「使用」)
- 6-5-1-5. 「攻擊」
- 6-5-1-5-1. 使用我方戰鬥區的數碼寶貝進行攻擊的動作。(詳情參閱 10「攻擊」)
- 6-5-1-6. 「發揮【主要】效果」
- 6-5-1-6-1. 發揮我方卡片一個【主要】效果的動作。
- 6-5-1-7. 「放棄(PASS)」
- 6-5-1-7-1. 聲明放棄(PASS) 的動作。若聲明放棄(PASS) 時，記憶體立即移動至對方的 3。
- 6-6. 回合結束時
- 6-6-1. 若達成結束回合的條件時，則在該階段即為「回合結束時」。(詳情參閱 6-1-4「回合結束條件」)
- 6-6-2. 若記憶體在對方的 1 以上，並且該階段沒有應解決的處理，則在該階段即為「回合結束時」。
- 6-6-3. 即使進入回合結束時的時間點，在完成應解決的處理前，仍維持該階段。
- 6-6-4. 若在回合結束時的時間點沒有應解決的處理時，即為回合結束，並在當下換成非回合玩家的回合。
- 6-6-5. 若在回合結束時記憶體變成 0 以上時，則不會結束回合，仍維持該階段。

## 7. 登場

### 7-1. 登場

- 7-1-1. 登場 是可以將持有登場消耗值的卡片，從區域以外的場域作為 1 張新的卡片放置在區域的規則。在主要階段的動作中，耗費消耗值即可從手牌中登場至戰鬥區。(詳情參閱 6-5「主要階段」)
- 7-1-2. 登場的規則
- 7-1-2-1. 無論登場卡片的卡片種類，在登場的回合該個體無法進行攻擊。
- 7-1-2-2. 在登場的步驟中公開卡片之後，若無法登場時，公開的卡片會放回原處。因此，這不是離開場域。此外，若無法耗費消耗值登場時，記憶體不會移動。
- 7-1-3. 登場，依下列步驟處理。
- 7-1-3-1. 聲明登場，然後公開即將登場的卡片。



7-1-3-2. 耗費指定的登場消耗值 (詳情參閱 2-6「登場消耗值」)

7-1-3-3. 放置在區域, 解決登場的步驟。

## 7-2. 數碼合體

7-2-1. 數碼合體 是使持有「數碼合體條件」的數碼寶貝卡登場時

依該卡片的數碼合體條件的指定, 將我方手牌及戰鬥區中的卡片放置在即將登場的數碼寶貝卡下面, 每放置 1 張卡片, 即可減去「數碼合體條件」指定的登場消耗值的規則。在卡片會記載如「數碼合體-2:「咆哮獸」×「弩機獸」×「多路路獸」×「星星獸軍團」。

7-2-2. 數碼合體的規則

7-2-2-1. 在數碼合體中下面每放置 1 張卡片, 數碼合體即可依數碼合體條件指定的數值減去登場消耗值。(例: 如「數碼合體-1:「咆哮獸」×「弩機獸」, 在數碼合體中可以將「咆哮獸」及「弩機獸」放置在登場卡片的下面, 每放置 1 張卡片登場卡片的登場消耗值即-1)

7-2-2-2. 數碼合體聲明, 是在耗費登場消耗值之前。若在登場時有觸發的效果, 數碼合體聲明則在該效果之後。(例: 想要將持有數碼合體條件和「這張卡片登場時」效果的卡片數碼合體時, 在解決「這張卡片登場時」之後才進行數碼合體聲明)

7-2-2-3. 在數碼合體聲明的同時, 選擇數碼合體中想放在下面的卡片。在選擇全數想放在下面的卡片之後, 放置在登場卡片的下面。放置在下面的當下, 即不得再選擇追加想放在下面的卡片。(例: 在數碼合體中將選擇的卡片放在下面時, 即使發揮「此數碼寶貝即將離開戰鬥區時, 從此數碼寶貝的進化元中, 將 1 張黃色數碼寶貝卡放回手牌。」, 在這個數碼合體中也無法將使用此效果放回手牌的卡片放在下面)

7-2-2-4. 數碼合體, 可以在下面放置任意張數的卡片, 至多至數碼合體條件指定的數量。但是, 若聲明數碼合體, 則必須選擇至少 1 張放在下面的卡片。

7-2-2-5. 記載在數碼合體條件中的卡片, 在數碼合體中可以逐張放在下面。但是, 若是張數指定的數碼合體, 則至多可以放置至指定的張數。

7-2-2-6. 若在數碼合體中將手牌中的卡片放在下面時, 在數碼合體聲明的同時從手牌中公開該張卡片。

7-2-2-7. 在數碼合體中將戰鬥區的卡片放在下面的當下, 該張卡片即離開戰鬥區, 因此將廢除疊放在該張卡片下面的卡片。

7-2-2-8. 在數碼合體中疊放卡片的順序, 是將寫在數碼合體條件左側的卡片放在上面。若是有指定相同的卡片或

是張數的數碼合體條件時, 由進行數碼合體的玩家選擇疊放順序。

7-2-2-9. 若在數碼合體中下面放置 1 張以上卡片登場時, 即為進行數碼合體。即使聲明數碼合體, 但是在數碼合體中下面沒有放置任何 1 張卡片時, 則不是進行數碼合體。(例:「【登場時】【攻擊時】在對方回合結束前, 可以造成 1 隻數碼寶貝《S 攻擊-1》。之後, 若有進行數碼合體, 在對方回合結束前, 此數碼寶貝的 DP 值+3000, 並獲得《格擋》。」, 若在數碼合體中下面放置卡片後登場, 即可進行「若有進行數碼合體」之後的處理)

7-2-2-10. 若在數碼合體中下面放置 X 張卡片登場時, 即為進行 X 張數碼合體。即使聲明數碼合體, 但是在數碼合體中下面沒有放置 X 張卡片時, 則不是進行數碼合體。(例:「【登場時】將對方 1 隻數碼寶貝《退化 1》, 之後, 2 張卡片進行數碼合體時, 消滅對方 1 隻登場消耗值 5 以下的數碼寶貝。」, 若在數碼合體中下面放置 2 張卡片後登場, 即可進行「2 張卡片進行數碼合體時」之後的處理)

7-2-2-11. 數碼合體並非強制。

7-2-2-12. 持有數碼合體條件的數碼寶貝因效果登場時, 也可以進行數碼合體。

7-2-2-13. 針對登場的效果, 在數碼合體中登場時也會受到影響。

7-2-3. 數碼合體, 依下列步驟處理。

7-2-3-1. 聲明登場, 然後公開即將登場的數碼寶貝卡。

7-2-3-2. 在耗費登場消耗值之前, 聲明數碼合體。同時, 在數碼合體條件指定的卡片中, 選擇任意張數想要放置在登場卡片下面的手牌及戰鬥區卡片。

7-2-3-3. 將選擇的卡片放在登場卡片的下面。在數碼合體中下面每放置 1 張卡片, 登場消耗值即減去數碼合體條件指定的數值, 然後耗費指定的登場消耗值。

7-2-3-4. 放置在區域, 解決登場的步驟。

## 8. 進化

8-1. 進化

8-1-1. 進化, 是可以將數碼寶貝卡疊放在我方區域中作為進化元的卡片上面, 使其發生變化的規則。在主要階段的動作中, 耗費消耗值即可將區域中的卡片進化成手牌中的數碼寶貝卡。(詳情參閱 6-5「主要階段」)

8-1-2. 進化的規則

8-1-2-1. 若 1 張卡片有數個進化條件時, 請選擇要依公開卡片

的哪一個進化條件進化。(詳情參閱 2-3-6「進化條件」)

8-1-2-2. 進化的數碼寶貝，與作為進化元的卡片將視為同一個體。

8-1-2-3. 進化的數碼寶貝卡將承繼進化前的表現形式。(例：若是休息狀態的數碼寶貝進化時，疊放在上面的數碼寶貝卡也是以休息狀態疊放)

8-1-2-4. 進化時觸發的即時型效果，會在耗費進化消耗值之前觸發。(詳情參閱 14-8-5「即時型效果」)

8-1-2-5. 在進化的步驟中公開卡片之後，若無法登場時，公開的卡片會放回原處。因此，這不是離開場域。此外，若無法耗費消耗值進化時，記憶體不會移動。

8-1-2-6. 因為進化而成為進化元的卡片不會視為離開區域。在進化的當下，成為進化元，並視為該數碼寶貝的資訊之一。(詳情參閱 4-5「疊放的卡片」)

8-1-2-7. 在進化中，不會視為數碼寶貝的進化元增加。

8-1-2-8. 即使在無法抽卡的狀況下，也可能使其進化。此時，在進化步驟中不進行抽卡即解決進化的步驟。

8-1-3. 進化，依下列步驟處理。

8-1-3-1. 聲明進化，然後公開 1 張要進化的數碼寶貝卡。選擇一項公開卡片的進化條件，選擇我方 1 隻達成該條件的數碼寶貝。

8-1-3-2. 耗費選擇的進化條件所指定的進化消耗值。(詳情參閱 2-3-6「進化條件」)

8-1-3-3. 將要進化的數碼寶貝卡疊放在選擇的個體上面，並從我方卡組抽 1 張卡片，即解決進化的步驟。

## 8-2. 合體進化

8-2-1. 合體進化，是將 1 張持有「合體進化」的數碼寶貝卡，放置在按照該張卡片的合體進化條件中書寫順序疊放的指定數張進化元卡片的上面後，進化成為 1 隻新的數碼寶貝的規則。

8-2-2. 合體進化的規則

8-2-2-1. 合體進化，與一般進化不同，是將成為進化元的卡片作為其他個體進化。作為其他個體進化的數碼寶貝，不會承繼進化時的卡片狀態，而是如下處理。

8-2-2-1-1. 疊放在上面的數碼寶貝卡不會承繼進化前的表現形式，而是以活動狀態進化。這不是將數碼寶貝置為活動。

8-2-2-1-2. 若成為進化元的數碼寶貝在攻擊中時，則進行攻擊的數碼寶貝會消失。(詳情參閱 10「攻擊」)

8-2-2-1-3. 若成為進化元的數碼寶貝為攻擊的對象時，則攻擊的對象會消失。(詳情參閱 10-2-7「攻擊對象」)

