

数码宝贝卡牌对战 综合规则 1.2（2024-02-16）

DIGIMON CARD GAME 综合规则

Ver.1.2

最终更新日：2024/02/16

综合规则正文

1. 游戏概要
2. 卡牌情报
3. 游戏区域
4. 基本用语
5. 游戏准备
6. 游戏进行
7. 登场
8. 进化
9. 攻击和战斗
10. 效果相关规则
11. 规则处理
12. 关键词效果
13. 其他
14. 关于描述的规则

更新记录

1. 游戏概要

1-1. 游戏人数

1-1-1. 本游戏原则上是由 2 名玩家进行对战的游戏。目前的综合规则无法对应以其它人数进行的游戏。

1-2. 游戏胜负

1-2-1. 在任一玩家满足胜利条件的时点，游戏结束。满足胜利条件的玩家在该游戏中获得胜利。

1-2-1-1. 胜利条件有以下 2 个。

1-2-1-1-1. 在我方可以判定 1 张或更多安防的数码宝贝攻击对方玩家成立的时点，对方的安防卡牌为 0 张。（详细参照 9-3-6）

1-2-1-1-2. 在对方的抽卡阶段中，由于对方的卡组张数为 0，对方无法抽卡。

1-2-2. 在从游戏开始到结束为止的任意时点，所有玩家都可以宣言投降。宣言投降的玩家立即输掉游戏，游戏结束。

1-2-3. 不会因卡牌效果而被强制投降，因投降导致的输掉游戏不会因任何置换效果被置换。

1-2-4. 某个不满足胜利条件的玩家可能因卡牌效果而获胜或输掉游戏。该场合，在该效果发动完的时点，该玩家获得胜利或输掉游戏，游戏结束。

1-3. 游戏的大原则

1-3-1. 此综合规则定义的是原则性的规则，可能因卡牌效果或特殊规则发生例外。若卡牌上印刷的文本内容与综合规则的内容存在矛盾，以文本内容优先。

1-3-2. 若玩家由于某个原因被要求执行不可能实行的行动，则不执行。若仅是其中一部分不可能实行，则尽可能执行行动。

1-3-2-1. 已经处于某个状态，若再被要求转换为该状态，则不会再次转换为该状态，不视为执行了该行动。但是，执行该行动的效果本身视为发动了。

1-3-2-2. 由于某个原因，若被要求执行不多于 0 次某个行动，则不执行该行动。负数次的话也不会反向执行。

1-3-3. 由于某张卡牌的效果，被要求执行某个行动，若禁止该行动的效果同时生效中，则禁止效果总是更优先。

1-3-4. 由于某个原因，若复数玩家同时被要求进行选择，则由回合玩家优先进行选择。回合玩家选择后，非回合玩家进行选择。

1-3-5. 由于卡牌或规则，若需要选择某个数量，除非存在特别要求，必须选择不小于 1 的整数。禁止选择包含不足 1 的零头的数量或负整数。包含“最多~”之类指定上限的情况。

1-3-6. 由于卡牌的效果，若对卡牌的数值情报进行修正，则必须是整数。另外，若结果不足 0，除非对该情报还通过其他效果进行加减，否则视为 0。

1-3-7. 若没有特别要求，则卡牌的 1 个效果，按照文本记述的顺序实行。

2. 卡牌情报

2-1. 卡牌编号

2-1-1. 卡牌所拥有的一串序号。在游戏中，卡牌编号一致的卡牌视为相同的卡牌。

2-2. 卡牌名称

2-2-1. 卡牌所拥有的固有名称。

2-2-2. 文本中，没有其他特别追加的情报，用“”来指定的情况，参照拥有该卡牌名称的卡牌。

2-2-3. 文本中，用『名称中包含“~”』来指定卡牌名称中的一部分的情况，参照卡牌名称中包含“~”的文字的卡牌。

2-3. 卡牌类别

2-3-1. 卡牌所拥有的，表示卡牌种类的情报。

2-3-2. 卡牌类别分为“数码蛋卡牌”、“数码宝贝卡牌”、“驯兽师卡牌”和“选项卡牌”共4种。

2-3-3. “数码蛋卡牌”是构成数码蛋卡组的卡牌。“数码蛋卡牌”通过“孵化”以正面朝上置于养成区中。

2-3-3-1. 卡牌文本中出现的“数码蛋卡牌”，与在哪里无关，指的是卡牌类型为“数码蛋卡牌”的卡牌。

2-3-4. “数码宝贝卡牌”是构成卡组的卡牌。通过进化或登场，以正面朝上置于养成区或战斗区中。

2-3-4-1. 卡牌文本中出现的“数码宝贝卡牌”，与在哪里无关，指的是卡牌类型为“数码宝贝卡牌”的卡牌。

2-3-5. “驯兽师卡牌”是构成卡组的卡牌。通过登场，以正面朝上置于战斗区中。

2-3-5-1. 卡牌文本中出现的“驯兽师卡牌”，与在哪里无关，指的是卡牌类型为“驯兽师卡牌”的卡牌。

2-3-6. “选项卡牌”是构成卡组的卡牌。可从手牌中使用，并发动效果的一次性卡牌。

2-3-6-1. 从手牌中使用并发动效果中的“选项卡牌”，直到该效果发动结束为止期间，不视为处于任何区域。（区域相关参照3“游戏区域”）

2-3-6-2. “选项卡牌”在使用后，没有因效果处于某个区域的话，置于废弃区中。

2-3-6-3. 卡牌文本中出现的“选项卡牌”，与在哪里无关，指的是卡牌类型为“选项卡牌”的卡牌。

2-4. 颜色

2-4-1. 卡牌所拥有的，表示颜色的情报。在卡牌的文本中或选项卡牌的颜色条件时会被参照。（颜色条件相关参照4-20“颜色条件”）

2-4-1-1. 颜色分为“红色”、“蓝色”、“黄色”、“绿色”、“黑色”、“紫色”和“白色”共7种。

2-4-1-2. 存在“红蓝”或“绿黄”之类的拥有复数颜色的卡牌。

2-4-1-3. 拥有复数颜色的卡牌，视为所有拥有颜色的卡牌。

2-4-1-4. 拥有复数颜色的卡牌，无法视为不拥有一部分所拥有的颜色的卡牌。

2-5. 特征

2-5-1. 卡牌所拥有的，表示“形态”“属性”“类型”等特征的情报。

2-5-2. 1张卡牌可以拥有复数特征。

2-5-3. 卡牌文本会参照特征。卡牌文本中指定的『拥有“”特征』『特征中包含“”』，参照的是拥有该特征或特征中包含的卡牌。拥有复数特征的卡牌，仅需要拥有的特征之一是

该特征或包含即可。

2-5-4. 拥有特征的卡牌主要是数码蛋卡牌和数码宝贝卡牌，但也存在拥有特征的驯兽师卡牌或选项卡牌。

2-6. DP（数码宝贝力量）

2-6-1. 表示战斗中强度的情报。（详细参照 9 “攻击和战斗”）

2-6-2. 拥有 DP 的是数码宝贝卡牌和一部分数码蛋卡牌。

2-7. 登场费用

2-7-1. 登场费用表示的是，登场数码宝贝卡牌以及驯兽师卡牌的必要费用。（详细参照 7-2 “数码宝贝的登场” 和 7-3 “驯兽师的登场”）

2-7-2. 只有数码宝贝卡牌和驯兽师卡牌拥有登场费用。

2-8. 使用费用

2-8-1. 使用费用表示的是，从手牌中使用选项卡牌的必要费用。（详细参照 6-6-2-4 “选项卡牌的使用”）

2-8-2. 只有选项卡牌拥有使用费用。

2-9. 数码蛋图标

2-9-1. 表示数码蛋卡牌的图标。只有数码蛋卡牌拥有。

2-10. 效果·进化源效果

2-10-1. “效果” 是卡牌所拥有的固有文本。（详细参照 4-2 “效果”）

2-10-2. “进化源效果” 是记载有 “进化源效果” 的卡牌所拥有的固有文本。（详细参照 4-4 “进化源效果”）

2-11. 规则

2-11-1. 部分卡牌上带有〈规则〉的图标或者带有 “*” 的文本。这不是效果，视为该卡牌固有的规则。

2-11-2. 规则与手牌中或战斗区中等区域无关，总是有效，此规则也适用于卡组的构筑条件。

2-12. Lv.（等级）

2-12-1. 表示卡牌的 Lv.的情报。数码宝贝卡牌通常是 Lv.3 ~ 7，数码蛋卡牌通常是 Lv.2。标记为 “Lv.-” 的卡牌视为没有 Lv.的卡牌。（没有 Lv.的卡牌相关参照 13-7 “没有 Lv.的数码宝贝”）

2-12-2. 只有数码蛋卡牌和数码宝贝卡牌拥有 Lv.。

2-13. 进化条件

2-13-1. 表示可以进化成该卡牌的数码宝贝的 Lv.、颜色和必要的进化费用。

2-13-2. 进化费用表示的是，进化成该数码宝贝卡牌的必要费用。（详细参考 8-1 “数码宝贝的进化”）

2-13-3. 部分数码宝贝卡牌拥有不是 Lv.或颜色而是以名称或特征为条件的进化条件。

2-14. 合步

2-14-1. 是合步进化的进化条件。

2-14-2. 只有数码宝贝卡牌拥有合步。（详细参照 8-1-3 “合步进化”）

2-15. 数码合体条件

2-15-1. 表示可以通过数码合体置于进化源中的卡牌的条件。（详细参照 7-2-6 “数码合体”）

- 2-15-2. 只有数码宝贝卡牌拥有数码合体条件。
- 2-16. 爆裂进化
 - 2-16-1. 是爆裂进化的进化条件。
 - 2-16-2. 只有数码宝贝卡牌拥有爆裂进化。(详细参考 8-1-4 “爆裂进化”)
- 2-17. 插画
 - 2-17-1. 是卡牌的插画。
- 2-18. 插画师名称
 - 2-18-1. 是卡牌的插画师名称。
- 2-19. 著作权标记
 - 2-19-1. 是卡牌的著作权标记。
- 2-20. 稀有度
 - 2-20-1. 该卡牌的稀有度。稀有度中存在 “★” “★★” “SP” 标记的话，表示是异画样式的卡牌。
- 2-21. 批次图标
 - 2-21-1. 记载了此卡牌所属批次的图标。有些大会规则会进行参照。
 - 2-21-2. 同一卡牌编号的卡牌中，存在批次图标不同的卡牌。若大会规则参考批次图标，就算是同样卡牌编号的卡牌，也要分别参照不同卡牌上印刷着的批次图标。

3. 游戏区域

- 3-1. 区域
 - 3-1-1. 区域指的是，“卡组区” “数码蛋卡组区” “养成区” “战斗区” “手牌” “废弃区” “安防区”。
 - 3-1-2. 使用的选项卡牌，以及因判定被翻开的卡牌，不属于以上任何一个区域。
 - 3-1-3. 任何区域的卡牌张数对于所有玩家都是公开的，可以随时确认。
 - 3-1-4. 根据区域的不同，放置在那里的卡牌内容有对于所有玩家公开的区域，也有不是对于所有玩家公开的区域。卡牌被公开的区域被称为公开区域，不公开的区域被称为非公开区域。
 - 3-1-5. 若卡牌从战斗区中或养成区中移动至其他区域，除非特别指定，否则在新的区域会被视为新的卡牌。在之前区域中适用的效果不会继续适用。
 - 3-1-5-1. 若复数卡牌同时被置于某个区域，除非特别指定，在新区域中的放置顺序由造成本次移动的卡牌的玩家决定。
 - 3-1-5-2. 在复数卡牌同时从公开领域移动至非公开区域的阶段，放置这些卡牌的顺序对于对方玩家公开，确认后放置。由于放置后成为非公开情报，因此任何玩家都无法确认其内容。
 - 3-1-6. 若某张卡牌被要求置于未指定玩家的区域，除非特别指定，置于该卡牌的持有者的区域。
- 3-2. 卡组区
 - 3-2-1. 游戏开始时放置我方的卡组的区域。
 - 3-2-2. 卡组区是非公开区域。该区域的卡牌以背面朝上重叠放置，除非特别指定，任何玩家无法确认内容与顺序，也不可以变更其顺序。
 - 3-2-3. 卡组中的卡牌，若复数张同时移动至其他区域，虽然顺序上是 1 张 1 张放置，但在规

则上，视为全部同时放置。

3-2-4. 若被要求洗切卡组，必须随机变更该卡组中卡牌的顺序。

3-3. 数码蛋卡组区

3-3-1. 游戏开始时放置数码蛋卡组的场所。

3-3-1-1. 数码蛋卡组区是非公开区域。本区域的卡牌以背面朝上重叠放置，除非特别指定，任何玩家无法确认内容与顺序，也不可以变更其顺序。

3-3-1-2. 数码蛋卡组中的卡牌，若复数张同时移动至其他区域，虽然顺序上是 1 张 1 张放置，但在规则上，视为全部同时放置。

3-3-1-3. 若被要求洗切数码蛋卡组，必须随机变更该数码蛋卡组中卡牌的顺序。

3-4. 养成区

3-4-1. 游戏中放置从数码蛋卡组中孵化的数码宝贝或孵化的数码宝贝进化成的数码宝贝的区域。

3-4-2. 在本区域中，正面向上放置的数码蛋卡牌或数码宝贝卡牌视为数码宝贝。若卡牌重叠放置，最上方的 1 张卡牌视为数码宝贝。

3-4-3. 养成区中的卡牌是公开情报。任何玩家可以自由确认本区域的卡牌的内容。

3-4-4. 养成区中仅可以放置 1 只数码宝贝。

3-4-5. 养成区中，拥有[养成]图标的效果或者特别记述有可以在养成区中发动的文本的效果以外的效果无法发动。

3-4-6. 没有特别记述有以养成区的卡牌为效果对象发动的效果，无法影响到养成区中的卡牌，也无法以养成区中的卡牌为对象。另外，效果也不会参照养成区中的卡牌。

3-5. 战斗区

3-5-1. 放置登场的数码宝贝和驯兽师、从养成区移动的数码宝贝和通过效果放置的选项卡牌的场所。

3-5-2. 在本区域中，正面向上放置的数码蛋卡牌或数码宝贝卡牌视为数码宝贝。若卡牌重叠放置，最上方的 1 张卡牌视为数码宝贝。

3-5-3. 在本区域中，正面向上放置的驯兽师卡牌视为驯兽师。若卡牌重叠放置，最上方的 1 张卡牌视为驯兽师。

3-5-4. 战斗区中，可以放置任意张数的数码宝贝、驯兽师或通过效果放置的选项卡牌。没有上限。

3-5-5. 战斗区是公开区域。任何玩家可以自由确认本区域的卡牌内容。

3-6. 手牌

3-6-1. 放置玩家从各自卡组中抽取的卡牌的区域。

3-6-2. 手牌是非公开区域，但是持有者的玩家可以自由确认自己手牌中的卡牌。

3-7. 废弃区

3-7-1. 放置被消灭的数码蛋卡牌、数码宝贝卡牌和驯兽师卡牌，以及发动完效果的选项卡牌的区域。

3-7-2. 废弃区是公开区域。本区域的卡牌以正面朝上重叠放置，任何玩家可以自由确认内容。

3-8. 安防区

3-8-1. 放置自己的安防卡牌的区域。

3-8-2. 安防区是非公开区域。本区域的卡牌以背面朝上重叠放置，除非特别指定，任何玩家无法确认内容与顺序，也不可以变更其顺序。若安防区的卡牌被置于其他区域，除非特别要求，选择安防区最上方的卡牌。

