

Digimon Card Game Glossary 1

■ 卡片的種類

數碼寶貝卡	數碼寶貝的卡片。
數碼蛋卡	幼年期數碼寶貝的卡片。背面和其他卡片不一樣，只能在數碼蛋卡組區使用。
行動卡	主要是從手牌中使用發揮效果，是屬於用過即丟類型的卡片。
馴獸師卡	馴獸師的卡片。雖然無法攻擊，但是會對我方或對方的數碼寶貝產生效果。不會成為對方數碼寶貝的攻擊對象。
數碼寶貝	數碼寶貝卡和數碼蛋卡在戰鬥區或育成區場上的狀態。
馴獸師	馴獸師卡在戰鬥區場上的狀態。

■ 遊戲場地名稱

戰鬥區	放置數碼寶貝和馴獸師的位置。 在此區的數碼寶貝可以攻擊對方、或格擋對方的攻擊。 戰鬥區內只有 Lv.3 以上的數碼寶貝可在場上，Lv.2 以下的數碼寶貝因任何效果而上場時，將立即成為廢棄卡片。
育成區	放置由數碼蛋卡組孵化的數碼寶貝的位置。在此區的數碼寶貝不會發揮任何效果，也不會受到其他卡片的效果影響，不會是效果的參考對象。 在育成區，可以只放置 1 隻數碼寶貝，也可以將進化到 Lv.3 以上的數碼寶貝移動到戰鬥區。 戰鬥區的數碼寶貝無法回到育成區。
卡組區	放置以共 50 張卡片組成的卡組的位置。
數碼蛋卡組區	放置以 0~5 張卡片組成的數碼蛋卡組的位置。
廢卡區	放置廢棄卡片的位置。廢棄卡片以正面朝上方式放置。
記憶體量表（記憶體）	耗費消耗值時使用的量表。 每耗費 1 點消耗值時，將計數器往右移 1 格。 當計數器移到對方的 1 以上時，將尚未解決的效果和行動全部解決完成後結束回合，換成對方的回合。 另外，在記憶體一度移動到對方的 1 以上後，因為解決的效果發揮而使記憶體的位置回到我方的 0 以上的話，不會交換回合。
安全區	守護玩家的防禦牆。 在安全區 0 張卡片時，被對方的數碼寶貝攻擊玩家，或遭到確認安全區的話，即輸掉遊戲。

Digimon Card Game Glossary 2

■時間點	
【登場時】	數碼寶貝直接登場於戰鬥區的時間點。 進化和移動育成區的數碼寶貝時不視為【登場時】。
【進化時】	在場上的數碼寶貝進化的時間點。 即使在育成區進化，也不會發揮進化時的效果。 【進化時】的效果會在作為進化獎勵的抽 1 張卡片之後發揮。
【攻擊時】	持有效果的數碼寶貝在自身聲明攻擊時觸發的時間點。會同時觸發「我方的數碼寶貝攻擊時」的效果。
【攻擊結束時】	以持有此時間點效果的數碼寶貝進行攻擊，並在發揮所有觸發的效果後，結束攻擊的時間點。 攻擊時，在對戰中戰敗而使持有此效果的數碼寶貝離場時，將不會觸發這個時間點的效果。
對戰結束時	數碼寶貝之間，或是數碼寶貝和安全區數碼寶貝透過對戰比較 DP 值決定勝負之後的時間點。
回應	我方的數碼寶貝進行攻擊，將【攻擊時】「我方的數碼寶貝攻擊時」效果以及其所觸發的效果全部發揮結束後的時間點。 觸發對方的「對方的數碼寶貝攻擊時」的效果。
【消滅時】	數碼寶貝消滅，並被放置在廢卡區的時間點。在對戰中戰敗，或受到「消滅數碼寶貝」卡片的效果影響，或 DP 值降至 0 而消滅時發揮。
【我方回合】	從我方回合開始時至回合結束時的期間。
【對方回合】	從對方回合開始時至回合結束時的期間。
【雙方回合】	我方回合和對方回合，從雙方回合開始時至回合結束時的期間。
【我方回合開始時】	在我方回合開始時觸發的時間點。 比活動階段先行發揮效果。
【我方回合結束時】	在我方回合結束時觸發的時間點。在效果發揮結束之前，不會交換回合。
【安全區】	安全區遭到確認而被翻開卡片的時間點。 從安全區被翻開的卡片持有此時間點的效果時，不需耗費消耗值即可發揮效果。 另外如果是行動卡，則可無視顏色條件發揮效果。
【主要】	在我方的主要階段可以發揮效果的時間點。 從手牌中使用的行動卡效果，或在主要階段中可以隨意發揮的數碼寶貝和馴獸師效果都屬適用的效果範圍。
■卡片狀態	
休息	為了使用攻擊、格擋和主要的效果，將數碼寶貝和馴獸師的卡片轉為橫置。
休息狀態	使用攻擊、格擋和主要的效果後，數碼寶貝和馴獸師的卡片轉為橫置的狀態。可以選擇對方休息狀態的數碼寶貝，作為攻擊的對象。
活動	為了使休息狀態的數碼寶貝和馴獸師可以再次行動，將卡片轉回正置。
活動狀態	尚未進行攻擊等行動的數碼寶貝和馴獸師卡片正置的狀態。
進化元	疊放在進化的數碼寶貝下面的卡片。如果有持有進化元效果的卡片，將可以發揮該進化元效果。
消滅	數碼寶貝在對戰中戰敗、或受到消滅效果的影響、或是 DP 值降至 0 等等因素，卡片被放置在廢卡區的狀態。
安全區數碼寶貝	因確認安全區而從安全區被翻開的數碼寶貝卡。

