

# FINAL FANTASY.

ファイナルファンタジー

TRADING CARD GAME

## FINAL FANTASY 集換式卡片遊戲教學手冊 Ver.5.0

### 新手教程

Chapter I 白晝 Chapter II 地堡 Chapter III 火球 Chapter IV 風水

各含50張卡片（其中1張為教學專用設定卡）附隨有規則書・遊戲輪（遊戲輪僅有白晝）

### 擴充包

Chapter I-V

各含4張卡片

價格：各包330日圓（本冊314日圓）Chapter V內有1張寶物卡片

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

FINAL FANTASY is a registered trademark or trademark of Square Enix Holdings Co., Ltd.

## FF-TCG是什麼樣的遊戲？

歡迎來到FINAL FANTASY系列角色齊聚一堂戰鬥的世界！

### 製作自己的套牌！

身為集換式卡片遊戲的本作，要從收集到的卡片中選出50張來製作套牌進行對戰。雖然現在發售了Chapter I～V的補充包，不過即使只有V也能進行遊戲。



### 怎麼樣才算獲勝？

要是自己的前衛攻擊對戰對手，且沒有被對手的前衛妨礙（阻擋）而成功進行攻擊，則給予對手1點傷害。裝備效果積7點即為勝利。此外，對手無法從山牌抽牌時亦為勝利。



### 以各式各樣的角色戰鬥！

FF-TCG的樂趣就在於聚集了屬於「FINAL FANTASY」系列之各式各樣作品的角色。也可以享受到敵人與同伴攜手合作等在原作中不可能出現的夢幻展開。



### 也有在店裡舉辦的大會或活動！

由於在各地的卡片專賣店大多會舉辦FF-TCG的大會，因此請務必試著尋找對戰對手。另外也有透過預選便可參加的全國大會，以及商品販賣前的預售大會等活動。舉辦時間與地點的詳細內容，請到官方網站查詢。

### 靠召喚獸或怪物輔助

角色們被分成站在前線戰鬥的「前衛」與進行後方支援的「後衛」2種。另外，還可以叫出召喚獸或怪物來輔助角色們的戰鬥。



這是有許多玩家參與的「水晶杯」關東區大會的盛況。



#### ●屬性



擅長直接給予對手傷害，是擁有許多在攻擊力方面特化之角色或召喚獸的屬性。



擅長不靠傷害來除去對手的裝備，每一擊必設敵法的屬性。



擅長延緩對手的行動，或讓對手裝備等全部解除效果的屬性。



擅長讓牌增加抽牌數，或讓作山牌等有利優勢的屬性。



費用低廉，重視速度之快攻型的屬性，也有很多能讓對手山牌貼牌的卡片。



雖然充滿了強大的卡片，但是有著古典型設計只能有1張選擇，以及無法從手牌中捨棄成為CP的缺點。



力量強大的人型前衛居多，擅長防守，是適合將場地進行長期戰的屬性。



#### ●稀有性

RR L S R U C

稀有度



稀有度

RR PR E

卡片的稀有性（稀有度）從最高的RR到C有5種。除此之外，另有僅附於對手靈結的，與普通牌卡片的PR。另外，還有典藏卡片。

## 卡片各項資料的意義看法

FF-TCG的卡片有4種，可以用說明文裡左上的卡片圖型來區分。

### 前衛



這是成為遊戲主動用來戰鬥的卡片。可以進行攻擊給予對戰對手或對手的前衛傷害，但受到力量以上的傷害會消滅。

### 後衛



這是後方支援型的卡片，不參與戰鬥，可藉由成為橫置狀態產生CP，或是用能力保護前衛。一開始是以橫置狀態進場。

### 費用・屬性

以顏色表示並置於卡片所需之費用以及卡片的屬性。

### 卡片名稱

卡片名稱，在本欄右側有圖顯示的卡片，同名的卡片在場上設置的數量不受限制。此外，若是在受到傷害時也該牌疊出的右側顯示的卡片，則發動EX爆發(見第7頁)。關於擁有圖顯示的卡片，請參照第5頁之「爆也顯示」的說明。

