

卡牌种类	说明
数码宝贝卡牌	指数码宝贝的卡牌。
数码蛋卡牌	指幼年期数码宝贝的卡牌。背面区别于其它卡牌，仅在数码蛋卡组中使用。
选项卡牌	主要从手牌中使用并发动效果，是使用后即丢弃的一次性类型的卡牌。
驯兽师卡牌	指驯兽师的卡牌。虽然不能进行攻击等行动，但是会对我方或是对方的数码宝贝等造成效果影响。不能成为对方数码宝贝的攻击对象。
数码宝贝	指数码宝贝卡牌或是数码蛋卡牌出场于战斗区、或是在养成区时的状态。
驯兽师	指驯兽师卡牌出场于战斗区的状态。
游戏场地名称	
战斗区	是放置数码宝贝和驯兽师的区域。 在此区域中的数码宝贝可以攻击对方或阻挡对方的攻击。 只有Lv. 3或更高等级的数码宝贝可以存在于战斗区中，等级不高于Lv. 2的数码宝贝即使因某种效果出场于战斗区，也将立即被丢弃进入废弃区。
养成区	是放置从数码蛋卡组中孵化出的数码宝贝的区域。 在此区域中数码宝贝不能发动任何效果。也不受到其它卡牌效果的影响，不作为效果的参照。 养成区中仅可放置1只数码宝贝，可将进化至Lv. 3或更高等级的数码宝贝移动到战斗区。 战斗区中的数码宝贝不能放回到养成区。

卡组	是放置共计50张卡牌构筑完成的卡组的区域。
数码蛋卡组	是放置0~5张数码蛋卡牌构筑完成的数码蛋卡组的区域。
废弃区	是放置被丢弃的卡牌的区域。将被丢弃的卡牌正面朝上放置。
内存条（内存值）	支付费用等操作时所使用的计量条。 支付的费用每有1点，就将计数器向右移动1格。 当计数器移动到对方的1点或更多时，在所有未处理的效果或操作全部处理完成的时点结束当前回合，将回合移交给对方。
安防区	是保护玩家的防护墙。 当安防卡牌为0张时，被对方的数码宝贝攻击玩家并进行判定的话，便会对战败北。
时点	
【登场时】	指数码宝贝直接登场到战斗区的时点。 进化或是从养成区将数码宝贝移动时不视为【登场时】。
【进化时】	指战斗区中的数码宝贝进行进化的时点。 在养成区中进化也不能发动进化时的效果。 【进化时】 的效果在进化奖励的抽1张卡之后发动。
【攻击时】	指拥有此效果的数码宝贝自身攻击宣言时所诱发的时点。与「当我方的数码宝贝进行攻击时」 的效果同时诱发。
【攻击结束时】	指拥有此时点效果的数码宝贝进行攻击，且因攻击所诱发的效果全部发动后，攻击结束时的时点。 攻击中， 因战斗败北等情况使拥有此效果的数码宝贝从场上离开的场合，此时点的效果不会诱发。

战斗结束时	指数码宝贝之间，或是数码宝贝与安防数码宝贝因战斗比较DP高低决定了胜负后的时点。
回应	指我方的数码宝贝进行攻击，且因攻击所诱发的【攻击时】 「当我方的数码宝贝进行攻击时」 的效果全部发动完成后的时点。 诱发对方的「当对方的数码宝贝进行攻击时」 的效果。
【消灭时】	指数码宝贝被消灭，放置到废弃区的时点。在战斗中败北，受到「消灭数码宝贝」 的卡牌效果影响，或是DP变为0被消灭等场合发动。
【我方的回合】	指从我方的回合开始时到我方的回合结束时之间。
【对方的回合】	指从对方的回合开始时到对方的回合结束时之间。
【双方的回合】	指我方的回合与对方的回合，从双方的回合开始时到结束时之间。
【我方的回合开始时】	指在我方的回合开始时所诱发的时点。 在激活阶段之前发动效果。
【我方的回合结束时】	指在我方的回合结束时所诱发的时点。在效果发动且处理完成之后才进行回合的交替。
【安防】	指安防区的卡牌因判定被翻开的时点。 从安防区被翻开的卡牌拥有此时点的效果的场合，不支付费用发动该效果。 若为选项卡牌的场合，无视颜色条件发动。