<p>安全區數碼寶貝和一般的數碼寶貝不同，無法對數碼寶貝發揮有效的效果，而安全區數碼寶貝自身所持有的效果也不會發揮安全區效果以外的效果。</p>
--

Digimon Card Game Glossary 3

■階段相關

活動階段	在回合最初進行的階段。將該回合玩家的數碼寶貝、馴獸師全數置為活動狀態。
抽卡階段	從卡組抽 1 張卡片加入手牌的階段。只有先攻方的第 1 回合在此階段不抽卡片。 在這個階段卡組的卡片用盡而無法抽卡時，即輸掉遊戲。
育成階段	操作育成區的階段。如果育成區沒有數碼寶貝，可以從數碼蛋卡組翻開 1 張卡片放置在育成區（孵化）。 育成區的數碼寶貝在 Lv.3 以上時，可以移動到戰鬥區。 無論是不能或是不想做任何動作的話，可以不做任何動作前進到下一個階段。
主要階段	可以進行數碼寶貝登場、進化、攻擊、馴獸師登場、使用行動卡的階段。
回合	指輪到玩家進行遊戲。從成立 4 個階段開始，直到記憶體量表移動到對方的 1 以上時結束。

■卡片概要・共同

卡片名稱	卡片的名稱。
顏色	各種卡片所屬的顏色。
稀有度	卡片的稀有度。
效果	數碼寶貝、馴獸師和行動卡所持有的效果。和進化元效果有所區別。
安全區效果	因確認安全區而從安全區被翻開的數碼寶貝卡發揮的效果。
每回合 1 次	表示每 1 回合只能發揮 1 次的效果。例如，即使在同一回合中數次滿足發揮該效果的條件，也只能發揮該效果 1 次。 可以分別發揮不同內容的 [每回合 1 次] 效果。 另外，可以個別發揮其他數碼寶貝和卡片所持有的相同內容的 [每回合 1 次] 效果。
每回合 2 次	表示每 1 回合最多能發揮 2 次的效果。例如，即使在同一回合中數次滿足發揮該效果的條件，最多也只能發揮該效果 2 次。 可以分別發揮不同內容的 [每回合 2 次] 效果。 另外，可以個別發揮其他數碼寶貝和卡片所持有的相同內容的 [每回合 2 次] 效果。

Digimon Card Game Glossary 4

■卡片概要・數碼寶貝卡

登場消耗值	為了使數碼寶貝直接登場於戰鬥區所需的消耗值。
進化消耗值	使數碼寶貝進化時所需的消耗值。
DP 值 (Digimon Power)	數碼寶貝的攻擊力。對戰時比較 DP 值，較低的一方即戰敗而消滅。
進化條件	為了進化成該數碼寶貝而寫在數碼寶貝卡上的必要條件。有「顏色」「Lv.」「進化消耗值」三個項目組成。
進化元效果	該數碼寶貝成為進化元時發揮的效果。作為一般的數碼寶貝在戰鬥區時不會發揮。
Lv. (等級)	表示數碼寶貝進化程度的數值。 大部分的情況下，可以透過進化成為高一階 Lv.的數碼寶貝。
類型	數碼寶貝的特徵之一。
屬性	數碼寶貝的特徵之一。主要有疫苗種、數據種、病毒種。
成長期	表示數碼寶貝的進化程度。相當於 Lv.3 的數碼寶貝。
成熟期	表示數碼寶貝的進化程度。相當於 Lv.4 的數碼寶貝。
完全體	表示數碼寶貝的進化程度。相當於 Lv.5 的數碼寶貝。
究極體	表示數碼寶貝的進化程度。相當於 Lv.6 以上的數碼寶貝。
合體	為了合體進化成該數碼寶貝，記載在數碼寶貝卡上的條件。
特殊進化	為了進化成該數碼寶貝，記載在數碼寶貝卡上的必要條件中，有與一般進化條件不同的特殊條件。