3-8-3. 正面朝上的卡牌会因效果而加入安防区。该场合，除非效果特别指定，否则正面朝上

的卡牌以背面朝上置于安防区。

3-8-4. 安防区中的卡牌，若复数张同时移动至其他区域，虽然顺序上是1张1张放置，但在规则上，视为全部同时放置。

4. 基本用语

4-1. 内存值、内存条

4-1-1. 内存值是在游戏中用于支付费用的资源，由内存条来表示。

4-1-2. 内存条写着0~10的数字，游戏中，双方共同使用。

4-1-2-1. 内存条是由中间为“0”的21个数字组成。直到左边的数字1~10为止是我方的内存条，直到右边的数字1~10为止是对方的内存条。

4-1-2-2. 为了数码宝贝卡牌的登场/进化、驯兽师卡牌的登场或选项卡牌的使用而支付的费用，通过移动放置在内存条的数字上的“内存值计数器”来支付。

4-1-2-3. “内存值+1”是内存值计数器向我方一侧（向左）移动1格。“内存值-1”是内存值计数器向对方一侧（向右）移动1格。

4-1-3. 由于支付费用或效果，内存值的数字超过0达到对方一侧的1或更多的话，回合结束后，回合交替为对方的回合。

4-1-4. 无论是我方一侧还是对方一侧，内存条的最大值为10，无法超过10。

4-2. 效果

4-2-1. 效果指的是卡牌指定位置印刷着的文本。

4-2-2. 该效果根据由不同的卡牌发动，分为“数码宝贝的效果”“驯兽师的效果”“选项卡牌的效果”。原则上，参照发动效果的卡牌的卡牌类别。

4-2-3. 养成区和战斗区以外区域的数码宝贝卡牌或驯兽师卡牌发动的效果，也根据该卡牌的卡牌类别视为“数码宝贝的效果”“驯兽师的效果”。安防数码宝贝不视为数码宝贝，但安防数码宝贝发动的效果视为“数码宝贝的效果”。

4-3. 进化源

4-3-1. 养成区或战斗区中的数码宝贝下方放置的卡牌，与该卡牌的卡牌类别无关，视为“进化源”。

4-3-2. 数码宝贝以外卡牌下方放置的卡牌，不视为“进化源”。

4-3-3. 进化源的话，除了进化源效果以外的全部情报无效。

4-3-4. 拥有进化源的数码宝贝，获得该数码宝贝的进化源中存在的卡牌的进化源效果。

4-4. 进化源效果

4-4-1. 进化源效果是，成为进化源时有效，拥有该进化源的数码宝贝可以发动进化源效果。进化源以外的话，进化源效果不再有效。

4-4-2. 数码宝贝被置于养成区或战斗区以外区域的场合，虽然进化源的卡牌不再是进化源了，但是关于【消灭时】效果的诱发与发动，视为维持在被消灭的时点的状态，视为进化源的卡牌。

4-5. 诱发、发动、待发动

4-5-1. 诱发指的是，满足效果的时机与条件，该卡牌进入可以发动效果的状态。

4-5-2. 发动指的是，效果进入实际处理效果的状态。

4-5-3. 待发动指的是，已诱发的效果直到实际发动为止的状态。

4-5-4. 已诱发待发动的效果，在发动前再次满足诱发条件的话，会再次诱发。

4-6. 同时诱发

4-6-1. 复数效果在同一个时机诱发，被称为“同时诱发”。

4-6-2. 由于效果是逐个发动的，因此同时诱发的效果需要决定发动次序来发动。发动次序是，1个效果发动后决定下1个发动的效果。

4-6-3. 同一个玩家的效果同时诱发的场合，发动这些效果的玩家决定发动次序。

4-6-4. 不同的玩家的效果同时诱发的场合，回合玩家方的效果优先发动。

4-6-5. 由于效果的发动，有可能诱发新的效果。该场合，新诱发的效果会在其他待发动的效果前优先发动。回合玩家方存在效果待发动的场合，新诱发的效果就算是非回合玩家方的也会优先发动。

4-7. 玩家

4-7-1. 玩家指的是游戏的参加者以及卡牌的持有者。

4-7-2. 卡牌文本中的持有者，指的是在游戏中使用该卡牌的玩家。

4-7-3. 在游戏的结束阶段，各个玩家将持有者是自己的卡牌全部取回。

4-8. 回合玩家与非回合玩家

4-8-1. 回合玩家指的是，进行现在进行中的回合的玩家。

4-8-2. 非回合玩家指的是，不是进行现在进行中的回合的玩家。

4-9. 活跃状态和休息状态

4-9-1. 战斗区和养成区中的卡牌处于以下2个状态之一。

4-9-1-1. 活跃状态：卡牌以纵向放置的状态。

4-9-1-2. 休息状态：卡牌以横向放置的状态。

4-9-2. 活跃状态表示卡牌未行动的状态。

4-9-3. 休息状态表示卡牌行动完毕的状态。

4-9-4. 在养成区或战斗区中，原则上以活跃状态孵化或登场数码宝贝或驯兽师，或者放置选项卡牌的场合。

4-10. 判定

4-10-1. 将对方安防区最上方的1张卡牌翻开。

4-10-2. 攻击对方玩家，若该次攻击成立，则进行判定。

4-11. 安防数码宝贝

4-11-1. 安防数码宝贝指的是，通过判定从安防区翻开的数码宝贝卡牌。（详细参照9-2-1-7“安防的判定”）

4-11-2. 安防数码宝贝视为不存在于游戏中的任何区域。

4-11-3. 安防数码宝贝不视为数码宝贝，对数码宝贝发动的效果无法将安防数码宝贝作为效果对象。

4-11-4. 安防数码宝贝仅发动【安防】效果。安防数码宝贝发动的【安防】效果视为数码宝贝的效果。

4-12. 消灭、丢弃、移动

4-12-1. 消灭

4-12-1-1. 消灭，适用于数码宝贝或驯兽师满足以下任一条件时。

4-12-1-1-1. 该数码宝贝在战斗中输掉。（详细参照9-2-1-8“战斗”）

4-12-1-1-2. 数码宝贝的DP变为0。

4-12-1-1-3. 数码宝贝或驯兽师受到“消灭”效果影响。

4-12-1-2. 被消灭的数码宝贝或驯兽师置于废弃区中。若为替代卡，则不置于废弃区中，而是从游戏中除外。

4-12-1-3. 若被消灭的数码宝贝或驯兽师拥有【消灭时】效果，置于废弃区中或规则指定的场所后，诱发、发动。

4-12-2. 丢弃

4-12-2-1. 丢弃，是将卡牌置于废弃区中的行动。

4-12-2-2. 丢弃，适用以下状况的卡牌。

4-12-2-2-1. 在规则检查的时机，战斗区中没有 DP 的数码宝贝，丢弃。

4-12-2-2-2. 当数码宝贝从养成区或战斗区中移动至这些以外的区域时，该数码宝贝的进化源，同时丢弃。

4-12-2-2-3. 卡牌受到“丢弃”效果的场合，该卡牌被丢弃。

4-12-2-3. 丢弃不视为消灭。

4-12-3. 移动

4-12-3-1. “移动”是养成区的卡牌移动至战斗区的行动。

4-12-3-2. 移动在我方的回合的养成阶段进行。

4-12-3-3. 移动不需要费用。

4-12-3-4. 只有拥有 DP 的数码宝贝才可以进行移动。

4-12-3-5. 移动的数码宝贝继承移动前的状态。

4-13. 拥有○○（效果）

4-13-1. 拥有某个效果的卡牌，在手牌、废弃区、卡组、安防区、养成区等战斗区以外区域的场合，也视为拥有该效果。

4-13-2. 满足某个条件时才拥有效果的卡牌，在不满足该条件的场合，不视为拥有该效果的卡牌。（例：“我方场上存在蓝色数码宝贝期间，此数码宝贝获得《阻挡者》效果”的效果，在我方场上没有蓝色数码宝贝期间，就算该数码宝贝存在于战斗区中，也不视为拥有《阻挡者》效果的数码宝贝）

4-13-3. 效果的发动时机是【登场时】【进化时】等瞬间发动效果的场合，即使不在该发动时机，也视为拥有效果的卡牌。

4-13-4. 条件和发动时机都存在的效果的场合，满足条件的话，发动时机以外也视为拥有该效果。（例：“【进化时】若此数码宝贝的进化源中存在红色卡牌，《进击》”的效果，进化源中存在红色卡牌期间，即使不在进化的回合也视为拥有《进击》效果的数码宝贝）

4-14. 时机

4-14-1. 大多数效果会在文本的开头以图标的形式写着该效果诱发或发动的时机。（详细参照 10-4 “效果的时机”）

4-15. [每回合 x 次]

4-15-1. 记述有[每回合 x 次]的效果，每个回合中最多发动以 x 指定的数量次。

4-15-2. 已经发动指定次数的[每回合 x 次]效果，在该回合中不会再诱发、发动。

4-15-3. [每回合 x 次]次数以卡牌为单位判别是否发动。不同的卡牌就算拥有相同的[每回合 x 次]效果也会分别诱发、发动，消耗各自的次数。

4-15-4. [每回合 x 次]的进化源效果已经发动指定次数的数码宝贝或驯兽师，在该回合中进化或《退化》成其他卡牌的话，该卡牌的[每回合 x 次]效果的已发动次数保留，本回合中无法再次诱发该效果。

4-15-5. [每回合 x 次]的效果已经发动指定次数的数码宝贝或驯兽师，由于消灭或放回到手牌中等，被置于不是数码宝贝和驯兽师的区域后，本回合中再次作为数码宝贝或驯兽师出现在战斗区中的场合，由于视为和之前不同的数码宝贝或驯兽师，因此[每回合 x 次]效果可以再次诱发、发动。

4-15-6. [每回合 x 次]的效果已经发动指定次数的数码宝贝，拥有该效果的卡牌本身由于《退化》或将进化源放回到手牌中的效果等而离开该数码宝贝后，本回合中再次重叠至相同的数码宝贝的场合，由于视为和之前不同的数码宝贝卡牌，因此[每回合 x 次]效果可以再次诱发、发动。

4-15-7. [每回合 x 次]的效果是，使处于休息状态的数码宝贝进行攻击等，在内容无法实行的情况下发动的场合，效果也视为发动，次数也会消耗。

4-15-8. [每回合 x 次]的效果存在“若 ~”等指定条件，在不满足条件的情况下，效果不会发动，该场合次数不会消耗。

4-15-9. [每回合 x 次]的效果是“可以 ~”“可 ~”等可以选择是否发动的场合，诱发了但选择不发动的话，次数不消耗。

4-16. [手牌]

4-16-1. 拥有[手牌]图标的效果是，只有该卡牌处于手牌中期间才可以发动的效果。

4-16-2. 发动拥有[手牌]图标的效果的话，必须从手牌中公开该卡牌。

4-16-3. 拥有[手牌]图标的效果，在无法发动时，不可以从手牌中展示卡牌本身。

4-17. [废弃区]

4-17-1. 拥有[废弃区]图标的效果是，只有该卡牌处于废弃区中期间才可以发动的效果。

4-17-2. 发动废弃区中的选项卡牌的拥有[废弃区]图标的效果的场合，不视为使用。由于不是使用，因此不满足颜色条件也可以发动。

4-18. [养成]

4-18-1. 拥有[养成]图标的效果是，只有该卡牌处于养成区中期间才可以发动的效果。

4-19. 替代卡

4-19-1. 从游戏外，视为数码宝贝或驯兽师登场的卡牌，被称为替代卡。

4-19-2. 替代卡存在以下规则。

4-19-2-1. 替代卡无法进化。替代卡无法成为进化源或置于其他卡牌的下方。

4-19-2-2. 替代卡的下方无法放置卡牌。就算将替代卡选为这样的效果的效果对象，替代卡也不受该效果影响。

4-19-2-3. 替代卡成为消灭、丢弃、放回到手牌中、放回到卡组中、置于安防区中、置于其他卡牌的下方的效果对象的场合，替代卡不置于这些场所，改为从游戏中除外。

4-19-2-4. 效果的消灭、丢弃、放回到手牌中、放回到卡组中、置于安防区中、置于其他卡牌的下方等条件，替代卡受到置于这些区域的效果的场合，实际上不会移动至这些区域，但满足执行这些行动的条件。

4-19-2-5. 在“当手牌/卡组/安防区的卡牌/进化源增加时”等情况诱发的效果，在替代卡受到置于这些区域的效果的场合，由于实际上没有置于这些区域，因此不诱发。

4-19-2-6. 作为数码宝贝登场的替代卡会如数码宝贝一样受到对数码宝贝有效的效果，作为驯兽师登场的替代卡会如驯兽师一样受到对驯兽师有效的效果。但是，不会受到将卡牌置于替代卡下方之类的替代卡无法执行的效果影响。

4-19-2-7. 使用替代卡的场合，玩家必须提前准备好替代卡的卡牌。替代卡的卡牌，必须和卡组或数码蛋卡组的卡牌区分开来。并且游戏中，若准备的替代卡的卡牌不足，则无法登场替代卡。

4-20. 颜色条件

4-20-1. “颜色条件”是要使用选项卡牌的话必须满足的条件。

4-20-2. 在战斗区或养成区中，存在包含与想要使用的选项卡牌相同颜色的数码宝贝或驯兽师的话，满足颜色条件。

4-20-3. 拥有复数颜色的选项卡牌，必须满足全部颜色的“颜色条件”。

4-20-4. 可以用 1 只拥有复数颜色的数码宝贝或者驯兽师满足复数颜色的“颜色条件”。

4-20-5. 发动【安防】效果或《延迟》效果等，通过使用以外发动选项卡牌的效果的场合，不需要满足颜色条件。

4-21. 合步进化

4-21-1. 合步进化是，手牌中的 1 张拥有“合步”的数码宝贝卡牌，从我方战斗区中该卡牌的“合步”中指定的 2 只数码宝贝进化的进化规则。（详细参照 8-1-3 “合步进化”）

4-22. 数码合体

4-22-1. 数码合体是，当拥有“数码合体条件”的数码宝贝卡牌将要登场时，可以执行的登场规则。（详细参照 7-2-6 “数码合体”）

4-23. 爆裂进化

4-23-1. 爆裂进化是，当将要进化成手牌中的拥有“爆裂进化”的数码宝贝卡牌时，可将我方场上 1 张指定的驯兽师放回到手牌中，以指定的进化费用进化的进化规则。（详细参照 8-1-4 “爆裂进化”）

