



デジモンカードゲーム
DIGIMON CARD GAME

オフィシャル・ルールマニュアル
Ver.1.0

CRÉDITS : CREATION : VINCENT REKTHAN / TRADUCTION

GLOSSAIRE

Quel genre de jeu ?	03
A propos des cartes	
Carte Digimon / Carte Digitama	03
Carte de Tamer	04
Carte d'option	04
À propos du terrain	05
À propos du deck	06
Préparation du jeu	06
Comment payer le coût	07
État Actif et État Repos	07
Phases de jeu	08
Phase principale	
A. Jouer un Digimon	09
B. Digivolution d'un Digimon	09
C. Jouer une carte Dompteur	09
D. Jouer une carte Option	09
E. Attaque	10
Si le DP d'un Digimon devient 0	10
Lors de la vérification de plus d'une sécurité dans une attaque	11
Si la sécurité est de 0	11
Bloquer avec <Bloqueur>	11
Passer votre tour	11
Fin du tour	11
La fin du jeu	11
Glossaire du jeu de cartes Digimon 1	12
Glossaire du jeu de cartes Digimon 2	13
Glossaire du jeu de cartes Digimon 3	14
Glossaire du jeu de cartes Digimon 4	15
Glossaire du jeu de cartes Digimon 5	16

QUEL GENRE DE JEU ?

Le jeu de cartes Digimon est un jeu de cartes à collectionner compétitif ! Chaque joueur dispose de Digimon qui apparaissent dans la zone de combat pour s'affronter.

Les Digimons deviennent plus forts et acquièrent de nouveaux pouvoirs lorsqu'ils évoluent!

La victoire est vôtre si vous pouvez briser toutes les sécurités qui protègent votre adversaire et lui donner le coup final !

A PROPOS DES CARTES

CARTE DIGIMON / CARTE DIGITAMA



Dos bleu : carte normale

Dos blanc : digitama



Coût d'entrée

Le coût nécessaire pour amener le Digimon de votre main à la zone de combat.

DP

Le coût nécessaire pour amener Digimon de votre main à la zone de combat.

Exigence d'évolution

Exigence d'évolution (couleur, niveau, coût)

Effet Effet spécial du Digimon.

Niveau Niveau du Digimon. Quand il évolue, il passe au niveau supérieur suivant.

Nom

Numéro de code de la carte

Rareté

Étape / Attribut / Type Un résumé des caractéristiques du Digimon.

Effet conservé après l'évolution

Après son évolution, les effets qu'il conservera.

CARTE TAMER



Coût d'entrée

Le coût nécessaire pour amener le dompteur de votre main à la zone de combat.

Effet

Effet spécial du Tamer

Nom

Numéro de code de la carte

Rareté

Effet de Sécurité

Lorsque cette carte est retournée par la sécurité, activez cet effet.

CARTE OPTION



Coût d'entrée

Le coût nécessaire pour amener la carte Option de votre main à la zone de combat.

Effet

Effet spécial de la carte Option

Nom

Numéro de code de la carte

Rareté

Effet de Sécurité

Lorsque cette carte est retournée par la sécurité, activez cet effet.

A PROPOS DU TERRAIN

Pendant le jeu, placez les cartes dans comme sur la présentation ci-dessous.

● Sécurité

- Agit comme une barrière, lorsque toute la sécurité est épuisée, l'adversaire peut attaquer directement le joueur et gagner.
- La sécurité peut être ajoutée avec des effets, sans limite de nombre de sécurités.

● Jauge de mémoire

- Nombre de mémoire que vous pouvez dépenser pendant votre tour.
- La jauge mémoire Commence à 0 pendant le premier tour.
- Votre tour se termine lorsque vous passez du côté de la jauge de mémoire de votre adversaire (1 ou plus).

Zone du joueur 2



Zone du joueur 1

● Deck



Zone de combat



● Deck Digitama



● Poubelle

- Se place sous la zone du deck
- Les cartes qui sont jetées ou détruites vont ici.



● Zone d'élévation

- Zone où vous avez mis votre Deck Digitama.
- Vous ne pouvez élever qu'un Digimon à la fois.
- Si un Digimon élevé dans cette zone a un effet, il ne sera appliqué qu'à la zone d'élévation, et non à l'ensemble du terrain.

