FINAL FANTASY ファイナルファンタジー TRADING CARD GAME

最终幻想集换式卡牌游戏 新手指南

什么是FFTCG?

《最终幻想》系列的角色群英集结，共同作战的卡牌游戏！

使用各种角色战斗

本卡牌游戏汇集了《最终幻想》系列诸多作品的角色。在这里，原作中的敌对角色可以实现并肩作战。收集喜欢的卡牌，构成50张的卡组，与对手一决胜负吧。

卡组构成

- **卡组需由50张卡牌组成**
- **相同卡牌最多可以放入3张**

如何取胜?

用自己的前锋攻击对手，对手若不进行防御就会受到1点伤害。反复如此，当成功给予对手7点伤害时即可获胜。此外，当对手的卡组用尽，无法再取牌时，也算我方胜利。

游戏胜利条件

- **给予对手7点伤害**
- **对手无法继续取牌**
- **对手卡组剩余0张时，给予对手伤害**

8个属性

游戏中有8个属性，可以根据卡牌左上方的水晶颜色或说明文中的图标确认卡牌属性。

- **火** 擅长用火力咒文给予前锋伤害，不在意防守，大部分是攻击力得到特殊化的角色。
- **冰** 擅长让对手的角色休止或让对手丢弃手牌等，一边妨碍对方的行动一边伺机攻克对手。
- **风** 消耗小，速度快，速攻型属性。也擅长躲避防御或耗尽对手的卡组。
- **土** 多为大型前锋，擅长防御。越是受到伤害越是顽强，适用于持久战。
- **雷** 擅长无视伤害，直接移除对手的前锋，一击必杀。和风属性一样善于速攻。
- **水** 擅长取牌、操作卡组、让对手将角色放回手牌等争取主动权的行动。
- **光** 这两个属性可以通过任意属性的水晶点数进场，聚集了很多强力的卡牌。但光暗属性的角色最多只能有1人进场。另外，无法通过丢弃光暗属性的手牌获得水晶点数，因此请注意不要在卡组中放太多这两个属性的卡牌。
- **暗**

牌面说明

卡牌分为3类，可以通过卡牌名称的背景颜色或说明文左上方的卡牌类型区分。

角色

前锋

发动攻击给予对手伤害，或防御对手的前锋以保护自己。

后卫

不参加战斗，可产生使用卡牌所需的水晶点数，或使用技能从后方支援。

召唤兽

从不进场，一次性的卡牌。可以随时使用，拥有强力的效果。

1. **消耗和属性**
   数字为使用这张卡牌需要消耗的水晶点数，水晶颜色代表卡牌的属性。
2. **卡牌名称**
   卡牌的名称。如果右侧没有图标，则同名卡牌只能有1张进场。另外拥有极限爆发技的卡牌会带有Ex图标。
3. **卡牌类型、职业、种类**
   从左到右依次表示卡牌的类型、职业、作品种类。
4. **说明文**
   卡牌的效果。当此栏中写有这张卡牌的名称时，指代该卡牌自身。
5. **卡牌编号、稀有度**
   写有其在一套卡牌中的编号和稀有度（见左下）以及出处作品。
6. **力量**
   只有前锋有力量，当在战斗中给予前锋伤害时，会给予这个数值的伤害。前锋承受超出自己力量的伤害时就会损毁，并被放置到损毁区。

注意

- **没有图标的同名卡牌，即使是不同的卡牌，也只能有1张进场（对手的卡牌不计）。**
- **后卫以休止状态进场，最多可以进场5张。**
- **光暗属性的角色总共只能有1张进入自己的战场。**

稀有度

传奇	英雄	稀有	普通	其他
L	H	R	C	基础 S

高 稀有度 低

卡牌稀有度从最高的L（传奇）到C（普通），共有4个等级。另外还有一种编号为S的基础卡牌，这种卡只存在于基础包中。所有的卡牌均存在优质卡牌。

图标种类

- 有指定属性的水晶点数，与属性颜色对应。图例为1点火属性的水晶点数。
- 没有指定属性的水晶点数。可以使用任何属性的水晶点数。
- 表示将行动状态下的角色变为休止状态。
- 特殊技能，必须从手牌中丢弃一张同名卡牌才能使用。

