

ゲームの流れ

ゲームを始める前に

- デッキ：各自50枚ちょうどのデッキを用意します。デッキに同じカードは3枚までしか入れることができません（同じ名前でもカード番号が違う場合はそれぞれ3枚まで入れられます）。デッキをよくシャッフルし、ランダムになるようにしておきます。
- 先攻後攻を決める：じゃんけんやサイコロ勝負などのランダムな方法で、勝ったほうが先攻後攻の好きなほうを選びます。先攻プレイヤーは先にターンを始めるので、相手より先にアタックできるチャンスがありますが、第1ターンに引ける枚数が1枚少ないという欠点もあります。
- カードを引く：どちらのプレイヤーも、デッキの1番上からカードを5枚引きます。引いた手札が気に入らない場合、1度だけ自分の手札をすべてデッキの一番下に好きな順番で置き、代わりに5枚のカードをデッキの上から引き直すことができます（これをマリガンと言います）。
- ゲームスタート：すべての準備が終わったらゲームを開始します。先攻のプレイヤーから交互にターンを進めていきます。どちらかが勝利条件を満たしたら、その瞬間にゲームが終了となります。

自分のターン

アクティスフェイズ

ダル（横向き）になっている、あなたのコントロールするキャラクターをすべてアクティブ（縦向き）にします。このようにカードを横にすることを「ダル」、縦にすることを「アクティブ」と呼びます。



ドロフェイズ

デッキの1番上からカードを2枚引いて手札に加えます。ただし、先攻プレイヤーの第1ターンのみ1枚だけ引きます。カードを引くときにデッキが0枚だった場合、敗北となります。

メインフェイズ★

以下の行動を、好きな順で好きなだけ行なえます。

- キャラクターカードを出す**
コストを支払い、キャラクターカードをフィールドに配置します。フォワードは出した次のあなたのターンになるまでアタックやブロックに必要なアビリティの使用ができません。また、バックアップはダル状態でフィールドに出ます。
- 召喚獣を召喚する**
コストを支払って召喚し、効果を解決したら即座にブレイクゾーンに置かれます。相手のアビリティや召喚獣に割りこむことができます。
- キャラクターのアビリティを使う**
コストを支払ってアクションアビリティとスペシャルアビリティを使用できます。相手のアビリティや召喚獣に割りこむこともできます。

アタックフェイズ（右で説明）

メインフェイズ★

最初のメインフェイズと同じことができます。

エンドフェイズ

フォワードが受けているすべてのダメージをのりぞき、ターン終了時までの効果が終わります。ターンを進めているプレイヤーの手札が6枚以上ある場合は、5枚になるようにカードを捨てます。

相手のターン

※☆のあるフェイズ・ステップでは双方のプレイヤーがアビリティや召喚獣を使用できます。

アタックフェイズ★

アタック準備ステップ★

アタックする前に、召喚獣やアビリティを使用できるステップです。まずアタック側のプレイヤーが使用し、次にブロック側が使用します。

アタック指定ステップ★

アタックするフォワードを1体指定して、ダル状態にします。すでにダル状態のフォワードと、このターンにフィールドに出たフォワードは指定できません。また、同じフォワードは1ターンに1度しかアタックできません。

●**パーティを組む**
通常、キャラクターは1体でしかアタックできませんが、同じ属性のキャラクターはパーティを組んでいっせいにアタックすることができます（下の「パーティを組む」を参照）。

ブロック指定ステップ★

ブロック側はアタックしてきたフォワードをブロックするかどうかが、ブロックするなどのフォワードでするかを決定します。ブロックはアクティブ状態のフォワードでしかできませんが、ブロックしたからといってダル状態にはなりません。

ダメージ解決ステップ

アタックしたフォワードがブロックされなければ対戦相手に1ダメージを与え、相手のデッキの1番上のカードをダメージゾーンに表向きに置きます。このときめくったカードにEXバーストがあった場合、EXバーストの効果を即座に解決します。ブロックされた場合はフォワード同士がお互いのパワーに等しいダメージを与えます。自身の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ます。



- ・さらにアタックするならばフェイズの最初に戻ります。
- ・これ以上アタックしないならば次のフェイズに移ります。

パーティを組む

同じ属性のフォワードは、2体以上でパーティを組んでアタックすることができます。その場合、パワーを合計した1体のキャラクターのように扱われるので、1体のフォワードに全員まとめてブロックされますし、ブロックされなかった場合にプレイヤーに与えるダメージは、パーティが何体で構成されていても1点だけです。

