

DIGIMON
CARD GAME
数码宝贝卡牌对战

数码宝贝卡牌对战 官网用规则书
Ver.2.3

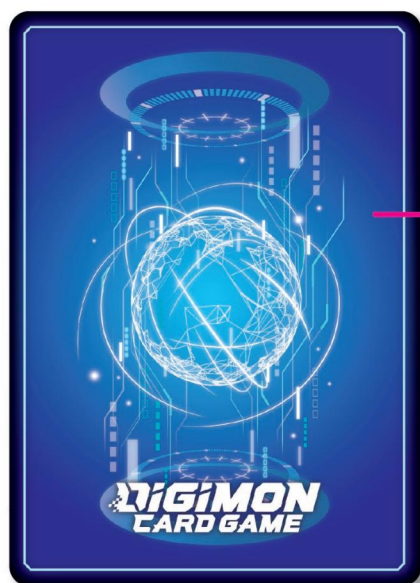
这是什么样的游戏呢？	01
关于卡牌	
数码宝贝卡牌/数码蛋卡牌	01
驯兽师卡牌、选项卡牌	02
场地说明	03
关于卡组	04
对战准备	04
* 费用的支付方式	05
* 活跃状态与休息状态	05
对战流程	06
主要阶段A~E	
A.数码宝贝登场、B.数码宝贝进化、C.驯兽师登场、D.使用选项卡牌	07
E. 攻击	08
* 数码宝贝的DP变为0	08
* 1次攻击判定2张或更多安防卡牌时	09
* 安防卡牌变为0张的情况	09
* 用《阻挡者》来阻挡！	09
攻击流程	10
主要阶段F	
F.发动【主要】效果	11
关于结束回合、回合结束、对战结束	11
关于替代卡	12
* Lv.2数码宝贝出现在战斗区	12
* 内存值增减的效果	12
关于效果发动的顺序	13•14•15
关于拥有多种颜色的卡牌和合步进化	16
合步进化的流程如下	17
关于卡牌文本	18

这是什么样的游戏呢?

数码宝贝卡牌对战是一款对战型的集换式卡牌游戏!
玩家可以各将各自的数码宝贝伙伴于战斗区登场,攻击对手。
随着数码宝贝的进化,它们将变强并获得新的力量!
击破对手所有的安防卡牌,给予对手致命一击,就可以赢得胜利啦!

关于卡牌

数码宝贝卡牌·数码蛋卡牌



*数码蛋卡牌的背面与其他卡牌的背面不同。

数码宝贝卡牌

数码蛋卡牌

*在养成区中孵化后的数码蛋卡牌,视为数码宝贝。



●**登场费用**: 将数码宝贝登场至战斗区时需支付的费用

●**DP(数码宝贝力量)**: 数码宝贝的攻击力。战斗时, DP更高的一方胜利。对战中, 任何效果导致数码宝贝的DP变为0, 则视为该数码宝贝被消灭, 成为废弃卡牌。