■卡片概要・數碼蛋卡

進化元效果	該數碼寶貝成為進化元時發揮的效果。
Lv. (等級)	表示數碼寶貝進化程度的數值。 大部分的情況下，可以透過進化成為高一階 Lv.的數碼寶貝。
類型	數碼寶貝的特徵之一。
屬性	數碼寶貝的特徵之一。主要有疫苗種、數據種、病毒種。
幼年期	表示數碼寶貝的進化程度。相當於 Lv.2 的數碼寶貝。

■卡片概要・馴獸師卡

登場消耗值	為了使馴獸師在戰鬥區登場所需的消耗值。
-------	---------------------

■卡片概要・行動卡

使用消耗值	為了使用手牌中的行動卡所需的消耗值。 因確認安全區而從安全區被翻開時，則不需耗費消耗值。
-------	---

■動作

攻擊	我方的數碼寶貝，對對方玩家或是對方休息狀態的數碼寶貝進行攻擊。
格擋	是指發揮《格擋》效果，使對方數碼寶貝的攻擊對象變更為發揮《格擋》的數碼寶貝。
對戰	是指因為進行攻擊，數碼寶貝之間，或是數碼寶貝和安全區數碼寶貝比較 DP 值決定勝負。
登場	數碼寶貝或是馴獸師耗費消耗值，直接放置在戰鬥區。
孵化	在育成階段，從數碼蛋卡組中取 1 張卡片在育成區翻開。

進化	使數碼寶貝進化。 耗費進化消耗值，從手牌中取數碼寶貝卡，重疊放置在滿足進化條件的數碼寶貝上面。 進化時，從卡組抽 1 張卡片作為進化獎勵。
廢除	卡片成為廢棄卡片，並放置在廢卡區。
放棄出牌 (PASS)	在主要階段，主動將回合讓給對方的動作。 放棄出牌時，無論記憶體原先在哪個位置，都將移動到對方的 3 的位置。
確認	攻擊玩家，並翻開安全區的卡片。
移動	將數碼寶貝移動到別的區域。主要是指將 Lv.3 以上的數碼寶貝從育成區移動到戰鬥區。
合體進化	指的是將數碼寶貝進行合體進化。將滿足「合體」指定條件的數碼寶貝置為活動狀態，按照進化元順序全部疊在一起，再從手牌中將要合體進化的卡片放置在上面，並耗費進化消耗值。合體進化也因進化獎勵而可以抽 1 張卡片。
■其他	
顏色條件	使用行動卡時的規則是，在戰鬥區或育成區場上我方必須有 1 隻以上的數碼寶貝、或是馴獸師和該行動卡的顏色相同。

Digimon Card Game Glossary 5

■關鍵字效果

《格擋》	<p>對方的數碼寶貝攻擊時，此數碼寶貝若處於活動狀態可使其休息，將攻擊對象變為此數碼寶貝</p> <p>對於對方數碼寶貝的攻擊可發揮的效果。 將攻擊的對象變更為使用《格擋》的數碼寶貝，代替原本的攻擊對象和攻擊的數碼寶貝進行對戰。</p>
《安全區攻擊+x》	<p>此數碼寶貝進行確認安全區的張數+x</p> <p>攻擊對方玩家時，確認安全區卡片張數增加 x 張的效果。 以此效果確認 2 張以上的安全區卡片時，不是同時翻開卡片，而是逐一解決。 進行攻擊的數碼寶貝在確認過程中消滅、或返回手牌的話，則攻擊到此結束。</p>
《安全區攻擊-x》	<p>此數碼寶貝進行確認安全區的張數-x</p> <p>攻擊對方玩家時，確認安全區卡片張數減少 x 張的效果。 以此效果可以確認的安全區卡片減至 0 張時（不會少於 0 張），就不能再確認對方安全區翻開卡片，而且即使在對方安全區卡片 0 張時攻擊玩家，也無法贏得勝利。</p>
《復活+x 《卡組》》	<p>從我方卡組最上面取 x 張卡片放在安全區上</p> <p>不看卡片的內容，從卡組最上面取 x 張卡片放在安全區上的效果。以此效果可以恢復我方安全區的卡片張數。 安全區的卡片張數沒有上限。</p>
《貫通》	<p>此數碼寶貝進行攻擊的對戰階段只消滅對方數碼寶貝時，此數碼寶貝將進行確認安全區</p> <p>在攻擊時，和對方的數碼寶貝對戰，並只有對方的數碼寶貝消滅的話，可以接著確認對方安全區的效果。 即使被格擋也仍然有效。但是，和安全區數碼寶貝對戰不會發揮此效果。 因《貫通》而確認安全區的效果，會在解決所有因對戰而產生的效果之後才進行。</p>
《x 抽》	<p>從我方的卡組中抽取 x 張卡片</p> <p>從卡組抽取 x 張卡片加入手牌的效果。 手牌的卡片張數沒有上限。</p>
《干擾》	<p>此數碼寶貝與安全區數碼寶貝對戰不會消滅</p> <p>持有此效果的數碼寶貝，即使和對方的安全區數碼寶貝對戰戰敗也不會消滅。再追加《安全區攻擊+》的效果可以確認安全區的話，可以持續進行確認。</p>
《吸收進化-x》	<p>將我方的數碼寶貝進化為手牌中這張卡片時，使我方 1 隻數碼寶貝休息，並耗費進化消耗值-x</p> <p>進化成手牌中持有此效果的數碼寶貝時，使我方 1 隻數碼寶貝休息，可以減少耗費效果指定數值的進化消耗值的效果。 但是，進化消耗值不會少於 0。</p>

