

FFTCG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



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がテキストボックスのアイコンで確認することができる。

	フォワードにダメージを与えることが得意。守りをかえりみず攻撃力が高くなったキャラクターが多い。		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、風の属性と同様に連撃も得意とする。
	相手のキャラクターをダルにしたし、手札を捨てさせたしで対戦相手の行動を妨害しつつ、絡め手で戦うのが得意。		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タックターンを獲得するのが特長の属性。
	コストが軽く、スピードを重視した速攻タイプの属性。ブロックをいかくしつつ、相手のデッキを枯渇させたりも。		どちらかあらゆる属性の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に注意しよう。
	大型フォワードが多く、防御に長けた属性。ダメージを受けると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4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。

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。

フィールドに出したターンから等アイコンを含むさまざまなアビリティを使用できる。

召喚獣



使用するとブレイクゾーンに置かれる使いまわりのカードだが、強力な能力を持つ。いつでも使用可能で、アビリティやほかの召喚獣に対応できる。

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。右に等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2枚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(下参照)、出典作品が書かれている。

6 パワー

フォワードのみであり、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

- 等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8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。

レアリティ

レジェンド L	ヒーロー H	レア R	コモモ C	その他 スター S
← 高 レア度 低 →				

カードのレアリティ(希少度)は、もっとも高いLからCまで4段階。そのほか、スターセットだけに入っているらがある。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。

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)

2 手札からカードを捨てる(2CP)

土のCPが1つ発生

火のCPが2つ発生

ダルにする

捨てる

捨てたカードの属性と同じ属性(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つずつ得る。

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

3 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

4 属性を問わない合計4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。

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、コストに等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。

Damage

あなたが数字以上のダメージを受けている場合、そのキャラクターは書いてあるアビリティを得る。

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(等)ことがコストに含まれているフォワードとバックアップ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ただで常に影響があり、いなくなるまで消えるアビリティ。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がる。



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」を表す等が含まれている。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よい)を手札から1枚捨てる必要がある。

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。

バックアタック

バックアタックを持つキャラクターは、召喚獣アビリティのように、いつでも手札から出すことができる。何かに対応して出すことができるが、キャラクターが出ることはスタックに乗らないので、このアビリティに対して対応することはできない。