8-2-2-1-4. 成為進化元的數碼寶貝會失去所有被選擇、附加的效果。(詳情參閱 14-11-1「個體處理」)

8-2-2-1-5. 成為進化元的數碼寶貝的「每回合 X 次」效果，可以再次發揮至多指定的次數 X 次。(詳細は 14-14-1「每回合 X 次」)

8-2-2-1-6. 成為進化元的數碼寶貝即使在登場的回合，也可以進行攻擊。

8-2-2-2. 在合體進化中疊放數碼寶貝的順序，是將寫在「合體進化」左側的卡片放置在上面。若是有指定相同的卡片或是張數的「合體進化」時，由進行合體進化的玩家選擇疊放順序。

8-2-2-3. 成為合體進化的進化元數碼寶貝，該數碼寶貝全數的進化元將放置在進行合體進化的數碼寶貝的進化元。此時，必須在不改變進化元的疊放順序下疊放。

8-2-2-4. 若是以效果合體進化時，僅有進行合體進化的效果可以合體進化。進行一般進化的效果無法合體進化。

8-2-2-5. 會影響進化的效果，也會影響合體進化。(例：「【對方回合】對方未持有進化元的數碼寶貝進行進化時，耗費進化消耗值+1。」，在未持有進化元的數碼寶貝進行合體進化時也會增加進化消耗值)

8-2-3. 合體進化，依下列步驟處理。

8-2-3-1. 聲明「合體進化」，然後公開 1 張要合體進化的數碼寶貝卡。選擇一項公開卡片的合體進化條件，選擇我方數隻達成該條件的數碼寶貝。

8-2-3-2. 耗費選擇的合體進化條件所指定的進化消耗值。

8-2-3-3. 將選擇的進化元卡片與進化元疊放在一起。在上面疊放要合體進化的數碼寶貝卡，並從我方卡組抽 1 張卡片，即解決進化的步驟。

## 8-3. 爆裂進化

8-3-1. 爆裂進化，是將 1 張持有「爆裂進化」的數碼寶貝卡，在該爆裂進化條件下將我方 1 隻指定的戰鬥區馴獸師放回手牌之後，疊放在我方 1 隻該爆裂進化條件下指定的數碼寶貝進行進化的規則。在卡片會記載如「爆裂進化:將 1 隻「大門大」放回手牌，由「閃光暴龍獸」為 0」。

8-3-2. 爆裂進化的規則

8-3-2-1. 若以爆裂進化進行進化，作為保留處理，在進化回合的回合結束時，將廢除 1 張疊放在該數碼寶貝上面的卡片。(詳情參閱 17-1「保留處理」)

8-3-2-2. 在爆裂進化中回合結束廢除疊放的卡片時，若沒有疊放在該張卡片的卡片則不需廢除。

8-3-2-3. 在爆裂進化中回合結束廢除疊放的卡片時，若該張卡片不是數碼寶貝則不需廢除。(例：爆裂進化的數碼寶貝，若在回合結束時因《退化》等原因而成為馴獸師時，則不廢除疊放的卡片)

8-3-2-4. 爆裂進化的數碼寶貝將承繼進化前的狀態。(詳情參閱 4-9「表現形式」)

8-3-2-5. 若是以效果爆裂進化時，僅有進行爆裂進化的效果可以爆裂進化。進行一般進化的效果無法爆裂進化。

8-3-2-6. 會影響進化的效果，也會影響爆裂進化。(例：「【對方回合】對方未持有進化元的數碼寶貝進行進化時，耗費進化消耗值+1。」，在未持有進化元的數碼寶貝進行爆裂進化時也會增加進化消耗值)

8-3-3. 爆裂進化，依下列步驟處理。

8-3-3-1. 聲明「爆裂進化」，然後公開 1 張要爆裂進化的數碼寶貝卡。選擇一項公開卡片的爆裂進化條件，選擇我方 1 隻達成該條件的數碼寶貝。

8-3-3-2. 將我方 1 隻「爆裂進化」指定的戰鬥區馴獸師放回手牌。

8-3-3-3. 耗費選擇的爆裂進化的進化條件所指定的進化消耗值。

8-3-3-4. 將要爆裂進化的數碼寶貝卡疊放在選擇的數碼寶貝上面，並從我方卡组抽 1 張卡片，即解決進化的步驟。

9-1-6-3. 立即發揮行動卡的一個【主要】效果。

9-1-6-4. 在解決使用的行動卡效果的當下，若該張卡片已不屬於任何場域，則放置在廢卡區。

## 10. 攻擊

### 10-1. 攻擊的流程

10-1-1. 攻擊，是戰鬥區的數碼寶貝可以攻擊選擇的對象的規則。

10-1-2. 攻擊，依下列時間點順序進行。「攻擊聲明」「反擊時間」「格擋時間」「確認成立」「攻擊結束時」

10-1-3. 每個時間點在完成該時間點應解決的處理前，不會進行下一個時間點。(例：在解決聲明攻擊時觸發的【攻擊時】效果、和在當下觸發的效果前，不會進入反擊時間)

10-1-4. 在聲明攻擊的當下，即會進行在其之後的所有時間點。(例：攻擊中的數碼寶貝，即使因為效果而消滅，也會進入非回合玩家的反擊時間和格擋時間)

### 10-2. 攻擊聲明

10-2-1. 回合玩家可以將自己戰鬥區的數碼寶貝轉為休息，聲明攻擊。

10-2-2. 在聲明攻擊的同時，選擇攻擊的對象。(詳情參閱 10-2-7「攻擊對象」)

10-2-3. 每次攻擊僅 1 隻個體可以聲明攻擊。不得同時使用數隻數碼寶貝進行攻擊。

10-2-4. 攻擊中，不得聲明新的攻擊。(例：攻擊中，不得使用《進擊》效果聲明新的攻擊)

10-2-5. 無法轉為休息的數碼寶貝，不得聲明攻擊。

10-2-6. 在攻擊對象為數碼寶貝的攻擊中，即使作為攻擊對象的數碼寶貝已經不在場上，攻擊的對象仍為數碼寶貝，而攻擊不會成立。(例：即使作為攻擊對象的數碼寶貝因為【攻擊時】效果消滅，攻擊的對象仍為數碼寶貝。攻擊對象的數碼寶貝已經不在場上，因此攻擊不會成立)

### 10-2-7. 攻擊對象

10-2-7-1. 玩家聲明攻擊時，可以選擇「對方玩家」或「1 隻休息狀態的數碼寶貝」其中之一作為攻擊的對象。

10-2-7-2. 攻擊的對象，在攻擊聲明中選擇後，有可能因為規則或效果而變更為其他的對象。

10-2-7-3. 攻擊對象不得變更為正在攻擊對象。

10-2-7-4. 變更攻擊對象的處理會影響聲明攻擊的玩家。(例：可以變更不受效果影響的數碼寶貝的攻擊對象，也可以將攻擊對象變更為不受效果影響的數碼寶貝)

10-2-7-5. 因攻擊而觸發的觸發型效果中，若在攻擊聲明的步驟中選擇的攻擊對象，與有記載「若攻擊○○」的效果

## 9. 使用

### 9-1. 使用

9-1-1. 使用，是發揮行動卡效果的規則。必須達成顏色條件才可使用。(詳情參閱 4-16「顏色條件」)

9-1-2. 使用的行動卡，從公開至完成發揮效果為止，皆不屬於任何場域。

9-1-3. 使用的行動卡效果，會立即發揮。在使用和發揮之間，其他的效果或規則檢查不會介入。

9-1-4. 行動卡若達成條件時，即使無法執行該張卡片的效果內容，仍然可以使用。(例：「【主要】消滅對方 1 隻持有《格擋》的數碼寶貝。」，即使對方場上沒有持有《格擋》的數碼寶貝，仍然可以使用行動卡)

9-1-5. 不得發揮沒有達成處理條件的【主要】效果。(詳情參閱 4-16「處理條件」)

9-1-6. 使用行動卡，依下列步驟處理。

9-1-6-1. 聲明使用，然後公開要使用的行動卡。

9-1-6-2. 耗費指定的使用消耗值。(詳情參閱 2-7「使用消耗值」)

所指定的對象相同時，即會觸發該效果。

10-2-8. 攻擊聲明，依下列步驟處理。

10-2-8-1. 聲明攻擊，然後選擇我方戰鬥區 1 隻要進行攻擊的數碼寶貝。

10-2-8-2. 將選擇的數碼寶貝轉為休息，選擇攻擊的對象。

10-3. 反擊時間

10-3-1. 是觸發非回合玩家的【反擊】效果的時間點。

10-3-2. 在反擊時間中，每次攻擊僅可發揮一次【反擊】效果。

10-4. 格擋時間

10-4-1. 是非回合玩家可以使用自己持有《格擋》的數碼寶貝進行格擋的時間點。(詳情參閱 11「格擋」)

10-5. 確認成立

10-5-1. 確認數碼寶貝對「對方玩家」或「對方的數碼寶貝」的攻擊是否成立的時間點。在這個時間點 確認是下列何種狀況。

10-5-1-1. 被攻擊的玩家的安全區卡片有 1 張以上，則數碼寶貝對「對方玩家」的攻擊成立

10-5-1-1-1. 若為上述狀況時，攻擊中的數碼寶貝將確認被攻擊的玩家的安全區卡片。(詳情參閱 12-1「確認」)

10-5-1-2. 被攻擊的玩家的安全區卡片 0 張，則數碼寶貝對「對方玩家」的攻擊成立

10-5-1-2-1. 若為上述狀況時，聲明攻擊的玩家將獲勝。但是，若進行攻擊的數碼寶貝無法確認至少 1 張安全區卡片時，則無法獲勝。(詳情參閱 1-2-3「勝利條件」)

10-5-1-3. 數碼寶貝對「數碼寶貝」的攻擊成立

10-5-1-3-1. 若為上述狀況時，攻擊中的數碼寶貝即與作為攻擊對的數碼寶貝對戰。(詳情參閱 13「對戰」)

10-5-1-4. 若數碼寶貝對「對方玩家」或「對方的數碼寶貝」的攻擊皆無法成立時，則不進行任何動作進入攻擊結束時。(例：若進行攻擊的數碼寶貝消滅時，攻擊不會成立即進入攻擊結束時)

