

FF-TCGってどんなゲーム？

「ファイナルファンタジー」シリーズのキャラクターが
一同に会して戦うカードゲーム！

さまざまなキャラクターでバトル

このカードゲームは、「ファイナルファンタジー」シリーズのさまざまな作品の
キャラクターが登場するのが特徴だ。敵と味方が力を合わせるなど、原作ではあり
えない夢の展開も。好きなカードを集め、組み合わせて50枚のデッキを作り、対
戦相手と戦おう。

デッキの構成

- デッキは50枚ちょうどで作る
- 同じカードは3枚まで入れられる



どうすれば勝ち？

自分のフォワードで相手に攻撃し、相手がそれをブロックしなければダメージ
を1点与えることができる。それを繰り返し、相手に7点ダメージを与えれば君
の勝ちだ。また、相手のデッキがなくなり、カードを引けなくなったときも勝ちに
なる。

ゲームの勝利条件

- 相手に7点のダメージを与える
- 相手がカードを引けなくなる
- 相手のデッキが0枚のときに相手にダメージを与える

フォワードで攻撃する



8つの属性

このゲームには以下の8つの属性があり、カード左上のクリスタルの色かテキ
ストボックスのアイコンで確認することができる。

火 フォワードにダメージを与える ことが得意で、守りをかえりみ ず攻撃力に特化したキャラク ターが多い。	雷 ダメージによらず相手フォワード を除去するなど、一撃必殺の勝 負が得意な属性。また、風の属性 と同様に遠攻も得意とする。
氷 相手のキャラクターをダルに したり、手札を捨てさせたりし て対戦相手の行動を阻害しつ つ、総め手で戦うのが得意。	水 カードを引いたり、デッキを操作 したり、相手のキャラクターを手 札に戻すなどしてアドバンテージ を獲得するのが特長の属性。
風 コストが軽く、スピードを重視 した速攻タイプの属性。ブロッ クをかいにくかったり、相手の デッキを枯渇させたりも。	光 どちらもあらゆる属性のCPで 出すことができ、強力なカードが そろっている。だが、光と闇の キャラクターは合わせて1枚ま でしかフィールドに出せない。 また、手札から捨ててCPにすること ができないというデメリットが あるので、デッキに入れすぎない よう注意しよう。
土 大型フォワードが多く、防御に 長けた属性。ダメージを受け るにつれて強くなるなど、粘り 強く長期戦を行なうのに向く。	闇 どちらもあらゆる属性のCPで 出すことができ、強力なカードが そろっている。だが、光と闇の キャラクターは合わせて1枚ま でしかフィールドに出せない。 また、手札から捨ててCPにすること ができないというデメリットが あるので、デッキに入れすぎない よう注意しよう。

カードの見方

カードは3種類あり、カード名の背景やテキスト欄の左上に
書いてあるカードタイプで区別できる。

キャラクター



アタックして相手にダメージを与えたり、相手のフォワードをブロックして
自分を守ってくれる。

召喚獣



フィールドに出ない使い切りのカード
だが、いつでも使うことができ、強力
な効果を持つ。

戦闘には参加せず、カードを使うため
のCPを生み出し、アビリティで後方から
ゲームをサポートする。

1 コスト・属性

数字はこのカードを使うときに必要なコストで、クリ
スタルの色が属性を示す。

2 カード名

カードの名称。右にアイコンがついていない場合、
同じ名前のカードはフィールドに1枚までしか出せな
い。また、EXバーストを持つカードはアイコンが
ついている。

3 カードタイプ・ジョブ・カテゴリ

左からカードの種類、ジョブ、作品カテゴリを表す。

4 テキスト

カードの効果。この欄に自身のカード名が書かれて
いる場合、このカードそのものを示す。

5 カード番号・レアリティ

セットの通し番号とレアリティ(左下参照)、典拠作品
が書かれている。

6 パワー

フォワードのみにあり、戦闘でフォワードにダメージ
を与える場合、この値のダメージを与える。パワー以
上のダメージを受けたフォワードはブレイクされ、ブ
レイクゾーンに置かれる。