4-24. 数码宝贝 A C E

4-24-1. 数码宝贝 A C E 是，在数码宝贝卡牌的“卡牌名称”中追加了“A C E”标志的卡牌。

4-24-2. 数码宝贝 A C E 的卡牌类别是数码宝贝卡牌。

4-24-3. 数码宝贝 A C E 的名称中不包含“A C E”。（例：“战斗暴龙兽 A C E”的名称为“战斗暴龙兽”）

4-24-4. 数码宝贝 A C E 的卡牌拥有《溢出》。（详细参照 11-4 “《溢出》”）

4-25. “记述有〇〇”的卡牌

4-25-1. “记述有〇〇”的卡牌是指，该卡牌的“卡牌名称、效果、进化源效果、安防效果、合步、数码合体条件、爆裂进化”中写着〇〇指定的单词或图标的卡牌。（例：“记述有《保存》的卡牌”是指，卡牌情报中写着《保存》图标的卡牌）

4-25-2. 参照放置在养成区以及战斗区中的卡牌的记述的场合，只参照最上方的卡牌的情报。

4-25-3. 数码宝贝就算获得了进化源效果，也不视为记述有进化源效果中写着的内容。（例：进化源中持有拥有“【我方的回合】此数码宝贝记述有《保存》期间，此数码宝贝的 DP+2000”进化源效果的卡牌的数码宝贝，也不视为记述有《保存》）

4-25-4. 指定记述有效果的卡牌的场合，是写着该内容的话，就算该效果处于无法诱发以及发动的状态，也可以参照。（例：进化源效果中写着《保存》的卡牌，就算该卡牌未置于进化源中，也视为记述有《保存》的卡牌）

4-25-5. 指定记述有图标的卡牌的场合，仅可以参照与该图标种类完全一致的卡牌。（例：指定记述有《保存》的卡牌的效果，无法参照图标种类不同的《素材保存》）

4-25-6. 注释不包含于记述中。（例：拥有《联协》的数码宝贝卡牌，虽然联协的注释（）中写着《S 攻击》，但不视为记述有《S 攻击》的卡牌）

5. 游戏准备

5-1. 卡组与数码蛋卡组的准备

5-1-1. 每位玩家在游戏开始前准备好卡组与数码蛋卡组。构筑刚好 50 张的卡组，以及 0~5 张的数码蛋卡组。相同卡牌编号的卡牌在卡组中最多放入 4 张。若想使用替代卡，也必须准备替代卡的卡牌。

5-1-1-1. 卡组指的是，由数码宝贝卡牌、驯兽师卡牌、选项卡牌构筑的集合。

5-1-1-2. 数码蛋卡牌指的是，由数码蛋卡牌构筑的集合。可以不使用数码蛋卡组。

5-1-1-3. 关于卡组、数码蛋卡组的构筑条件效果，作为变更上述卡组构筑条件的效果适用。关于卡组的构筑条件效果指的是，记述为“卡组中可以放入指定张数卡牌”的效果。（例：“卡组中可以放入最多 50 张卡牌编号与此卡牌相同的卡牌。”）

5-1-1-3-1. 关于卡组构筑的效果在准备卡组时已经生效。

5-1-2. 关于禁止·限制卡表

5-1-2-1. 规则中会规定在卡组或数码蛋卡组中无法放入的“禁止卡”，以及卡组或数码蛋卡组中限制放入的“限制卡”。在官方大会·公认大会中，原则上必须遵守禁止卡或限制卡的规则构筑。

5-1-2-2. 禁止卡与限制卡的具体情报在官方网站公开。

5-2. 游戏前的步骤

5-2-1. 游戏开始前，双方玩家按以下顺序进行。

5-2-1-1. 拿出游戏中要使用的卡组、数码蛋卡组。此卡组与数码蛋卡组在这个时点必须满足 5-1.中指定的构筑规则。若在游戏中要使用替代卡，则也必须要拿出。

5-2-1-2. 双方玩家充分洗切自己的卡组。此后，双方玩家将自己的卡组背面朝上置于卡组区。

5-2-1-3. 双方玩家充分洗切自己的数码蛋卡组。此后，双方玩家将自己的数码蛋卡组背面朝上置于数码蛋卡组区。若不使用数码蛋卡组，则直接进入下一步骤。

5-2-1-4. 玩家双方通过猜拳决定先后攻。猜拳获胜的玩家自动成为先攻。

5-2-1-5. 双方玩家从各自的卡组抽取 5 张卡牌，作为最初的手牌。

5-2-1-6. 此后，从先攻玩家开始，每位玩家仅 1 次，按照以下步骤，可以重新抽取手牌。重新抽取手牌不是强制的，自选是否执行。

5-2-1-7. 所有手牌放回到卡组中，洗切卡组，从卡组抽取 5 张卡牌，作为最初的手牌。

5-2-1-8. 先攻方重新抽取手牌或宣言不重新抽取后，后攻方自选是否按照 5-2-1-7 相同的步骤重新抽取手牌。

5-2-2. 双方玩家将自己卡组最上方的 5 张卡牌不看内容的情况下 1 张 1 张背面朝上置于安防区中。此时，原本卡组最上方的卡牌处于安防区最下方。

5-2-3. 将内存值计数器置于内存条上的“0”的位置。

5-2-4. 从先攻玩家的回合开始游戏。

6. 游戏进行

6-1. 回合流程

6-1-1. 回合按照“激活阶段”“抽卡阶段”“养成阶段”“主要阶段”的顺序进行 4 个阶段。

6-1-1-1. 除了上述阶段外，还存在“回合开始时”“回合结束时”的时机。

6-1-2. 游戏中，以某位玩家 1 人作为回合玩家进行游戏。回合玩家按照以下所示顺序实行阶段。

6-1-3. 每个阶段中，若因该阶段的行动诱发了效果，直到全部发动为止，不会移动至下一个阶段。

6-2. 回合开始时

6-2-1. 回合玩家方的【我方的回合开始时】效果以及非回合玩家方的【对方的回合开始时】效果诱发、发动。复数效果诱发的话，视为同时诱发。

6-3. 激活阶段

6-3-1. 在战斗区中放置的，我方所有数码宝贝和我方所有驯兽师转换为活跃状态。

6-3-1-1. 拥有《重启》效果的数码宝贝在对方的回合的激活阶段也转换为活跃状态。

6-3-1-2. 激活阶段中，数码宝贝和驯兽师的转换为活跃状态没有顺序区别，全部同时转换为活跃状态。

6-4. 抽卡阶段

6-4-1. 回合玩家从卡组抽取 1 张卡牌加入手牌。

6-4-1-1. 仅在先攻玩家的首个回合，抽卡阶段中不抽卡。在这以后的抽卡阶段中，必须从卡组抽取卡牌。

6-4-1-2. 抽卡阶段中，若因卡组张数为 0 无法抽卡，则在该时点输掉游戏。

6-5. 养成阶段

6-5-1. 从“孵化数码蛋”“从养成区移动至战斗区”“什么都不做”的 3 个行动中选择 1 个执行。

6-5-1-1. “孵化数码蛋”仅在我方养成区中没有数码宝贝且我方的数码蛋卡组有 1 张或更多卡牌时可以执行。将数码蛋卡组最上方的 1 张卡牌翻开后置于养成区中。

6-5-1-1-1. 孵化至养成区的数码蛋卡牌视为数码宝贝。

6-5-1-1-2. 孵化数码蛋不视为登场。也就是说，在孵化的回合中，该数码宝贝或从该数码宝贝进化的数码宝贝，由于某个效果移动至战斗区的场合，该数码宝贝不适用“数码宝贝在登场的回合中无法攻击”的规则，攻击是可行的。

6-5-1-2. “从养成区移动至战斗区”是，将我方处于养成区中的拥有 DP 的数码宝贝移动至战斗区中。

6-5-1-2-1. 没有 DP 的数码宝贝无法移动至战斗区中。

6-5-1-2-2. 数码宝贝从养成区中移动至战斗区中，不视为登场。也就是说，不适用“数码宝贝在登场的回合中无法攻击”的规则。

6-5-1-3. “什么都不做”指的是，不执行上述 2 个行动，进入下个阶段。

6-6. 主要阶段

6-6-1. 首先，回合玩家方的【我方的主要阶段开始时】效果以及非回合玩家的【对方的主要阶段开始时】效果诱发、发动。复数效果诱发的话，视为同时诱发。

6-6-2. 回合玩家可以按照任意顺序执行可能范围内的任意次的下述所示的主要阶段中可行的行动中的“数码宝贝的登场”“数码宝贝的进化”“驯兽师的登场”“选项卡牌的使用”“攻击”“【主要】效果的发动”行动。除了因效果执行的场合外，这些行动仅能在没有已诱发待发动的效果的情况下执行。

6-6-2-1. 数码宝贝的登场

6-6-2-1-1. 数码宝贝的登场是，将手牌中的数码宝贝卡牌支付费用登场的行动。通过效果，也有从手牌以外场所登场的情况。（详细参照 7-2 “数码宝贝的登场”）

6-6-2-2. 数码宝贝的进化

6-6-2-2-1. 数码宝贝的进化是，将我方的数码宝贝支付费用进化成手牌中的数码宝贝卡牌的行动。通过效果，也有进化成手牌以外场所的数码宝贝卡牌的情况。（详细参照 8 “进化”）

6-6-2-3. 驯兽师的登场

6-6-2-3-1. 驯兽师的登场是，将手牌中的驯兽师卡牌支付费用登场的行动。通过效果，也有从手牌以外场所登场的情况。（详细参照 7-3 “驯兽师的登场”）

6-6-2-4. 选项卡牌的使用

6-6-2-4-1. 选项卡牌的使用是，支付手牌中的选项卡牌的费用，发动其【主要】效果。

6-6-2-4-2. 选项卡牌在宣言使用并支付使用费用后，立即发动效果。

6-6-2-4-3. 选项卡牌的使用，按以下顺序执行。

6-6-2-4-3-1. 确认手牌中将要使用的选项卡牌的颜色，确认我方养成区或战斗区的数码宝贝和驯兽师能够满足颜色条件。（详细参考 4-20 “颜色条件”）

6-6-2-4-3-2. 公开想要使用的选项卡牌。

6-6-2-4-3-3. 支付卡牌上记载的使用费用。（详细参照 2-8 “使用费用”）

6-6-2-4-3-4. 发动使用了的选项卡牌的效果。

6-6-2-4-4. 选项卡牌的使用和发动是连续执行的。使用和发动之间不会夹杂其他效果和规则检查。

6-6-2-5. “攻击”是，用我方战斗区的数码宝贝对对方玩家或对方的数码宝贝进行攻击。

6-6-2-6. “【主要】效果的发动”是，发动我方的数码宝贝或者驯兽师所拥有的【主要】效果或者放置于战斗区的选项卡牌的【主要】效果。

6-6-3. 结束回合

6-6-3-1. 除了上述行动外，回合玩家在主要阶段中可以进行“结束回合”宣言。

6-6-3-2. 宣言“结束回合”的场合，与内存值现在的位置无关，移动至对方的 3。与此同时，来到回合结束时。

6-6-3-3. “结束回合”仅能在没有已诱发待发动的效果的情况下执行。

6-7. 回合结束

6-7-1. 由于支付费用或效果，内存条的计数器到对方的“1”或更多的场合，来到回合结束时。

6-7-1-1. 但是，到对方的 1 之前，若存在已诱发待发动的效果或未解决的行动·处理，这些全部发动·处理结束后，才会来到回合结束时。若这些效果或处理执行导致内存值到了 0 或更多，不会来到回合结束时，继续回合。

6-7-2. 来到回合结束时，首先回合玩家的【我方的回合结束时】效果以及非回合玩家的【对方的回合结束时】效果诱发、发动。复数效果诱发的话，视为同时诱发。

6-7-2-1. 在【我方的回合结束时】【对方的回合结束时】效果，以及由于这些效果新诱发的效果，全部发动完毕的时点，内存值在对方的 1 或更多的话，回合交替。

6-7-2-2. 回合交替的话，所有“直到回合结束为止”之类的效果失效，交替回合玩家，开始回合玩家的回合。

6-7-3. 在【我方的回合结束时】【对方的回合结束时】效果，以及由于这些效果新诱发的效果发动的期间，回合仍然继续，记载有“直到回合结束为止”的效果仍然适用。

6-7-4. 在【我方的回合结束时】【对方的回合结束时】效果，以及由于这些效果新诱发的效果，全部发动完毕的时点，内存值在 0 或更多的话，回合不交替，继续回合。

6-7-4-1. 经过回合结束时后继续回合的场合，继续来到回合结束时前的阶段。

6-7-5. 文本中的“下个对方的回合结束时”指的是，从该效果发动的时点开始，首次来到对方的回合结束时的时机。来到对方的回合结束时后，由于某个效果回合不交替而是继续回合，此后就算再次来到对方的回合结束时，也不视为“下个对方的回合结束时”。

7. 登场

7-1. 数码宝贝或驯兽师从手牌或者其他区域作为新数码宝贝或驯兽师出现在战斗区中的行动，被

称为“登场”。

7-2. 数码宝贝的登场

7-2-1. 数码宝贝的登场是，将手牌中的数码宝贝卡牌支付费用登场的行动。通过效果，也有从手牌以外场所登场的情况。

7-2-2. 数码宝贝的登场，按照以下顺序执行。

7-2-2-1. 公开想要登场的数码宝贝卡牌。

7-2-2-2. 支付卡牌上记载的登场费用。（详细参照 2-7 “登场费用”）

7-2-2-3. 登场完毕，拥有【登场时】效果的话诱发。

7-2-3. 无法登场的卡牌，不可以从手牌中展示。展示后，由于效果而无法登场的场合，登场失败，将展示的卡牌放回到手牌中。

7-2-4. 数码宝贝在登场的回合中无法攻击。通过效果从手牌以外的场所登场的数码宝贝也适用本规则。

7-2-5. 从废弃区中登场被消灭或被丢弃的数码宝贝卡牌的场合，该数码宝贝视为和被消灭或被丢弃前的数码宝贝不同的数码宝贝。

7-2-6. 数码合体

7-2-6-1. 数码合体是，登场拥有“数码合体条件”的数码宝贝卡牌时进行的规则。

7-2-6-2. 可从手牌中或战斗区的我方数码宝贝中，将 1 张或更多“数码合体条件”中指定的数码宝贝卡牌置于将要登场的数码宝贝卡牌的下方，每放置 1 张卡牌，登场费用减少“数码合体条件”中指定的数值。

7-2-6-3. 通过数码合体置于数码宝贝的下方的卡牌成为进化源。

7-2-6-4. 数码合体是规则，不是卡牌的效果。

7-2-6-5. 数码合体不是强制的。拥有“数码合体条件”的数码宝贝卡牌将要登场时，不数码合体也是可以的。

7-2-6-6. 当拥有“数码合体条件”的数码宝贝卡牌因“登场”效果将要登场时，数码合体也是可行的。

7-2-6-7. 增减费用的效果对数码合体登场也发动效果。

7-2-6-8. “将要登场时”发动的效果，在将要通过数码合体登场时也发动效果。

7-2-6-9. 【登场时】效果或“当数码宝贝登场时”效果，在通过数码合体登场时也诱发。

7-2-6-10. 数码合体是在将要登场时发动的效果，以及有效的效果全部发动适用后，支付登场费用前执行的。

7-2-6-11. 数码合体不必要将“数码合体条件”中所有指定卡牌都放置。仅放置指定的卡牌中的一部分也是可行的。但是，若 1 张也不放置，不认为是数码合体。

7-2-6-12. “数码合体条件”中指定的卡牌，除非特别记述，每种最多放置 1 张。

7-2-6-13. 数码合体无法将登场费用降低到不足 0，最低值为 0。

7-2-6-14. 由于效果，不支付登场费用登场数码宝贝的场合，也可以执行数码合体。

7-2-6-15. 数码合体的步骤

7-2-6-15-1. 确认手牌的数码宝贝卡牌的“数码合体条件”。

7-2-6-15-2. 我方的主要阶段中，宣言登场数码宝贝，展示想要登场的数码宝贝卡牌。

7-2-6-15-3. 适用将要登场时发动的效果或有效的效果。

7-2-6-15-4. 宣言数码合体，从手牌中以及战斗区的我方数码宝贝中选择置于进化源中的卡牌，置于展示的卡牌的下方。放置战斗区的数码宝贝的场合，仅放置最上方的 1 张卡牌，丢弃该数码宝贝进化源中的卡牌。