10-6. 攻擊結束時

10-6-1. 進入攻擊結束時，即結束攻擊。

10-6-2. 在完成攻擊結束時當下應解決的處理前，攻擊不會結束。

## 11. 格擋

11-1. 格擋

11-1-1. 格擋，是戰鬥區持有《格擋》的數碼寶貝可以將攻擊對象變更為該數碼寶貝的規則。(詳情參閱 15-4「《格擋》」)

11-1-2. 每次攻擊僅 1 隻個體可以進行格擋。不得同時使用數隻數碼寶貝進行格擋。

11-1-3. 格擋中，不得聲明新的格擋。

11-1-4. 無法休息的數碼寶貝，不得進行格擋。

11-1-5. 作為攻擊對象的數碼寶貝，無法進行格擋。

11-1-6. 若攻擊中的數碼寶貝已不存在，無法進行格擋。

11-1-7. 格擋，依下列步驟處理。

11-1-7-1. 聲明格擋，然後選擇我方戰鬥區 1 隻要進行格擋的數碼寶貝。

11-1-7-2. 將選擇的數碼寶貝轉為休息，並且將攻擊的對象變更為格擋的數碼寶貝。

## 12. 確認

12-1. 確認

12-1-1. 確認，是可以減少對方安全區卡片的規則。

12-1-2. 即使數碼寶貝可以一次確認 2 張以上的安全區卡片，確認也要逐張進行。但是，進行確認的數碼寶貝離開進行確認的場域時，該張卡片即不得再進行確認。

12-1-3. 若達成進行確認的條件時，即必須進行確認。不得選擇不進行確認。

12-1-4. 確認，依下列步驟處理。

12-1-4-1. 公開安全區最上面的卡片。原先已經公開的卡片，則維持公開。

12-1-4-2. 該張卡片將離開安全區，不再屬於任何場域。同時，依據該張卡片的卡片種類，進行下列處理。

12-1-4-2-1. 數碼寶貝卡

12-1-4-2-1-1. 該張卡片，視為安全區數碼寶貝。

12-1-4-2-1-2. 若安全區數碼寶貝持有【安全區】效果時，觸發該效果。在完成當下應解決的處理前，不會進行下一個步驟。

12-1-4-2-1-3. 安全區數碼寶貝與進行確認的數碼寶貝進行對戰。在完成當下應解決的處理前，不會進行下一個步驟。(詳情參閱 13「對戰」)

12-1-4-2-2. 數碼寶貝卡以外

12-1-4-2-2-1. 若該張卡片持有【安全區】效果時，觸發該效果。在完成當下應解決的處理前，不會進行下一個步驟。

12-1-4-3. 確認結束

12-1-4-3-1. 在結束確認的當下，若因為確認而公開的卡片不再屬於任何場域時，則放置在廢卡區。

12-1-4-3-2. 在結束確認的當下，若進行確認的數碼寶貝

尚可進行確認時，則該數碼寶貝將再次依確認的步驟從頭開始處理。

### 13. 對戰

13-1. 對戰，是比較 2 張卡片的 DP 值。

13-2. 對戰，依下列步驟處理。

13-2-1. 比較 2 張對戰卡片的 DP 值。

13-2-1-1. DP 值較高者對戰獲勝。

13-2-1-2. DP 值較低者對戰戰敗。

13-2-1-3. 若 DP 值相同時，雙方皆對戰戰敗。

13-2-2. 對戰戰敗的數碼寶貝，立即消滅。若雙方皆戰敗時，則同時消滅。

13-2-3. 對戰戰敗的安全區數碼寶貝，即使戰敗也不會消滅。

13-2-4. 進入對戰結束時，即結束對戰。

13-2-5. 在完成對戰結束時當下應解決的處理前，對戰不會結束。

### 14. 效果的規則

14-1. 效果

14-1-1. 「效果」，是指由卡片產生影響遊戲及卡片本身的處理。

14-1-2. 依文字內容記載的順序逐項處理卡片的效果。

14-1-3. 處理效果時，在該處理被效果禁止的期間，會一直以禁止的效果為優先，而無法進行該處理。

14-1-4. 若在一個效果中進行數個處理時，結束所有的處理後即為解決一個效果。

14-1-5. 若在一個效果中有數個處理時，在處理其中一部分的當下，即為發揮一個效果。

14-2. 效果的狀態

14-2-1. 發揮

14-2-1-1. 「發揮」，是指執行效果。

14-2-2. 觸發

14-2-2-1. 「觸發」，是指達成觸發該效果的條件。也有不需觸發即可發揮的效果。

14-2-2-2. 遊戲中，任何狀況下，如在處理規則或效果中，都會觸發達成觸發條件的效果。

14-2-2-3. 等待發揮的效果，必須逐項發揮。無法同時發揮數個觸發的效果。

14-2-2-4. 觸發的效果，若在發揮前再次達成觸發條件時，則該效果會再次被觸發。

14-2-3. 同時觸發

14-2-3-1. 「同時觸發」，是指數個效果在同一時間觸發。

14-2-3-2. 在解決一個規則或效果前，若觸發數個效果時，即為

同時觸發。若效果同時觸發時，則逐項發揮這些成為等待發揮的效果。（詳情參閱 14-2-4 「等待發揮」）

14-2-3-3. 因規則檢查而觸發的效果，在觸發的當下與已經觸發的效果為同時觸發。（例：在換成我方回合的當下，DP 值降成 0 而消滅的數碼寶貝的【消滅時】效果，和【我方回合開始時】效果，為同時觸發）

14-2-3-4. 發揮同時觸發的效果的順序，是每次解決一個效果後再選擇發揮一個等待發揮的效果。

14-2-3-5. 若效果同時觸發時，依下列步驟處理。

14-2-3-5-1. 回合玩家從同時觸發的效果中，選擇一個效果並發揮。在回合玩家完成等待發揮的效果前重複進行此動作。

14-2-3-5-2. 在回合玩家完成等待發揮的效果後，非回合玩家從同時觸發的效果中，選擇一個效果並發揮。在非回合玩家完成等待發揮的效果前重複進行此動作。

14-2-4. 等待發揮

14-2-4-1. 「等待發揮」，是指觸發的效果在被發揮前的待機狀態。

14-2-4-2. 等待發揮的效果，必須逐項發揮。無法同時發揮數個觸發的效果。

14-2-4-3. 持有等待發揮效果的卡片，若在發揮前離開該場域時則無法發揮該效果。（例：因為登場而觸發的【登場時】效果，若在發揮前離開戰鬥區時，則無法發揮該效果）

14-2-4-4. 持有等待發揮效果的卡片，若在發揮前失去持有該效果時，則無法發揮該效果。（例：若有記載「【攻擊時】《1 抽》」和「【攻擊時】此數碼寶貝可以耗費進化消耗值-1 進化成手牌中擁有「混合體」特徵的數碼寶貝卡。」的數碼寶貝進行攻擊，在第二個【攻擊時】效果進化時，則第一個【攻擊時】效果無法發揮）

14-2-5. 衍生觸發

14-2-5-1. 「衍生觸發」是指在解決所有同時觸發的效果前時所觸發的新效果。

14-2-5-2. 衍生觸發的效果將優先於之前其他觸發並等待發揮的效果發揮。

14-2-5-3. 在回合玩家有等待發揮的效果時，若非回合玩家的效果衍生觸發時，會先發揮衍生觸發的效果。

14-3. 發揮的效果

14-3-1. 若發揮的效果沒有特別指定時，可以指定戰鬥區的卡片，並影響戰鬥區。（例：「【登場時】消滅對方 1 隻持有《格擋》的數碼寶貝。」，是指定對方 1 隻在戰鬥區持有《格擋》的

數碼寶貝然後消滅的效果)

#### 14-3-2. 發揮的效果分為下列的種類。

14-3-2-1. 數碼寶貝卡、數碼寶貝、安全區數碼寶貝發揮的效果為「數碼寶貝效果」。

14-3-2-2. 馴獸師卡、馴獸師發揮的效果為「馴獸師效果」。

14-3-2-3. 行動卡發揮的效果為「行動卡效果」。

#### 14-4. 進化元效果

14-4-1. 「進化元效果」，數碼寶貝獲得的進化元的效果。1張卡片則不會發揮效果。

14-4-2. 無論放置在進化元的卡片種類，數碼寶貝獲得的進化元效果，是數碼寶貝發揮的效果，因此該效果為「數碼寶貝效果」。

14-4-3. 若在進化元效果中指定「這張卡片」時，即將放置或已經放置在進化元的該張卡片本身會觸發及發揮該進化元效果。

#### 14-5. 觸發條件

14-5-1. 「觸發條件」，是觸發該效果的條件。在發生達成觸發條件的狀況當下，即會觸發該效果。觸發條件是指如【登場時】效果等觸發效果的時間點，或記載「～時(～とき)」的內容。

14-5-2. 即使同時發生數個達成一項觸發條件的狀況，也僅有一次觸發。(例：「【對方回合】我方安全區卡片減少時，將對方1隻數碼寶貝《退化1》。」，即使同時廢除我方安全區卡片2張以上，也僅有一次觸發)

14-5-3. 觸發條件，是若放置在可以觸發該效果的位置，並同時達成該條件，即會觸發該效果。(例：持有進化元效果「【我方回合】[每回合1次]因我方的效果增加此數碼寶貝的進化元時，記憶體+1。」的卡片，即使因為我方的效果將該張卡片放置在進化元，也會達成觸發條件)

14-5-4. 卡片移動至區域以外的場域為觸發條件的效果，即使因為數碼蛋卡或指示物的規則而實際上沒有將其移動至該場域，仍會達成觸發條件。

14-5-5. 區域以外的場域的卡片增加為觸發條件的效果，因為數碼蛋卡或指示物的規則而實際上沒有將其移動至該場域，所以不會達成觸發條件。

#### 14-6. 處理條件

14-6-1. 有「處理條件」的處理，在有記載處理該效果的條件、並達成該條件時，即可執行該處理。(例：「【雙方回合】此數碼寶貝在休息狀態時，此數碼寶貝的DP值+1000。」的「此數碼寶貝在休息狀態時」是處理條件)

14-6-2. 不得發揮未達成其中一項處理條件的效果。(例：「【進化時】場上不存在我方的「大門大」時，從我方手牌中，1張「大

門大」不需耗費消耗值即可登場。」，即在戰鬥區有我方的「大門大」時不得發揮)