注意点

- アイコンがない同じ名前のカードは、違うカードであっても1枚しか出せない(ただし、相手のカードは数えない)。
- バックアップはダル状態でフィールドに出、合計5枚までしか出せない。
- 光と闇属性のキャラクターは、合わせて1枚しか自分のフィールドに出せない。

レアリティ



カードのレアリティ(希少度)は、もっとも高いレ
ジェンドからスターターまで4段階。そのほか、スターターセットだけ
に入っているSがある。また、すべてのカードにプ
レミアム版のカードが存在する。

アイコンの種類

- 属性が指定されたCP。属性の色と対
応しており、この場合は火属性となる。
- 属性の指定がないCP。どの属性のCP
でも支払いに使える。
- アクティブ状態のキャラクターをダル
にすることを示す。
- スペシャルアビリティで、同名カードを
手札から捨てることを表す。

カードの使い方

手札にあるカードを使うには、コスト分の
クリスタルポイント(CP)を支払う必要がある。

CPを出す

カードを使うためには、まずCPを出さなくてはならない。その方法には以下の
2種類がある。

1 バックアップをダルにする (1CP)



土のCPが
1つ発生

ダルにする



ダルにしたバックアップの属性と同じ属性(もし複数
の属性を持つならそのうちどれか1つ)のCPを1つ
得る。

2 手札からカードを捨てる (2CP)



火のCPが
2つ発生

捨てる



捨てたカード
の属性と同じ
属性のCPを
2つ得る。

CPを払う

カードを使うには、そのカードと同じ属性のCPを最低1つ含んだ、コスト以上
のCPを支払う必要がある。ただし光と闇属性はどの属性のCPでもかまわない。

このカードを出すには



このカードを出すには



注意点

- 光属性と闇属性のカードは、属
性を問わず、コスト分以上のCP
を支払えば使える。しかしこの
2つの属性のカードは、手札か
ら捨ててCPを生み出すことがで
きない。

- 生み出したCPが余っても、余
ったCPを別のカードやアビリ
ティの支払いにあてることがで
きない。



アビリティ

キャラクターは4種類のアビリティを持つ。
それぞれの特徴を把握しよう。

アクションアビリティ

「支払うべきコスト：効果」という表記になっ
ており、コストを支払えばいつでも発動で
きるアビリティ。そのカード自身をダルにする
(1)ことがコストに含まれているキャラク
ターのアクションアビリティは、フィールド
に出た次のあなたのターンまで使えない。
なおアクションアビリティの解決時に、アビ
リティを使ったキャラクターがフィールドか
らいなくなっていたとしても、効果自体は解
決される。



フィールドアビリティ

キャラクターがフィールドにいるだけで常に
影響があり、いなくなると消えるアビリティ。
召喚獣のコストを減らしたり、フォワードの
パワーを上げたりするものなどがある。



オートアビリティ

条件を満たしたときに自動的に発動するアビ
リティで、「○○したとき、△△する」「○○
するたび、△△する」のように記述される。
フィールドに出たときに効果を発揮するもの
が多い。

スペシャルアビリティ



同名のカードをコ
ストとして捨てる

技の名前が赤い字で書かれた、特殊かつ強力なアビリティ。コストに「同名のカー
ドを手札から捨てること」を表すSが含まれている。アクションアビリティと同様
に「:」の左側に書かれたコストを支払うのに加え、同じ名前のカード(カード番
号の異なるものでもよい)を手札から1枚捨てる必要がある。

キーワード能力

ヘイスト

ヘイストを持つフォワードは、フィールドに出たタ
ーンでもアタックしたり、コストにヘイストを含むアビ
リティを使用できる。

ブレイブ

ブレイブを持つフォワードはアタックしてもダル状
態にならない。ただし、1ターンに1回しか攻撃で
きないのは変わらない。

先制攻撃

ブロックするかブロックされた場合、(先制攻撃を
持たない)相手フォワードよりも先にダメージを与
える。これにより相手のフォワードをブレイクし
たら、その相手はダメージを与えることができない。



サーチ

該当するカードを自分のデッキから1枚探し、相手
に見せてから手札に加え、その後デッキをシャッ
フルすること。該当のカードがあっても、「見つから
なかった」ことにして手札に加えなくてもよい。

凍結

凍結されたキャラクターは、次の自分のアクティブ
フェイズにアクティブにならない。