7-2-6-15-5. 通过数码合体放置的卡牌的顺序为，写在“数码合体条件”左边的放置

在上方，写在“数码合体条件”右边的放置在下方。数码合体条件中指定放置复数张相同条件的卡牌的场合，仅这些卡牌，由数码合体的玩家决定重叠的顺序。

7-2-6-15-6. 通过数码合体放置的卡牌每有 1 张，登场费用减少“数码合体条件”中指定的数值。

7-2-6-15-7. 计算出最终的登场费用，支付登场费用，登场完毕，诱发【登场时】效果。

7-3. 驯兽师的登场

7-3-1. 驯兽师的登场是，将手牌中的驯兽师卡牌支付费用登场的行动。通过效果，也有从手牌以外场所登场的情况。

7-3-2. 驯兽师的登场，按照以下顺序执行。

7-3-2-1. 公开想要登场的驯兽师卡牌。

7-3-2-2. 支付卡牌上记载的登场费用。（详细参照 2-7 “登场费用”）

7-3-2-3. 登场完毕，拥有【登场时】效果的话诱发。

7-3-2-4. 驯兽师从登场的时点开始可以发动效果。

8. 进化

8-1. 数码宝贝的进化

8-1-1. 数码宝贝的进化是，将我方的数码宝贝支付费用进化成手牌中的数码宝贝卡牌的行动。通过效果，也有进化成手牌以外场所的数码宝贝卡牌的情况。

8-1-2. 数码宝贝的进化，按照以下顺序执行。

8-1-2-1. 确认想要进化成的手牌中的数码宝贝卡牌的进化条件。若想要成为进化源的我方数码宝贝满足进化条件，公开想要进化成的数码宝贝卡牌，宣言想要成为进化源的数码宝贝后在该数码宝贝上重叠。

8-1-2-2. 支付卡牌上记载的进化费用。（详细参照 2-13 “进化条件”）

8-1-2-3. 进化完毕，根据进化奖励从卡组抽取 1 张卡牌加入手牌。此后，拥有【进化时】效果的话诱发。

8-1-2-4. 由于进化，置于数码宝贝下方的卡牌成为“进化源”。（详细参照 4-3 “进化源”）

8-1-2-5. 无法进化成的卡牌，不可以从手牌中展示。展示后，由于效果而无法进化的场合，进化失败，将展示的卡牌放回到手牌中。

8-1-2-6. 进化成的数码宝贝，继承成为进化源的卡牌的状态。

8-1-2-7. 进化成的数码宝贝，继承成为进化源的卡牌受到的效果。但是，“我方所有数码宝贝/对方所有数码宝贝/所有数码宝贝”等以一定范围内的所有数码宝贝为对象的效果，或者常在型效果，指定效果对象的数码宝贝的条件的场合，由于进化不符合条件的场合，不继承效果。

8-2. 合步进化

8-2-1. 合步进化是，可以将 1 张拥有“合步”的数码宝贝卡牌的合步的进化条件中指定的复数张卡牌按写着的顺序重叠置于该卡牌的进化源上，进化成 1 只新的数码宝贝的规则。卡牌上用“〈合步〉蓝 Lv.4+绿 Lv.4 起 0”之类的形式记述。

8-2-2. 由于合步进化视为进化成新的数码宝贝，因此成为进化源的数码宝贝适用的效果全部失去。

8-2-3. 由于合步进化视为进化成新的数码宝贝，因此成为进化源的数码宝贝的[每回合 x 次]效

果可以再次发动最多 x 次中指定的次数

8-2-4. 由于合步进化视为进化成新的数码宝贝，因此就算成为进化源的数码宝贝是本回合中登场的，也可以攻击。

8-2-5. 由于合步进化视为进化成新的数码宝贝，因此重叠在最上方的数码宝贝卡牌不继承进化前的状态，以活跃状态进化。这不视为数码宝贝转换为活跃状态。

8-2-6. 通过合步放置数码宝贝的顺序为，以在“合步”中写在左侧的卡牌在上放置。相同的卡牌或指定张数的“合步”的场合，由执行合步进化的玩家决定重叠顺序。

8-2-7. 成为合步进化的进化源的数码宝贝，将该数码宝贝的进化源置于将要合步进化成的数码宝贝的进化源中。该场合，不改变进化源的重叠顺序地重叠。

8-2-8. 通过效果合步进化的场合，只有通过执行合步进化的效果才可以合步进化。通过执行通常进化的效果无法合步进化。

8-2-9. 与进化有关的效果，合步进化也受到影响。

8-2-10. 合步进化，按以下顺序执行。

8-2-10-1. 宣言“合步”，公开想要合步进化成的 1 张数码宝贝卡牌。选择公开卡牌的 1 个合步进化条件，选择满足该条件的我方复数数码宝贝。

8-2-10-2. 支付选择的合步进化条件指定的进化费用。

8-2-10-3. 将选择的成为进化源的数码宝贝重叠为进化源。在这之上重叠想要合步进化成的数码宝贝卡牌，从我方的卡组抽取 1 张卡牌，在该时点合步进化完毕。

8-3. 爆裂进化

8-3-1. 爆裂进化是，将要进化成手牌中拥有“爆裂进化”的数码宝贝卡牌时，可将我方场上 1 张指定的驯兽师放回到手牌中，可以支付指定的进化费用进化的进化规则。

8-3-2. 通过爆裂进化进化成的数码宝贝，本回合的回合结束时，丢弃重叠的最上方的 1 张卡牌。

8-3-3. 爆裂进化是进化的规则，不是卡牌的效果。

8-3-4. 爆裂进化体不是强制的。将要进化成拥有“爆裂进化”的数码宝贝卡牌时，不爆裂进化也是可以的。

8-3-5. 养成区的数码宝贝也可以进行爆裂进化。

8-3-6. 通过“进化”效果无法进行爆裂进化。只有通过记述有“爆裂进化”的效果才是可行的。

8-3-7. 增减进化费用的效果对爆裂进化也发动效果。

8-3-8. “将要进化时”发动的效果对爆裂进化也发动效果。

8-3-9. 【进化时】效果或“当数码宝贝进化时”效果在爆裂进化时也诱发。

8-3-10. 限制进化的效果对爆裂进化也发动效果。

8-3-11. 我方的战斗区中不存在爆裂进化中指定的驯兽师的话，无法宣言爆裂进化。

8-3-12. 进化奖励的抽 1 张卡，在爆裂进化时也执行。

8-3-13. 爆裂进化成的数码宝贝在本回合中，由于进化或者《退化》的效果，爆裂进化成的卡牌不再是数码宝贝的话，回合结束时，丢弃该时点重叠的最上方的 1 张卡牌。

8-3-14. 爆裂进化成的数码宝贝由于某个效果，失去所有进化源的场合，由于不存在重叠的卡牌，因此回合结束时不执行丢弃最上方的卡牌。

8-3-15. 爆裂进化成的数码宝贝由于某个效果成为驯兽师之类数码宝贝以外的场合，回合结束时，也丢弃该时点重叠的最上方的 1 张卡牌。

8-3-16. 爆裂进化成的数码宝贝由于某个效果成为 Lv.3 数码宝贝的场合，回合结束时，也丢弃该时点重叠的最上方的 1 张卡牌。结果成为 Lv.2 数码宝贝等没有 DP 的数码宝贝的话，根据规

则丢弃。

8-3-17. 回合结束时，将要丢弃爆裂进化成的数码宝贝重叠的最上方的1张卡牌时，若存在回合结束时诱发的【回合结束时】效果或行动，与同时诱发一样，由执行爆裂进化的玩家决定丢弃重叠卡牌的顺序。

8-3-18. 爆裂进化，按以下顺序执行。

8-3-18-1. 确认手牌的数码宝贝卡牌的“爆裂进化”，确认我方的战斗区/养成区中存在“爆裂进化”中指定的数码宝贝，我方的战斗区中存在“爆裂进化”中指定的驯兽师。

8-3-18-2. 我方的主要阶段中，宣言爆裂进化，从手牌中展示想要爆裂进化成的数码宝贝卡牌，同时宣言想要成为进化源的我方数码宝贝。

8-3-18-3. 将我方场上1张“爆裂进化”中指定的驯兽师放回到手牌中。同时，将想要爆裂进化成数码宝贝卡牌重叠至想要成为进化源的数码宝贝上。

8-3-18-4. 支付“爆裂进化”中指定的进化费用。若存在增减进化费用的效果，适用。

8-3-18-5. 进化完毕，根据进化奖励执行抽1张卡，诱发【进化时】效果。

9.攻击和战斗

9-1. 主要阶段的“攻击”是，回合玩家用自己的数码宝贝对玩家或对方战斗区中处于休息状态的数码宝贝进行攻击。

9-2. 攻击是，选择我方战斗区1只处于活跃状态的数码宝贝，进行攻击宣言，转换为休息状态，宣言攻击对象，进行攻击。

9-2-1. 攻击的流程

9-2-1-1. 由于攻击宣言，进行攻击的数码宝贝所拥有的【攻击时】效果，以及我方数码宝贝或驯兽师拥有的“当我方数码宝贝攻击时”效果诱发。复数效果诱发的场合，视为同时诱发，发动次序由玩家决定。

9-2-1-2. 由于【攻击时】效果或者我方数码宝贝或驯兽师拥有的“当我方数码宝贝攻击时”效果的发动，新效果诱发的场合，新效果优先发动。

9-2-1-3. 【攻击时】效果或“当我方数码宝贝攻击时”效果，以及由于这些效果的发动诱发的效果，全部发动结束的话，进入“反击时点”。

9-2-1-3-1. 在【攻击时】效果中记述有“攻击玩家”“攻击数码宝贝”之类的效果，根据攻击宣言时指定的对象判断是否符合。就算因其他效果变更了最初指定的对象，变更后的对象也不影响这些文本的条件判断。

9-2-1-4. 反击时点

9-2-1-4-1. 诱发非回合玩家方的“当对方的数码宝贝攻击时”效果。

9-2-1-4-2. “当对方的数码宝贝攻击时”效果先全部发动后，诱发非回合玩家方的【反击】效果，只可以发动1个【反击】效果。

9-2-1-4-3. “当对方的数码宝贝攻击时”效果和【反击】效果，以及由于这些效果的发动诱发的效果，全部发动结束的话，进入“阻挡时点”。

9-2-1-5. 阻挡时点

9-2-1-5-1. 非回合玩家可以用自己的1只拥有《阻挡者》效果且处于活跃状态的数码宝贝进行“阻挡”。

9-2-1-5-2. 进行“阻挡”的场合，可宣言阻挡并转换为休息状态，攻击对象变更为进行了阻挡的数码宝贝。

9-2-1-5-3. 原本就是攻击对象的数码宝贝无法进行阻挡。

9-2-1-5-4. 每 1 次攻击中只可以进行 1 次阻挡。

9-2-1-6. 攻击成立

9-2-1-6-1. 在阻挡时点结束的时点，确认攻击对象是玩家还是对方的哪只数码宝贝。

9-2-1-6-1-1. 攻击对象是玩家的话，攻击玩家成立。

9-2-1-6-1-2. 攻击对象是对方的数码宝贝的话，攻击数码宝贝成立。

9-2-1-7. 安防判定

9-2-1-7-1. 攻击玩家成立且进行攻击的数码宝贝处于可以进行判定 1 张或更多卡牌的状态的话，进行判定。（详细参照 9-3 “判定相关”）

9-2-1-7-2. 因判定翻开的卡牌拥有【安防】效果的场合，发动该效果。【安防】效果发动后，或者没有【安防】效果的卡牌的话，进入 9-2-1-7-3。

9-2-1-7-3. 根据因判定翻开的卡牌的卡牌类别，进行以下处理。

9-2-1-7-3-1. 数码宝贝卡牌的场合，该卡牌作为安防数码宝贝，与进行攻击的数码宝贝进行战斗。（详细参照 9-2-1-8 “战斗”）

9-2-1-7-3-2. 安防数码宝贝与战斗结果无关，战斗结束后置于废弃区中。

9-2-1-7-3-3. 驯兽师卡牌或选项卡牌的场合，该卡牌被丢弃，置于废弃区中。

9-2-1-7-4. 由于判定安防卡牌变为 0 张的场合，就算处于可以进行判定的状态，也不会进一步判定。判定处理结束后，进入攻击结束时。

9-2-1-8. 战斗

9-2-1-8-1. 攻击数码宝贝成立或者因判定翻开数码宝贝卡牌的场合，进行战斗。

9-2-1-8-2. 战斗是，比较进行攻击的数码宝贝的 DP 与攻击对象的数码宝贝或因判定翻开的安防数码宝贝的 DP。

9-2-1-8-3. DP 较低的一方输掉战斗。DP 相同的场合，双方都输掉战斗。

9-2-1-8-4. 输掉战斗的数码宝贝在战斗后被消灭。安防数码宝贝与胜负无关，在战斗后被丢弃。将安防数码宝贝以及被消灭的数码宝贝的卡牌置于废弃区中。

9-2-1-8-5. 执行战斗处理后 进行攻击的数码宝贝存在战斗区中且由于《贯通》或《S 攻击+》等效果可以进行判定的场合，返回到 9-2-1-7 “安防判定”，进行判定。

9-2-1-8-6. 执行战斗处理后，诱发的效果全部发动结束，判定等处理也全部结束的场合，进入攻击结束时。

9-2-1-9. 攻击结束时

9-2-1-9-1. 【攻击结束时】效果诱发·发动。这些效果以及因这些效果的发动新诱发的效果全部发动后，攻击流程结束。

9-3. 判定相关

9-3-1. 数码宝贝拥有攻击玩家后判定 1 张卡牌的能力。虽然这不是效果，但会由于《S 攻击+》等效果增减可以判定的张数。

9-3-2. 攻击宣言后，在阻挡时点结束的时点，进行攻击的数码宝贝的攻击对象没从玩家被变更，进行攻击的数码宝贝处于可以判定 1 张或更多卡牌的状态，非回合玩家的安防卡牌不少于 1 张的场合，从安防区最上方判定 1 张卡牌。

9-3-2-1. 可以进行判定时，必须进行判定。满足进行判定的条件时，无法故意选择不判定。

9-3-3. 就算是可以判定 2 张或更多卡牌的场合，也必须 1 张 1 张判定。根据判定的结果，进行攻击的数码宝贝离开战斗区或判定张数被减少的话，在该时点结束攻击的情况也是有的。