#### 14-7. 任意處理條件

14-7-1. 有「任意處理條件」的效果，可以選擇是否處理該效果。若選擇處理時，藉由執行該條件的內容，即可處理該效果。處理條件是指記載「～並/即(～ことで)」的內容。

14-7-2. 若不執行任意處理條件的內容，則無法執行該條件後面的所有處理。(例：「【進化時】廢除我方手牌2張，並將此數碼寶貝置為活動狀態。之後，若此數碼寶貝的進化元中有「獸人加魯魯」/「X抗體」，從我方廢卡區中，可將1張名稱包含「加魯魯獸」/「X抗體」的數碼寶貝卡放回手牌。」若沒有廢除二張我方手牌，則無法執行「將此數碼寶貝置為活動狀態」，也無法執行「之後」後面的內容)

14-7-3. 無論「～並/即(～ことで)」後面的內容可否執行，仍可以選擇是否執行該條件的內容。(例：「【攻擊時】從我方安全區最上面廢除1張卡片，在這個回合，對方1隻數碼寶貝的DP值-5000。」，即使戰鬥區沒有對方的數碼寶貝，也可以從安全區最上面廢除1張卡片。)

#### 14-8. 效果的分類

14-8-1. 效果分類為「常駐型」「觸發型」「啟動型」「即時型」。

##### 14-8-2. 常駐型效果

14-8-2-1. 「常駐型效果」不需觸發即可持續發揮效果。如「【我方回合】此數碼寶貝的DP值+1000。」，是指沒有記載觸發時間點的效果。

14-8-2-2. 常駐型效果 自達成發揮條件的當下起即持續發揮效果。(例：持有「【我方回合】我方數碼寶貝全體的DP值+1000。」的馴獸師卡，在換成我方回合的當下即會持續發揮效果)

14-8-2-3. 常駐型效果 自無法達成發揮條件的當下起即無法發揮效果。(例：「持有「【我方回合】我方數碼寶貝全體的DP值+1000。」的馴獸師卡，在換成對方回合的當下即無法發揮效果)

14-8-2-4. 若有數個常駐型效果發揮時，其效果會疊加。

14-8-2-5. 若發揮數個衝突的常駐型效果時，除了禁止的效果外，會以後面發揮的效果優先。

14-8-2-6. 有「處理條件」的常駐型效果

14-8-2-6-1. 有處理條件的常駐型效果，在達成處理條件時，即持續發揮效果。

14-8-2-6-2. 有處理條件的常駐型效果，若未達成處理條件時，在當下即無法發揮效果。

##### 14-8-3. 觸發型效果

- 14-8-3-1. 「觸發型效果」，只要達成觸發條件即會觸發一次，然後發揮效果。如「【對方回合】對方的數碼寶貝休息時，記憶體+1。」，是指有記載觸發時間點的效果。
- 14-8-3-2. 若持有觸發型效果的卡片達成觸發的特定條件時 即會觸發該效果。
- 14-8-3-3. 未達成觸發條件的觸發型效果，不會觸發。
- 14-8-3-4. 在消滅時觸發的觸發型效果 是在原先場域最上面的卡片所觸發並等待發揮。(例：若在進化元中持有進化元效果「【消滅時】記憶體+1。」卡片的數碼寶貝消滅時，觸發該效果並等待發揮的是該張原為數碼寶貝的卡片)
- 14-8-3-5. 在回合結束時觸發的觸發型效果 會在回合結束時的當下觸發。即使記憶體有增減，只要曾觸發，即是已觸發的狀態。
- 14-8-3-6. 若在處理觸發型效果中，沒有指定參照對象時，請參照正在處理的狀況。(例：「【雙方回合】[每回合 1 次]我方安全區卡片增加時，將對方 1 隻 Lv.低於等於我方安全區卡片張數的數碼寶貝放回手牌。」，若在該處理參照的當下，我方安全區卡片為 4 張時，則將對方 1 隻 Lv.4 以下的數碼寶貝放回手牌)
- 14-8-3-7. 若在處理觸發型效果中 參照的狀況與該效果的觸發條件狀況相同時，則該參照是參照該效果在觸發當下的狀況。即使自觸發當下狀況開始改變，仍然參照在觸發當下的狀況。是指在觸發條件為「我方其他數碼寶貝『登場』時」中，該處理參照如「Lv.低於等於『登場』的數碼寶貝」的效果。(例：「【雙方回合】我方其他數碼寶貝因效果而登場時，消滅對方 1 隻 Lv.低於登場數碼寶貝的數碼寶貝。」，Lv.4 的數碼寶貝因效果而登場，即使在發揮此效果前該數碼寶貝已經進化成 Lv.5，仍消滅對方 1 隻 Lv.4 的數碼寶貝)
- 14-8-3-8. 有「處理條件」的觸發型效果
- 14-8-3-8-1. 有處理條件的觸發型效果，只要達成觸發條件即會觸發一次，之後若達成處理條件時即可發揮效果。
- 14-8-3-8-2. 無論是否達成處理條件，只要觸發型效果達成觸發條件，即會觸發。但是，若要發揮該效果，則必須在發揮該效果的當下達成處理條件。
- 14-8-3-8-3. 若觸發型效果，在處理條件中需要參照時，請參照正在處理的狀況。(例：「【雙方回合】對方的數碼寶貝登場時，使此馴獸師休息，若該數碼寶貝為 Lv.4 以上，記憶體+1。若為 Lv.3，《1 抽》。」，發揮此效果並參照的當下，對方的數碼寶貝若為 Lv.4 則記憶體+1)
- 14-8-3-8-4. 若離開場域而觸發的觸發型效果，在處理條件中需要參照時，請參照觸發當下的狀況。(例：「【消滅時】此數碼寶貝曾持有進化元時從我方廢卡區中，這張卡片不需耗費消耗值即可登場。」即參照在消滅的當下該數碼寶貝是否持有進化元)
- 14-8-4. 啟動型效果
- 14-8-4-1. 「啟動型效果」，玩家可以任意發揮該效果。如「【主要】[每回合 1 次] 耗費 2 消耗值，並消滅對方 1 隻 DP 值低於等於此數碼寶貝的數碼寶貝。」是指有記載【主要】的效果。
- 14-8-4-2. 啟動型效果，在可以發揮該效果時聲明發揮，即可發揮該效果。
- 14-8-4-3. 有「處理條件」的啟動型效果
- 14-8-4-3-1. 有處理條件的啟動型效果，僅在達成處理條件時，才可以聲明發揮該效果。
- 14-8-5. 即時型效果
- 14-8-5-1. 「即時型效果」，只要達成觸發條件即會觸發一次，然後可以發揮效果。但是，和觸發型效果不同，會在處理規則或效果前介入並發揮效果。如「【我方回合】此數碼寶貝進化成名稱包含「暴龍獸」的卡片時，該卡片每有 1 種顏色，耗費消耗值-1。」，是指記載「進行時(するとき)」或「離開時(離れるとき)」的效果。
- 14-8-5-2. 即時型效果，會在進行該處理前介入並發揮效果。(例：「即將消滅時」觸發的即時型效果，會在消滅之前觸發，若因為該「即將消滅時」效果而沒有離開戰鬥區時，則不會消滅)
- 14-8-5-3. 即時型效果僅可與即時型效果同時觸發。
- 14-8-5-4. 若發揮一次即時型效果時 在解決其中斷的原先效果的處理前，該效果不會觸發及發揮。
- 14-8-5-5. 有「處理條件」的即時型效果
- 14-8-5-5-1. 有處理條件的即時型效果，只要達成觸發條件即會觸發一次，之後若達成處理條件時即可發揮效果。
- 14-8-5-5-2. 有處理條件的即時型效果，即使觸發時是未達成處理條件的狀態，只要之後在達成處理條件時即可發揮。
- 14-9. 強制處理・任意處理

#### 14-9-1. 強制處理

14-9-1-1. 強制處理，是指在文字內容中記載「進行(する)。」的內容，而非記載「可以(できる)。」的內容。

14-9-1-2. 強制處理，是若觸發該效果時，則必須發揮該效果執行強制處理的內容。不得選擇不執行。

#### 14-9-2. 任意處理

14-9-2-1. 「任意處理」，是指在文字內容中記載「可以(できる)。」的內容。

14-9-2-2. 任意處理，是若觸發該效果時，該玩家可以選擇是否執行任意處理的內容。

#### 14-10. 效果的對象

##### 14-10-1. 效果的對象・玩家

###### 14-10-1-1. 「我方」

14-10-1-1-1. 若有記載「我方」時，即會影響自己。

###### 14-10-1-2. 「對方」

14-10-1-2-1. 若有記載「對方」時，即會影響對手。

###### 14-10-1-3. 「雙方」

14-10-1-3-1. 若有記載「雙方」時，即會影響雙方玩家。

##### 14-10-2. 效果的對象・卡片

14-10-2-1. 若記載「X 隻」及「X 張」時，請盡可能選擇 X 數量的卡片。將對這些卡片進行個體處理。(詳情參閱 14-11-1 「個體處理」)

14-10-2-2. 若記載「至多 X 隻」或「至多 X 張」時，請選擇至多 X 數量的卡片。將對這些卡片進行個體處理。(詳情參閱 14-11-1 「個體處理」)

14-10-2-3. 在一個處理中選擇數張卡片時，不得選擇同 1 張對象卡片。(例：在「【主要】在下一個對方回合結束前，對方 3 隻數碼寶貝 DP 值-5000，且造成《安全區攻擊-1》。」中，不得選擇同 1 隻數碼寶貝三次)

###### 14-10-2-4. 「全數/全體」

14-10-2-4-1. 若指定「全數/全體」時，則不會選擇對象卡片。將對這些卡片進行全體處理。(詳情參閱 14-11-2 「全體處理」)

##### 14-11. 個體處理・全體處理

###### 14-11-1. 個體處理

14-11-1-1. 「個體處理」是指選擇對象的處理。個體處理會影響該選擇的對象。如「【主要】此回合內，對方 1 隻數碼寶貝的 DP 值-7000。」，是指選擇對象的處理。

14-11-1-2. 個體處理，是即使該隻個體上面疊放卡片、或疊放在該張卡片最上面的卡片離開，被選擇的對象仍會持續受影響。(例：1 隻附加「【登場時】此回合內，對

方 1 隻數碼寶貝的 DP 值-3000。」的數碼寶貝，即使進行進化仍維持附加該效果的狀態)