【主要】	指在我方的主要阶段中可发动效果的时点。 从手牌使用选项卡牌，或是在主要阶段中可任意发动的数码宝贝及驯兽师的效果均属于此项。
卡牌状态	
转换为休息状态	指为了进行攻击或阻挡、使用主要的效果时，将数码宝贝或驯兽师卡牌横置的操作。
休息状态	指已进行过攻击或阻挡，已使用过主要的效果，处于横置状态的数码宝贝或驯兽师卡牌。可选择对方处于休息状态的数码宝贝作为攻击对象。
转换为活跃状态	指将处于休息状态的数码宝贝或驯兽师，转为可以再次行动的竖置的操作。
活跃状态	指未进行过攻击等行动，处于竖置状态的数码宝贝或驯兽师卡牌。
进化源	指重叠放置在已进化的数码宝贝下方的卡牌。只要有拥有进化源效果的卡牌，就可以发动那些进化源效果。进化源中的卡牌的名称、特征、颜色等情报，除了进化源效果以外不再作为参考（效果中有特别记述的情况下除外）。
消灭	指数码宝贝因在战斗中败北，受到消灭效果的影响，或是DP变为0等情况，被放置到废弃区时的状态。
安防数码宝贝	指因判定而从安防区被翻开的数码宝贝卡牌。 安防数码宝贝与通常的数码宝贝不同，不能发动对数码宝贝有效的效果，也不能发动安防数码宝贝自身所拥有的除安防效果以外的效果。
阶段相关	
激活阶段	是回合中最先进行的阶段。将回合玩家的所有数码宝贝、驯兽师转换为活跃状态。

抽卡阶段	是从卡组上方抽取1张卡牌加入手牌的阶段。仅先攻方的第1回合，在此阶段中不进行抽卡。 在此阶段中卡组耗尽，无卡可抽的场合，便会对战败北。
养成阶段	是在养成区进行操作的阶段。养成区中不存在数码宝贝的场合，可以翻开数码蛋卡组最上方的1张卡牌放置到养成区（孵化）。 可以将养成区中存在的Lv. 3或更高等级的数码宝贝移动到战斗区。 不能完成上述任意一项操作，或是不想进行上述操作的场合，将进入下一阶段。
主要阶段	是进行数码宝贝登场、进化、攻击，驯兽师登场，使用选项卡牌的阶段。
回合	是玩家各个阶段的统称。共有4个阶段构成，在内存条移动至对方的1或更多时便会结束。
卡牌信息・共通	
卡牌名称	指卡牌的名称。
颜色	指各卡牌所属的颜色。 拥有多种颜色的卡牌，可视为其中任意一种颜色的卡牌。
稀有度	指卡牌的稀有度。
效果	指数码宝贝、驯兽师以及选项卡牌所拥有的效果。区别于进化源效果。
安防效果	指因判定而从安防区翻开的卡牌所发动的效果。

每回合1次	表示每回合中只能发动1次的效果。即使在同一回合中多次满足其效果的发动条件，也只能发动1次效果。 不同效果文本的〔每回合1次〕效果可以分别各自发动。 此外，其它数码宝贝或卡牌所拥有的相同效果文本的〔每回合1次〕也可以分别各自发动。
每回合2次	表示每回合中可以发动最多2次的效果。即使在同一回合中多次满足其效果的发动条件，也最多只能发动2次效果。 不同效果文本的〔每回合2次〕效果可以分别各自发动。 此外，其它数码宝贝或卡牌所拥有的相同效果文本的〔每回合2次〕也可以分别各自发动。
〔手牌〕	有手牌中时可以发动的数码宝贝卡牌或驯兽师卡牌的效果。 与选项卡牌不同，当没有适用的对象，或无法发动效果的状态时，无法从手牌中出示并发动。
卡牌信息・数码宝贝卡	
登场费用	指将数码宝贝直接登场到战斗区所需要的费用。
进化费用	指将数码宝贝进化所需要的费用。
DP（数码宝贝力量）	指数码宝贝的攻击力。在战斗时会比较DP，低的一方视为败北，被消灭。
进化条件	指记载在数码宝贝卡牌上的进化为该数码宝贝所必要的条件。 包含「颜色」「Lv.」「进化费用」三项。
进化源效果	指该数码宝贝作为进化源时发动的效果。作为通常的数码宝贝存在于战斗区时不能发动。

Lv.（等级）	是表示数码宝贝进化程度的数值。 大多数的场合，通过进化可以让数码宝贝成长为更高一个等级的数码宝贝。
类型	是数码宝贝的特征之一。
属性	是数码宝贝的特征之一。主要有疫苗种、数据种、病毒种。
成长期	是表示数码宝贝进化程度的名词。相当于Lv. 3的数码宝贝。
成熟期	是表示数码宝贝进化程度的名词。相当于Lv. 4的数码宝贝。
完全体	是表示数码宝贝进化程度的名词。相当于Lv. 5的数码宝贝。
究极体	是表示数码宝贝进化程度的名词。相当于Lv. 6或更高等级的数码宝贝。
合步	是写在数码宝贝卡牌上，合步进化成该数码宝贝的必要条件。
特殊进化	是写在数码宝贝卡牌上，为了进化成该数码宝贝的必要条件中，不同于通常进化条件的特殊条件。
卡牌信息・数码蛋卡牌	