9-3-4. 因判定被翻开的卡牌拥有【安防】效果的场合，该效果最优先发动。

9-3-5. 由于效果判定张数变为 0 的数码宝贝也可以进行攻击。以玩家作为对象进行攻击，攻

击对象没被变更的场合，不进行判定，来到攻击结束时。

9-3-6. 攻击宣言后，在阻挡时点结束的时点，进行攻击的数码宝贝的攻击对象没从玩家被变更，进行攻击的数码宝贝处于可以判定1张或更多卡牌的状态，非回合玩家的安防卡牌为0张的场合，不进行“判定”，改为获得游戏胜利。

9-3-6-1. 存在通过《贯通》等效果进行判定的情况。在对方的安防卡牌为0张时发动这样的进行判定的效果，不进行判定，也不会获得游戏胜利。

10. 效果相关规则

10-1. 效果

10-1-1. 效果指的是，根据卡牌的文本发生的命令与其代价。

10-1-2. 文本中没有特别指定的场合，效果仅对战斗区中的卡牌有效。另外，若是没有在特定场所中发动的图标的效果，数码宝贝·驯兽师的效果仅在拥有该效果的卡牌处于战斗区期间才可以发动。

10-1-3. 部分效果中标记有“可以”。若没有“可以”，则该效果必须尽可能处理。若标记有“可以”，则该效果可以自选是否发动。

10-1-4. 效果根据内容以及诱发的条件分为“常在型”“诱发型”“启动型”“即时型”。

10-1-5. 常在型效果

10-1-5-1. “常在型效果”指的是，拥有该效果的卡牌存在发动效果的区域的瞬间开始就发动的效果。

10-1-5-2. 处于发动效果的区域期间，常在型效果总是发动着效果。

10-1-5-3. 常在型效果中，也存在仅在满足特定条件期间才发动的效果。拥有效果的卡牌存在于战斗区中且条件满足期间，这样的效果总是发动着效果。

10-1-5-4. 常在型效果不等待诱发·待发动的顺序，从该常在型效果出现在战斗区的时点开始，发动效果。

10-1-5-5. 复数常在型效果发动中的场合，全部叠加。

10-1-5-6. 内容矛盾的复数常在型效果发动中的场合，“无法”“不会”之类否定效果的效果最优先。

10-1-5-7. 没有否定效果但内容矛盾的复数常在型效果发动中的场合，由后发动的效果覆盖。

10-1-5-8. 效果对象有条件的常在型效果，在满足条件的对象出现的瞬间，效果适用。

10-1-6. 诱发型效果

10-1-6-1. “诱发型效果”指的是，效果在特定的时机“诱发”后发动的效果。有【攻击时】【消灭时】【登场时】【进化时】等指定时机的，也有文本中记述有“当○○时”之类条件的。

10-1-6-2. 除非满足诱发条件，否则诱发型效果不会诱发不会发动。

10-1-6-3. 诱发型效果就算诱发了，文本中写着的条件不满足的话，效果也不会发动。

10-1-6-4. 在诱发型效果已诱发待发动期间，拥有该效果的卡牌从将要发动的场所离开场合，效果不会发动。

10-1-7. 启动型效果

10-1-7-1. “启动型效果”指的是，玩家可以任意发动的效果。有【主要】效果，也有从手牌使用或发动的效果。

10-1-7-2. 在启动型效果可以发动的时点，可宣言发动，诱发·发动。相同的，不宣言发动的话，不诱发，不发动。

10-1-8. 即时型效果

10-1-8-1. “即时型效果”指的是插入其他效果或行动、处理，发动的效果。在文本中记述有“当～将要○○时”的效果是即时型效果。和诱发型效果一样，是诱发后发动的效果，但是在插入发动方面和诱发型效果不同。（详细参照 13-3 “当○○时”与“当～将要○○时”）

10-2. 效果的条件

10-2-1. 对于效果的发动有条件要求的场合，除非满足该条件，否则就算诱发了也不发动。

10-2-2. 就算满足了条件，该行动因“无法”效果被限制的场合，效果不发动。

10-2-3. 就算是上述不发动的效果，玩家也无法自选是否发动，自动发动效果的场合，消耗[每回合×次]的次数限制。

10-3. 发动的流程

10-3-1. 发动效果的场合，按以下顺序执行。

10-3-1-1. 存在发动条件的场合，必须满足该条件。只要不满足条件，就无法发动。

10-3-1-2. 指定想要发动的效果。手牌中的卡牌的效果的话，公开该卡牌。

10-3-1-3. 实际发动效果。

10-3-1-4. 执行效果的处理。

10-3-2. 发动的效果是选项卡牌的效果的场合，将该选项卡牌置于场上，实行卡上所示效果。

10-3-3. 效果中写着“选择～”“最多～”“将～”的场合，处理中，在指示的阶段，选择作为对象的卡牌或玩家等。

10-3-4. 指定了选择的数量的场合，有义务尽可能选择到那个数量的卡牌或玩家等。但是，标记为“最多～”的场合，从1开始，指定的“最多～”为止，在这个范围内可以自由选择对象数量。

10-3-5. 需要选择的对象是非公开区域的不公开的卡牌且卡牌情报作为选择的条件的场合，非公开区域的卡牌无法保障拥有该情报。就算该区域存在满足条件的卡牌，执行选择的玩家，也可以选择选择不选择该卡牌。

10-3-6. 文本中没有选择卡牌或玩家等选择指示的场合，该效果是以卡牌为对象的话，指的是效果发生源的卡牌，以玩家为对象的话，指的是该效果的玩家。

10-3-7. 从卡组中选择卡牌的场合，确认卡牌的正面，从其中选择指定的卡牌。

10-4. 效果的时机

10-4-1. 效果的时机有【登场时】【进化时】【消灭时】【攻击时】【主要】【我方的回合】【对方的回合】【双方的回合】【安防】【我方的回合开始时】【对方的回合开始时】【我方的回合结束时】【对方的回合结束时】【双方的回合结束时】【我方的主要阶段开始时】【对方的主要阶段开始时】【反击】【攻击结束时】。

10-4-2. 【登场时】

10-4-2-1. 【登场时】效果是，在拥有该效果的数码宝贝卡牌·驯兽师卡牌登场时诱发·发动的效果。

10-4-2-2. 【登场时】效果在支付登场费用登场完毕的时点诱发。

10-4-2-3. 由于对战斗区全体的效果，登场的数码宝贝或驯兽师在登场的同时被消灭的场合，【登场时】效果虽然诱发，但是由于在发动前该数码宝贝·驯兽师离开战斗区了，因此不发动。

10-4-2-4. 由于效果，数码宝贝·驯兽师在主要阶段以外或对方的回合中登场的场合，【登场时】效果也发动。

10-4-3. 【进化时】

10-4-3-1. 【进化时】效果是，在进化成拥有该效果的数码宝贝卡牌时诱发·发动的效果。

10-4-3-2. 【进化时】效果在支付进化费用，通过进化奖励抽1张卡，进化完毕的时点诱发。

10-4-3-3. 由于对战斗区整体的效果，进化成的数码宝贝在进化的同时被消灭的场合，【进化时】效果虽然诱发，但是由于在发动前该数码宝贝离开战斗区了，因此不发动。

10-4-3-4. 由于效果，在主要阶段以外，或对方的回合进化的场合，【进化时】效果也发动。

10-4-3-5. 爆裂进化·合步进化·突风进化等进化的话，【进化时】效果也发动。

10-4-4. 【消灭时】

10-4-4-1. 【消灭时】效果是，在拥有该效果的数码宝贝或驯兽师被消灭时诱发的效果。

10-4-4-2. 【消灭时】效果在被消灭的卡牌置于废弃区后诱发·发动。替代卡等消灭后不移动至废弃区的卡牌的场合，【消灭时】效果在消灭导致的区域移动后诱发·发动。

10-4-4-3. 数码宝贝·驯兽师被消灭置于废弃区中时，该数码宝贝·驯兽师拥有的【消灭时】效果诱发。包含因卡牌效果获得的【消灭时】效果在内，都视为最上方的卡牌的数码宝贝拥有的效果诱发。

10-4-4-4. 【消灭时】效果中拥有“～时”“～的话”的条件的话，参照被消灭的时点的状态，满足条件的话发动效果。

10-4-4-5. 【消灭时】效果已诱发待发动期间，该数码宝贝的卡牌（曾最上方的卡牌）移动至废弃区以外的场合，该【消灭时】效果不发动。

10-4-4-6. 由于进化源卡牌中记述的【消灭时】效果作为最上方的卡牌的效果发动，就算该卡牌在待发动期间移动至废弃区以外，效果也发动。

10-4-4-7. 【消灭时】效果已诱发待发动期间，就算发动了“获得【消灭时】效果”之类的效果，由于已经过了诱发的时机，因此效果也不会诱发。

10-4-5. 【攻击时】

10-4-5-1. 【攻击时】效果是，在拥有该效果的数码宝贝攻击宣言时诱发。

10-4-5-2. 攻击宣言后，就算进化成拥有【攻击时】效果的数码宝贝，由于已经过了诱发的时机，因此效果也不会诱发。

10-4-5-3. 【攻击时】效果诱发后待发动期间，拥有已诱发的【攻击时】效果的卡牌因进化或退化不在了，或者由于置于其他卡牌的下方效果处于无法发动状态的场合，效果不发动。

10-4-5-4. 攻击对象是对方的数码宝贝，通过【攻击时】效果，将攻击对象的数码宝贝消灭等方式离开战斗区的场合，虽然不进行战斗，但反击时点·阻挡时点·攻击结束时仍然存在。

10-4-5-5. 攻击对象是对方的数码宝贝，就算通过【攻击时】效果，将攻击对象的数码宝贝消灭等方式离开战斗区，攻击对象因阻挡或效果被变更的场合，也会进行战斗或判定。

10-4-6. 【主要】

10-4-6-1. 【主要】效果是，我方主要阶段中该效果处于可以发动的状态的话，宣言发动后发动的效果。

10-4-6-2. 【主要】效果原则上无法插入其他效果发动。存在待发动的效果或未处理完毕的行动的场合，无法宣言【主要】效果的发动。

10-4-7. 【我方的回合】【对方的回合】【双方的回合】

10-4-7-1. 分别是来到对应玩家的回合的时点开始有效的效果。拥有效果的卡牌处于战斗区中的话发动。

10-4-7-2. 文本中没有写诱发条件，或者记述为“~期间”之类的场合，是“常在型效果”，满足条件期间，持续发动效果。

10-4-7-3. 文本中写着诱发条件的场合，是“诱发型效果”，效果在满足诱发条件的时点发动。

10-4-7-4. 【我方的回合】【对方的回合】【双方的回合】效果在回合开始时或回合结束时的处理执行期间也发动着。

10-4-8. 【安防】

10-4-8-1. 【安防】效果是，在拥有该效果的卡牌因对方的判定从安防区被翻开时，诱发·发动的效果。

10-4-8-2. 【安防】效果是，因判定翻开时最优先发动的。虽然分类是诱发型效果，但从诱发到发动期间不会夹杂其他效果，没有待发动的时机。

10-4-8-3. 选项卡牌的【安防】效果不需要满足颜色条件也发动。

10-4-9. 【我方的回合开始时】【对方的回合开始时】

10-4-9-1. 【我方的回合开始时】【对方的回合开始时】效果在我方或者对方的回合开始时诱发。

10-4-9-2. 回合开始时，是在激活阶段前的时机。【我方的回合开始时】【对方的回合开始时】效果以及因这些效果诱发的效果全部发动结束后，来到激活阶段。

10-4-9-3. 由于回合交替失去效果诱发效果的场合，该效果视为与【我方的回合开始时】【对方的回合开始时】效果同时诱发。（例：“回合结束为止，此数码宝贝的DP+1000”效果由于回合交替失去，导致DP0被消灭的场合，视为和【我方的回合开始时】【对方的回合开始时】效果同时诱发）

10-4-10. 【我方的回合结束时】【对方的回合结束时】【双方的回合结束时】

10-4-10-1. 【我方的回合结束时】【对方的回合结束时】【双方的回合结束时】效果是，在我方或者对方或者双方的回合结束时诱发的效果。

10-4-10-2. 【我方的回合结束时】【对方的回合结束时】【双方的回合结束时】效果以及因这些效果诱发的效果全部发动结束为止，视为继续现在的回合。

10-4-10-3. 【我方的回合结束时】【对方的回合结束时】【双方的回合结束时】效果是，来到回合结束时一次后，由于某个效果，内存值到了0或更多继续回合，此后再次来到回合结束时的场合，没有[每回合×次]限制的话，再次诱发。

10-4-11. 【我方的主要阶段开始时】【对方的主要阶段开始时】

10-4-11-1. 【我方的主要阶段开始时】【对方的主要阶段开始时】效果是，在我方或者对方的回合的主要阶段开始时诱发的效果。

10-4-11-2. 由于某个原因，养成区以前回合结束的场合，由于不进行主要阶段，因此【我方的主要阶段开始时】【对方的主要阶段开始时】效果也不诱发。

10-4-12. 【反击】

10-4-12-1. 【反击】效果是在对方回合的反击时点诱发的效果。

10-4-12-2. 反击时点中，“当对方的数码宝贝攻击时”效果发动结束后，每次攻击只可以发动1次。

10-4-13. 【攻击结束时】

10-4-13-1. 【攻击结束时】效果是，在拥有该效果的数码宝贝攻击，攻击处理全部执行，来到攻击结束时的时点诱发的效果。

10-4-13-2. 由于战斗或效果，在战斗中失去了拥有【攻击结束时】效果的数码宝贝或进化源卡牌的场合，【攻击结束时】效果不诱发。

10-4-13-3. 拥有【攻击结束时】效果的数码宝贝在攻击中由于效果进入可以发动【攻击

结束时】效果的状态的场合，本次攻击结束时效果诱发。

10-4-13-4. 【攻击结束时】效果以及因这些效果诱发的效果全部发动结束为止，视为继续本次攻击。

10-5. 效果的发动失败

10-5-1. 将要发动效果的时候，由于不满足文本中指定的条件，或者不存在合适的对象等理由，发动了也无法执行效果的处理。这就是效果的发动失败。

10-5-2. 发动失败的效果，不影响任何区域的卡牌或内存值。由于发动失败的效果产生变化的场合，还原到发动该效果前的状态。

10-5-3. 由于发动失败的效果不视为发动了，因此不消耗[每回合×次]的次数限制。但是，由于该效果实际上没有影响游戏，因此“当○○时”“将要○○时”效果不会诱发。

11. 规则处理·规则检查

11-1. 规则处理的基本

11-1-1. 发生特定状况时，根据规则对该状况进行处理。这被称为“规则处理”。

11-2. 胜利判定处理

11-2-1. 在规则处理开始的时点，任何玩家满足胜利条件的场合，满足胜利条件的玩家获得游戏的胜利。

11-3. 规则检查

11-3-1. 规则检查是，效果的发动后或玩家的行动后，确认游戏的整体状况的时机。（例：通过主要阶段的行动“数码宝贝的登场”，登场拥有【登场时】效果的数码宝贝，在登场完毕的同时诱发【登场时】效果，但是在发动前先是规则检查的时机。）

11-3-2. 规则检查，不会在效果发动中或行动中执行。（例：“直到对方的回合结束为止，对方1只数码宝贝的DP-3000，获得《安防攻击-1》。”效果的场合，DP因DP-3000变为0的数码宝贝会被消灭，但消灭的时机是在效果的发动后。）

