

ルールシート FINAL FANTASY

スクウェア・エニックストレーディングカードゲームシステムとは

スクウェア・エニックスのRPGに登場する人気のキャラクターが戦う、本格的なトレーディングカードゲームです。プレイヤーは自分の好きなカードを使いデッキを組んで、対戦相手と戦います。現在「FINAL FANTASY」シリーズと「SaGa」シリーズが存在します。

- **ゲームの勝利条件**
 - 相手に先に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
- **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



FF 「FINAL FANTASY トレーディングカードゲーム」(FF-TCG)にのみ登場する要素を表します。

Sa 「サガコンピレーション トレーディングカードゲーム」(SaGa-TCG)にのみ登場する要素を表します。

SaGa COMPILATION



カードの見方

フォワード

攻撃して相手にダメージを与える、このゲームの中心となるカード。



- 1 コスト・属性**
数字はカードをフィールドに出すときのコスト、色はカードの属性を示します(右の「カードの使い方」参照)。また、フォワード、バックアップ、召喚獣、陣形にはそれぞれアイコンがついています。
- 2 カード名**
カードの名称です。アイコンがついていないカードの場合、同じ名前カードは1枚までしかフィールドに出せません。また、EXバーストを持つカードには、アイコンが右端についています。
- 3 カードタイプ**
カードの種類が書かれています。フォワード・バックアップ・モンスターはまとめてキャラクターカードと呼びます。キャラクターはジョブを持っており、右側にそのジョブが書かれています。

バックアップ

戦闘には参加せず、後方から能力などでサポートするカード。



- 4 デキスト**
カードの効果が書かれています。この欄に自身のカード名が書かれている場合、それはこのカードそのものを指します。
- 5 レアリティ・カード番号**
コモン (C)、アンコモン (U)、レア (R)、スペシャルレア (S) の順にレアリティ (希少度) が高くなり、バックから出現しにくい貴重なものになります。エントリーセット限定のカード (E) もあります。カード番号はセットごとの通し番号です。
- 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ます。戦闘に限らず、数値以上のダメージを受けるとブレイクされ、ブレイクゾーンに置かれます。

召喚獣

フィールドに出ない1度の使いきりで、強力な効果を持つカード。



- 1 コスト・属性**
数字はカードをフィールドに出すときのコスト、色はカードの属性を示します(右の「カードの使い方」参照)。また、フォワード、バックアップ、召喚獣、陣形にはそれぞれアイコンがついています。
- 2 カード名**
カードの名称です。アイコンがついていないカードの場合、同じ名前カードは1枚までしかフィールドに出せません。また、EXバーストを持つカードには、アイコンが右端についています。
- 3 カードタイプ**
カードの種類が書かれています。フォワード・バックアップ・モンスターはまとめてキャラクターカードと呼びます。キャラクターはジョブを持っており、右側にそのジョブが書かれています。

陣形

使用条件を満たしてフィールドに出すと、効果を発揮し続けます。



- 1 コスト・属性**
数字はカードをフィールドに出すときのコスト、色はカードの属性を示します(右の「カードの使い方」参照)。また、フォワード、バックアップ、召喚獣、陣形にはそれぞれアイコンがついています。
- 2 カード名**
カードの名称です。アイコンがついていないカードの場合、同じ名前カードは1枚までしかフィールドに出せません。また、EXバーストを持つカードには、アイコンが右端についています。
- 3 カードタイプ**
カードの種類が書かれています。フォワード・バックアップ・モンスターはまとめてキャラクターカードと呼びます。キャラクターはジョブを持っており、右側にそのジョブが書かれています。



カードの見方

- 1 キャラクター**
キャラクターカードを表向きにして配置します。戦闘に参加することが多いフォワードを、対戦相手に見やすいよう前に出しておくといでしょう。バックアップがフィールドに出るときはスタック状態で出、全部で5体までしかフィールドに出すことができます。
- 2 ダメージゾーン**
攻撃してきた対戦相手のフォワードをブロックしなかった場合、あなたはそのフォワードから1点のダメージを受けます。その場合、デッキの1番上のカードをめくり、表向きでこのゾーンに置きます。7点ダメージを受けカードが7枚たまるまで、あなたは敗北します。めくったカードがアイコンを持っていて、EXバーストを発動させることができます。EXバーストの効果は即座に解決され、割り込むことはできません。
- 3 デッキ**
自分のデッキを裏向きにして置きます。指示がない限り、勝手にデッキをシャッフルしたり、中を見たりしてはいけません。カードを引く場合は、必ずデッキの1番上から順番に引きます。もしデッキがなくなり、カードを引けなくなるとその瞬間に敗北します。また、同じカード番号のカードはデッキに3枚までしか入れられません。
- 4 スレイクゾーン**
ブレイクされたキャラクターカードや、手札から捨てたカード、召喚した召喚獣などを表向きに置くところです。ここにあるカードはすべてのプレイヤーがいつでも確認できます。なお、ブレイクゾーンにカードをフィールドに出すことのできるカードがありますが、その場合でも「フィールドに出たとき」のオートアビリティは発動します。