Il ne reçoit aucun effet des autres cartes.

A PROPOS DU DECK

Deck Digimon : Un total d'exactly 50 cartes (Digimon, Tamer et cartes option).

Digitama Deck : Optionnel, ce deck peut contenir de 0 à 5 cartes Digitama.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 copies de la même carte avec le même numéro de carte.

Une carte Jauge mémoire et un compteur. Il s'agit d'une jauge qui affiche la mémoire de chaque joueur. Vous avez besoin de 2 jauges de mémoire pour 1 joueur que vous collez l'une à côté de l'autre pour former une jauge complète.



● Deck Digimon



● Deck Digitama



Compteur de jauge mémoire

● Jauge mémoire pour 1 joueur

PREPARATION DU JEU

Contradiction entre les effets des règles, du manuel et de la carte, les effets de carte sont prioritaires

- 1 Mélangez vos cartes et placez-les dans la zone du deck
- 2 Mélangez votre deck Digitama et mettez-le dans votre zone Digitama
- 3 Mettez les 5 premières cartes de votre deck dans votre sécurité sans les regarder.
- 4 Décidez qui commence en premier par pierre-papier-ciseaux.
Le gagnant commence automatiquement
- 5 Tirez 5 cartes de votre deck de cartes dans votre main.
- 6 Mettez la jauge de mémoire à 0 et commencez le jeu !

COMMENT PAYER LE COÛT ?

Chaque action que vous faites dans Digimon a un coût. Ce coût sera déduit sur votre jauge de mémoire. Le jeu commence à 0 de mémoire.

Voici quelques situations pour illustrer comment le système de jauge mémoire fonctionne :

1. Si vous avez 4 mémoires, et qu'une action nécessite un coût de 3, vous déplacez le marqueur de 3 cases vers le 1. Vous pouvez encore faire une autre action ce tour-ci car votre tour ne se termine que lorsque le marqueur de mémoire passe dans le camp de votre adversaire.

2. Si vous avez 3 mémoires, le maximum que vous pouvez jouer est une carte à 13 coûts. Cela portera le marqueur de mémoire jusqu'à 10 du côté de votre adversaire.

3. Il y a une limite à la quantité de mémoire que vous pouvez utiliser. Vous n'êtes pas autorisé à dépasser plus de 10 de la mémoire de votre adversaire. Si vous n'avez que 2 mémoires, vous ne pourrez pas faire une action à un coût de 13, car il n'y a pas assez de mémoire de votre côté et de celui de votre adversaire pour que vous puissiez terminer cette action.

Lorsque vous ne pouvez plus faire d'autres actions et que vous n'avez pas utilisé toute la mémoire disponible, vous pouvez passer votre tour. Dans ce cas, votre adversaire commence avec 3 de mémoire.

PLAYING A 3 COST CARD



PLAYING A 13 COST CARD



PLAYING A 13 COST CARD



ÉTAT ACTIF ET ÉTAT REPOS

Tous les Digimon qui apparaissent sur la zone de combat ou sur la zone d'élevage sont orientés verticalement : c'est l'état actif.

Lorsque vous effectuez une action telle qu'une attaque ou un blocage, les Digimon sont placés horizontalement : c'est l'état de repos.

«Actif» consiste à remettre la carte reposée dans l'état actif. Le repos d'une carte active est appelé «Repos».



アクティブ状態
MODE ACTIF



MODE REPOS

レスト状態

Le jeu comporte les 4 phases suivantes du côté du premier joueur.

1 PHASE DE CHARGE

PHASE DE CHARGE

Passer toutes tes cartes en Mode Inertie au Mode Action

2 PHASE DE PIOCHE

PHASE DE PIOCHE

Tirez une carte du dessus de votre deck.

À ce stade, si vous ne pouvez piocher aucune carte, vous perdez la partie. Le joueur du premier tour de jeu ne pioche pas de cartes

3 PHASE D'ÉLEVAGE

PHASE D'ÉLEVAGE

- **Choisissez une des actions suivantes :**

- «Éclore un Digitama / Mettre un Digimon de la Zone d'élevage sur le terrain / Ne faites rien»

- **Écllosion**

Lorsque vous n'avez pas de Digimon dans votre Zone d'élevage, retournez 1 carte du haut du deck Digitama dans votre Zone d'élevage.