●**进化条件**: 可以进化为此数码宝贝所需满足的“颜色”和“Lv”条件, 以及进化所需支付的费用。

●**合步/特殊进化**: 进行合步, 或是特殊进化的进化条件。只有可以合步进化(2只数码宝贝合体的进化), 或可以通过特殊条件进化的数码宝贝才会拥有。

●**效果**: 数码宝贝拥有的特殊效果。

●**Lv.**: 数码宝贝的等级

●**数码合体条件**: 通过数码合体可以放置到进化源中的卡牌的条件。只有在登场时可以进行数码合体的数码宝贝拥有。

●**卡牌名称**

●**颜色**

●**稀有度**

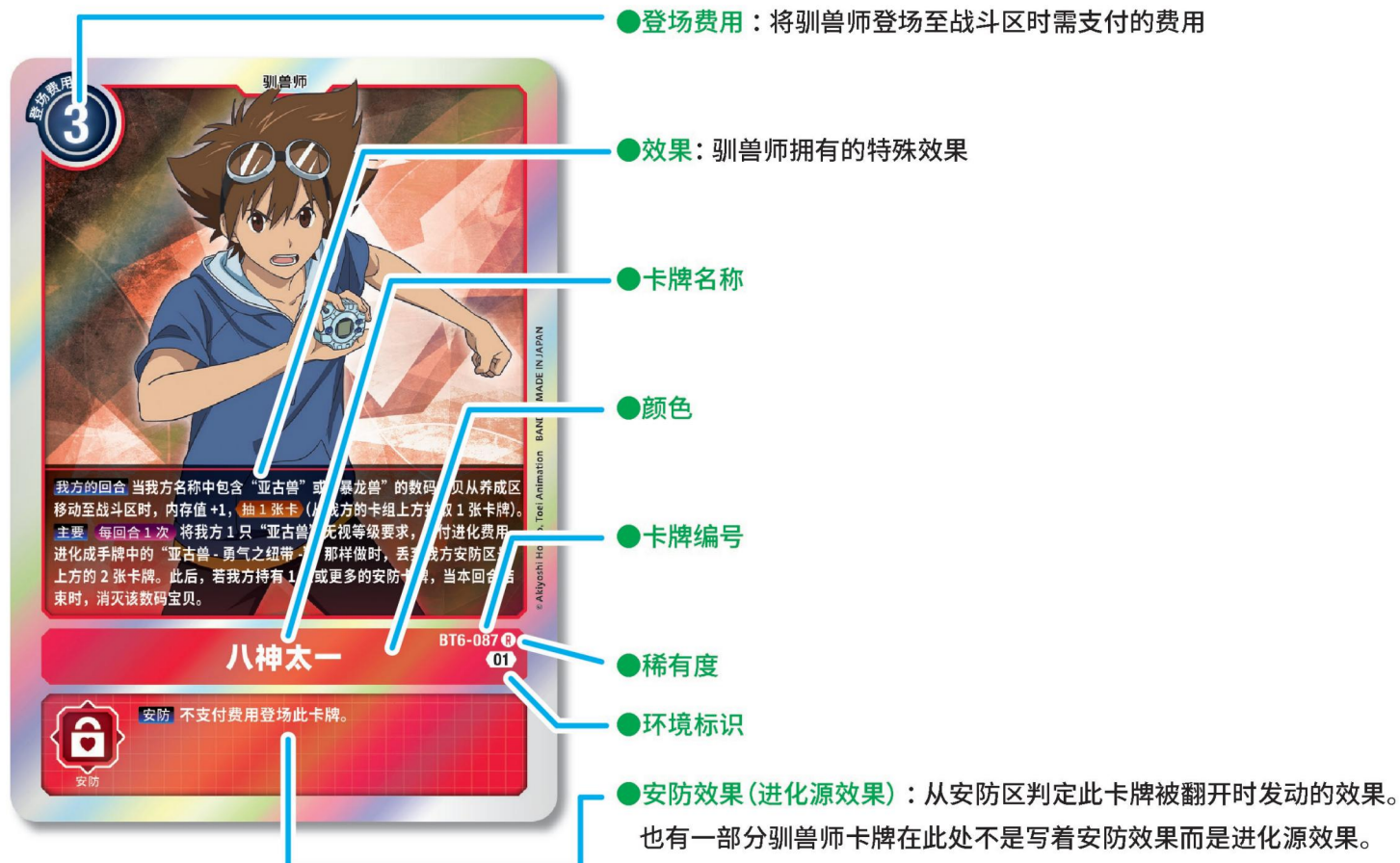
●**环境标识**

●**卡牌编号**

●**特征**: 对数码宝贝的形态·属性·类型等特征进行的整理

●**进化源效果**: 从该数码宝贝进化后可以发动的效果。

驯兽师卡牌



选项卡牌



对战中请参考下图放置卡牌。

● 安防区

是保护玩家的防护墙。当玩家受到攻击时，安防区的卡牌会随之减少。

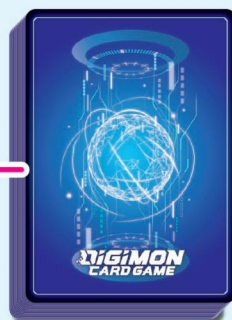
当安防卡牌的张数为0时玩家受到攻击，则对战败北。

● 内存条

支付费用时将会用到的计量条。我方与对方共用一个。

● 卡组区

放置卡组的场所。



我方

战斗区

● 数码蛋卡组区

放置数码蛋卡组的场所。



● 养成区

放置从数码蛋卡组中孵化出的数码宝贝的场所。位于养成区的数码宝贝不发动任何效果，此外，**除了对养成区的数码宝贝有效的效果以外**，不受其它卡牌的效果影响。

● 废弃区

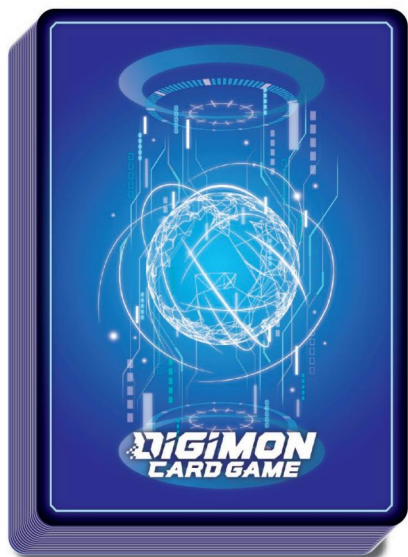
正面朝上放置废弃卡牌的场所。



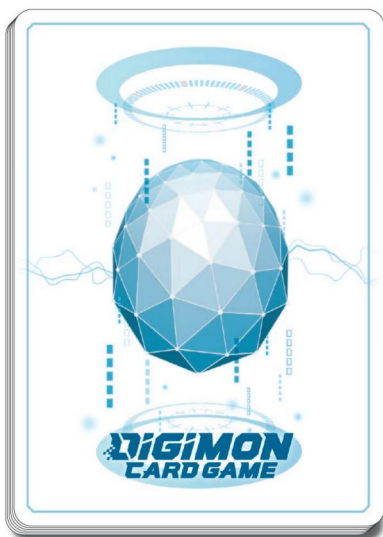
关于卡组

在数码宝贝卡牌对战中，需要准备以下的东西。

- 卡组：由数码宝贝卡牌、驯兽师卡牌、选项卡牌总计50张构成的卡组。
相同编号的卡牌最多可放入4张。
- 数码蛋卡组：由0~5张数码蛋卡牌构成的数码蛋卡组
相同编号的卡牌最多可放入4张。对战中可以不使用数码蛋卡组。
- 内存条&计数器：用来表示双方内存值的计量条。对战中双方共用一个内存条。
- 替代卡卡牌：如果卡组中包含需要使用到替代卡的卡牌，请准备可以作为替代卡使用的卡牌（替代卡的详细介绍，请参考规则书中的“关于替代卡”）