14-11-1-3. 個體處理，若該張卡片成為新卡片時，則會自選擇的對象中消失。(詳情參閱 3-1-3-1 「新卡片」)

###### 14-11-1-4. 「選擇對象有條件的個體處理」

14-11-1-4-1. 「選擇對象有條件的個體處理」，是僅可選擇達成該條件的對象。如「【主要】選擇對方 1 隻未持有進化元的數碼寶貝。在下一個對方回合結束前，該數碼寶貝無法攻擊和格擋。」，是指選擇對象有條件的處理。

14-11-1-4-2. 因「選擇對象有條件的個體處理」而被附加效果的對象，即使已經被附加的對象不再達成條件，該效果仍維持附加的狀態。(例：附加「【主要】選擇對方 1 隻未持有進化元的數碼寶貝。在下一個對方回合結束前，該數碼寶貝無法攻擊和格擋。」的數碼寶貝，即使之後持有進化元，也無法進行攻擊)

###### 14-11-2. 全體處理

14-11-2-1. 「全體處理」是指不選擇對象的處理。全體處理會影響整體。如「【登場時】【進化時】在回合結束前，對方全體數碼寶貝的 DP 值-5000」是指不選擇對象的處理。

14-11-2-2. 全體處理，也會影響之後增加的對象。(例：「【進化時】【消滅時】在下一個對方回合結束前，對方全體數碼寶貝的 DP 值-5000。」，在發揮此效果後才被放置在戰鬥區的數碼寶貝也會 DP 值-5000)

###### 14-11-2-3. 「影響對象有條件的全體處理」

14-11-2-3-1. 「影響對象有條件的全體處理」，會影響達成該條件的所有對象。如「【雙方回合】對方全體未持有進化元的數碼寶貝無法攻擊和格擋。」，是指有指定影響對象的效果。

14-11-2-3-2. 受到「影響對象有條件的全體處理」影響的對象，若之後不再達成該條件時，在當下即非該效果的對象。(例：在發揮「【雙方回合】對方全體未持有進化元的數碼寶貝無法攻擊和格擋。」時，雖然對方未持有進化元的數碼寶貝無法攻擊及格擋，但是若該數碼寶貝在之後持有進化元時，則可以進行攻擊及格擋)

14-11-2-3-3. 沒有受到「影響對象有條件的全體處理」影響的對象，若之後達成該條件時，在當下即



為該效果的對象。(例：在發揮「【雙方回合】對方全體未持有進化元的數碼寶貝無法攻擊和格擋。」時，雖然對方持有進化元的數碼寶貝可以攻擊及格擋，但是若之後不再持有進化元時，則無法進行攻擊及格擋)

#### 14-12. 資訊追加效果・資訊變更效果

##### 14-12-1. 資訊追加效果

14-12-1-1. 「資訊追加效果」是以效果追加卡片資訊的效果。是指如「【主要】[每回合 1 次] 此回合內，我方 1 隻「大門大」可視為數碼寶貝・DP3000，無法進化。」的效果。

14-12-1-2. 資訊追加效果，也可以追加卡片原先未擁有的資訊。

14-12-1-3. 資訊追加效果，每隻個體僅可獲得登場消耗值・Lv・DP 值各一項。已經擁有這些資訊的卡片，若隨後因資訊追加效果而追加相同的資訊時，則會被最後追加的資訊覆蓋。

14-12-1-4. 因為資訊追加效果而視為數碼寶貝的卡片，也會相同持有數碼寶貝持有的規則。(詳情參閱 4-2「數碼寶貝」)

14-12-1-5. 若原先沒有 DP 值的卡片因為資訊追加效果而追加 DP 值，該 DP 值會視為原先的 DP 值。

##### 14-12-2. 資訊變更效果

14-12-2-1. 「資訊變更效果」是以效果變更卡片資訊的效果。是指如「【安全區】在我方回合結束前，將對方 1 隻數碼寶貝變成原始名稱「大便獸」・白・DP3000。」的效果。

14-12-2-2. 資訊變更效果，無法變更卡片原先未擁有的資訊。

14-12-2-3. 已經附加資訊變更效果的卡片，若隨後因資訊變更效果而變更相同的資訊時，則會被最後變更的資訊覆蓋。

#### 14-13. 置換處理

14-13-1. 「置換處理」，是指不進行原先將進行的規則或效果處理，而是置換成記載在「替換成(代わりに)」之後的其他處理。(例：「【主要】消滅對方 1 隻 DP 值 6000 以下的數碼寶貝。若場上存在我方名稱包含「暴龍獸」的數碼寶貝，則替換成消滅對方 1 隻 DP 值最低的數碼寶貝。」的「替換成～(代わりに～)」之後是置換處理)

#### 14-14. 記載的效果規則

##### 14-14-1. [每回合 x 次]

14-14-1-1. [每回合 x 次]，是在一個回合中可以發揮至多 X 指定的次數，每發揮一次即消耗一次次數。

14-14-1-2. 相同卡片的 [每回合 x 次] 效果，在一個回合中不會觸發及發揮超過該次數。

14-14-1-3. [每回合 x 次] 效果，決定每張卡片可以發揮的次數。若卡片離開場域，視為新卡片時，該卡片的 [每回合 x 次] 效果，則為其他的 [每回合 x 次] 效果。

14-14-1-4. [每回合 x 次] 效果，即使在無法處理該效果的狀況，若已經發揮該效果，也會消耗一次 [每回合 x 次]。(例：「在發揮【雙方回合】對方除了馴獸師的效果以外，無法增加記憶體。」時，即使發揮「【我方回合】[每回合 1 次] 對方的手牌因效果增加時，記憶體+1。」雖然無法記憶體+1，但是會消耗 [每回合 1 次] 一次)

14-14-1-5. 有任意處理條件的 [每回合 x 次] 效果，在選擇執行該條件的當下，即消耗一次 [每回合 x 次]。

##### 14-14-2. [手牌]

14-14-2-1. [手牌]，是在手牌中即可觸發及發揮該效果。

14-14-2-2. 要發揮有 [手牌] 標記的效果，必須公開該張卡片。

##### 14-14-3. [廢卡區]

14-14-3-1. [廢卡區]，是在廢卡區中即可觸發及發揮該效果。

##### 14-14-4. [育成]

14-14-4-1. 有 [育成] 標記的效果，是在育成區中即可觸發及發揮該效果。

##### 14-14-5. 「獲得(得る)・造成(与える)」

14-14-5-1. 「獲得(得る)・造成(与える)」，是對對象卡片附加效果。

14-14-5-2. 被附加效果的對象，即會受該效果影響。

##### 14-14-6. 「每有(ごとに)」

14-14-6-1. 「每有(ごとに)」，請參照該效果的數值。

14-14-6-2. 每有 X 從上面將疊放的卡片作為對象的處理，對象為從上面按照順序至 X 為止。(例：在「【登場時】【進化時】我方每有 1 隻擁有「皇家騎士」特徵的數碼寶貝或藍色馴獸師，從上面廢除 2 張對方 1 隻數碼寶貝的進化元卡。」中，若場上有 2 隻我方藍色馴獸師時，選擇對方 1 隻數碼寶貝，然後從上面廢除 4 張該數碼寶貝進化元的卡片)

14-14-6-3. 每有 X 從下面將疊放的卡片作為對象的處理，對象為從下面按照順序至 X 為止。

14-14-6-4. 雖然同時發生數個達成一項觸發條件的狀況，該觸發也僅有一次，但是有記載「每有(ごとに)」的效果可以參照該數值。(例：「【雙方回合】對方的數碼寶貝消滅時，每消滅 1 隻數碼寶貝，記憶體+1。」，若對

方的數碼寶貝同時消滅數隻時，即會依消滅的數量記憶體+1)

#### 14-14-7. 影響構築規則的效果

14-14-7-1. 影響構築規則的效果，會影響構築卡組・數碼蛋卡組的規則。

#### 14-14-8. 結束攻擊的效果

14-14-8-1. 結束攻擊的效果，在處理該效果的當下，會立即進入攻擊結束時的時間點。

#### 14-14-9. 可以替換數碼合體條件的效果

14-14-9-1. 可以替換數碼合體條件的效果，可以將記載在數碼合體條件「」內的卡片，替換成在數碼合體中放置在下面。

14-14-9-2. 可以替換數碼合體條件的效果，無法替換指定非相同卡片的數碼合體條件。(例：在可以替換數碼合體條件的效果中，無法替換 1 張「數碼合體-1: 卡片編號不同擁有「Xros Heart」或「Blue Flare」特徵的數碼寶貝卡∞張」)

#### 14-14-10. 發揮其他效果的效果

14-14-10-1. 發揮其他效果的效果，是正在處理該效果時發揮其他效果，然後進行處理。(例：「【進化時】從我方的手牌或廢卡區中，可將 1 張擁有「皇家騎士」特徵登場消耗值 13 以下的卡片放置在此數碼寶貝的進化元下面。放置的卡片中 1 項【進化時】效果將作為此數碼寶貝的效果發揮。之後，《進擊》。』，發揮放置在進化元下面的卡片的【進化時】效果，然後處理該效果後再處理《進擊》)

#### 14-14-11. 指定數個對象的效果的標示

14-14-11-1. 若一個效果中，將選擇數個不同條件的對象時，按照下列規則判斷對象的條件。

14-14-11-2. 若是對象直接指定卡片名稱的效果時，則指定前一個對象的條件，不包含直接指定卡片名稱的對象。

14-14-11-3. 若效果所有的對象直接指定卡片名稱，條件僅有最初的一項時，該條件包含所有的對象。

14-14-11-4. 作為效果的對象，在條件為指定的卡片種類(數碼寶貝、馴獸師等)之後，若新條件為有指定的卡片種類標示時，則前一個對象的條件，不包含之後的對象。