- **Placer un Digimon sur le terrain**

S'il y a un Digimon Nv3 ou supérieur dans votre Zone d'élevage, vous pouvez le déplacer sur votre Zone de combat. Les Digimons de Nv2 et inférieurs ne peuvent pas être mis sur la Zone de combat. Les Digimons qui sont déplacés dans la Zone d'élevage vers la Zone de combat ne sont pas «joués» et n'activent donc pas leurs effets «en jeu». Les Digimons qui sont déplacés sur la Zone de combat depuis la Zone d'élevage sont autorisés à attaquer sur le même tour.

- **Ne rien faire**

Passer à la phase suivante.

4 PHASE PRINCIPALE

PHASE PRINCIPALE

À tout moment pendant la phase principale, vous êtes autorisé à effectuer les actions suivantes, dans n'importe quel ordre :

- A. Jouer un Digimon
- B. Faire digivoluer un Digimon
- C. Jouer un Tamer
- D. Jouer une carte d'option
- E. Attaquer.

(Plus de détails sur la phase principale à la page suivante)

FIN DE TOUR

Lorsque la jauge de mémoire passe à 1 ou plus du côté de votre adversaire à chaque fois que vous payez les frais d'exécution d'une action, votre tour se termine immédiatement. Et votre adversaire commence son tour. Si un joueur déclare passer son tour avec de la mémoire restante, l'adversaire commence son tour avec 3 de Mémoire.

DETAILS A, B, C, D DE LA PHASE PRINCIPALE

A. Jouer des cartes Digimon

Jouez des Digimon en les faisant passer de votre main à la zone de combat en état actif, puis payez le coût pour les jouer.

Au tour où un Digimon est joué, ce Digimon ne peut PAS attaquer.

Il n'y a pas de limite au nombre de Digimon que vous pouvez jouer dans votre Zone de combat.



B. Digivolution des Digimons

Vous pouvez faire digivoluer vos Digimons dans votre zone d'élevage ou votre zone de combat.

Regardez les conditions de digivolution des cartes Digimon de votre main. Là, à partir du Digimon spécifié, vous pouvez digivoluer en une carte Digimon de votre main. Si la carte a plusieurs conditions de digivolution, l'une d'entre elles est possible si les deux correspondent.

Les conditions d'évolution sur l'image de droite sont «Evolution à partir d'un Digimon rouge de niveau 3 au coût d'évolution de 2».



Quand un Digimon correspond aux conditions de digivolution, placez la carte Digimon de votre main sur le Digimon que vous voulez faire digivoluer.

Enfin, payez le coût de digivolution pour compléter la digivolution.

Une fois que vous avez digivolué, tirez 1 carte de votre jeu comme Bonus de digivolution et ajoutez-la à votre main.

Les cartes empilées par la digivolution deviennent la «source de digivolution». Après cela, l'effet de digivolution de la carte peut être utilisé.

La carte de digivolution et la carte digivoluée sont toutes deux traitées comme 1 seul Digimon.

Si ce Digimon disparaît, toutes les cartes qui ont digivolué à partir de lui seront défaussées.

C. Jouer une carte Tamer

Placez la carte Tamer de votre main sur la zone de combat en état actif.

Ensuite, payez le coût d'entrée de cette carte de dompteur.

Vous pouvez placer un nombre quelconque de Tamer dans la zone de combat. Les Tamers ne peuvent ni attaquer ni bloquer.

D. Jouer une carte Option

Activez l'effet principal de la carte Option en payant le coût d'entrée et en la plaçant dans la zone de combat.

Il est nécessaire d'avoir au moins un Digimon de même couleur dans la zone de combat ou dans la zone d'élevage ou un Dompteur de même couleur pour la jouer.

Après avoir utilisé l'effet, la carte Option sera défaussée et ira à la Poubelle.

L'effet Sécurité ne peut pas être utilisé de votre main.

E. ATTAQUER

E. Attaquer

Attaquez avec un Digimon dans votre zone de combat.
Tout d'abord, placez un Digimon Actif en mode Repos avec lequel vous voulez attaquer et déclarez l'attaque.