●卡组



●数码蛋卡组



●内存条、计数器

另外，准备好数量足够的对战桌垫会更方便游戏进行。

对战准备

※如果规则手册和卡牌内容有冲突，请以卡牌上的文本为准。

- ① 切洗卡组，将其放置于“卡组区”。
- ② 切洗数码蛋卡组，将其放置于“数码蛋卡组区”。
- ③ 从卡组上方抽出5张卡牌，不看其正面，背面朝上放置于“安防区”。
从卡组上方逐张抽取卡牌放置于安防区（即，将原位于卡组最上方的卡牌放至安防区最下方，以此类推）。
- ④ 对战双方通过猜拳来决定先后攻。猜拳胜利的一方为先攻方。
- ⑤ 从卡组上方抽取5张卡牌作为手牌。
- ⑥ 将计数器放置于内存条的“0”处，即可开始对战！

☆费用的支付方式

在对战中,使用卡牌时需要用到“内存条”来支付费用。

例如支付3点费用,就需要将内存条上的计数器从我方视角向右移动3格。

如果在我方的回合中,由于支付费用等原因将内存值移动到对方的1或更多时,我方的回合结束,回合移交给对方。(如果刚好为0,则继续我方的回合)

※如果有正在处理的效果,则等所有效果处理完成以后移交回合。

内存值上限为10。支付超过10的费用,若不能将内存值移动相应数值的格数则不能支付。

例如,使用费用为13的卡牌时,需保证我方的内存值有3或更多。

支付费用3



有足够的内存值支付费用13



没有足够的内存值支付费用13



☆活跃状态与休息状态

数码宝贝登场时,通常以纵向的“活跃状态”放置。如果进行了攻击或阻挡等行动,则变为横向放置的“休息状态”。



活跃状态的卡牌

将休息状态的卡牌变回活跃状态,称为“转换为活跃状态”;将活跃状态的卡牌变为休息状态,称为“转换为休息状态”。



休息状态的卡牌

对战按以下4个阶段,从先攻方开始进行。

① 激活阶段

激活阶段

将我方所有处于休息状态的卡牌转换为活跃状态。

② 抽卡阶段

抽卡阶段

从卡组上方抽取1张卡牌作为手牌(抽卡)。

此时,若卡组中卡牌用尽无法抽卡的话,对战败北先攻方第1个回合的抽卡阶段不进行抽卡。

③ 养成阶段

养成阶段

可以选择并执行1次以下行动:“孵化数码蛋”“将数码宝贝从养成区移动到战斗区”“跳过”

● 孵化数码蛋

养成区没有数码宝贝时才能执行。翻开数码蛋卡组最上方1张卡牌,放置于养成区。孵化出的数码蛋卡牌视为Lv.2的数码宝贝。

● 将数码宝贝从养成区移动到战斗区

养成区的数码宝贝进化为Lv.3或更高等级的话,可将其移动至战斗区。等级不高于Lv.2的数码宝贝不能移动至战斗区。

此外,将数码宝贝从养成区移动到战斗区不算数码宝贝登场,所以不发动登场时的效果。且在移动至战斗区的回合中即可进行攻击。

● 跳过

跳过这一阶段,直接进入下一个阶段

④ 主要阶段

主要阶段

对战的主要阶段,可以按照任意顺序执行以下操作。

- A.数码宝贝登场
- B.数码宝贝进化
- C.驯兽师登场
- D.使用选项卡牌
- E.攻击
- F.发动【主要】效果

※具体说明情况请看下一页。

回合结束

由于支付费用等原因导致内存值移动到对方的1或更多时,回合结束移交至对手(如果有处理中的效果或操作,则将其全部处理完以后再移交回合。如果因为效果处理使内存值回到我方的0或更多时,则不进行回合移交,继续我方的回合)。

主要阶段A、B、C、D

A.数码宝贝登场

将手牌中的数码宝贝卡牌登场到战斗区。

首先,从手牌中将要登场的数码宝贝卡牌,以活跃状态放置到战斗区。

然后通过支付那张数码宝贝卡牌的登场费用,将其作为数码宝贝在战斗区登场。

数码宝贝在登场的回合中不能进行攻击。

战斗区中可以配置的数码宝贝数量不限。



B.数码宝贝进化

将我方位于战斗区、或养成区的数码宝贝进化。

确认手牌中的数码宝贝卡牌的进化条件。可以选择我方场上满足其进化条件所指定“颜色”和“Lv”要求的数码宝贝,将其进化为手牌中的数码宝贝卡牌。拥有多个进化条件的卡牌,只需要满足其中任意一个条件即可进化。

右图的进化条件表示“支付2点费用从Lv3的红色数码宝贝进化”



将手牌中的数码宝贝卡牌重叠放置于我方场上1只满足进化条件的数码宝贝上方。两张卡牌的叠放位置稍微错开,展示出进化源效果。

然后支付卡牌上标记的进化费用。

进化后,作为进化奖励从卡组上方抽取1张卡牌。

※休息状态的数码宝贝,进化后依旧保持休息状态。

※数码宝贝进化的回合可以进行攻击。但是在数码宝贝登场的回合中,进化后也无法进行攻击。

※数码宝贝的【进化时】效果,在完成进化奖励的“抽卡”后才能发动。

由于进化或卡牌效果而重叠在下方的卡牌成为“进化源”,之后可以使用该卡牌的进化源效果。所有的进化源卡牌和进化后的卡牌合起来视为1只数码宝贝。该数码宝贝被消灭时,丢弃其所有的进化源卡牌。