《再起動》	<p>在對方的活動階段，此數碼寶貝置為活動狀態</p> <p>持有此效果的數碼寶貝，不只在我方回合的活動階段，在對方回合的活動階段也處於活動狀態。</p>
《退化 x》	<p>從最上面開始廢除對方至多 x 張疊在數碼寶貝上的卡片。若進化元消失，或成為 Lv.3 的數碼寶貝就無法繼續廢除</p> <p>將成為此效果對象的對方數碼寶貝卡片，從最上面開始廢除效果指定的張數。而此效果對象的數碼寶貝則會降低 Lv.。但是，此效果無法消滅或移除數碼寶貝。成為沒有進化元狀態的數碼寶貝，或降至 Lv.3 的數碼寶貝，就無法再繼續以《退化》廢除卡片。</p>
《同行》	<p>在對戰中只有此數碼寶貝消滅時，也消滅對方與其戰鬥的數碼寶貝</p> <p>持有此效果的數碼寶貝，在和對方的數碼寶貝對戰而戰敗消滅時，無關 DP 值，都會消滅對方對戰的數碼寶貝。</p>
《數碼爆裂 x》	<p>選擇並廢除 x 張此數碼寶貝的進化元卡，發揮以下的效果</p> <p>持有此效果的數碼寶貝，在指定的時間點和指定的張數下，廢除該數碼寶貝持有的進化元卡，將發揮《數碼爆裂》的效果。</p>
《速攻》	<p>此數碼寶貝在登場回合即可攻擊</p> <p>持有此效果的數碼寶貝，可無視「登場的回合無法攻擊」的規則，在登場的回合進行攻擊。</p>
《進擊》	<p>記憶體在對方的 1 以上時，此數碼寶貝可進行攻擊</p> <p>進化為持有此效果的數碼寶貝時，即使因耗費進化消耗值而使記憶體移到對方的 1 以上，在交換回合之前仍可以使該數碼寶貝進行攻擊。但是，在休息狀態下、持有或受到對方「無法攻擊」的效果影響等無法進行一般攻擊的狀態，即使使用《進擊》也無法攻擊。</p>
《延遲》	<p>廢除戰鬥區的此張卡片，發揮以下的效果。此效果在放置的回合無法發揮</p> <p>以任何效果將持有此效果的行動卡放置在戰鬥區後，在指定的時間點廢除該卡片，並發揮各卡片的《延遲》效果。 發揮《延遲》時，不需要行動卡的使用消耗值，而且無關顏色條件也可發揮。</p>
《誘餌《X》》	<p>我方其他 x 色數碼寶貝將因對方的效果而消滅時，消滅此數碼寶貝，使其中 1 隻 x 色數碼寶貝不會被消滅</p> <p>和「x」色條件一致的我方數碼寶貝，在因對方的「消滅」效果而即將消滅時，使持有此效果的數碼寶貝代替消滅，而該數碼寶貝則不會因此消滅的效果。當有數隻數碼寶貝同時消滅時，只有其中 1 隻符合條件的數碼寶貝不會消滅。 持有此效果的數碼寶貝自身消滅時，則無法發揮此效果。</p>
解除裝甲	<p>此數碼寶貝將消滅時，從上面廢除 1 張疊放在此數碼寶貝的卡片，即不會消滅。</p> <p>持有此效果的我方數碼寶貝將消滅時，從持有此效果的數碼寶貝上面廢除 1 張卡片，就不會消滅的效果。因此，受到此效果影響的數碼寶貝，會是在進化元最上面的數碼寶貝。此效果在數碼寶貝沒有進化元的狀態</p>

	下無法發揮。另外，在發揮《解除裝甲》前就已經遭受到的效果，仍會延續（除了因廢除卡片而失去的效果以外）。
--	---