14-14-11-5. 標示與上述皆不符合的效果，指定最初對象的條件，則不包含在這之後的對象。

#### 14-15. 效果時間點

14-15-1. 以【】標記記載的文字，為效果時間點。

#### 14-15-2. 【登場時】

14-15-2-1. 【登場時】效果，是在持有該效果的卡片完成登場的當下會觸發的效果時間點。

#### 14-15-3. 【進化時】

14-15-3-1. 【進化時】效果，是在持有該效果的卡片完成進化的當下會觸發的效果時間點。

#### 14-15-4. 【消滅時】

14-15-4-1. 【消滅時】效果，是在持有該效果的卡片消滅的當下會觸發的效果時間點。

#### 14-15-5. 【攻擊時】

14-15-5-1. 【攻擊時】效果，是在使用持有該效果的卡片聲明攻擊的當下會觸發的效果時間點。

#### 14-15-6. 【主要】

14-15-6-1. 【主要】效果，是依據在我方主要階段聲明發揮後即發揮的效果時間點。

#### 14-15-7. 【我方回合】【對方回合】【雙方回合】

14-15-7-1. 【我方回合】【對方回合】【雙方回合】效果，是若正在各自記載的時間點時，即可觸發及發揮該效果的效果時間點。

#### 14-15-8. 【安全區】

14-15-8-1. 【安全區】效果，是在持有該效果的卡片被確認的當下會觸發的效果時間點。

14-15-8-2. 觸發的【安全區】效果不會等待發揮，而是立即發揮效果。因此，即使有同時觸發的效果，也會優先發揮【安全區】效果。

#### 14-15-9. 【我方回合開始時】【對方回合開始時】

14-15-9-1. 【我方回合開始時】效果，是在進行我方的「活動階段」的當下會觸發的效果時間點。會在活動階段的置為活動之前觸發並發揮效果。

14-15-9-2. 【對方回合開始時】效果，是在進行對方的「活動階段」的當下會觸發的效果時間點。會在活動階段的置為活動之前觸發並發揮效果。

#### 14-15-10. 【我方回合結束時】【對方回合結束時】【雙方回合結束時】

14-15-10-1. 【我方回合結束時】效果，是在進入我方的「回合結束時」的當下會觸發的效果時間點。

14-15-10-2. 【對方回合結束時】效果，是在進入對方的「回合結束時」的當下會觸發的效果時間點。

14-15-10-3. 【雙方回合結束時】效果，是在進入雙方玩家的「回合結束時」的當下會觸發的效果時間點。

#### 14-15-11. 【我方主要階段開始時】【對方主要階段開始時】

14-15-11-1. 【我方主要階段開始時】效果，是在進行我方的

「主要階段」的當下會觸發的效果時間點。

14-15-11-2. 【對方主要階段開始時】效果，是在進行對方的

「主要階段」的當下會觸發的效果時間點。

14-15-12. 【反擊】

14-15-12-1. 【反擊】效果，是在對方的反擊時間會觸發的效果時間點。(詳情參閱 10-3「反擊時間」)

14-15-13. 【攻擊結束時】

14-15-13-1. 【攻擊結束時】效果，是使用持有該效果的卡片攻擊，並在進行該攻擊的攻擊結束時的當下會觸發的效果時間點。

## 15. 關鍵字效果

15-1. 關鍵字效果，是以《》標記記載的效果。

15-2. 即使僅有在關鍵字效果的《》標記內的數值或指定的卡片不同，仍然是同一種類的關鍵字效果。

15-3. 《S 攻擊》(※原《安全區攻擊》)

15-3-1. 《S 攻擊》，是「此數碼寶貝進行確認的張數會依此效果指定的數值增減」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《S 攻擊+1》。

15-3-2. 《S 攻擊》是常駐型效果。在附加效果的當下，會立即增減進行確認的張數。(例：在數碼寶貝確認安全區的當下，若該數碼寶貝獲得《S 攻擊+1》時，該數碼寶貝確認的安全區卡片會追加 1 張)(詳情參閱 14-8-2「常駐型效果」)

15-3-3. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《S 攻擊》時，進行確認的張數會依該數值增減。但是，即使持有數個《S 攻擊》，也不會將數個《S 攻擊》視為一個數值合計的效果。(例：持有兩個《S 攻擊+1》的數碼寶貝雖然可以確認的張數+2，但是不會視為持有《S 攻擊+2》。)

15-3-4. 進行確認張數的增減結果，若確認張數低於 0 時，則確認張數為 0 張。

15-4. 《格擋》

15-4-1. 《格擋》，是「附加可以「格擋」的規則在此數碼寶貝」的關鍵字效果。(詳情參閱 11「格擋」)

15-4-2. 《格擋》是常駐型效果。(詳情參閱 14-8-2「常駐型效果」)

15-4-3. 即使 1 隻數碼寶貝持有數個《格擋》，在格擋時間也僅可格擋一次。

15-5. 《復活》

15-5-1. 《復活》，是「從此效果指定的場域中將指定張數的卡片背面朝上放置在我方安全區上面」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《復活+1《卡組》》。

15-5-2. 《復活》是執行處理的效果。

15-5-3. 若《復活》指定卡組時，則將卡組最上面的上片放置在安全區上面。

15-6. 《貫通》

15-6-1. 《貫通》，是「在持有此效果的數碼寶貝攻擊對方數碼寶貝的對戰中，消滅對方的數碼寶貝時，在攻擊結束時之前進行「被攻擊的玩家的的安全區卡片有 1 張以上，則數碼寶貝對「對方玩家」的攻擊成立」，然後確認對方的安全區」的關鍵字效果。(詳情參閱 10-5-1-1「被攻擊的玩家的的安全區卡片有 1 張以上，則數碼寶貝對「對方玩家」的攻擊成立」)

15-6-2. 《貫通》是由「在持有此效果的數碼寶貝攻擊對方數碼寶貝的對戰中，消滅對方的數碼寶貝時」觸發的觸發型效果。(詳情參閱 14-8-3「觸發型效果」)

15-6-3. 因《貫通》而進行確認是強制的。

15-6-4. 《貫通》，是在攻擊結束前處理的保留處理。因此，雖然和該對戰所觸發的效果為同時觸發，但是會在攻擊結束時之前處理。(例：若使用持有《貫通》的數碼寶貝攻擊，在對戰中消滅持有【消滅時】效果的數碼寶貝時，在解決【消滅時】效果後，再處理《貫通》)(詳情參閱 17-1「保留處理」)

15-6-5. 即使 1 隻數碼寶貝持有數個《貫通》，在處理第一次的《貫通》中，進行「被攻擊的玩家的的安全區卡片有 1 張以上，則數碼寶貝對「對方玩家」的攻擊成立」之後，在處理第二次之後的《貫通》中，無法在攻擊結束時之前再次進行《貫通》處理，而無法進行確認。

15-6-6. 在處理《貫通》的當下，若對方的安全區卡片 0 張時，無法進行「被攻擊的玩家的的安全區卡片有 1 張以上，則數碼寶貝對「對方玩家」的攻擊成立」，而無法進行確認。

15-6-7. 在處理《貫通》的當下，若進行確認的數碼寶貝不在場上時，無法進行確認。

15-7. 《抽(卡)》

15-7-1. 《抽(卡)》，是「抽取卡組中此效果指定張數的卡片」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《1 抽》。

15-7-2. 《抽(卡)》是執行處理的效果。

15-7-3. 因《抽(卡)》而抽取卡片是強制的。

15-8. 《干擾》

15-8-1. 《干擾》，是「持有此效果的數碼寶貝，在與對方安全區數碼寶貝的對戰中不會消滅」的關鍵字效果。

15-8-2. 《干擾》是常駐型效果。(詳情參閱 14-8-2「常駐型效果」)

15-9. 《吸收進化》

15-9-1. 《吸收進化》，是「我方數碼寶貝進化成手牌中持有此效果的數碼寶貝卡時，藉由使我方 1 隻數碼寶貝休息，即依此

- 效果指定的數值減去進化消耗值」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《吸收進化-3》。
- 15-9-2. 《吸收進化》是由「我方數碼寶貝進化成手牌中持有此效果的數碼寶貝卡時」觸發的即時型效果。（詳情參閱 14-8-5「即時型效果」）
- 15-9-3. 《吸收進化》的「使我方 1 隻數碼寶貝休息」是任意處理條件。若有執行該條件的內容時，則「減去進化消耗值」為強制處理。
- 15-9-4. 若 1 張數碼寶貝卡持有數個《吸收進化》時，會重複觸發。在一次的進化中有可能發揮數次《吸收進化》。
- 15-9-5. 《吸收進化》，可以使該作為進化元的數碼寶貝休息。
- 15-10. 《再起動》
- 15-10-1. 《再起動》，是「持有此效果的數碼寶貝，即使在對方的活動階段也可以置為活動」的關鍵字效果。
- 15-10-2. 《再起動》是常駐型效果。（詳情參閱 14-8-2「常駐型效果」）
- 15-10-3. 即使 1 隻數碼寶貝持有數個《再起動》，在對方的活動階段也僅可置為活動一次。
- 15-10-4. 因《再起動》而置為活動是強制的。
- 15-10-5. 因《再起動》而置為活動，會和回合玩家將數碼寶貝置為活動同時進行。沒有先後順序。
- 15-11. 《退化》
- 15-11-1. 《退化》，是「玩家從 1 張至效果指定的張數中聲明張數並按照聲明的張數廢除疊放在被選擇的卡片上面的卡片」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《退化 1》。
- 15-11-2. 《退化》是執行處理的效果。
- 15-11-3. 因《退化》而廢除是強制的。若發揮時，必須廢除至少 1 張。
- 15-11-4. 《退化》無法廢除 Lv.3 以下的數碼寶貝卡。
- 15-11-5. 若在一次《退化》中將廢除數張卡片時，雖然是同時廢除這些卡片，但是步驟上是逐張廢除疊放在上面的卡片。
- 15-11-6. 在一次《退化》中將廢除數張卡片時，即使疊放在最上面的卡片在進行廢除中卡片種類發生變化，仍會廢除卡片至聲明的張數為止。
- 15-11-7. 若一個效果中，執行各別的《退化》數次時，《退化》的處理會依該次數分別執行。
- 15-11-8. 若一個效果中，執行各別的《退化》數次時，每結束一次《退化》的處理，即檢視選擇的卡片狀況。檢視狀況的結果，若有要發揮的效果則發揮該效果。（例：在一個效果中，執行三次《退化 1》時，若進行第一次的《退化 1》導致選擇的卡片成為「不接受效果」的卡片，則不會再受到《退化 1》的影響）
- 15-12. 《同行》
- 15-12-1. 《同行》，是「持有此效果的數碼寶貝在對戰中消滅時，也會消滅對戰的對方數碼寶貝」的關鍵字效果。
- 15-12-2. 《同行》是由「持有此效果的數碼寶貝在對戰中消滅時」觸發的觸發型效果。（詳情參閱 14-8-3「觸發型效果」）
- 15-12-3. 《同行》為強制處理。
- 15-12-4. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《同行》，會重複觸發。只要對戰的對方數碼寶貝在戰鬥區，即會依觸發的次數發揮。
- 15-13. 《數碼爆裂》
- 15-13-1. 《數碼爆裂》，是「藉由從此數碼寶貝的進化元中廢除此效果指定的張數，即會發揮此效果指定的效果」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《數碼爆裂 1》。
- 15-13-2. 《數碼爆裂》是處理條件。（詳情參閱 14-6「處理條件」）
- 15-14. 《速攻》
- 15-14-1. 《速攻》，是「持有此效果的數碼寶貝，即使在登場的回合也可以進行攻擊」的關鍵字效果。
- 15-14-2. 《速攻》是常駐型效果。（詳情參閱 14-8-2「常駐型效果」）
- 15-15. 《進擊》
- 15-15-1. 《進擊》，是「在發揮此效果的當下，若記憶體在對方的 1 以上，可以使用該數碼寶貝攻擊」的關鍵字效果。
- 15-15-2. 《進擊》是執行處理的效果。
- 15-15-3. 《進擊》是任意的。
- 15-15-4. 因《進擊》而聲明攻擊之後，即使記憶體移動至 0 以上，攻擊仍會繼續進行。
- 15-15-5. 在發揮《進擊》的當下，若記憶體移動 0 至以上，則無法進行《進擊》導致的攻擊。
- 15-16. 《延遲》
- 15-16-1. 《延遲》，是「在持有此效果的卡片放置在戰鬥區時，藉由廢除該卡片，即會發揮此效果指定的效果」的關鍵字效果。
- 15-16-2. 《延遲》是處理條件。（詳情參閱 14-6「處理條件」）
- 15-16-3. 在持有《延遲》效果的卡片放置在戰鬥區的回合，無法發揮該效果。
- 15-17. 《誘餌》
- 15-17-1. 《誘餌》，是「此效果指定的我方其他數碼寶貝，因為對方的效果即將消滅時，藉由消滅此數碼寶貝，該效果指定的我方 1 隻數碼寶貝即不會消滅」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《誘餌《黑》》。
- 15-17-2. 《誘餌》是由「此效果指定的我方其他數碼寶貝，因為對方的效果即將消滅時」觸發的即時型效果。（詳情參閱 14-