进化源效果	指该数码宝贝作为进化源时发动的效果。
Lv.（等级）	是表示数码宝贝进化程度的数值。 大多数的场合，通过进化可以让数码宝贝成长为更高一个等级的数码宝贝。
类型	是数码宝贝的特征之一。
属性	是数码宝贝的特征之一。主要有疫苗种、数据种、病毒种。
幼年期	是表示数码宝贝进化程度的名词。相当于Lv. 2的数码宝贝。
卡牌信息・驯兽师卡牌	
登场费用	指将驯兽师卡牌登场到战斗区所需要的费用。
进化源效果	指该驯兽师卡牌作为进化源时所发动的效果。在通常作为驯兽师存在于战斗区时不能发动。
卡牌信息・选项卡牌	
使用费用	指从手牌中使用选项卡牌时所需要的费用。 因判定而从安防区翻开时，不需要支付费用。

行动	
攻击	指用我方的数码宝贝，对对方玩家或是对方休息状态的数码宝贝进行攻击。
阻挡	指发动《阻挡者》效果，将对方数码宝贝的攻击对象，变更为发动《阻挡者》效果的数码宝贝。
战斗	指由于攻击使数码宝贝之间，或是数码宝贝与安防数码宝贝比较DP来决定胜负。
登场	指直接支付费用将数码宝贝或驯兽师登场到战斗区。
孵化	指在养成阶段中，将数码蛋卡组最上方的1张卡牌翻开放置到养成区。
进化	指将数码宝贝进化。 通过支付进化费用，从手牌中将数码宝贝卡牌重叠放置在满足进化条件的数码宝贝上方。 进化成功后，作为进化奖励从卡组最上方抽取1张卡牌。 特殊进化的进化，也同样以上述情况进行。
丢弃	指卡牌被丢弃，放置到废弃区。
结束回合	指在主要阶段中，自发地将我方的回合移交给对方的行为。 结束回合的话，不管在此之前的内存值为多少，一律将计数器移至对方内存值的“3”位置上。
判定	指对玩家进行攻击，翻开安防区的卡牌。

移动	指将数码宝贝移动到其它区域。主要指从育成区将Lv. 3或更高等级的数码宝贝移动到战斗区。
合步进化	指将数码宝贝合步进化的意思。 将我方符合“合步”指定条件的数码宝贝，以活跃状态连同其进化源一起叠放，在其最上方放置从手牌中合步进化的卡牌，并支付进化费用。 合步进化也进行进化奖励的抽1张卡。
数码合体	指拥有数码合体条件的数码宝贝登场可以进行的特殊的登场规则。 当拥有数码合体条件的数码宝贝登场时，可通过从我方手牌或战斗区的数码宝贝中，将数码合体条件中写有的数码宝贝卡牌作为将要登场的数码宝贝的进化源放置，每放置有1张卡牌，都可以减少数码合体条件中指定数值的登场费用。
其他	
颜色条件	指在使用选项卡牌时，在我方的战斗区或育成区中必须要存在1只或更多与该选项卡牌颜色相同的数码宝贝或驯兽师。 在使用拥有多种颜色的选项卡牌时，必须要满足其所有的颜色条件。
关键词效果	
《阻挡者》	当对方的数码宝贝进行攻击时，可将处于活跃状态的此数码宝贝转换为休息状态，并将对方的攻击目标转换为此数码宝贝。 可以对对方数码宝贝的攻击发动的效果。 将攻击对象变更为使用了《阻挡者》效果的数码宝贝，代替原本的攻击对象与发起攻击的数码宝贝进行战斗。
《安防攻击+x》	此数码宝贝判定安防卡牌的张数+x。 攻击对方玩家时，判定安防卡牌的张数增加X张的效果。 因此效果判定2张或更多安防卡牌的场合，不是同时翻开而是逐张翻开安防卡牌并单独处理。 在判定过程中进行攻击的数码宝贝被消灭，或是放回到手牌中等场合，则此次攻击就此结束。
《安防攻击-x》	此数码宝贝判定安防卡牌的张数-x。 攻击对方玩家时，判定安防卡牌的张数减少X张的效果。 因此效果让判定的张数变为0张的话（不会少于0张），则不能再对对手进行安防判定。若对手的安防区为0张时对对手玩家进行攻击也不会获得胜利。