S'il y a un effet lors de l'attaque, l'effet sera activé à ce moment.
Ensuite, sélectionnez la cible de l'attaque.

Vous ne pouvez cibler qu'un seul Digimon en repos par attaque.

Si vous attaquez le Digimon de votre adversaire, ce sera une bataille entre le Digimon Attaquant et le Digimon ciblé.

Dans la bataille, c'est le Digimon avec le DP le plus élevé

qui gagne.

DIFFERENCE DE DP

Le Digimon vaincu disparaîtra et sera jeté et envoyé à la poubelle.

Si le DP de Digimon devient à 0 en raison d'un tel effet (il ne devient pas inférieur à 0), ce Digimon est détruit et jeté et envoyé à la poubelle de chaque joueur.



QUAND LES DP D'UN DIGIMON DEVIENT 0 OU MOINS

La DP de Digimon ne se réduit pas même si elle est attaquée, mais elle est temporairement réduite par l'effet de la dégradation de la DP.

Si le DP de Digimon devient à 0 en raison d'un tel effet (il ne devient pas inférieur à 0), ce Digimon est détruit et jeté et envoyé à la poubelle.

Lors de l'attaque vers le joueur adverse.

En cas d'attaque directe vers un joueur, lorsque votre adversaire a 1 ou plusieurs cartes en sécurité, retournez 1 carte de sécurité.

Le fait de retourner la carte de sécurité lors d'une attaque est appelé un «Check».

Lorsqu'une carte avec une compétence de sécurité est révélée par un contrôle, activez cet effet. Les effets de sécurité n'entraînent pas de coût.

Les cartes option révélées par un contrôle n'ont pas à suivre la restriction de couleur.

Passez ensuite à la suivante.

En fonction de la carte révélée, vous pouvez résoudre les problèmes suivants :



Carte Digimon

Lorsqu'une carte Digimon sort, elle devient un «Digimon de sécurité» et se bat avec le Digimon attaquant.

La méthode de combat est la même que pour l'attaque d'un Digimon dans la zone de combat, celui qui a le DP le plus élevé gagne.

Le Digimon de sécurité n'est pas considéré comme un Digimon normal et n'active pas les effets de celui-ci.

De plus, il n'active aucun effet autre que l'effet de sécurité du Digimon lui-même.

Si le Digimon attaquant a perdu la bataille, il disparaît et l'attaque s'arrête là.

Le Digimon de sécurité sera détruit après la bataille, quelle que soit l'issue de celle-ci.

Effet de Sécurité

Carte d'option, carte de dompteur

Utilisez l'effet de sécurité de la carte.

Si la sécurité de l'adversaire est à 0 et que l'attaque suivante est réussie, vous gagnez la partie !

SI VOTRE ATTAQUE A FAIT L'OBJET DE PLUSIEURS CHECK (SÉCURITÉ+1, ETC.)

Si vous voulez checker la sécurité adverse avec des attaques multiples, d'un Digimon avec <Attaque de sécurité +1> il faut les vérifier l'un après l'autre.
Si le Digimon qui s'y rattache disparaît ou revient dans votre main à cause des cartes retournées lors d'un check, l'attaque s'arrête là.

SI LA SÉCURITÉ EST DEVENUE 0.

Si le nombre de cartes de sécurité devient 0 lors d'une vérification plus poussée de la sécurité avec des effets tels que <Attaque de sécurité +X> même lorsque vous le pouvez, l'attaque s'arrête ici.
Le jeu se poursuit même si l'adversaire n'a pas de sécurité. Dans cet état, si vous attaquez à nouveau le joueur avec succès, vous gagnez la partie.

BLOQUER AVEC <BLOQUEUR>

Certains Digimon ont l'effet <Bloqueur>. Un Digimon avec <Bloqueur> peut bloquer l'attaque de l'adversaire et recevoir l'attaque à la place.
Lorsque vous bloquez, la cible de l'attaque du Digimon de l'adversaire sera remplacée par le Digimon qui bloque et deviendra la cible.
Prévenez les attaques sur la sécurité ou sur un Digimon que vous ne voulez pas être détruit avec un bloqueur !