11-4. 《溢出》

11-4-1. 《溢出》是，数码宝贝ACE的卡牌所拥有的规则。拥有《溢出》的卡牌从战斗区或卡牌的下方，被送到除此以外的场所的场合，内存值减少《溢出》中指定的数值。

11-4-2. 《溢出》不是效果，是规则。

11-4-3. 《溢出》导致的内存值减少是立即适用的。就算在效果发动途中或任何行动途中，内存值也会减少。

11-4-4. 我方和对方同时发生《溢出》的场合，回合玩家方的《溢出》先适用，回合玩家方的《溢出》适用结束后，适用非回合玩家方的《溢出》。

11-5. 放回到手牌·卡组中，置于安防区的处理

11-5-1. 当发动将数码宝贝·驯兽师放回到手牌·卡组中效果或置于安防区的效果时，被送到手牌或卡组或安防区的仅是重叠的最上方的1张卡牌。进化源或驯兽师下方放置的卡牌不会送到手牌或卡组或安防区，全部送到废弃区中。

11-5-2. 数码蛋卡牌受到置于手牌或卡组或安防区等数码蛋卡组 and 废弃区以外的场所的场合，不送到这些场所，改为背面朝上置于数码蛋卡组最下方。

11-5-3. 替代卡受到置于手牌或卡组或安防区等数码蛋卡组 and 废弃区以外的场所的场合，不送到这些场所，改为从游戏中除外。

11-5-4. 数码蛋卡牌、替代卡受到置于手牌或卡组或安防区等数码蛋卡组 and 废弃区以外的场所的场合，虽然不移动至这些场所，但也诱发“当放回到手牌中时”“当放回到卡组中时”“当

置于安防区时”的效果。不过，由于手牌、卡组、安防区的卡牌实际上没有增加，因此“当手牌增加时”“当卡组增加时”“当安防卡牌增加时”效果不会诱发。

11-6. 关于离开战斗区的定义

11-6-1. 文本中的“离开战斗区”指的是，置于战斗区的数码宝贝或者驯兽师达成以下任一条件。

11-6-1-1. 消灭。

11-6-1-2. 放回到手牌·卡组。

11-6-1-3. 置于安防区。

11-6-1-4. 置于战斗区以外区域。

11-6-1-5. 置于其他数码宝贝的进化源中或驯兽师的下方。

11-6-2. 一度离开战斗区的数码宝贝、驯兽师，不视为原本的数码宝贝或驯兽师。离开战斗区的数码宝贝或驯兽师的卡牌就算再次登场或进化，也会视为和原本的数码宝贝或驯兽师不同的全新的数码宝贝或驯兽师。

11-7. 可○○

11-7-1. 效果文本中，会有“可○○，□□”形式的描述。这样的效果，在想要发动该效果时，必须先实行前文的“可○○”，才会适用后文的“□□”。

11-7-2. 这不是必须要执行的，不想发动该效果的话，可以不执行“可○○”，不发动效果。

11-7-2-1. 不执行“可○○”，不发动效果的场合，就算是拥有[每回合1次]等次数限制的效果也不会消耗次数。

11-7-3. 就算后文的“□□”处于无法执行状态，也可以执行“可○○”。该场合，视为发动了效果，消耗[每回合1次]等次数限制。

11-7-4. “可○○”效果在该行动无法执行的场合无法发动，但是通过其他效果，变更“可○○”的条件或者将执行该行动的数码宝贝或驯兽师变更为其卡牌，使该行动成为可能的场合，可以发动“可○○”的效果。

11-8. 此后

11-8-1. 效果文本中，会有“○○。此后，□□”之类前后用“此后”隔开的描述。这样的效果，首先执行前文的“○○”后，再执行后文的“□□”。

11-8-2. 就算“○○”和“□□”任意一方或者两方都无法执行，此效果也发动。

11-8-3. 对象通过“○○”符合“□□”的条件的场合，可以作为“□□”的效果对象。（例：“丢弃对方1只数码宝贝进化源最下方的1张卡牌。此后，对方1只没有进化源的数码宝贝放回到手牌中”效果的场合，能将因前文效果丢弃进化源至0张的数码宝贝，选择为放回到手牌中效果的对象）

11-8-4. 虽然“○○。此后，□□”效果按照文本书写顺序处理，但是“○○”和“□□”在处理的时候分别诱发不同效果的场合，由于是因同一个效果诱发，因此视为同时诱发。

11-9. 翻开

11-9-1. 文本中，从卡组或安防区将卡牌“翻开”的话，是将指定场所指定张数的卡牌成为公开情报的效果。

11-9-2. 被翻开的卡牌视为还在原本的场所。也就是说，被翻开的卡牌放回到卡组或安防区等原本场所的场合，不视为卡组或安防区的卡牌增加了。

11-9-3. 被翻开的卡牌被丢弃的话，“当卡组中的卡牌被丢弃时”“当安防卡牌被丢弃时”等效果不会诱发。这样的效果只有不经过翻开直接丢弃卡组或安防卡牌时才诱发。

11-10. 确认

11-10-1. 文本中，“确认”卡组或安防区或对方的手牌的话，是仅由发动效果的玩家查看确认指定场所指定张数的卡牌的效果。

11-10-1-1. 被确认的卡牌视为还在原本的场所。也就是说，被确认的卡牌放回到卡组或安防区或对方的手牌等原本场所的场合，不视为卡组或安防区的卡牌或对方的手牌增加了。

12. 关键词效果

12-1. 关键词效果是，用图标表示的效果。同样图标的关键词效果视为拥有相同文本的效果。

12-2. 文本中，会用（）说明关键词效果的内容。这是被称为注释的解说效果为目的的文本。注释会根据卡牌省略，但不会对关键词效果的内容产生变化。

12-3. 关键词效果中，图标中会有写着数值的情况。根据该数值，效果的范围或对象的数量会发生变化。

12-4. 《S 攻击》（※旧《安防攻击》）

12-4-1. 《S 攻击》是，根据该关键词效果中指定的数值，增减拥有该关键词效果的数码宝贝的判定张数的关键词效果。卡牌上用《S 攻击+1》之类的形式标记。

12-4-2. 1 只数码宝贝拥有复数《S 攻击》的场合，判定张数增减这些数值。拥有复数《S 攻击》也不会视为数值合计的效果。（例：拥有 2 个《S 攻击+1》的数码宝贝虽然判定张数+2，但不视为拥有《S 攻击+2》。）

12-4-3. 由于《S 攻击-》，该数码宝贝最终判定张数修正为不足 0 的场合，可以判定张数视为 0。

12-4-4. 每次获得《S 攻击》效果，都会重新计算可以判定的张数。判定张数因《S 攻击-》为 0 张时获得《S 攻击+》的场合，判定张数不会直接从 0 张开始增加，而是所有《S 攻击》效果一起计算，适用差值。结果，可以判定的张数可能还是保持在 0 张。

12-4-5. 《安防攻击》是《S 攻击》的旧名，视为相同的效果。

12-5. 《阻挡者》

12-5-1. 《阻挡者》是，拥有该关键词效果的数码宝贝在对方的回合的“阻挡时点”可以进行阻挡的关键词效果。

12-5-2. 《阻挡者》可以拥有复数个，但是效果本身不叠加。

12-5-3. 《阻挡者》是，给予拥有该效果的数码宝贝自己可以进行阻挡的权利的效果，不是将对方的数码宝贝作为对象的效果。

12-5-4. 阻挡不是效果。

12-5-5. 进行攻击的数码宝贝拥有“不会被阻挡”效果的场合，无法阻挡。但是，阻挡以外的某个效果或原因还是可以变更攻击对象的。

12-5-6. 由于进行攻击的数码宝贝拥有“不会被阻挡”效果而无法阻挡的场合，拥有《阻挡者》的数码宝贝在阻挡时点也无法转换为休息状态。

12-6. 《恢复》

12-6-1. 《恢复》是，发动该效果的话，从指定场所将指定张数的卡牌背面朝上置于我方安防区最上方的关键词效果。卡牌上用《恢复+1〈卡组〉》之类的形式标记。

12-6-2. 指定的场所中，不足指定数量张数的卡牌的场合，尽可能将卡牌置于安防区。

12-6-3. 指定的场所中没有卡牌的场合，没有卡牌置于安防区，但效果视为发动。

12-7. 《贯通》

12-7-1. 《贯通》是，拥有该关键词效果的数码宝贝进行攻击，与对方数码宝贝战斗，仅有对方数码宝贝被消灭的话，在战斗结束后判定对方安防卡牌的关键词效果。

12-7-2. 《贯通》可以拥有复数个，但是效果本身不叠加。

12-7-3. 由于《贯通》的判定，在和对方的数码宝贝战斗结束后，由于战斗诱发的效果或行动全部执行后再执行。仅有对方的数码宝贝在战斗中被消灭，但由于对方的数码宝贝所拥有的《同归于尽》等效果，拥有《贯通》的数码宝贝离开战斗区的场合，《贯通》虽然诱发了，但无法发动效果，无法进行判定。

12-7-4. 对方的安防卡牌为 0 张，通过《贯通》可以判定对方安防的场合，也不会获得游戏的胜利。

12-7-5. 通过《贯通》的判定，不是自选的，是强制的。

12-7-6. 通过《贯通》的判定，会受到《S 攻击》等增减判定张数效果的影响。

12-7-7. 《贯通》在对方数码宝贝进行阻挡导致的战斗也有效。

12-7-8. 《贯通》是在拥有该效果的数码宝贝通过战斗仅有对方的数码宝贝被消灭时诱发、发动的。战斗结束后，就算由于退化或丢弃进化源卡牌等效果失去《贯通》，由于《贯通》的效果已经发动了，所以也执行判定。

12-7-9. 与安防数码宝贝的战斗的话，不发动《贯通》。

12-8. 《抽卡》

12-8-1. 《抽卡》是，该关键词效果发动的话，从卡组抽取效果中指定的张数的卡牌加入手牌的关键词效果。卡牌上用《抽 1 张卡》之类的形式标记。

12-8-2. 卡组中，不足效果中指定张数卡牌的场合，尽可能抽取卡牌加入手牌中。

12-8-3. 《抽卡》不是自选的，是强制的。

12-8-4. 卡组中没有卡牌的场合，发动失败，不抽取卡牌，但效果视为发动。

12-8-5. 就算卡组因此效果变为 0 张，或者卡组 0 张时发动此效果，也不会在该时点输掉游戏。

12-9. 《干扰》

12-9-1. 《干扰》是，拥有该关键词效果的数码宝贝在与对方的安防数码宝贝战斗中，不会因战斗结果被消灭的关键词效果。

12-9-2. 由于因【安防】效果被消灭不是因战斗结果被消灭，因此《干扰》的话无法避免。

12-10. 《吸收进化》

12-10-1. 《吸收进化》是，我方战斗区的数码宝贝将要进化成我方手牌中拥有该关键词效果的数码宝贝卡牌时，可将我方 1 只数码宝贝转换为休息状态，进化费用减少效果中指定数值的关键词效果。卡牌上用《吸收进化-1》之类的形式标记。

12-10-2. 《吸收进化》可以拥有复数个，但是效果本身不叠加。将要进化时分别发动，分别减少进化费用是可行的。

12-10-3. 《吸收进化》在养成区中的数码宝贝将要进化时无法发动。

12-10-4. 《吸收进化》的发动不是强制的，是自选的。

12-10-5. 《吸收进化》可以将想要成为进化源的数码宝贝转换为休息状态。该场合，进化成的数码宝贝也处于休息状态。

12-10-6. 《吸收进化》的话，进化费用最低值为 0。无法减少到低于 0。

12-10-7. 因《吸收进化》转换为休息状态的数码宝贝，视为因效果转换为休息状态。

12-11. 《重启》

12-11-1. 《重启》是，拥有该关键词效果的数码宝贝在对方的激活阶段也转换为活跃状态的关键词效果。

12-11-2. 《重启》可以拥有复数个，但是效果本身不叠加。

12-11-3. 《重启》的转换为活跃状态不是自选的，是强制的。

12-11-4. 《重启》的转换为活跃状态和回合玩家方的转换为活跃状态是同时的，不存在顺序。

12-12. 《退化》

12-12-1. 《退化》是，从1开始到效果中指定的张数为止，玩家宣言张数，丢弃重叠在效果对象的卡牌最上方的宣言张数的卡牌的关键词效果。卡牌上用《退化1》之类的形式标记。

12-12-2. 通过《退化》无法将Lv.3数码宝贝卡牌及以下的卡牌丢弃。

12-12-3. 通过1次《退化》丢弃复数张卡牌的场合，虽然所有卡牌是同时被丢弃的，但操作的顺序上是从重叠卡牌的最上方1张1张丢弃。

12-12-4. 通过1次《退化》丢弃复数张卡牌的话，在丢弃的途中，就算重叠卡牌最上方的卡牌类别变化了，也丢弃到宣言的张数为止。

12-12-5. 同1个效果中执行复数次不同的《退化》的场合，分别执行那个次数的《退化》处理。

12-12-6. 同1个效果中执行复数次不同的《退化》的场合，每1次《退化》处理结束后，确认对象卡牌的状态。确认状态的结果，有可以发动的效果的话会适用。（例：同1个效果中执行3次《退化1》的话，第1次的《退化1》的结果，对象卡牌成为“不受效果影响”的卡牌的场合，不再受到之后的《退化1》影响。）

12-13. 《同归于尽》

12-13-1. 《同归于尽》是，拥有该关键词效果的数码宝贝在战斗中被消灭时，消灭进行战斗的对方数码宝贝的关键词效果。

12-13-2. 《同归于尽》可以拥有复数个，效果本身不叠加。但是，效果对象的数码宝贝通过“不消灭”效果没有消灭的场合，再次对相同对象发动第2个《同归于尽》是可行的。

12-13-3. 《同归于尽》不是自选的，是强制的。

12-13-4. 《同归于尽》在与相同DP的对方数码宝贝战斗，双方都消灭的场合，不发动。

12-13-5. 因《同归于尽》被消灭，视为因效果被消灭。

12-13-6. 《同归于尽》和【消灭时】效果相同，拥有该关键词效果的数码宝贝置于废弃区后发动。

12-13-7. 《同归于尽》只会因战斗结果诱发，因效果被消灭或DP0被消灭，不会诱发。

12-13-8. 用拥有《贯通》的数码宝贝攻击，与对方拥有《同归于尽》的数码宝贝战斗，只有对方的数码宝贝被消灭的话，《贯通》虽然诱发了，但由于战斗结果全部处理后才进行判定，因此进行攻击的数码宝贝在判定前先因《同归于尽》被消灭了，所以无法判定。

12-14. 《数码爆裂》

12-14-1. 《数码爆裂》是，拥有该关键词效果的数码宝贝，在效果指定的时机，可丢弃该数码宝贝的指定张数的进化源，发动效果的关键词效果。卡牌上用《数码爆裂1》之类的形式标记。

12-14-2. 《数码爆裂》的发动不是强制的，可以自选。在可以发动的时机，宣言《数码爆裂》的发动。宣言后，从该数码宝贝的进化源中丢弃指定张数的卡牌，在丢弃结束的时点，效果发动。