C.驯兽师登场

将手牌中的驯兽师卡牌登场到战斗区。

首先从手牌中将要登场的驯兽师卡牌,以活跃状态放置到战斗区。

然后支付该驯兽师卡牌的登场费用,将其作为驯兽师在战斗区登场。

战斗区中可以配置的驯兽师数量不限。驯兽师无法进行攻击或阻挡。

D.选项卡牌的使用

使用手牌中的选项卡牌,发动【主要】效果。

使用手牌中的选项卡牌需满足其“颜色条件”,即我方的战斗区或养成区中至少有1只颜色与选项卡牌颜色相同的数码宝贝或驯兽师(养成区中Lv2的数码宝贝也可以满足颜色条件)。

从手牌中展示出选项卡牌,支付其费用,即可发动该卡牌的主要效果。

效果发动后,丢弃该选项卡。

安防效果无法从手牌中发动。

主要阶段E

E.攻击

使用战斗区中的数码宝贝进行攻击。

首先将我方1只处于活跃状态的数码宝贝转换为休息状态,进行攻击宣言。

然后选择攻击对象。可以选择对方战斗区中1只处于休息状态的数码宝贝或对方玩家作为攻击对象。

【攻击时】效果或“当我方的数码宝贝进行攻击时”发动的效果,将在此时发动。

处理完这些效果以后,轮到对方的“回应”时点。在“回应”时点中,对方可以发动其拥有的《阻挡者》或“当对方的数码宝贝进行攻击时”的效果。

这些效果全部处理完以后,进入以下流程。

●攻击对方数码宝贝的场合

进行攻击的数码宝贝和作为攻击对象的数码宝贝进行战斗。

战斗中比较双方数码宝贝的DP, DP更高的一方获得胜利。战败的数码宝贝被消灭并丢弃。

如果双方的DP相同,则双方的数码宝贝都会消灭。



☆数码宝贝的DP变为0

数码宝贝的DP虽然不会因为受到攻击而减少,但可能会受“减少DP”的效果影响而暂时性降低。

如果受此类效果的影响,数码宝贝的DP减为0(不会低于0),数码宝贝就会被消灭并丢弃。

另外,数码宝贝因为减少DP的效果导致DP减为0而消灭,那也是规则导致的消灭。因此减少DP的效果,并不视为消灭数码宝贝的效果。

●攻击对方玩家的场合

如果对方安防区有1张或更多的卡牌,则从其最上方翻开1张。

由于攻击导致翻开安防区卡牌的操作称为“判定”。

判定出的卡牌如果拥有安防效果,则发动其安防效果。安防效果无需支付费用,选项卡牌可以无视其颜色条件直接发动。

处理完安防效果后,或判定的卡牌无安防效果,进入下一步。

根据卡牌类型,分别进行以下处理。

数码宝贝卡牌

如果判定出数码宝贝卡牌,该卡牌作为“安防数码宝贝”,与发起攻击的数码宝贝进行战斗。

战斗方法与攻击战斗区的数码宝贝时相同,比较双方的DP,较高的一方胜利。

安防数码宝贝与通常的数码宝贝不同,并不发动作用于数码宝贝的效果。此外安防数码宝贝仅发动其拥有的安防效果,不发动除此以外的效果。

如果进行攻击的数码宝贝战败就会被消灭,攻击就此结束。

无论战斗结果如何,战斗结束后安防数码宝贝都会丢弃。

选项卡牌、驯兽师卡牌

作为废弃卡牌丢弃。(※如果通过安防效果登场或加入手牌,就不会丢弃)



对方的安防卡牌为0张时,成功攻击对方玩家后,对战胜利。

☆1次攻击判定2张或更多安防卡牌时

拥有《安防攻击+1》效果的数码宝贝，1次攻击可以判定多张安防卡牌，此时判定需要逐张进行。
如果首张判定翻开的卡牌导致进行攻击的数码宝贝消灭或者回到手牌中，攻击就此结束。