### 卡片類型

表示前衛、後衛、召喚獸、怪物的種類與職業。有職業是一類名，則同名卡片在場上的數量不受限。

### 說明文

標示有卡片特有的效果，若是在這填寫有卡片本身的名稱，那就是這張卡片。

### 卡片編號

標示有卡片所屬的Chapter、流水編號、種別、出處。

### 力量

這個數值只有加點才有，在戰鬥中可以給予對手的附加數值的傷害。受到力量以上之傷害的前衛會消滅，但即使受到傷害也不會使附加的傷害減少。

### 召喚獸



雖然是使用1次後就要直接放到橫置區之用途即滅的卡片，但超強大的效果能夠成為遊戲的殺手。很多卡片都像這張《巴哈特》一樣擁有EX爆發(見第7頁)。

### 怪物



只要進場之後，就能在任意的時機使用能力的幫手卡片。特別是跟角色不一樣，一進場就能立刻使用伴隨獸的能力。

### POINT

● 前衛、後衛、怪物稱為「角色」

● 相同名稱的卡片(卡片編號相同者)在雙方只能放入3張。

● 相同名稱的卡片(不換卡片編號是否相同)，只要有圖顯示進場後數量不受限制。

● 沒有圖顯示之同名的卡片，即使為不同的卡片也只能進場1張(但是，對戰對手的卡片不在計算內)。第2張無法進場，在因為任何效果進場的情況下立刻將兩者置於廢置區。

● 後衛以橫置狀態進場，總共只能進場6張，無法讓第6張進場。

● 光與闇屬性之角色，總共只能讓1張進場，無法讓第2張進場。光與闇屬性之角色，總共只能讓1張進場，無法讓第3張進場。

## 卡片的使用方法

遊戲的基本是支付水晶點數 (CP) 讓卡片進場。

### 產生CP

產生CP的方法有2種。

#### ① 將徽章拆遷 (1CP)



會產生與原裝之徽章的屬性相同屬性的CP。

#### ② 從手牌中抽選卡片 (2CP)



會產生與抽選之卡片的屬性相同屬性的CP。

### 使用CP

以左邊準備的CP支付費用來使用卡片。



### POINT

- 讓卡片進場時最少需要1點與卡片相同屬性的CP，但光與暗屬性的卡片可使用任意屬性的CP。
- 要注意的是只有光屬性與暗屬性卡片為例外，那便從手牌中抽選出魔法產生CP。
- 那便產生了超出所需費用之CP，也不能把多餘的部分使用來支付其他卡片或技能的費用。

## 遊戲區域 (場)



#### ① 角色

將面、後面、怪物之各角色以正面向上的方式放置。角色與怪物以行動狀態 (面向放置狀態)、後者以橫置狀態 (橫向放置狀態) 進場。

#### ② 傷害

受到傷害的怪物將翻出山牌最上面的牌放置到這裡。累積到7張計算給。

#### ③ 山牌

將山牌以背面向上的方式放置。若是在抽牌時，山牌沒有剩下任何一張卡片計算給。

#### ④ 抽牌區

將因為傷害等原因倒地的角色，以及從手牌放棄的卡片以正面向上的方式放置於此。

## 技能

角色擁有的技能大致可分為4種。要善加利用來取得勝利。

### 持續技能

只要角色在場上便會隨時發揮效果的技能。像是減少召喚獸的費用，或提升特定前置之力量等類型的技能。



### 觸發技能

當發生某些狀況時會自動啟動的技能。記載為「當～時，進行～」，較為在退場的時候發揮效果。



### 起動技能

支付記載在說明文欄之「：」左側的費用來啟動的技能。將該卡片本身構圖的動作圖通常會包含在啟動費用內。



### 特殊技能

將同名卡片  
作為費用



算是起動技能的一種。招式名稱以紅字表示，擁有非常強大的效果。使用時除了要支付記載在說明文欄之「：」左側的費用之外，還必須要從手牌中捨棄1張相同名稱的卡片（可為不同卡片編號者）。**3**圖示即表示該「捨棄同名卡片」的費用。

