



ファイナルファンタジートレーディングカードゲーム 基本ルール解説

TRADING CARD GAME

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
一緒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アタックし、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点ダメージを与えると君の勝ちだ。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

フォワードでアタックする



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、風の属性と同様に速攻も得意とする。

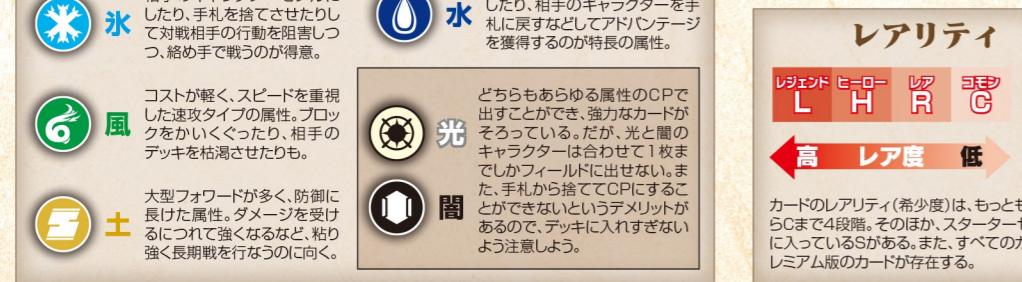
氷 相手のキャラクターをダルにして、手札を捨てさせたりして対戦相手の行動を阻害しつつ、結め手で戦うのが得意。

水 コストが軽く、スピードを重視した速攻タイプの属性。ブロックをかいくぐったり、相手のデッキを枯渉させたり。

風 コストが軽く、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。

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。

闇 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。



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

フォワード



バックアップ



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。

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**。

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

捨てたカード
の属性と同じ
属性のCPを
2つ得る。

② 手札からカードを捨てる (2CP)



火のCPが
2つ発生

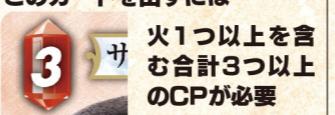
捨てる

レイクゾーン
でここに置きます。

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



火1つ以上を含む
合計3つ以上の
CPが必要

このカードを出すには

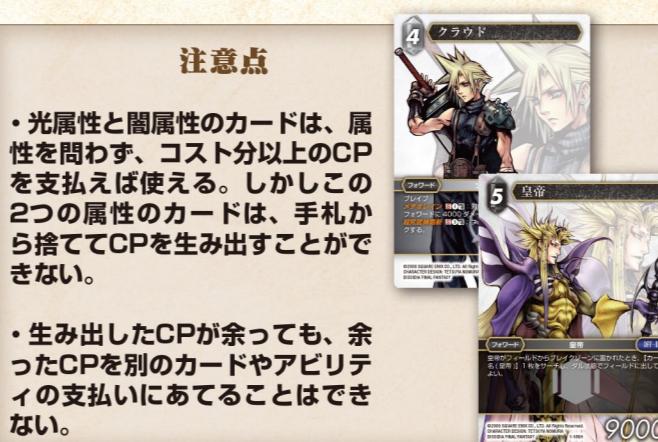


属性を問わない
合計5つ以上の
CPが必要

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はできない。



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 \downarrow 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

ブロックするかプロックされた場合、(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。

アタック



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」という表記になつており、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（ \downarrow ）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。



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」と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。