PASSER VOTRE TOUR

Si vous ne faites plus rien ce tour.

Si vous voulez ne rien faire ou si vous ne pouvez plus rien faire à votre tour, vous pouvez déclarer que vous passez votre tour.

Si vous passez votre tour, déplacez le compteur de la jauge mémoire sur 3 vers votre adversaire et votre tour se termine.



FIN D'UN TOUR

Si la mémoire se déplace vers le «1» ou plus de l'adversaire pendant votre tour, par exemple en payant un coût, le tour se termine à ce moment et le tour de l'adversaire commence (s'il y a des effets pendant ce temps, résolvez tous les effets et le tour de l'adversaire commence après).

Exemple : Si vous payez un coût de 5 à une mémoire de 1, la mémoire se déplace vers le 4 de l'adversaire et votre tour se termine. Votre adversaire commence son tour avec une mémoire de 4.

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez si l'une des situations suivantes se produit pendant le jeu :

1. L'attaque vers le joueur adverse a réussi lorsque sa sécurité était à 0.
2. Lors de la phase de pioche de votre adversaire, celui-ci ne peut tirer aucune carte.

GLOSSAIRE DES CARTES DIGIMON 1

Type de cartes	
Carte Digimon	Une carte qui est un Digimon.
Digitama	Digimon enfant / en formation. Utilisés quand votre Digitama est mis dans votre zone d'élevage face visible.
Carte Option	Cartes à usage unique qui ont un effet activé à partir de votre main.
Digimon	Les cartes Digimon sont jouées dans votre zone de combat à partir de la main ou du deck, ou de la zone d'élevage.
Tamer	Joué de votre main ou de votre deck dans votre zone de combat.
Noms des zones du terrain	
Zone de combat	La zone principale où se trouvent vos Digimons et vos TDompteurs. Les Digimons dans cette zone peuvent attaquer et bloquer.
Zone d'élevage	L'endroit où vous faites éclore vos Digimons. Dans cette zone, les Digimons ne peuvent activer aucune compétence ni être ciblés par aucune compétence. En principe, ils sont traités comme ne faisant pas partie de la zone de combat. Il ne peut y avoir qu'un seul Digimon dans votre zone d'élevage. Les Digimons de niveau 3 ou supérieur peuvent être déplacés hors de cette zone dans votre zone de combat. Les Digimons de votre zone de combat ne peuvent pas être déplacés dans votre zone d'élevage.
Deck	Vos 50 cartes (pas plus, pas moins) placées dans votre zone de deck, faces cachées.
Poubelle	Toute carte qui est retirée ou détruite est mise ici face visible.
Jauge mémoire	Une façon de marquer le niveau de mémoire du jeu en ce moment. Lorsque vous avez passé 1 mémoire, déplacez le marqueur d'une place vers la droite. Lorsque le marqueur est à 1 ou plus du côté de votre adversaire, résolvez les effets restants et terminez votre tour. Votre adversaire commence son tour.
Sécurité	Les boucliers des joueurs. Vous perdez lorsque vous recevez une attaque alors que vous avez 0 sécurités.