### 特殊的威力

#### 降低 圖示

一般的前置如果不是相同的屬性就不能解除攻擊。不過只要兩者皆為具有2個前置，即使屬性不同也能解除，而根據威力為合計數的1個前置。

#### 加速

一般的角色必須要在出場後等到下次輪到自己才能進行攻擊或防禦的技能。不過只要有加速技能在一出場時立刻使用。

#### 勇氣

擁有此能力的前置，即便進行攻擊也不會變成畏縮狀態。但，1回合只能攻擊1次的限制仍然不變。

#### 先制攻擊

在攻擊或防禦時比沒有先制攻擊的前置更快給予傷害。若是讓對方預防的話，就不會被反擊。

#### 圖升 等級

若是給予對敵對手傷害或預防對手的防禦，便可藉由將自己設置到預防的方式，把山牌找出1張同名的前置，並以預防狀態進場。

#### 連續

在出場的時候，符合記載在「連續」後之屬性，且費用為數字以下的前置，可從手牌進場而不必支付費用。

#### 支援

在擁有該能力的檢査進場時，即由將該前置設置到預防區的方式把該前置的效率。若不設置到預防區則不會啟動效果而留在場上。

#### 軍神

將0前置有記載在「軍神」後之簡業的角色設置到預防區，可將軍神的召喚費用減去該角色的費用（不會變為0）。

### 藉由令費用3的前置 捨棄的行動



以  
3  
C  
P  
召  
喚

## 遊戲的進行方法

1回合的詳情如以下所述，回合要輪流進行。

### ●遊戲前的準備●

#### ●準備卡牌

雙方玩家要準備剛好50張的卡牌。其中，相同的卡片最多只能放3張（即使卡片名稱相同但流水編號不同者不被當成相同的卡片）。

在對戰前將卡牌洗勻，最好也要讓對手洗牌。



#### ●決定先攻後攻

以猜拳或比較子彈數大小等方式，由選勝的玩家選擇要先攻還是後攻。要注意的是先攻玩家在第1回合可抽的張數要減少1張。

#### ●抽取5張手牌

從此從棄牌上方抽取5張卡片作為最初的手牌。如果不喜歡抽到的手牌，有1次機會可以進行調度（重抽）。在該情況下，將最初的5張手牌依喜歡的順序放入棄牌最下方，從上方重抽5張。