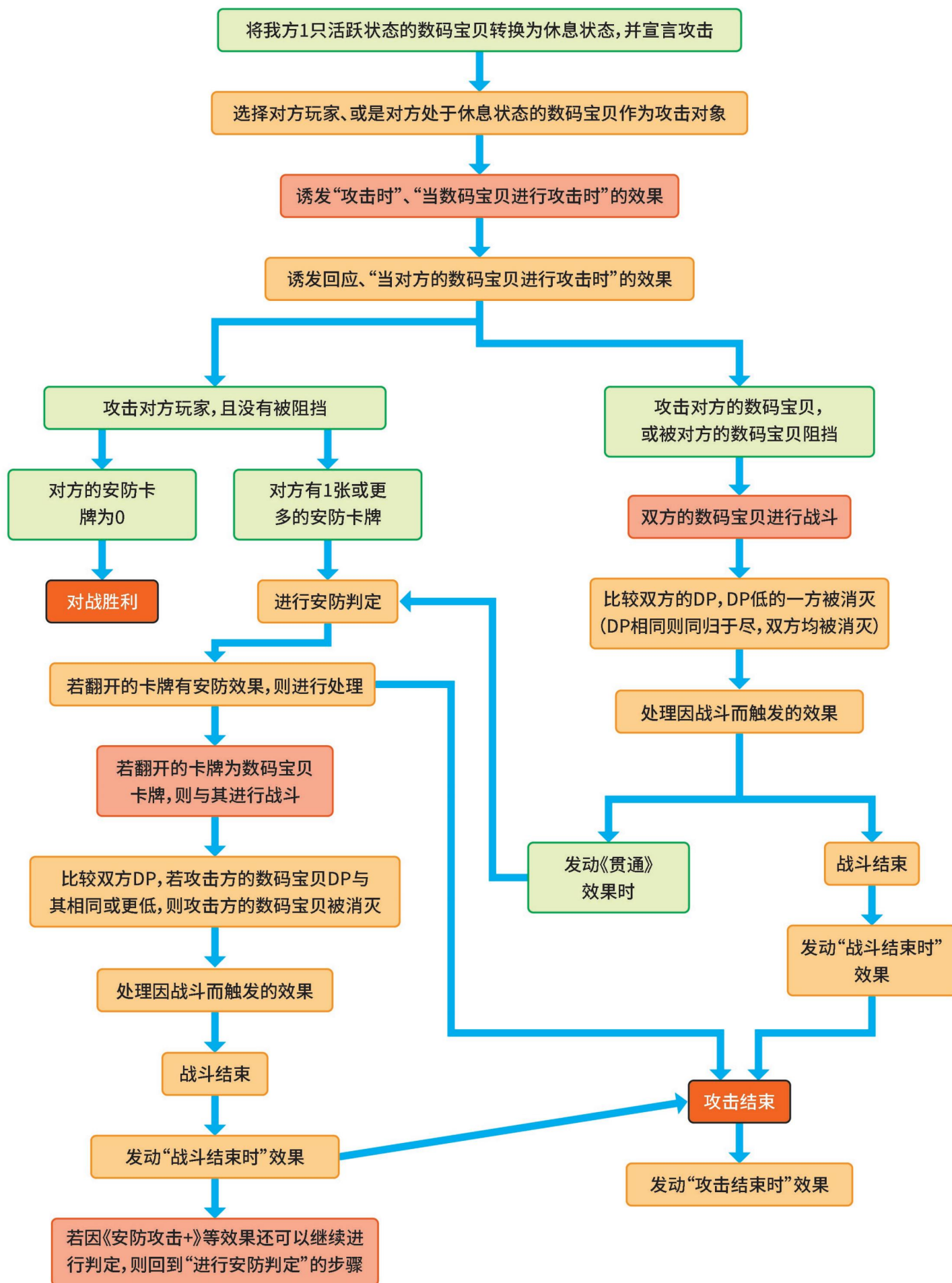
☆安防卡牌变为0张的情况

如果安防区卡牌变为0张，就算因《安防攻击+》等效果能继续判定安防卡牌，攻击也会就此结束。
即使对手的安防卡牌为0张，对战依旧继续进行。
在此状态下，如果再一次成功攻击玩家，则对战胜利。

☆用《阻挡者》来阻挡！

有些数码宝贝拥有《阻挡者》效果。
拥有《阻挡者》效果的数码宝贝，可以“阻挡”对方的攻击，代为遭受攻击。
进行阻挡时，可以将对方数码宝贝的攻击对象转变为进行阻挡的数码宝贝，双方进行战斗。
使用阻挡来防御对方对于玩家或者不想被消灭的数码宝贝发动的攻击吧！

攻击流程



主要阶段F

F.发动【主要】效果

发动数码宝贝或驯兽师、放置在战斗区中的选项卡牌的【主要】效果。

时点为宣言发动【主要】的效果，并执行该效果的文本。

和将要从手牌中使用选项卡牌相同，数码宝贝或驯兽师、战斗区中的选项卡牌的【主要】效果不能在攻击或其他效果的发动中插入发动。

关于结束回合

如果当前回合没有其它任何需要进行的操作，可以宣布“结束回合”，将回合移交给对手。

一旦进行“结束回合”，不论内存值目前处于什么位置，一律移动到对方的“3”处。



回合结束

回合中，由于支付费用等原因，内存值移动到对方的“1”或更多时，我方的回合结束移交给对方（如果有处理中的效果或操作，则将其全部处理完以后再移交回合。如果因为效果处理，内存值回到我方的0或更多时，则不进行回合移交，继续我方的回合）

内存值会处于回合结束时其所在的位置。

例：如果内存值为1时支付了5点费用，内存值就会移动到对方的4。对方以内存值4的状态开始回合。

对战结束

对战中，发生以下任意一种情况，就能获得胜利。

- 对方的安防卡牌为0张时，成功攻击对方玩家。
- 对方的抽卡阶段，卡组中无卡可抽。

关于替代卡

替代卡是可以视为数码宝贝或驯兽师的特殊卡牌。区别于卡组，不能通过普通的方法登场。需要通过“登场替代卡”的效果登场。

使用替代卡时，需要提前准备好用作替代卡的卡牌。

任何能与卡组中的卡牌区分开的卡牌都可以使用。

替代卡的数量不包含在卡组的张数中。

(替代卡的印刷数据可从数码宝贝卡牌对战的官网下载)

替代卡相关的其他规则如下。

- 替代卡的卡牌名称、能力和效果会根据“登场替代卡”的效果发生变化。
- 替代卡既不能进化，也不能放置到其它数码宝贝的进化源或驯兽师的下方。另外，替代卡的下方也无法放置其他卡牌。
- 作为数码宝贝登场的替代卡、作为驯兽师登场的替代卡与通常的数码宝贝或驯兽师一样，分别会受到对数码宝贝/驯兽师有效的效果影响。
- 替代卡被消灭、丢弃或放回到卡组中、放置到安防区、放置到其他卡牌下方等状态时，必定会从对战中除外。
替代卡不会放置于卡组、数码蛋卡组、手牌或废弃区中。
- 即使发动使替代卡登场效果的卡牌离场，替代卡依旧能留存下去。