GLOSSAIRE DES CARTES DIGIMON 2

Timing	
Apparition	La compétence s'active lorsque votre Digimon est placé dans votre zone de combat de votre main. Les compétences avec le timing «Apparition» ne sont PAS activées lors d'une évolution ou lorsque le digimon se déplace de la zone d'élevage à la zone de combat.
Digivolution	La compétence s'active lorsque vous faites évoluer un Digimon dans votre zone de combat. Les compétences «Digivolution» ne s'activent PAS dans votre zone d'élevage.
Attaque	La compétence s'active quand un Digimon attaque. Résolez tous les effets qui visent le Digimon d'un adversaire AVANT qu'un contrôle de sécurité n'ait lieu.
Après l'attaque	La compétence s'active lorsqu'une attaque de Digimon a été résolue. Pendant une attaque, si le Digimon est vaincu au combat, la compétence ne se produit pas.
Détruit	La compétence s'active lorsque le Digimon a perdu une bataille ou est détruit par une compétence.
Votre tour	La compétence s'active du début de votre tour à la fin de votre tour.
Tour de chaque joueur	Il s'agit d'une compétence passive qui est active à tout moment.
Tour adverse	La compétence s'active du début du tour de votre adversaire à la fin de son tour.
Début de votre tour	La compétence s'active au moment où vous commencez votre tour (avant la phase active).
Sécurité	Lorsque la carte dotée de cette compétence est révélée lors d'un contrôle de sécurité, la compétence est activée sans en payer le coût.
Principal	La compétence s'active à tout moment durant votre phase principale.
Etats des cartes	
Repos / Etat repos	Mise en place d'une carte Digimon ou Dompteur qui est mise en position horizontale après une attaque ou utilisation d'une compétence.
Actif / Etat actif	Mise en place d'une carte Digimon ou Dompteur en position verticale. Une carte peut effectuer une nouvelle action si elle est mise en position active.
Source d'évolution	Cartes qui sont empilées sous un Digimon. Si une Source d'évolution possède une compétence de Source d'évolution, ce Digimon peut activer les effets.
Détruit	Le Digimon est traité comme s'il avait perdu une bataille et est mis à la poubelle Digimon de sécurité : Lorsqu'un Digimon est révélé lors d'un check de sécurité, ce Digimon est un «Digimon de sécurité». Il est traité comme un Digimon normal mais ne peut utiliser aucune compétence qu'il possède ou être visé par aucune compétence, en dehors de sa «compétence de sécurité».

GLOSSAIRE DES CARTES DIGIMON 3

Phases	
Pahse de recharge	C'est la première phase du tour. Tous les Digimons et Dompteurs du joueur dont c'est le tour deviennent Actifs.
Phase de pioche	C'est la phase où vous piochez une carte et l'ajoutez à votre main. Ne piochez pas de carte ici si vous êtes le premier joueur à commencer la partie. Si vous n'avez plus de cartes dans votre deck et que vous ne pouvez pas piocher de carte pendant cette phase, vous perdez la partie.
Phase d'élevage	C'est la phase d'exploitation de la zone d'élevage. Choisissez une des actions suivantes : - S'il n'y a pas de Digimon dans la Zone d'élevage, retournez une carte du deck Digitama et mettez-la à côté de votre deck Digitama, face visible. - S'il y a un Digimon de niveau 3 ou supérieur dans la zone d'élevage, vous pouvez le déplacer vers votre zone de combat. - Ne faites rien.
Phase principale	Dans cette phase, vous pouvez : jouer un Digimon, jouer une carte Dompteur, jouer une carte Option, faire digivoluer un Digimon dans votre zone de combat ou votre zone d'élevage, attaquer.
Fin de tour	Votre tour se termine lorsque la mémoire passe à 1 ou plus dans la jauge de l'adversaire.
Informations des cartes	
Couleur	La couleur de la carte.
Coût d'entrée	Le coût nécessaire pour jouer un Digimon ou un Dompteur directement sur la zone de combat.
Rareté	La rareté de la carte.
Effets	C'est l'effet que possède un Digimon, un dompteur et une carte option.
Effets de sécurité	C'est l'effet que montre la carte retournée lorsqu'elle est retournée par le check de sécurité.
Une fois par tour	C'est un effet qui ne peut être activé qu'une fois par tour. Même si vous remplissez les conditions pour que l'effet apparaisse plusieurs fois dans le même tour, il ne peut être activé qu'une seule fois. Chaque effet ayant un contenu différent peut être activé séparément par tour. De plus, les mêmes contenus (une fois par tour) des autres Digimon et cartes peuvent être activés individuellement.