之後，回合從先攻玩家開始，並輪流進行回合。

### 行動階段

若有前置或後置的卡片處於橫置狀態（橫向），將其全部重置為行動狀態（縱向）。



### 抽牌階段

從此牌上抽2張牌放入手牌。但，只有在先攻玩家的第1回合是抽1張而不是2張。在抽牌時的山牌沒有剩下的牌，在該瞬間就算抽牌遊戲。

在抽牌的時候  
若山牌沒有牌就算輸



### 主要階段★

可將以下4個步驟依喜歡的順序與次數來進行。

#### ●放置角色卡片

在支付必要費用後，將卡片以手牌位置朝上，置於下次自己的回合為止，不可攻擊或使用具有阻斷力的技能。後置以橫置狀態置場。



前置  
以行動狀態置場，但不能馬上攻擊。

後置  
以橫置狀態置場。若是以某方法成為行動狀態，則立刻能產生OP。



#### ●放置怪物卡片

角色卡片一樣要支付費用置場。雖然置場回合就能使用阻斷力的能力，但被置成前置的怪物不能進行攻擊。

#### ●召喚召喚獸

將角色一樣支付費用來使用，就算有效果後置於演習區。此外，召喚獸的效果可介入到手的召喚獸或技能效果。

#### ●使用角色的技能

技能技能與特殊技能要支付記載於各說明文「！」左側的費用來使用。技能技能效果亦可介入到手的技能或召喚獸效果。

## 攻擊階段

各進行攻擊之前術依此順序進行。

### 攻擊前的準備★

在攻擊前，先自攻擊方，後自防禦方使用召喚獸或技能。

### 決定進行攻擊的前術★

選擇1個處於行動狀態之前術，以將其破壞的方式來進行攻擊。但在該回合該場之前術無法進行攻擊。



### 對手決定用誰的前術★

用誰方決定是否要拒絕該攻擊，要拒絕的話便要決定由哪個前術來拒絕。只有行動狀態下的前術可以進行拒絕。



### EX1 對彼此造成傷害

雙方的前術會對彼此造成相當於力量數值的傷害。受到超過自身力量傷害的前術會破敗。在沒有破敗的情況下，傷害會累積到回合結束為止。



### 第二主要階段★

跟第一主要階段一樣，可以放置新的順序讓任意數量的角色、怪物卡片進場，或者是使用技能或召喚獸。

### 結束階段

- 記錄有「到回合結束時為止」的效果結束。
- 移除所有給予傷害的傷害。
- 手牌超過6張的話，棄剩餘的張為止。

### 對手的回合

### EX2 要是沒補用檢便造成1點傷害★

要是進行攻擊之前術沒有檢用檢，不論前術的力量數值為多少，給予對手1點傷害。對戰對手離開山牌最上方的卡片，以正面向上的方式放置到傷害區。當該傷害達到7張的總數，對戰對手便會輸掉遊戲。



### 確認是否起動EX技能

要是受到傷害時該回合的卡片擁有EX技能的能力，便可立刻檢用該效果。此牌不論任何人都無法使用召喚獸或技能介入。此外，在記載「在該卡內讀時，～」之EX技能被離開來的情况下，該卡片不能進場但可發動記載於後的效果。

檢用傷害到7張的傷害區檢用檢



只能檢用該部分

③可以讓其他前術進行攻擊。在該情況下，回到①。

### 組隊攻擊

擁有相同屬性或評示的兩個前術可以組成隊伍。在該情況下，該隊伍被當成力量為合計值的1個前術。雖然能使用各自擁有的能力，但先制攻擊只有在隊伍全體都擁有該能力時才會發揮效果。

力量 7000	+	力量 2000	=	力量 9000
------------	---	------------	---	------------

★可使用召喚獸與技能的時候

## 對戰示範

那麼讓我們來看看在對戰區實例進行遊戲的過程。

那個，方便的話請跟我進行FF-TCG的對戰。請多多指教。那麼，用猜拳來決定先攻後攻的順序。剪刀石頭布……我贏了，那就由我先攻吧。首先抽5張牌作為最初的手牌。



我也抽5張手牌。啊，這1張後衛都沒有，唔……這樣有點麻煩……應該可以進行1次調查吧？把手牌全部放到山牌下方，再重抽5張牌。



放到山牌下方



那麼，從我先開始囉。因為是先攻的第1回合，所以一開始只抽1張牌，首先從手牌捨棄《克勞德》產生2點火的CP，讓費用2的後衛《卡菈》以橫置狀態進場。回合結束。



2CP



2CP

好的，接著是我的回合。首先抽2張牌，再捨棄《狂戰士》產生土的2點CP，讓《索傑貝》進場。因為是後衛所以是以橫置狀態放置，回合結束。



2CP



2CP

輪到我了。首先讓橫置狀態的《卡菈》成為行動狀態，並抽2張牌。



成為行動狀態



因為讓《卡菈》變成橫置狀態會產生1點火的CP，使用該CP讓費用1的後衛《幻耀輝》進場。之後，捨棄1張手牌產生2點CP，讓《巴修》進場。雖然因為是前衛而以行動狀態進場，不過剛進場不能攻擊，因此回合到此結束。



橫置

橫置狀態



2CP



3000



輪到我……首先把《索爾貝》放置之後抽2張牌，《索爾貝》產生的1點土CP加上效果1張手牌，總共有3CP，用這些讀費用3的《利德》以橫置狀態進場，這張卡片雖然是很強，不過只要支付CP就能當前的衝進行攻擊。



接著是我的回合。把橫置狀態的卡片重置，抽2張牌。因為你那邊沒有前衛，如果是現在的話攻擊應該順利成功吧——進入攻擊階段，用《巴修》進行攻擊。



是的，攻擊成功了，只要不受到1點傷害就不算輸，不要緊不要緊，因為受到1點傷害，所以要從山牌抽1張牌，要是抽到EX爆發就太幸運了……，可惜，不是EX爆發。



因為成功對玩家造成傷害，以《巴修》的能力提升等級。把《巴修》放置到兩段區後，可以從山牌抽出別的《巴修》以橫置狀態進場，所以我讓這張費用3的進場。



力量1000啊……真強呢，果然還是要讓前衛進場比較好吧。

呼～呼～呼，因為我的堂牌是屬於快攻型的啊。攻擊階段結束後，分別將《十冠》與《幻術師》橫置產生2CP，讓《赤魔道士》進場，這張牌雖然使用「支撐」用過即丟也很強，不過現在我想先充實後衛的陣容，所以讓他以正常方式進場，然後結束回合。