パーティでのアタックがブロックされた場合、ブロック側のフォワードにパワーの合計分のダメージを与えます。ブロック側は、パーティのフォワードに自身のパワーに等しいダメージを好きなように振り分けます。

なお、パーティを組んでいるフォワードの中に先制攻撃を持っているものがいたとしても、参加しているすべてのキャラクターが先制攻撃持ちでないかぎり、通常と同じタイミングでダメージを与えます。



キーワード能力

共通の能力

- 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④を含むアビリティを使用したりすることができます。
- 先制攻撃**
アタックやブロックをしたとき、相手より先にダメージを与えることができます。これにより相手のフォワードをブレイクした場合、その相手はダメージを与えることができません。
- スレイブ**
ス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りません。ただし、攻撃回数を増やすわけではないので、1ターンに1度しか攻撃できないことには変わりありません。

ファイナルファンタジーTCGの能力

- 青魔法**
手札にあるときに、青魔法のコストを支払ってこのカードを捨てることで、書かれている効果が発動します。相手のターンでも、いつでも使えます。
- アシスト**
アシストを持つバックアップがフィールドに出たとき、これをブレイクゾーンに置くことで効果が発動します。ブレイクゾーンに置かないのなら、何も起きずにフィールドに残ります。
- オーバードライブ**
フィールドに出る際に、オーバードライブの後ろに書いてあるコストを合わせて支払うと、記載されている効果が追加で発動します。



- 覚醒**
記載されているコストを払うことで、これと同名のカード（違うカード番号でもよい）をデッキからサーチし、フィールドに出すことができます。あなたのターンにしか使えません。
- 軍神**
軍神を持つ召喚獣を召喚する際に、軍神の後ろにある()内のジョブを持つキャラクター1体をブレイクゾーンに置くことで、軍神の召喚コストがそのキャラクターのコスト分だけ軽くなります。0以下にはなりません。
- パーティアイコン**
カード名の右にこの(P)アイコンがある場合、そのフォワード同士は属性が違っていてもパーティでアタックできます。

- ジョブチェンジ**
コストを支払うと、ジョブチェンジの後ろの数字のコスト以下のバックアップを（通常はダル状態で）手札から出せます。あなたのターンにしか使えません。

- リンク**
フィールドに出たときに、「リンク」のあとに書かれている属性の、コストが数字以下のフォワードを、コストを支払わずに手札から出せます。「火(2)/氷(2)」のように属性が2つ以上書かれている場合は、どれか1つだけ出せます。

- レベルアップ**
対戦相手にダメージを与える対戦相手のコントロールするフォワードをブレイクしたとき、これをブレイクゾーンに置き、同名のフォワードをデッキからサーチして、ダル状態でフィールドに出すことができます。

SaGaTCGの能力

- 閃き**
閃きを持つカードが手札にあるときに、コストを支払って手札からこのカードを捨てると発動します。いつでも使うことができ、④アイコンがついています。

よくある質問と答え

- Q** デッキがなくなったら負けですか？

なくなった瞬間は負けにはなりません。なくなったあとにダメージを受けたり、カードを引かなければならないときに引けなかったら、負けになります。

- Q** 「カードをサーチし、手札に加える」とは何ですか？

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です。該当のカードがあっても、「見つからなかった」こととして手札に加えずともかまいません。

- Q** 「ゲームから除外する」とはどういうことですか？

除外されたカードはフィールドでもブレイクゾーンでもなく、ゲームから取り除かれます。

- Q** キャラクターが5体必要な陣形を出したあと、キャラクターが4体に減ったら効果はなくなりますか？

いいえ、陣形の条件がなくなっても効果は残ります。また陣形は1枚だけしかフィールドに出せませんが、フィールドに陣形が出ている場合には手札の陣形と入れ替えることができます。

- Q** 相手のフォワードをねらって攻撃できますか？

いいえ、アタックはあくまでプレイヤーに対してするもので、どのフォワードでブロックするか、あるいはブロックしないかの決定権はブロックする側にあります。

さらに詳しいルールや最新情報に関してはこちらの公式サイトをチェック！

<http://www.square-enix-shop.com/jp/sagacomp-tcg/>