12-14-3. 通过《数码爆裂》丢弃的进化源卡牌，仅能从发动《数码爆裂》的数码宝贝的进化源中选择。无法丢弃其他数码宝贝的进化源。

12-14-4. 通过《数码爆裂》丢弃的进化源卡牌，由发动效果的玩家决定。

12-14-5. 通过《数码爆裂》可以丢弃进化源中的数码蛋卡牌或驯兽师卡牌。

12-14-6. 除非特别指定或时机限制，否则1回合可以发动任意次《数码爆裂》。

12-14-7. 由于进化源效果，存在拥有当此卡牌因《数码爆裂》被丢弃时诱发的效果的卡牌。该效果，直到《数码爆裂》的效果发动结束前处于待发动状态，《数码爆裂》发动结束后发动。

12-14-8. 除非特别指定，否则处于休息状态也可以发动《数码爆裂》。

12-15. 《速攻》

12-15-1. 《速攻》是，拥有该关键词效果的数码宝贝获得在登场的回合中也可以攻击的权利

的关键词效果。

12-15-2. 《速攻》可以拥有复数个，但效果本身不叠加。

12-15-3. 没有《速攻》的数码宝贝在登场的回合中，由于某个效果或进化等获得《速攻》的场合，本回合中攻击也是可行的。

12-15-4. 拥有《速攻》的数码宝贝在登场的回合中，由于某个效果或进化等失去《速攻》的场合，本回合中变得无法攻击。

12-16. 《进击》

12-16-1. 《进击》是，该关键词效果发动时，内存值在对方的1或更多的话，可以用该数码宝贝攻击的关键词效果。

12-16-1-1. 拥有2个或更多《进击》的数码宝贝，同时诱发2个《进击》的场合，根据同时诱发的规则，决定发动次序。最初发动的《进击》在通过该《进击》进行攻击宣言的时点发动完毕，轮有待发动的第2个《进击》发动的时机，但是由于处于数码宝贝的攻击中，因此无法宣言新的攻击，所以发动失败。

12-16-2. 《进击》主要是在【进化时】或【登场时】等，支付费用后数码宝贝出现在战斗区的时机诱发发动的。

12-16-3. 在《进击》将要发动的时点，内存值在0或更多的话，《进击》不满足条件不发动。

12-16-4. 《进击》的攻击不是强制的，可以自选。

12-16-5. 《进击》是执行攻击宣言为止的效果，在宣言的时点效果结束。此后攻击的处理和正常的攻击一样。

12-16-6. 该数码宝贝处于无法攻击状态的场合，就算发动《进击》，也无法攻击。

12-16-7. 回合结束时之前发动的《进击》的攻击，视为在回合结束时之前进行的。《进击》的攻击结束后，来到回合结束时。

12-16-8. 发动《进击》，攻击宣言后，攻击中就算由于某个效果内存值到了0或更多，攻击也不会中断。

12-17. 《延迟》

12-17-1. 《延迟》是选项卡牌拥有的关键词效果，拥有《延迟》的选项卡牌因某个效果置于战斗区后，可丢弃该卡牌，发动《延迟》的效果。卡牌上用《延迟》之类的形式标记。

12-17-2. 从手牌无法直接发动《延迟》。

12-17-3. 《延迟》视为选项卡牌的效果。

12-17-4. 《延迟》效果在拥有该效果的选项卡牌置于战斗区的回合中无法发动。置于战斗区的下个回合开始可以发动。

12-17-5. 由于《延迟》不是从手牌发动的，因此不视为使用选项卡牌。

12-17-6. 《延迟》的发动，不需要支付选项卡牌的使用费用。

12-17-7. 《延迟》的发动，不需要满足选项卡牌的颜色条件。

12-17-8. 战斗区中放置的选项卡牌无法满足其他选项卡牌的颜色条件。

12-18. 《诱饵》

12-18-1. 《诱饵》是，当该效果中指定的我方其他数码宝贝因对方的效果将要被消灭时，可消灭拥有该关键词效果的数码宝贝，使效果对象的我方数码宝贝不消灭的关键词效果。卡牌上用《诱饵〈黑〉》之类的形式标记。

12-18-2. 《诱饵》插入对方发动的消灭我方数码宝贝的效果发动，是即时型效果。

12-18-3. 《诱饵》可以拥有复数个，视为不同的效果。

12-18-4. 《诱饵》的发动不是强制的，可以自选。

12-18-5. 无法对由于战斗的消灭或由于规则的消灭，发动《诱饵》。因减少DP效果DP变为0

的数码宝贝，由于不是因效果而是因规则被消灭，因此无法发动《诱饵》。由于《同归于尽》的消灭是因效果被消灭，因此可以发动《诱饵》。

12-18-6. 《诱饵》的效果对象是，我方 1 只受到消灭效果的数码宝贝。当我方复数只可以成为《诱饵》对象的数码宝贝同时受到消灭效果时，可以从其中选择 1 只作为《诱饵》的对象。

12-18-7. 《诱饵》发动的消灭，在对方发动的消灭数码宝贝效果前，先发动。

12-18-8. 发动《诱饵》的数码宝贝拥有【消灭时】效果的场合，与消灭效果诱发的其他效果同时诱发。

12-18-9. 发动《诱饵》的数码宝贝由于某个效果没消灭的场合，由于《诱饵》是“可消灭此数码宝贝，使其中 1 只数码宝贝不会被消灭”效果，因此《诱饵》发动失败，《诱饵》对象的数码宝贝消灭。

12-19. 《装甲解除》

12-19-1. 《装甲解除》是，当拥有该关键词效果的数码宝贝将要被消灭时，可丢弃重叠在此数码宝贝最上方的 1 张卡牌，使此数码宝贝不会被消灭的关键词效果。

12-19-2. 《装甲解除》插入拥有该效果的数码宝贝的消灭发动，是即时型效果。

12-19-3. 《装甲解除》可以拥有复数个，但效果本身不叠加。

12-19-4. 《装甲解除》的发动不是强制的，可以自选。

12-19-5. 不只是由于效果的消灭，由于战斗的消灭或由于规则的消灭，也可以发动《装甲解除》。但是，由于 DP 减少等持续适用的效果不会取消，因此由于 DP0 被消灭的场合，就算通过《装甲解除》避免一次消灭，新成为最上方的卡牌的数码宝贝还是 DP0 的话，再次由于规则检查被消灭。

12-19-6. 由于《装甲解除》是“可丢弃重叠在此数码宝贝最上方的 1 张卡牌，使此数码宝贝不会被消灭”的效果，因此处于不存在进化源状态的数码宝贝无法发动。

12-19-7. 由于发动《装甲解除》的数码宝贝没被消灭，因此【消灭时】效果或“数码宝贝被消灭时”效果不会诱发。

12-20. 《保存》

12-20-1. 《保存》是，当拥有该关键词效果的数码宝贝被消灭时，可以将此卡牌从废弃区中置于我方场上 1 张驯兽师下方的关键词效果。

12-20-2. 《保存》的发动不是强制的，可以自选。

12-20-3. 发动《保存》的数码宝贝所持有的进化源卡牌就这样留在废弃区中，置于我方驯兽师下方的，仅有发动效果的时点重叠在最上方的 1 张卡牌。

12-20-4. 拥有《保存》的数码宝贝所拥有的其他【消灭时】效果，与《保存》同时诱发。先发动《保存》的场合，由于卡牌离开了废弃区，因此待发动的其他【消灭时】效果不会发动。相反的，在发动《保存》前先发动其他【消灭时】效果的场合，发动效果后，可以通过《保存》将卡牌置于驯兽师的下方。

12-20-5. 若我方场上存在复数驯兽师，置于哪个驯兽师的下方由发动效果的玩家决定。

12-20-6. 若驯兽师下方存在卡牌，置于最下方。

12-21. 《素材保存》

12-21-1. 《素材保存》是，当拥有该关键词效果的数码宝贝将要被消灭时，可以从进化源存在的卡牌中，将关键词效果中指定的张数的最上方卡牌的“数码合体条件”中指定的卡牌，置于我方场上 1 张驯兽师下方的关键词效果。卡牌上用《素材保存 1》之类的形式标记。

12-21-2. 《素材保存》插入拥有该效果的数码宝贝的消灭发动，是即时型效果。

12-21-3. 《素材保存》可以拥有复数个，但视为不同的效果。

12-21-4. 《素材保存》的发动不是强制的，可以自选。

12-21-5. 进化源中作为对象的卡牌不足指定张数的话，也可以发动《素材保存》。该场合，尽

可能将作为对象的卡牌置于驯兽师下方。

12-21-6. 通过《素材保存》将复数卡牌同时置于驯兽师下方的话，重叠的顺序由发动效果的玩家决定。

12-21-7. “数码合体条件”中指定的卡牌的话，就算不是实际通过数码合体置于进化源中的卡牌，也可以作为《素材保存》的效果对象。

12-21-8. “数码合体条件”中指定的卡牌的话，复数张相同的卡牌，也可以作为《素材保存》的对象。

12-21-9. 若我方场上存在复数驯兽师，《素材保存》的对象卡牌置于哪张驯兽师的下方，由发动效果的玩家决定。

12-21-10. 若置于下方存在卡牌的驯兽师下方，则置于最下方。

12-22. 《回避》

12-22-1. 《回避》是，当拥有该关键词效果的数码宝贝将要被消灭时，可将该数码宝贝转换为休息状态，使该数码宝贝不会被消灭的关键词效果。

12-22-2. 《回避》插入拥有该效果的数码宝贝的消灭发动，是即时型效果。

12-22-3. 《回避》可以拥有复数个，但效果不叠加。

12-22-4. 《回避》的发动不是强制的，可以自选。

12-22-5. 不只是由于效果的消灭，由于战斗的消灭或由于规则的消灭，也可以发动《回避》。但是，由于 DP 减少等持续适用的效果不会取消，因此由于 DP0 被消灭的场合，就算通过《回避》避免一次消灭，DP 还是 0 话，再次由于规则检查被消灭。

12-22-6. 由于《回避》是“可将此数码宝贝转换为休息状态，不消灭”的效果，因此处于休息状态或受到无法转换为休息状态的效果影响的数码宝贝无法发动。

12-22-7. 由于发动《回避》的数码宝贝没被消灭，因此【消灭时】效果或“数码宝贝被消灭时”效果不会诱发。

12-22-8. 通过《回避》转换为休息状态的数码宝贝，视为因效果转换为休息状态。

12-23. 《突进》

12-23-1. 《突进》是，当拥有该关键词效果的数码宝贝攻击时，可以将攻击对象变更为对方处于活跃状态的数码宝贝中 DP 最高的 1 只的关键词效果。

12-23-2. 《突进》可以拥有复数个，作为不同的效果发动是可行的。

12-23-3. 在发动前的时点，攻击对象已经是处于活跃状态的数码宝贝中 DP 最高的场合，无法发动《突进》。

12-23-4. 《突进》的发动不是强制的，可以自选。

12-23-5. 通过《突进》只能将攻击对象变更为对方活跃状态的数码宝贝。对方休息状态的数码宝贝，就算是拥有最高 DP 的数码宝贝，也无法将攻击对象变更为该数码宝贝。

12-23-6. 发动《突进》时，对方存在复数只 DP 最高的活跃状态的数码宝贝的场合，由发动效果的玩家从其中决定攻击对象。

12-23-7. 《突进》的效果对象是拥有该效果的数码宝贝自己。对方活跃状态的数码宝贝中 DP 最高的数码宝贝就算拥有“此数码宝贝不会被攻击”的效果，《突进》也可以将攻击对象变更为该数码宝贝。

12-23-8. 当拥有《突进》的数码宝贝攻击时，对方不存在活跃状态的数码宝贝的话，无法发动《突进》。

12-23-9. 通过《突进》变更攻击对象后，就算对方其他数码宝贝由于某个效果变为活跃状态的数码宝贝中 DP 最高的，攻击对象也不会因已经发动的《突进》效果再次被变更。

12-23-10. 通过《突进》变更攻击对象后，本次攻击中，对方玩家用拥有《阻挡者》的数码宝贝进行阻挡是可行的。

12-24. 《联协》

12-24-1. 《联协》是，当拥有该关键词效果的数码宝贝攻击时，可将我方 1 只其他数码宝贝转换为休息状态，本次攻击中，加上转换为休息状态的数码宝贝的 DP，获得《S 攻击+1》的关键词效果。

12-24-2. 1 只数码宝贝拥有复数《联协》的场合，都会诱发。在 1 次攻击中，发动复数次《联协》是可行的。

12-24-3. 通过《联协》转换为休息状态的数码宝贝，因某个效果 DP 处于增减状态的场合，加上的 DP 是增减后的 DP 值。

12-24-4. 《联协》的，加上我方转换为休息状态的数码宝贝的 DP 效果，加上的是转换为休息状态的时点的 DP。在《联协》发动后，我方转换为休息状态的数码宝贝的 DP 就算增减，加上的 DP 也不会增减。

12-24-5. 通过《联协》转换为休息状态的数码宝贝，本次攻击中，就算因某个效果离开了战斗区，通过《联协》获得的 DP 和《S 攻击+1》也不会失去。

12-24-6. 由于《联协》是“可将我方 1 只其他数码宝贝转换为休息状态，本次攻击中，此数码宝贝增加转换为休息状态的数码宝贝的 DP，获得《S 攻击+1》”的效果，因此就算将处于休息状态的数码宝贝或受到无法转换为休息状态的效果影响的数码宝贝选为效果对象，也不会加上 DP，也不会获得《S 攻击+1》。

12-24-7. 我方不存在其他可以转换为休息状态的数码宝贝的话，《联协》无法发动。

12-24-8. 《联协》的效果对象是，拥有该效果的数码宝贝自己和我方被转换为休息状态的数码宝贝。

12-24-9. 通过《联协》转换为休息状态的数码宝贝，视为因效果转换为休息状态。

12-24-10. 拥有攻击中发动的《联协》的卡牌，就算因进化或《退化》或丢弃进化源效果等失去《联协》，由于《联协》的效果已经发动了，因此加上的 DP 以及《S 攻击+1》的效果在本次攻击中不会失去。