輪到我的回合的話，使用來自後衛的2CP並捨棄1張手牌，讓後衛4的《艾可》進場，因為擁有進動一土(3)的能力，所以可以讓費用3以下的土屬性前衛免費進場。因此，我讓費用2的《寶馬》從手牌進場，回合結束。換你。



那麼輪到我，捨棄《魔騎士》產生2點雷的CP，加上來自後衛的2CP，以費用4讓《西摩爾》進場。以《西摩爾》的「在西摩爾進場時，選擇1個雷屬性以外之費用4以下的前衛，令選擇對象精銳。」效果，讓你的《艾可》精銳。接下來，用《巴修》攻擊，你使用《寶馬》阻擋嗎？



嗚嗚嗚(淚)，用《寶馬》阻擋也只會單方面被打敗，就讓你攻擊吧，受到1點傷害如山阿魯！張牌……啊，翻到EX爆發的《穆爾塔迪歐》了！因為可以提早恢復狀態的前衛，就讓那張《巴修》損毀！



哎呀～算了，遇到EX爆發也沒辦法。那麼，進入攻擊後的主要階段，捨棄1張手牌，讓只有在攻擊時會提升力量的《戰士》進場後結束。



現在的場上狀況



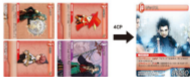
我的回合，雖然要讓《刺鞭》攻擊也是可以……不過這裡還是從手牌抽張《哈迪》產生冰的CP2點，加上後者產生的1CP，讓費用3的《烏瑪流》進場，然後在放棄手牌後再《狩人》也進場，先加強自己的戰線。



現在的場上狀況



雖然輪到我了……《烏瑪流》的力量有7000啊～用《戰士》攻擊也只能讓力量到6000，所以現在先不攻擊，用後者支付4CP，讓《札克斯》進場。



輪到我，首先用《狩人》產生CP讓怪物《哥布林》進場。雖然《烏瑪流》必須要攻擊才行，不過這樣下去即使借助《哥布林》的助力讓力量+1500也只會跟《札克斯》同歸於盡，這樣的話——讓《寶典》跟《烏瑪流》進行部隊攻擊！正常情况下屬性不一樣不能部隊，不過因為有隊伍顯示所以就算屬性不一樣也沒問題，這樣力量就變成11000，你要怎麼處理呢？



攻擊



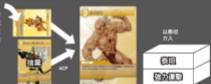
呢……你那邊的《狩人》是橫置狀態的話，就可以用這招。首先捨棄手牌產生火的CP2點，從手牌捨棄《札克斯》。起動《札克斯》的特殊技能「強力連擊」！給予《烏瑪洛》8000的傷害。然後用《札克斯》來附帶《開關》的話，就能把雙方都打倒並讓《札克斯》活下來了！



啊，不好！要是《狩人》跟《哥布林》，就帶《烏瑪洛》的力量變成9080那樣過去了……剛才使用《狩人》產生CP是我的戰略失誤，可是還有辦法挽回。這下只好放棄這張牌……



等一下，我要介入你的「強力連擊」，從《索爾貝》產生10P的捨棄！從手牌使用《索爾》。這樣《烏瑪洛》在這個回合不論受到多少傷害都不會倒下了。



唔……這樣「強力連擊」就變得無效了……，進行限額的《札克斯》能造成的8000傷害無法殺掉《烏瑪洛》的話，就只能給予《寶馬》了。那麼《札克斯》受到你那邊的隊伍造成的11000傷害而倒斃。不過呢，我這邊還有《戰士》在場上，戰鬥才剛剛開始呢！



就像這樣，戰鬥還會繼續進行下去……