☆没有DP的数码宝贝出现在战斗区

多种效果组合可能会导致战斗区出现等级不高于Lv.2的数码宝贝。

这种情况下，由于等级不高于Lv.2的数码宝贝没有DP，不能存在于战斗区，作为废弃卡牌。这种情况不视为被消灭。

☆内存值增减的效果

卡牌的效果中有增加内存值的、也有减少内存值的。

这里的增加或减少，是对使用该卡牌的人来说的增加或减少。

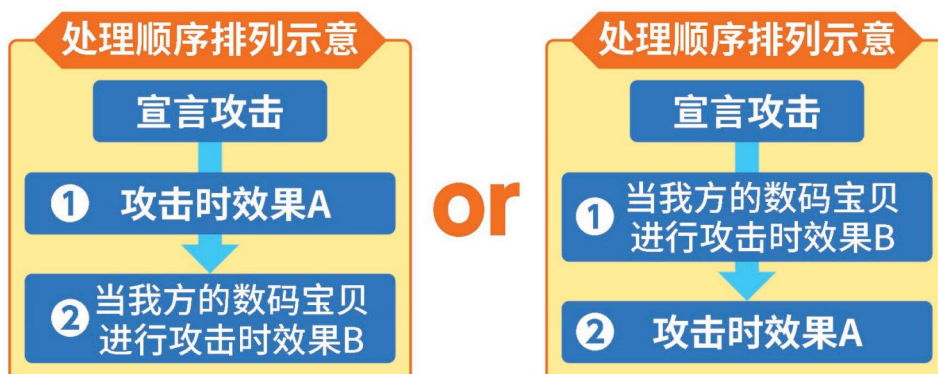
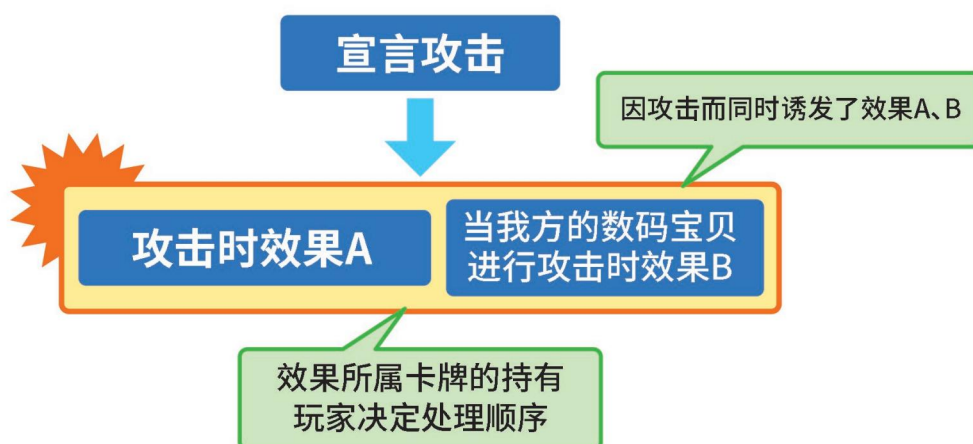
例如，判定出拥有安防效果“内存值+2”的“重锤火花”时，对于该卡牌使用方的玩家来说是内存值+2，对于进行判定方的玩家来说是内存值-2。