8-5「即時型效果」)

15-17-3. 《誘餌》的「消滅此數碼寶貝」是任意處理條件。若有執行該條件的內容時，則「該效果指定的我方 1 隻數碼寶貝不會消滅」為強制處理。

15-17-4. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《誘餌》時，只要達成觸發條件會重複觸發。

#### 15-18. 《解除裝甲》

15-18-1. 《解除裝甲》，是「持有此效果的數碼寶貝即將消滅時，藉由廢除 1 張疊放在此數碼寶貝上面的卡片，即不會消滅」的關鍵字效果。

15-18-2. 《解除裝甲》是由「持有此效果的數碼寶貝即將消滅時」觸發的即時型效果。(詳情參閱 14-8-5「即時型效果」)

15-18-3. 《解除裝甲》的「廢除 1 張疊放在此數碼寶貝上面的卡片」是任意處理條件。若有執行該條件的內容時，則「不會消滅」為強制處理。

15-18-4. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《解除裝甲》時，會重複觸發。

15-18-5. 沒有疊放卡片的數碼寶貝無法發揮《解除裝甲》。

#### 15-19. 《儲存》

15-19-1. 《儲存》，是「可以將這張卡片放置在我方 1 隻馴獸師下面」的關鍵字效果。

15-19-2. 《儲存》是執行處理的效果。

15-19-3. 《儲存》為任意處理。

15-19-4. 處理《儲存》時，若馴獸師下面有疊放卡片時，則疊放在最下面。

#### 15-20. 《儲存資料》

15-20-1. 《儲存資料》，是「持有此效果的數碼寶貝即將消滅時，從該數碼寶貝的進化元中，可以依此效果指定的張數選擇記載在該數碼寶貝數碼合體條件中的卡片，放置在我方 1 隻馴獸師下面」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《儲存資料 1》。

15-20-2. 《儲存資料》是由「持有此效果的數碼寶貝即將消滅時」觸發的即時型效果。(詳情參閱 14-8-5「即時型效果」)

15-20-3. 《儲存資料》是任意效果。但是，若處理《儲存資料》時，必須盡可能將此效果指定的張數放置在我方馴獸師下面。

15-20-4. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《儲存資料》時，會重複觸發。

15-20-5. 若在一次的《儲存資料》中將數張卡片放置在 1 隻馴獸師下面時，雖然是同時放置這些卡片，但是步驟上是逐張放置在馴獸師下面。此外，該疊放順序由處理《儲存資料》的玩家選擇。

15-20-6. 《儲存資料》，只要有數碼合體條件中指定的卡片，即可將數張相同的卡片放置在馴獸師下面。(例：在數碼合體條

件為「咆哮獸」×「弩機獸」×「多路路獸」的數碼寶貝的《儲存資料 2》中，可將該數碼寶貝的進化元中 2 張「咆哮獸」放置在馴獸師下面)

15-20-7. 處理《儲存資料》時，若馴獸師下面有疊放卡片時，則疊放在最下面。

#### 15-21. 《回避》

15-21-1. 《回避》，是「持有此效果的數碼寶貝即將消滅時，藉由使此數碼寶貝休息，即不會消滅」的關鍵字效果。

15-21-2. 《回避》是由「持有此效果的數碼寶貝即將消滅時」觸發的即時型效果。(詳情參閱 14-8-5「即時型效果」)

15-21-3. 《回避》的「使此數碼寶貝休息」是任意處理條件。若有執行該條件的內容時，則「不會消滅」為強制處理。

15-21-4. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《回避》時，會重複觸發。

#### 15-22. 《突進》

15-22-1. 《突進》，是「持有此效果的數碼寶貝攻擊時，可以將攻擊對象變更成對方 1 隻 DP 值最高活動狀態的數碼寶貝」的關鍵字效果。

15-22-2. 《突進》是由「持有此效果的數碼寶貝攻擊時」觸發的觸發型效果。(詳情參閱 14-8-3「觸發型效果」)

15-22-3. 《突進》為任意處理。

15-22-4. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《突進》時，會重複觸發。

15-22-5. 發揮《突進》時，若場上有數隻對方 DP 值最高活動狀態的數碼寶貝時，由發揮效果的玩家從中選擇並變更攻擊對象。

#### 15-23. 《聯手》

15-23-1. 《聯手》，是「持有此效果的數碼寶貝攻擊時，藉由使我方 1 隻其他的數碼寶貝休息，即在該攻擊結束前，以此效果休息的數碼寶貝「在休息當下的 DP 值」會加在攻擊中的數碼寶貝上，並獲得《S 攻擊+1》的關鍵字效果。

15-23-2. 《聯手》是由「持有此效果的數碼寶貝攻擊時」觸發的觸發型效果。(詳情參閱 14-8-3「觸發型效果」)

15-23-3. 《聯手》的「使我方 1 隻其他的數碼寶貝休息」是任意處理條件。若有執行該條件的內容時，則「在該攻擊結束前，以此效果休息的數碼寶貝「在休息當下的 DP 值」會加在攻擊中的數碼寶貝上，並獲得《S 攻擊+1》」為強制處理。

15-23-4. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《聯手》時，會重複觸發。在一次的攻擊中有可能發揮數次《聯手》。

15-23-5. 以《聯手》增加的 DP 值，是休息的數碼寶貝在休息當下的 DP 值。即使隨後以《聯手》效果休息的我方數碼寶貝的 DP 值有增減，已增加的數值也不會變。

15-23-6. 以《聯手》休息的我方數碼寶貝，即使在該攻擊中離開戰

鬥區，以《聯手》增加的 DP 值和獲得的《S 攻擊+1》仍保持不變。

#### 15-24. 《壁壘》

15-24-1. 《壁壘》，是「持有此效果的數碼寶貝在對戰中即將消滅時，藉由廢除 1 張自己安全區上面的卡片，即不會消滅」的關鍵字效果。

15-24-2. 《壁壘》是由「持有此效果的數碼寶貝在對戰中即將消滅時」觸發的即時型效果。（詳情參閱 14-8-5「即時型效果」）

15-24-3. 《壁壘》的「廢除 1 張自己安全區上面的卡片」是任意處理條件。若有執行該條件的內容時，則「不會消滅」為強制處理。

15-24-4. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《壁壘》時，會重複觸發。可以發揮《壁壘》並廢除安全區卡片至觸發的數量。

#### 15-25. 《BLAST 進化》

15-25-1. 《BLAST 進化》，是「我方數碼寶貝不需耗費消耗值即可進化成手牌中持有此效果的數碼寶貝卡」的關鍵字效果。

15-25-2. 《BLAST 進化》是執行處理的效果。

15-25-3. 《BLAST 進化》為任意處理。

15-25-4. 《BLAST 進化》是進化戰鬥區中選擇的數碼寶貝的效果。

#### 15-26. 《不屈》

15-26-1. 《不屈》，是「持有進化元、持有此效果的數碼寶貝消滅時，此數碼寶貝不需耗費消耗值即可登場」的關鍵字效果。

15-26-2. 《不屈》是由「持有進化元、持有此效果的數碼寶貝消滅時」觸發的觸發型效果。（詳情參閱 14-8-3「觸發型效果」）

15-26-3. 《不屈》為強制處理。

15-26-4. 《不屈》在未持有進化元時不會觸發。

15-26-5. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《不屈》時，會重複觸發。

#### 15-27. 《意識連結》

15-27-1. 《意識連結》，是「將持有此效果的馴獸師，放置在進化元中沒有馴獸師卡的數碼寶貝的進化元下面」的關鍵字效果。

15-27-2. 《意識連結》是執行處理的效果。

15-27-3. 《意識連結》為強制處理。但是，若發揮時間點為【主要】時，則可以在任意時間點發揮並處理。

#### 15-28. 《分裂》

15-28-1. 《分裂》，是「持有此效果且進化元中各有 1 張指定卡片的數碼寶貝，因為我方效果和對戰以外的原因即將離開戰鬥區時，該數碼寶貝的進化元中各 1 張指定的卡片不需耗費消耗值即可登場」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《分裂》（藍 Lv.4 & 綠 Lv.4）。