12-25. 《屏障》

12-25-1. 《屏障》是，当拥有该关键词效果的数码宝贝由于战斗结果将要被消灭时，可丢弃我方安防区最上方的 1 张卡牌，不消灭的关键词效果。

12-25-2. 《屏障》插入拥有该效果的数码宝贝的消灭发动，是即时型效果。

12-25-3. 1 只数码宝贝拥有复数《屏障》的场合，都会诱发。可以发动最多诱发次的《屏障》，丢弃安防卡牌。

12-25-4. 《屏障》的发动不是强制的，可以自选。

12-25-5. 由于效果的消灭或由于规则的消灭，无法发动《屏障》。由于因《同归于尽》消灭不是战斗中消灭而是因效果消灭，因此《屏障》无法发动。

12-25-6. 与安防数码宝贝战斗的消灭也可以发动《屏障》。

12-25-7. 我方安防卡牌为 0 张的话，无法发动《屏障》。

12-25-8. 当我方安防卡牌因《屏障》被丢弃时，诱发“当安防卡牌减少时”效果。

12-26. 《突风进化》

12-26-1. 《突风进化》是，我方的数码宝贝不支付费用进化为手牌中拥有该关键词效果的数码宝贝卡牌的关键词效果。

12-26-2. 《突风进化》是数码宝贝 A C E 卡牌所拥有的。

12-26-3. 《突风进化》不会无视数码宝贝的进化条件。

12-26-4. 由于《突风进化》是效果，因此无法使养成区的数码宝贝进化。

12-26-5. 由于《突风进化》是进化，因此也执行进化奖励抽取 1 张卡牌。

12-27. 《不屈》

12-27-1. 《不屈》是，当拥有该关键词效果的数码宝贝被消灭时，若存在进化源，不支付费用登场此数码宝贝的关键词效果。

12-27-2. 通过《不屈》登场的仅是重叠在拥有该效果的数码宝贝最上方的1张卡牌。进化源卡牌留在废弃区中。

12-27-3. 通过《不屈》登场的数码宝贝与被消灭的数码宝贝视为不同的数码宝贝。消灭前受到的效果全部失去，[每回合×次]效果也变得可以发动。

12-27-4. 通过《不屈》登场的卡牌拥有【登场时】效果的场合，诱发。

12-27-5. 《不屈》可以拥有复数个，但效果不叠加。

12-27-6. 《不屈》的发动不是自选的，是强制的。

12-28. 《意识链接》

12-28-1. 《意识链接》是，驯兽师所拥有的关键词效果。将拥有该效果的驯兽师，置于进化源中不存在驯兽师卡牌的数码宝贝的进化源中。

12-28-2. 放置于进化源的驯兽师卡牌，视为数码宝贝的进化源。拥有进化源效果的驯兽师卡牌的场合，可以作为数码宝贝的效果发动进化源效果。

12-28-3. 通过《意识链接》放置进化源的数码宝贝被消灭或放回到手牌中的场合，丢弃作为数码宝贝的进化源卡牌的驯兽师卡牌。

12-28-4. 《意识链接》的发动不是强制的，可以自选。

12-29. 《分裂》

12-29-1. 《分裂》是，进化源中存在指定的卡牌各1张且拥有该关键词效果的数码宝贝，因我方的效果和战斗以外的方式将要离开战斗区时诱发，可以从进化源中不支付费用登场指定的卡牌各1张的关键词效果。卡牌上用《解体〈蓝 Lv.4+绿 Lv.4〉》之类的形式标记。

12-29-2. 《分裂》是即时型的关键词效果。

12-29-3. 1只数码宝贝拥有复数《分裂》效果的场合，都会诱发。

12-29-4. 指定的卡牌是指，满足《分裂》图标中的〈〉内记述的条件卡牌。

12-29-5. 《分裂》的发动不是强制的，可以自选。

12-29-6. 进化源中存在指定张数以上的指定的卡牌的话，也诱发《分裂》。

12-29-7. 进化源中指定卡牌不足指定张数的话，不诱发《分裂》。

12-29-8. 《分裂》发动的场合，从进化源中不支付费用登场指定的卡牌各1张。不可以只登场一部分的指定的卡牌。

12-30. 《冲突》

12-30-1. 《冲突》是，在拥有该关键词效果的数码宝贝的攻击中，对方所有数码宝贝获得《阻挡者》，对方玩家在阻挡时点尽可能阻挡的效果。

12-30-2. 《冲突》是，在从拥有该关键词效果的数码宝贝宣言攻击开始到攻击结束为止期间，发动的。

12-30-3. 《冲突》的发动不是自选的，是强制的。

12-30-4. 《冲突》的“对方所有数码宝贝获得《阻挡者》”是影响数码宝贝的效果。“对方玩家尽可能阻挡”是影响对方玩家的效果。

12-31. 《突风合步》

12-31-1. 《突风合步》是，在此关键词效果中指定的我方的数码宝贝和我方的手牌，可以支付费用合步进化成手牌中拥有此关键词效果的数码宝贝卡牌的关键词效果。卡牌上用《突风合步〈“杜兰达兽”+布利维路德龙兽〉〉之类的形式标记。

12-31-2. 《突风合步》是在效果中执行指定处理的关键词效果。

12-31-3. 《突风合步》是可以自选的。

12-31-4. 《突风合步》是，执行合步进化的效果。（详细参照 8-2 “合步”）

12-31-5. 《突风合步》，无法无视数码宝贝卡牌的合步的进化条件。

12-31-6. 通过《突风合步》将要合步进化之际，在选择我方满足合步的进化条件的数码宝贝的同时，公开手牌中想成为进化源的卡牌。

12-32. 《替罪羊》

12-32-1. 《替罪羊》是，当拥有此关键词效果的数码宝贝因我方的效果以外将要被消灭时，可消灭我方 1 只其他数码宝贝，不会消灭的关键词效果。

12-32-2. 《替罪羊》是即时型的关键词效果。

12-32-3. 《替罪羊》是可以自选的。

13. 其他

13-1. 永久循环

13-1-1. 在执行某个处理的时候，可以或者被迫永久持续执行某个行动。这被称为永久循环，从永久循环开始的时点到返回最初的一系列行动被称为循环行动。该场合，遵循以下内容。

13-1-1-1. 任何玩家都没有停止永久循环的方法的场合，游戏以平局结束。

13-1-1-2. 只有一方玩家拥有停止永久循环的选择的场合，该玩家宣言重复此循环行动的次数，实行该次数的循环行动，在该玩家在可以通过某个选择停止循环行动的状态下，停止循环行动。此后，在与本次永久循环开始的状态完全相同的状态（所有区域的卡牌都相同）的情况下，除非强制，否则不能再次选择此循环行动。

13-1-1-3. 双方玩家都拥有停止永久循环的选择的场合，首先由回合玩家宣言重复此循环行动的次数，此后回合玩家的对手宣言重复此循环行动的次数。此后，实行两个次数中较小的次数的循环行动，在该玩家可以通过某个选择停止循环行动的状态下，停止循环行动。此后，在与本次永久循环开始的状态完全相同的状态（所有区域的卡牌都相同）的情况下，除非强制，否则不能再次选择此循环行动。

13-2. 效果中的细分

13-2-1. 效果中存在类似的记述但不同的裁定。

13-2-2. 持续效果

13-2-2-1. 产生效果的卡牌就算本身不处于战斗区中，指定期间内，该效果持续生效的效果。效果文本中，用“本回合中”“直到回合结束为止”之类的形式指定效果持续时间的效果。

13-2-3. 非持续效果

13-2-3-1. 在产生效果的卡牌本身被置于战斗区或可以发动效果的区域以外的场所的时点，立即失效的效果。【我方的回合】之类的常在型效果。

13-2-4. 附加效果

13-2-4-1. 附加效果是，“也视为红色”“也视为数码宝贝”之类的，在卡牌上追加没有记载的情报的效果。

13-2-4-2. 就算通过附加效果获得新的情报，也不会失去基本的原情报。蓝色数码宝贝拥有“也视为红色”效果的场合，既视为蓝色数码宝贝，也视为红色数码宝贝。

13-2-4-3. 就算是通过附加效果获得新情报的效果，原则上也不会获得该卡牌类别本来没有的情报。但是，效果并不是无效，若卡牌类别因某个效果发生变化，可能会生效。（例：以驯兽师为对象发动“DP+3000”的效果，该驯兽师不会获得 DP，但该驯兽师受到视为数码宝贝的效果或进化成数码宝贝的场合，DP+3000 的效果生效。）

13-2-5. 置换效果

13-2-5-1. 置换效果是，“视为白色卡牌”“原本名称变更为“○○”之类的，将情报完全改写，或者将某个效果的对象或该效果涉及的对象变更为不是原本对象的效果。

13-2-5-2. 卡牌上写着的情报，由于置换效果被变更的话，在效果生效期间，视为没有该情报。

13-2-5-3. 被置换的情报，会因其他置换效果再次被改写。

13-2-5-4. 增减费用的效果不是置换效果。费用变更为特定数值的效果是置换效果。

13-2-5-5. 通过置换效果获得的情报，由于不视为记述在卡牌上，因此不满足“记述有○○”的条件。

13-2-5-6. 由于置换效果失去的情报，实际印刷在卡牌上的话，满足“记述有○○”的条件。

13-3. “○○时”与“将要○○时”

13-3-1. 效果文本中，有“○○时”诱发的效果，也有“将要○○时”诱发的效果。

13-3-1-1. “○○时”效果，在该条件实际发生后诱发。

13-3-1-2. “将要○○时”效果，在即将发生该条件前诱发。

13-3-1-2-1. “将要○○时”效果，插入作为该条件的行动发动。由于效果，可能将作为条件的行动取消。

13-3-1-2-2. 复数“将要○○时”效果，因某个效果的发动或行动诱发的场合，视为同时诱发。

13-3-1-2-3. “将要○○时”效果，在因某个效果诱发·发动的场合，直到导致诱发的效果发动结束或确定不发动为止，就算不是[每回合 1 次]效果，也不会再次诱发·发动。

13-4. 使驯兽师视为数码宝贝的效果

13-4-1. 发动使驯兽师视为数码宝贝的效果的场合，对象驯兽师作为驯兽师的同时也视为数码宝贝。

13-4-2. 也视为数码宝贝的驯兽师，可以执行攻击或阻挡等数码宝贝可以执行的行动。另外，既可以成为以数码宝贝为对象的效果的对象，也可以成为以驯兽师为对象的效果的对象。

13-4-3. 登场驯兽师卡牌并视为数码宝贝的效果的话，由于登场的是驯兽师卡牌，登场完毕后视为数码宝贝，因此“当数码宝贝登场时”效果不诱发。

13-4-4. 也视为数码宝贝的驯兽师发动的效果，既视为数码宝贝的效果，也视为驯兽师的效果。

13-5. 不受效果影响

13-5-1. 拥有“不受○○的效果影响”效果的数码宝贝或驯兽师，不适用卡牌类型为○○的卡牌发动的效果。

13-5-2. 拥有“不受○○的效果影响”效果的数码宝贝或驯兽师，成为效果的对象是可行的。效果不会取消，效果会发动，但处于没受到该效果影响的状态。若是“直到回合结束为止”之类的持续效果，在该期间内失去“不受效果影响”效果的话，在失去的时点，受到持续效果的影响。

13-6. 通过效果发动其他卡牌的效果

13-6-1. 效果中，会有直接发动其他卡牌的效果，或者使用其他选项卡牌的情况。在处理这样的效果中，执行指定的其他卡牌的效果的发动。（例：发动“《抽 1 张卡》。使用手牌中的 1 张选项卡牌。此后，将对方 1 只数码宝贝转换为休息状态。”效果的场合，按照，抽取 1 张卡牌，使用手牌中的 1 张选项卡牌并发动效果，此后，将对方 1 只数码宝贝转换为休息状态，的顺序处理）

13-6-2. 在效果中发动其他卡牌的效果的场合，途中不执行规则检查。

13-6-3. 效果中发动的其他卡牌的效果和该卡牌的效果，分别诱发不同的效果的场合，由于视

为同一个效果发动，因此视为同时诱发。

13-7. 没有 Lv.的数码宝贝

13-7-1. 孵化或登场的 Lv.为“-”的数码宝贝卡牌，视为没有 Lv.的数码宝贝。

13-7-2. 使驯兽师视为数码宝贝的效果中，没有指定是哪个 Lv.的数码宝贝的场合，效果对象的驯兽师视为没有 Lv.的数码宝贝。

13-7-3. 登场视为数码宝贝的替代卡的效果中，没有指定是哪个 Lv.的数码宝贝的场合，通过该效果登场的替代卡视为没有 Lv.的数码宝贝。

13-7-4. 没有 Lv.的数码宝贝，不会成为参照 Lv.的效果的对象。

13-7-5. 没有 Lv.的数码宝贝，无法执行进化条件中包含 Lv.的进化。

13-7-6. 养成区中没有 Lv.的数码宝贝，拥有 DP 的话，在养成阶段的行动中，可以移动至战斗区。

13-7-7. 没有 Lv.的数码宝贝，可以通过置于其他数码宝贝或驯兽师下方的效果，置于其他数码宝贝或驯兽师下方。

13-7-8. 没有 Lv.的数码宝贝，满足条件的话，由于《退化》的效果被丢弃也是可行的。

14. 关于描述的规则

14-1. 最多○张·最多○只

14-1-1. 发动描述为“最多○张”“最多○只”的效果的场合，即将处理该效果前，从1开始到○指定到张数或只数为止到范围内，选择对象。无法选择0张·0只。

14-2. ~以外的卡牌

14-2-1. 文本中有“~以外的卡牌”的条件的场合，指的是不包含“~”指定的条件的卡牌。（例：“红色以外的卡牌”的场合，“红蓝”等包含红色的卡牌不满足条件。例2：“驯兽师以外的效果”的场合，也视为数码宝贝的驯兽师的效果不满足条件）

14-3. 指定复数对象的效果的描述

14-3-1. 一个效果中，选择不同条件的复数对象的场合，按照以下规则判别对象的条件。

14-3-1-1. 直接指定对象的卡牌名称的效果的场合，指定前面对象的条件，不包含直接指定卡牌名称的对象。

14-3-1-2. 所有效果对象都直接指定卡牌名称，仅在最初有1个条件的场合，该条件包含所有对象。

14-3-1-3. 效果对象是指定条件的卡牌类型（数码宝贝、驯兽师等）后，描述为新的指定条件的卡牌类型的场合，前面对象的条件，不包含后面的对象。

14-3-2. 描述为14-3-1-1、14-3-1-2、14-3-1-3外的效果，指定最初对象的条件，包含后面所有对象。

14-4. 重叠的卡牌

14-4-1. 卡牌文本中的“重叠的卡牌”，指的是下方放置着1张或更多卡牌的卡牌。

14-4-2. 只有1张的卡牌，不视为“重叠的卡牌”。

更新记录

(2023/11/08) Ver.1.0

初版发布

(2023/12/15) Ver.1.1

- 2-3-3. 删除。
- 2-6-3.~2-6-4. 与 4-12. 合并。
- 4-2-3. 与 4-4-1. 合并。
- 4-3-3.~4-3-4. 更新。
- 4-4-1.~4-4-6. 更新、删除。
- 4-12-2-1.~4-12-2-2. 更新。
- 4-12-2-2-1.~4-12-2-2-3. 更新。
- 4-12-2-3. 删除。
- 8-1-2-5. 与 4-3-3.~4-3-4. 合并。
- 11. 更新。
- 11-1-2. 与 11-3-2. 合并。
- 11-2-1-1. 与 1-2-1-1-1. 合并。
- 11-3-1.~11-3-3. 更新、删除。
- 12-4-2.~12-4-3. 更新、删除。
- 12-4-6. 与 12-4-2. 合并。
- 12-9-2. 删除。
- 12-12-1.~12-12-6. 更新。
- 12-12-7.~12-12-9. 删除。
- 12-14-2. 删除。
- 12-16-2.~12-17-2. 删除。
- 12-20-2. 删除。
- 12-24-1.~12-24-2. 更新。
- 12-24-3. 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. 更新。

(2024/02/16) Ver.1.2

- 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。
- 8-3. 更新。
- 8-3-1.~8-3-18. 更新。
- 8-3-18-1.~8-3-18-5. 更新。

12-31. 更新。

12-31-1. ~ 12-31-6. 更新。

12-32. 更新。

12-32-1. ~ 12-32-3. 更新。