《恢复+x<卡组>》	将我方卡组最上方的X张卡置于安防区最上方。 不查看卡组最上方的卡牌内容，将X张卡牌放置到我方安防区最上方的效果。通过此效果可以回复我方安防卡牌的张数。安防卡牌的张数没有上限。
《贯通》	当此数码宝贝进行攻击的战斗中仅有对方的数码宝贝被消灭时，此数码宝贝将判定安防卡牌。 进行攻击时，与对方的数码宝贝进行战斗且仅有对方的数码宝贝被消灭时，可以继续判定对方安防卡牌的效果。被阻挡时也同样有效。但是此效果在与安防数码宝贝的战斗中不会发动。因《贯通》效果所进行的安防区判定，将在因战斗所产生的效果全部处理完成之后进行。
《抽x张卡》	从我方的卡组最上方抽取X张卡牌 从卡组上方抽取X张卡牌加入手牌的效果。手牌的张数没有上限。
《干扰》	此数码宝贝在与安防数码宝贝的战斗中不会被消灭。 拥有此效果的数码宝贝，即使在与对方安防数码宝贝的战斗中败北也不会被消灭。因《安防攻击+x》的效果可以追加判定安防卡牌的场合，也会继续进行判定。
《吸收进化-x》	当我方的数码宝贝将要进化成手牌中的此卡牌时，可将我方的1只数码宝贝转换为休息状态，并使需支付的进化费用-x。 将要进化成手牌中拥有此效果的数码宝贝卡牌时，通过将我方场上的1只数码宝贝转换为休息状态，来使需支付的进化费用减少此效果所指定的数量的效果。但是进化费用不能少于0。
《重启》	在对方的激活阶段中，将此数码宝贝转换为活跃状态。 拥有此效果的数码宝贝，无论是在我方还是对方回合的激活阶段中，均会转换为活跃状态。

《退化x》	丢弃重叠在对方数码宝贝最上方的最多x张卡牌。若已无任何进化源，或数码宝贝达到Lv. 3则不再丢弃。 成为此效果对象的对方数码宝贝，将从其最上方丢弃指定张数的卡牌。对象数码宝贝会因此效果降低等级。 但是此效果不能将数码宝贝消灭或是移除。处于没有进化源状态的数码宝贝，或是等级不高于Lv. 3的数码宝贝，不会再因《退化》效果而丢弃卡牌。
《同归于尽》	当在战斗中仅有此数码宝贝被消灭时，同时消灭参与战斗的对方数码宝贝。 拥有此效果的数码宝贝，在与对方数码宝贝的战斗中败北而被消灭时，无论DP高低，消灭参与战斗的对方数码宝贝。
《数码爆裂x》	可选择并丢弃此数码宝贝的x张进化源，并发动以下效果 拥有此效果的数码宝贝，可通过在指定时点将该数码宝贝拥有的指定张数的进化源卡牌丢弃，并发动《数码爆裂》效果。
《速攻》	此数码宝贝在登场的回合中也能进行攻击 拥有此效果的数码宝贝，可以无视“登场的回合中无法攻击”的规则，在登场的回合中进行攻击。
《进击》	当内存值为对方的1或更多时，此数码宝贝可以进行攻击 当进化成拥有此效果的数码宝贝时，就算因为支付进化费用使内存值变为对方的1或更多，也可以在回合移交前用该数码宝贝进行攻击。 但是，如果处于休息状态、拥有“无法攻击”的效果、或是受到对方影响等无法进行攻击的状态中，就算是通过《进击》也无法攻击。
《延迟》	可从战斗区中丢弃此卡牌，并发动以下效果。此效果不能在放置此卡牌的回合中发动 通过某种效果将拥有此效果的选项卡牌放置到战斗区后，可通过在指定时机丢弃该卡牌，发动各个卡牌的《延迟》效果。 发动《延迟》效果时，不需要支付选项卡牌的费用，且不需要颜色条件就能发动。

《诱饵《x》》	当我方的其它x数码宝贝因对方的效果将要被消灭时，可消灭此数码宝贝，并使其中的1只x数码宝贝不会被消灭 我方拥有条件满足“x”的数码宝贝因对方的“消灭”效果将要被消灭时，可通过改为消灭拥有此效果的数码宝贝，来使此数码宝贝不会被消灭的效果。多只数码宝贝同时将要被消灭时，可以使其中仅1只满足条件的数码宝贝不会被消灭。 但是，拥有此效果的数码宝贝无法针对自身的消灭发动此效果。
《装甲解除》	当此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，并使此数码宝贝不会被消灭 我方拥有此效果的数码宝贝将要被消灭时，可通过丢弃拥有此效果的数码宝贝最上方的1张卡牌，来使此数码宝贝不会被消灭的效果。由此发动效果的数码宝贝会成为进化源最上方卡牌的数码宝贝。 没有进化源的数码宝贝无法发动此效果。 另外，数码宝贝发动《装甲解除》前受到的效果，会保持原样继承（不包含因丢弃卡牌而失去的效果）。