15-28-2. 《分裂》是由「持有此效果且進化元中各有 1 張指定卡片

的數碼寶貝，因為我方效果和對戰以外的原因即將離開戰鬥區時」觸發的即時型效果。（詳情參閱 14-8-5「即時型效果」）

15-28-3. 《分裂》為任意處理。

15-28-4. 若 1 隻數碼寶貝持有數個《分裂》時，只要達成觸發條件，會重複觸發。

15-28-5. 指定的卡片，是指記載在《分裂》標記中《》達成條件的卡片。

15-28-6. 進化元中指定的卡片張數在指定的數量以上時也會觸發《分裂》。

15-28-7. 進化元中指定的卡片張數未達指定的數量時則不會觸發《分裂》。

15-28-8. 若發揮《分裂》時，進化元中各 1 張指定的卡片不需耗費消耗值即可登場。不得僅有部分的指定卡片登場。

#### 15-29. 《衝突》

15-29-1. 《衝突》，是「在持有此效果的數碼寶貝進行攻擊時，對方全體數碼寶貝獲得《格擋》，使對方玩家在格擋時間盡可能格擋」的關鍵字效果。

15-29-2. 《衝突》是常駐型效果。（詳情參閱 14-8-2「常駐型效果」）

15-29-3. 自持有此關鍵字效果的數碼寶貝的攻擊聲明開始，至攻擊結束為止的期間皆可發揮《衝突》。

15-29-4. 《衝突》的「對方全體數碼寶貝獲得《格擋》」是影響數碼寶貝的處理。「對方盡可能格擋」是影響對方玩家的處理。

#### 15-30. 《BLAST 合體進化》

15-30-1. 《BLAST 合體進化》，是「以此效果指定的我方數碼寶貝和手牌中的卡片，耗費消耗值即可合體進化成手牌中持有此關鍵字效果的數碼寶貝卡」的關鍵字效果。在卡片上會記載如《BLAST 合體進化》（「杜蘭達獸」+「布利維路德獸」）。

15-30-2. 《BLAST 合體進化》是執行處理的效果。

15-30-3. 《BLAST 合體進化》為任意處理。

15-30-4. 《BLAST 合體進化》是進行合體進化的效果。（詳情參閱 8-2「合體進化」）

15-30-5. 《BLAST 合體進化》不得無視數碼寶貝卡的合體進化條件。

15-30-6. 以《BLAST 合體進化》合體進化時，在選擇我方達成合體進化條件的數碼寶貝的同時，公開手牌中作為進化元的卡片。

#### 15-31. 《替身》

15-31-1. 《替身》，是「持有此效果的數碼寶貝因我方效果以外的原因即將消滅時，藉由消滅我方 1 隻其他數碼寶貝，即不

會消滅」的關鍵字效果。

15-31-2. 《替身》是由「持有此效果的數碼寶貝因我方效果以外的原因即將消滅時」觸發的即時型效果。(詳情參閱 14-8-5 「即時型效果」)

15-31-3. 《替身》的「消滅我方 1 隻其他數碼寶貝」是任意處理條件。若有執行該條件的內容時，則「不會消滅」為強制處理。

#### 15-32. 《渦旋》

15-32-1. 《渦旋》，是「我方回合結束時，可以使用此數碼寶貝攻擊對方的數碼寶貝。使用此效果，在登場的回合也可以進行攻擊」的關鍵字效果。

15-32-2. 《渦旋》是由「我方回合結束時」觸發的觸發型效果。(詳情參閱 14-8-3 「觸發型效果」)

15-32-3. 《渦旋》為任意處理。

#### 15-33. 《超頻》

15-33-1. 《超頻》，是「我方回合結束時，藉由消滅我方的指示物或此效果指定的我方 1 隻其他數碼寶貝，此數碼寶貝不需轉為休息即可攻擊玩家」的關鍵字效果。

15-33-2. 《超頻》是由「我方回合結束時」觸發的觸發型效果。(詳情參閱 14-8-3 「觸發型效果」)

15-33-3. 《超頻》的「消滅我方的指示物或此效果指定的我方 1 隻其他數碼寶貝」是任意處理條件。若有執行該條件的內容時，則「此數碼寶貝不需轉為休息即可攻擊玩家」為強制處理。

## 16. 規則檢查

### 16-1. 規則處理

16-1-1. 「規則處理」，是指在發生特定狀況時，針對該狀況依規則進行處理。

### 16-2. 規則檢查

16-2-1. 規則檢查，是進行特定規則處理的時間點。

16-2-2. 在規則檢查時間點會進行下列兩項特定的規則處理。

16-2-2-1. 在這個時間點消滅戰鬥區 DP 值為 0 的數碼寶貝。

16-2-2-2. 在這個時間點廢除戰鬥區未持有 DP 值的數碼寶貝。

16-2-3. 若在規則檢查時間點同時發生數個要進行的規則處理時，將會全部同時一起處理。(例：若在「【登場時】【進化時】」在回合結束前，對方全體數碼寶貝的 DP 值-5000。」中有數隻數碼寶貝的 DP 值降至 0 時，這些數碼寶貝會同時消滅)

16-2-4. 若在規則檢查時間點沒有進行特定的規則處理時，則在遊戲狀況發生變化之前不會再進行更多的規則處理。

16-2-5. 除了下列狀況之外，隨時都會進行規則檢查。

16-2-5-1. 正在進行規則的處理不會進行規則檢查。(例：持有【登場時】效果的數碼寶貝因為主要階段的動作「手牌中的數碼寶貝卡登場」而登場，雖然在完成登場的同時會觸發【登場時】效果，但是會在發揮前先進行規則檢查)

16-2-5-2. 正在進行效果的處理不會進行規則檢查。(例：若是「【登場時】【進化時】」在下一個對方回合結束前，對方 1 隻數碼寶貝 DP 值-3000，並造成《安全區攻擊-1》。」時，因為 DP 值-3000 而 DP 值降至 0 的數碼寶貝，會在造成《S 攻擊-1》之後消滅)

## 17. 其他

### 17-1. 保留處理

17-1-1. 「保留處理」，是指依規則或效果而保留處理。保留的處理會在該規則或效果決定的時間點處理。(例：「【攻擊時】記憶體+3. 此回合結束時，記憶體-3。」的「此回合結束時，記憶體-3」是在回合結束時處理的保留處理)

17-1-2. 若同時處理保留處理和其他的處理時，則按照和同時觸發相同的步驟處理。(詳情參閱 14-2-3 「同時觸發」)

### 17-2. 永久循環

17-2-1. 「永久循環」，是指進行規則或效果的處理而導致一連串的處理會永久持續的狀態、或是一連串的處理必須永久持續的狀態。

17-2-2. 發生永久循環時，若玩家雙方都沒有停止永久循環的方法，該場遊戲的玩家皆為戰敗。

17-2-3. 發生永久循環時，若任一位玩家有停止永久循環的方法，則依下列步驟進行。在下列處理之後，不得再次處理相同的永久循環。

17-2-3-1. 回合玩家，聲明將重複進行該處理的次數。若回合玩家沒有停止永久循環的方法時，則不進行任何動作並繼續下一個步驟。

17-2-3-2. 非回合玩家，聲明將重複進行該處理的次數。若回合玩家沒有停止永久循環的方法時，則不進行任何動作並繼續下一個步驟。

17-2-3-3. 重複處理的次數將依玩家聲明的次數執行，並以該玩家可以停止的方法停止處理。

## 更新紀錄

(2023/10/31) Ver.1.0

新建文件

(2023/12/15) Ver.1.1

刪除原 2-3-3。  
原 2-6-3.~2-6-4. 合併至 4-12.。  
原 4-2-3. 合併至 4-4-1。  
更新 4-3-3.~4-3-4.。  
更新、刪除 4-4-1.~4-4-6.。  
更新 4-12-2-1.~4-12-2-2.。  
更新 4-12-2-2-1.~4-12-2-2-3.。  
刪除旧 4-12-2-3.。  
原 8-1-2-5. 合併至 4-3-3.~4-3-4.。  
更新 11.。  
原 11-1-2. 合併至 11-3-2.。  
原 11-2-1-1. 合併至 1-2-1-1-1.。  
更新、刪除 11-3-1.~11-3-3.。  
更新、刪除 12-4-2.~12-4-3.。  
原 12-4-6. 合併至 12-4-2.。  
刪除旧 12-9-2.。  
更新 12-12-1.~12-12-6.。  
刪除原 12-12-7.~12-12-9.。  
刪除原 12-14-2.。  
刪除原 12-16-2.~12-17-2.。  
刪除原 12-20-2.。  
更新 12-24-1.~12-24-2.。  
更新 12-24-4.。  
更新 12-25-3.。  
更新 12-29.。  
更新 12-29-1.~12-29-8.。  
更新 12-30.。  
更新 12-30-1.~12-30-3.。  
更新 12-30-4.。  
更新 14-4-2.。

(2023/02/16) Ver.1.1

更新 4-25.  
更新 4-25-1.~4-25-6.。  
更新 8-2.。  
更新 8-2-1.~8-2-10.。  
更新 8-2-10-1.~8-2-10-3.。  
更新 12-31.。  
更新 12-31-1.~12-31-6.。  
更新 12-32.。

更新 12-32-1.~12-32-3.。

(2024/04/05) Ver.2.0

已進行整體修訂。  
「1.遊戲概要」 整體修訂・統整。  
「2.卡片資訊」 整體修訂・統整。  
「3.遊戲場域」 整體修訂・統整。  
「4.遊戲基礎用語」 整體修訂・統整。  
「5.遊戲的準備」 整體修訂・統整。  
「6.遊戲的進行」 整體修訂・統整。  
「7.登場」 整體修訂・統整。  
「8.進化」 整體修訂・統整。  
「9.使用」 整體修訂・統整。  
「10.攻擊」 整體修訂・統整。  
「11.格擋」 整體修訂・統整。  
「12.確認」 整體修訂・統整。  
「13.對戰」 整體修訂・統整。  
「14.效果的規則」 整體修訂・統整。  
「15.關鍵字效果」 整體修訂・統整。  
「16.規則檢查」 整體修訂・統整。  
「17.其他」 整體修訂・統整。