关于效果发动的顺序

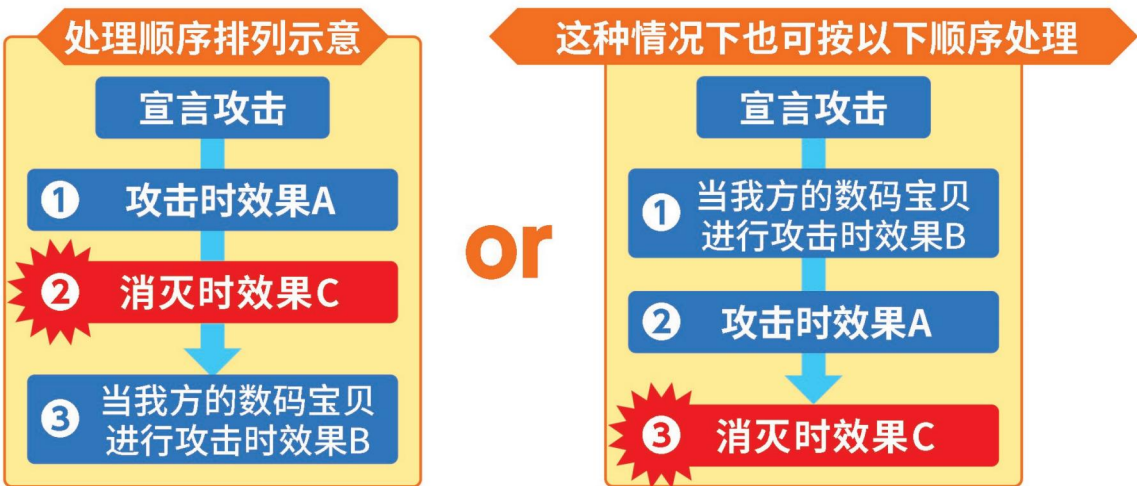
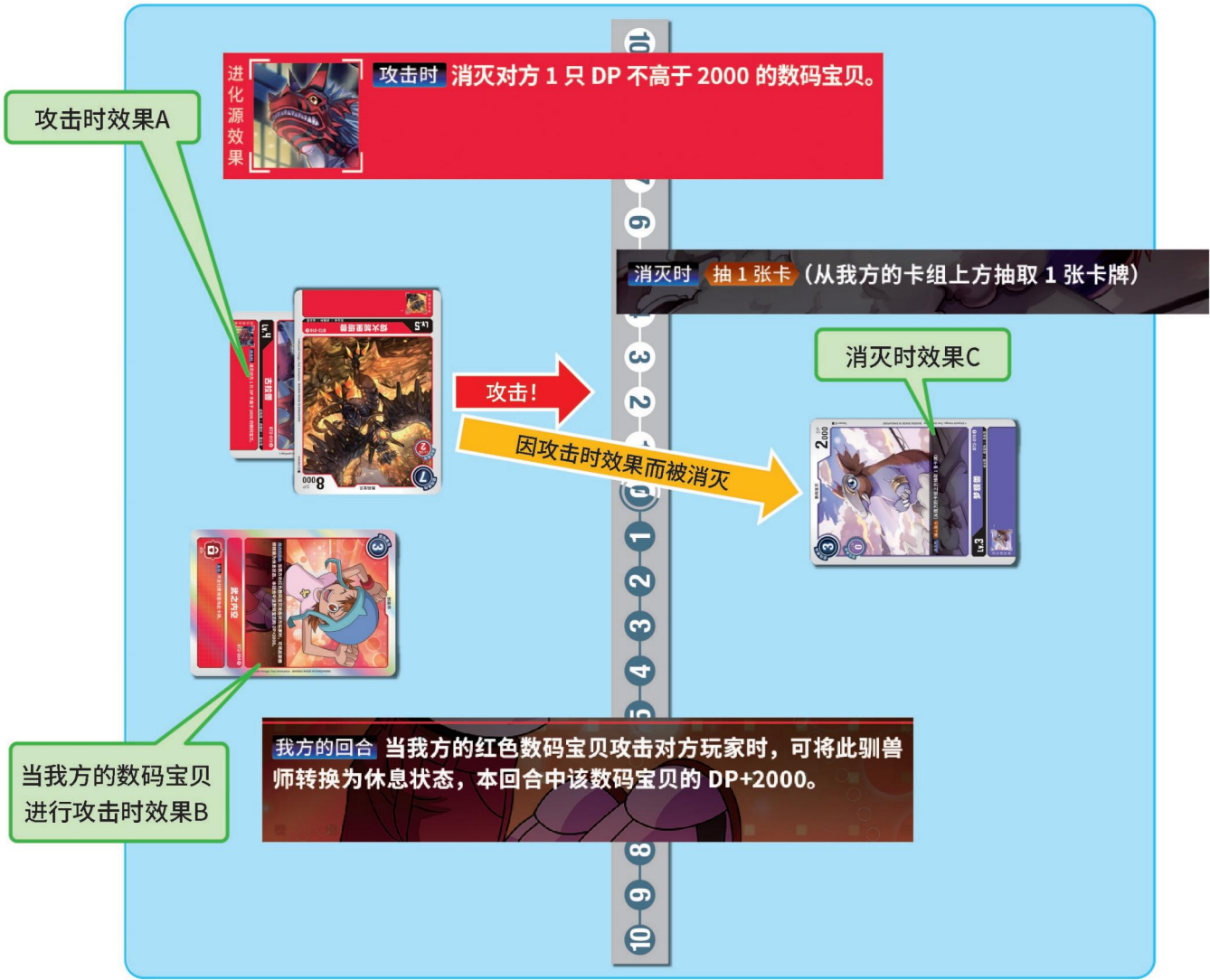
对战中,拥有多种【攻击时】效果的数码宝贝攻击时等会出现同时需要处理多种效果的情况。

同时发动的效果,处理顺序是由效果所属**卡牌的持有玩家**来决定的。

如果双方有同时发动的效果时,回合玩家方的效果优先发动,回合玩家方的所有效果处理完以后,对方的效果才能发动。



由于效果发动产生了新效果时，**效果的发动优先于其它效果**。由于该效果的发动，再次产生了新效果时，新效果优先发动。



※尽管效果处于可发动状态，但其所属的数码宝贝或驯兽师在发动效果前，因为其它效果被消灭或放回到手牌中等情况，**就无法发动效果**。

尽管效果处于可发动状态，但其所属的数码宝贝或驯兽师在发动效果前，因为其它效果被消灭或放回到手牌中等情况，就无法发动效果。



处理顺序排列示意



这种情况下也可按以下顺序处理

or



若未发动效果的数码宝贝离场，就取消该效果

关于拥有多种颜色的卡牌和合步进化

从ST9·ST10起,出现了1张卡牌同时拥有多种颜色,以及将2只或更多数码宝贝进行合体进化的“合步”等情况。以上新规则的解释如下。

关于拥有多种颜色的数码宝贝

1只就拥有多种颜色的数码宝贝登场。

此数码宝贝拥有例如“蓝·绿”“黄·紫”这样不同的颜色时,将其视为所拥有的所有颜色的数码宝贝。与拥有“也视为○色数码宝贝”效果的数码宝贝不同,不仅是位于战斗区的期间,位于养成区或手牌·卡组·废弃区时,也视为拥有多种颜色的卡牌。