- 1 コスト・属性**
数字はカードをフィールドに出すときのコスト、色はカードの属性を示します(右の「カードの使い方」参照)。また、フォワード、バックアップ、召喚獣、陣形にはそれぞれアイコンがついています。
- 2 カード名**
カードの名称です。アイコンがついていないカードの場合、同じ名前カードは1枚までしかフィールドに出せません。また、EXバーストを持つカードには、アイコンが右端についています。
- 3 カードタイプ**
カードの種類が書かれています。フォワード・バックアップ・モンスターはまとめてキャラクターカードと呼びます。キャラクターはジョブを持っており、右側にそのジョブが書かれています。

カードの使い方

CP (クリスタルポイント) の使い方

- 1 バックアップをダルにする (1CP)**
カードを使うためには、まずはCPを出す必要があります。方法は2つあります。1つはバックアップをダルにすることで、そのバックアップの属性と同じCPが1つ出ます(複数の属性を持つバックアップは、どれか1つ)。もう1つの方法は手札をどれでも1枚捨てることで、同じ属性のCPを2つ得ることができます。手札から捨てるカードの種類やコストは関係ありません。
- 2 手札からカードを捨てる (2CP)**
手札からカードを捨てることで、同じ属性のCPを2つ得ることができます。手札から捨てるカードの種類やコストは関係ありません。

CP (クリスタルポイント) の払い方

- カードを使うときには、その属性を含んだコスト分以上のCPを支払う必要があります。その属性のCPが1つでもあれば、あとどの属性のCPを使用してかまいません。このとき、もしCPがあまってもほかのカードやアビリティの支払いには使えません。また、カードやアビリティを使わないのに手札を捨てたり、バックアップをダルにしたりしてCPを生み出すことは不可能です。CPを生み出す行為は何かを使用する必要があるときにしかできません。
- このカードを出すためのCP
火のCPを1つ以上含む合計3つ以上のCPが必要
- このカードを出すためのCP
土のCPを1つ以上含む合計3つ以上のCPが必要

属性について

属性には火(赤)、風(緑)、土(黄)、水(青)の4つがあります。FF-TCGではさらに氷(水色)、雷(紫)、光(白)、闇(黒)が加わり8つとなります。

火 風 土 水
氷 雷 光 闇

光と闇属性

光と闇属性のカードは、属性を問わず、コスト以上のCPがあれば使用できます。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ません。また、両属性あわせて1体までしかあなたのフィールドに出すことができません。出そうと試みることもできません。

アビリティの使い方

キャラクターが持っている能力は以下の4種類に分けられます。コストを払う必要がある場合は「支払うべきコスト・効果」という順番で書かれており、「:」の左側のコストを支払えば効果が発動します。

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影響が現れ、いなくなれば消えるアビリティです。召喚獣のコストを減らす、フォワードのパワーを上げる、特定のキャラクターがアビリティによって選ばれなくなる、などの効果があります。



アクションアビリティ

コストを払えばいつでも使えるアビリティで、「支払うべきコスト・効果」という記述になっています。アイコンを持つものもあり、このアイコンがコストに含まれているフォワード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用できません。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ます。

オートアビリティ

オートアビリティは条件を満たしたとき自動的に発動します。「○」したとき、△したとき、「○」するたび、△するのよう記述されており、たとえば「フィールドに出たとき」「ブレイクされたとき」などの条件があります。同じタイミングで複数のオートアビリティが発動した場合は、まずターンを進めているプレイヤーのものから積まれます。コントローラーが同じなら、そのプレイヤーが好きな順番で積むことができます。

割りこみについて

アクションアビリティ、スペシャルアビリティ、召喚獣の3つは、割りこんで使うことができます。まず、ターンを進めているプレイヤー(プレイヤーA)がアビリティなどを使用した際、これに対してプレイヤーAが割りこむかどうかを決めます。プレイヤーAが何も宣言しなければ相手(プレイヤーB)に権利が移ります。プレイヤーBはプレイヤーAと同じように割りこむかどうかを選べます。割りこんで何かをした場合、「スタック」の上に積まれます。これを繰り返し、どちらも何も何もしないことになったら、積み重ねたスタックを一番のもの(最後に使われたもの)から順番に解決していきますが、解決の途中で新しくアビリティなどで割りこむことができ、新たに上に積み重ねることもできます。

アイコンの種類

- 属性が指定されているGPです。各属性の色に対応しています。
 - その属性のCPでも使えます。
 - アクティブ状態のキャラクターをダルにすることを示します。
 - S: スペシャルアビリティ限定で、同名のカードを手札から捨てます。
- このアビリティを使うには、属のCP1つを支払い、自身をダルにします。
- ※ 属に含まれるアビリティをフォワードが発動した場合、出した自分のターンに手札から捨てます。