GLOSSAIRE DES CARTES DIGIMON 4

Informations des cartes - Carte Digimon	
Coût de digivolution	Le coût nécessaire pour faire évoluer un Digimon.
DP (Digimon Power)	La puissance d'attaque de Digimon. Comparez le DP dans la bataille et celui qui est le plus faible sera vaincu et disparaîtra.
Exigence de digivolution	C'est l'exigence inscrite sur une carte Digimon pour digivoler vers ce Digimon. Elle est composée de 3 parties : La couleur, le niveau et le coût de l'évolution.
Effet de digivolution	L'effet qui sera activé lorsque le Digimon aura terminé sa digivolution. Il ne fonctionne pas comme un Digimon normal lorsqu'il se trouve dans la zone de combat.
Nv. (Niveau)	Une valeur qui indique le degré d'évolution d'un Digimon. En digivoluant, vous pouvez obtenir un Digimon de niveau supérieur.
Type	Une des caractéristiques d'un Digimon.
Attribut	Une des caractéristiques d'un Digimon. Il existe principalement des types de vaccins, des types de données, des types de virus et des types libres.
Entraînement	Indique le degré d'évolution de Digimon. C'est l'équivalent du Digimon Nv.2.
Disciple	Indique le degré d'évolution de Digimon. C'est l'équivalent du Digimon Nv.3.
Champion	Indique le degré d'évolution de Digimon. C'est l'équivalent du Digimon Nv.4.
Ultime	Indique le degré d'évolution de Digimon. C'est l'équivalent du Digimon Nv.5.
Mega	Indique le degré d'évolution de Digimon. C'est l'équivalent du Digimon Nv.6 ou plus.
Action	
Attaquer	C'est une attaque avec votre Digimon contre l'adversaire ou le Digimon au repos de l'adversaire.
Bloquer	Se référer à l'utilisation de l'effet <Bloqueur> pour recevoir l'attaque de l'autre Digimon ou une attaque directe en remplacement.
Bataille	En fonction de l'attaque. Cela signifie que les DP des Digimon sont comparés entre les Digimon ou les Digimon de sécurité pour gagner.
Apparition	Il s'agit de placer un Digimon ou un compte de votre main directement dans la zone de combat en payant le coût.
Elever	Retournez face visible une carte du deck Digitama vers la Zone d'élevage pendant la Phase d'élevage.
Digivolution	Il s'agit de transformer un Digimon en un Digimon supérieur. Faire digivoler une carte Digimon par-dessus le Digimon qui remplit les conditions pour réduire le coût d'évolution. Il le fera en payant le coût de digivolution. Quand vous réalisez une digivolution, vous piochez une carte de votre deck comme bonus de digivolution.
Jeter	C'est jeter une carte dans la poubelle.
Passer	Une action qui passe volontairement un tour à l'adversaire pendant la phase principale. Lorsque vous passez votre tour, quelle que soit la quantité de mémoire dont vous disposez, la mémoire se déplace vers la 3ème mémoire de votre adversaire.
Check	Il s'agit de retourner une carte de sécurité en attaquant le joueur.

GLOSSAIRE DES CARTES DIGIMON 5

Effet des mots clés.	
Bloqueur	Lorsqu'un Digimon adverse attaque, faites passer ce Digimon d'Actif à Repos et dirigez cette attaque vers ce Digimon.
Attaque de sécurité +X	Le nombre d'attaque de sécurité de ce Digimon est augmenté d'un montant X (les attaques de sécurité sont effectués 1 par 1. Si l'attaquant Digimon est détruit ou remonté en main pendant une attaque, cette attaque s'arrête là).
Attaque de sécurité -X	Le nombre d'attaque de sécurité ce Digimon est diminué d'un montant X. (Il peut aller jusqu'à 0). Si une attaque directe avec 0 attaque de sécurité est effectuée sur des joueurs avec 0 attaque de sécurité, vous ne pouvez pas porter le coup de grâce)
Récupération +X<Deck>	Placez X nombre de cartes du haut de votre deck dans votre sécurité. (Ne regardez pas ! Il n'y a pas de limite supérieure au nombre de cartes de sécurité que vous pouvez avoir).
Percée	Lorsque le Digimon d'un opposant qui est attaqué par ce Digimon est détruit en combat, effectuez une attaque de sécurité pour ce Digimon. (Les bloqueurs qui tuent comptent aussi. MAIS cet effet n'affecte pas les combats du Digimon de sécurité).
Pioche X	Piocher X cartes. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir.
Brouillage	Ce Digimon ne peut pas être détruit dans un combat avec des Digimons de sécurité (Comme ce Digimon ne meurt pas même si vous perdez une bataille contre un Digimon de sécurité, si ce Digimon a une Attaque de sécurité +X, continuez à effectuer les attaques restantes).