此外,在计算卡牌的颜色数量时,可以只统计其中1张卡牌的颜色数量。



※例如:“蓝·绿”色的“ST9-05 机甲龙兽”,既可当作蓝色数码宝贝也可当作绿色数码宝贝,不仅在战斗区,在养成区也能进化成进化条件为蓝色或绿色的数码宝贝。计算卡牌拥有的颜色时,也视为拥有蓝色和绿色2种。

关于拥有多种颜色的选项卡牌

拥有多种颜色的选项卡牌,视为其所拥有的所有颜色的选项卡牌。

且使用卡牌时,需要满足其所有的颜色条件。



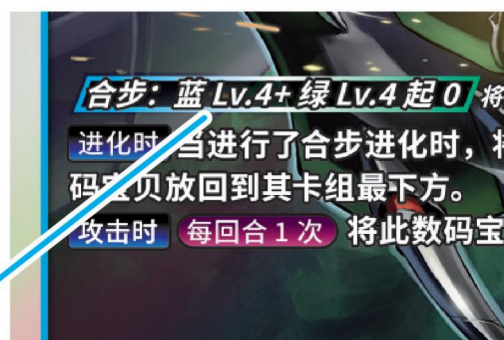
※例如:“黄·紫”色的“ST10-14 混沌降阶”,既可当作黄色选项卡牌也可当作紫色选项卡牌。将要使用时,场上必须同时存在黄色数码宝贝或驯兽师,以及紫色数码宝贝或驯兽师。如果存在“黄·紫”或“紫·黄”这种多种颜色的数码宝贝,只需1只也能满足颜色条件。

关于合步

合步,是一种将2只数码宝贝进行合体进化的全新进化规则。

通过合步进行的进化称为“合步进化”

拥有“合步”的数码宝贝卡牌,可以进行合步进化。



合步进化条件

合步进化的流程如下。

1. 确认手牌中数码宝贝卡牌的“合步”。只要我方所有符合其指定的颜色和Lv.条件的数码宝贝在战斗区中，就可进行合步进化。
2. 将要合步进化的数码宝贝卡牌放置在战斗区中，将“合步”指定的2只数码宝贝及其所有的进化源以活跃状态重叠放置于它的下方。此时叠放的顺序为，写在“合步”条件左侧的数码宝贝位于上方，写在右侧的数码宝贝位于下方进行重叠。且它们各自拥有的进化源顺序不做任何变动，按照原样进行叠放。

通过“XV兽”和“飞虫兽”合步进化成“机甲龙兽”！

因为合步进化条件为“蓝色Lv.4+绿色Lv.4”，所以以蓝色的“XV兽”在上，绿色的“飞虫兽”在下的状态叠放，“机甲龙兽”放置到最上方！它们各自的进化源的顺序按照原样不动。



3. 支付所需的进化费用，由于进化奖励抽1张卡。

4. 如果有【进化时】效果，则发动该效果。

因为合步进化成为进化源的卡牌，之后与通常的数码宝贝一样可使用其进化源效果。

进化源卡牌和进化后的卡牌全部合起来视为1只数码宝贝。

※合步进化中，即使进化前有一只或两只数码宝贝为休息状态，合步进化后都将成为活跃状态。

※进化前的数码宝贝受到的所有效果会消失重置。

※“每回合1次”效果的使用次数也会被重置，可以再次使用。

※即使进化前有一只或两只数码宝贝处于刚登场的回合中，合步进化后的数码宝贝也可以进行攻击。

※合步进化和通常的进化一样会诱发“当数码宝贝进化时”等效果。另外，和通常的进化一样会受到减少进化费用的效果。

※只有2只数码宝贝均位于战斗区中，才能进行合步进化。

关于卡牌文本

下述原本记载于卡片文本中的效果,今后将改为基础规则。因此,会省略部分文本描述,但是效果的适用方式将保持不变。

•关于数码宝贝离开战斗区的效果文本

目前为止,对于数码宝贝放回到手牌或卡组、放置到安防区等使数码宝贝离开战斗区的效果,会有“丢弃该数码宝贝的进化源”的文本描述。今后这一内容为基础规则,从文本中省略。

关于数码宝贝卡牌对战 部分规则的修改

关于数码宝贝卡牌对战的规则,进行了以下修改。

•关于可以移动到战斗区的数码宝贝的条件,以及战斗区中出现Lv.2数码宝贝时的裁定

迄今为止使用的规则,无法将Lv.2的数码宝贝从养成区移动到战斗区,如果由于某种效果使Lv.2的数码宝贝出现在战斗区中时,由于“Lv.2数码宝贝不能存在于战斗区中”而变为废弃卡牌的规则作废。今后将修改为“由于没有DP的数码宝贝不能存在于战斗区中”而无法将其从养成区移动到战斗区,如果出现在战斗区中则变为废弃卡牌。

所谓“没有DP的数码宝贝”,不是指DP为0的数码宝贝,而是指原本没有DP标记的卡牌作为数码宝贝存在于养成区或战斗区的情况。

通过本次修订,与Lv.无关,没有DP的数码宝贝无法从养成区移动到战斗区,如果它因某种效果而出现在战斗区时,就会变为废弃卡牌。这种情况不视为消灭。

但是,数码宝贝进化源中的驯兽师卡牌变为数码宝贝最上方的卡牌时,会和以前一样依旧视为驯兽师,即使没有DP也不会成为弃牌。