卡牌的使用方法

使用手牌中的卡牌时，需要消耗相应的水晶点数。

产生水晶点数

要想使用卡牌，必须消耗相应的水晶点数。产生水晶点数的方法有2种。

1 让后卫休止（获得1点）

获得的1点水晶点数与休止后卫的属性相同（如果后卫拥有多个属性，则取其中1个属性）。

2 丢弃手牌（获得2点）

获得的2点水晶点数与丢弃的卡牌属性相同。

消耗水晶点数

使用卡牌需要消耗足够的水晶点数，至少需包含1点与卡牌属性相同的水晶点数。光暗属性的卡牌可以使用任何属性的水晶点数。

令该卡牌进场

共需要3点（火属性1点以上）以上水晶点数

令该卡牌进场

不限制属性，共需要5点以上水晶点数

注意

- **光暗属性的卡牌不限制属性，只需消耗足够水晶点数即可使用。但是，无法通过丢弃这2种属性的手牌获得水晶点数。**
- **当你产生足够的水晶点数，多余的水晶点数无法用于其他卡牌和技能。**

技能

角色们拥有4种技能，灵活应用可以加大胜算。

行动技能

格式为“需要消耗的内容：效果”，只要消耗必要条件，即可随时发动技能。消耗内容中包含“让卡牌自身休止（）”的前锋的行动技能在进场后的下一回合才能使用。
另外，当结算行动技能时，即使使用技能的角色已离开战场，其效果本身仍会生效。

战场技能

只要角色在场内就一直有效，角色离场后技能失效。例如减少召唤兽的消耗、提升前锋的力量等等。

自动技能

当满足条件时自动发动的技能，描述格式为“○○时，就△△”、“每当○○时，就△△”。多为进场时发挥效果的技能。

特殊技能

技能名称为红字，说明该技能为特殊技能并且十分强力。消耗内容中的S表示“需要丢弃手牌中的同名卡牌”。与行动技能相同，需消耗“：”左侧的必要条件，并且丢弃1张手牌中的同名卡牌（卡牌编号可以不同）才能使用。

特殊能力

加速

拥有加速技能的前锋在进场回合即可攻击，并且可以使用消耗内容中含有的技能。

勇气

拥有勇气技能的前锋在攻击后不会进入休止状态。但1回合依然只能攻击1次。

先发制人

攻击或防御时，可以在（没有先发制人技能的）对手之前抢先给予伤害。如果依靠此能力损毁了对手的前锋，那么该前锋无法给予你伤害。

寻找

从自己的卡组里找1张目标卡牌，给对手看过之后放入手牌，之后给卡组洗牌。找到目标卡牌后，也可以当做“没有找到”而不放入手牌。

冻结

被冻结的角色在自己下一个激活阶段无法进入行动状态。已经处于休止状态的角色也是如此。

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

战场配置

游戏中每个玩家的整体牌局配置如下。

1 战场

角色朝上摆放。前锋以行动状态进场，后卫以休止状态进场。

2 伤害区

受到伤害时从卡组最上方翻一张牌，放到此处。到达7张时输掉游戏。

3 卡组

将自己的卡组扣放在此。不可擅自洗牌或偷看。取牌时，若卡组无剩余卡牌，则输掉游戏。

4 损毁区

将被损毁、从手牌中丢弃、召唤过的召唤兽的卡牌朝上放置在此，玩家可以随时查看。

● 移除区

将从游戏中移除的卡牌放置在此，而不是放置于战场或损毁区。移除即表示已经被排除在上述范围之外。

干扰的规则

行动技能或召唤兽引发的效果在结算之前会暂时“堆叠”起来。各玩家都可以进行干扰，堆叠其他效果，结算时会先结算后堆叠的效果。

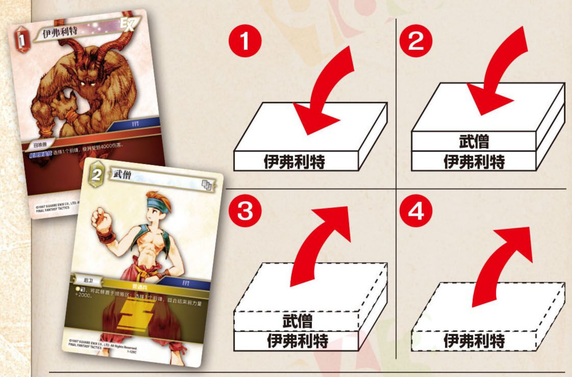
针对堆叠，简单举例如下。

❶对手使用“伊弗利特”攻击你力量为4000的前锋，试图造成4000伤害损毁你的前锋。

❷你使用“武僧”的行动技能，保护自己的前锋。“武僧”的效果会堆叠在“伊弗利特”之上。

❸双方玩家表明不再进行其他操作时，处于上方的“武僧”的效果会优先生效。

❹如果双方不采取其他操作，接下来“伊弗利特”的效果生效，你的前锋因“武僧”的技能，力量已增加到6000，因此不会被损毁。



干扰的规则

有些效果是不进行堆叠立即结算的，这种效果无法被任何一方玩家干扰。效果分为可干扰和不可干扰两种，如右图所示。

可干扰

- ●召唤兽
- ●行动技能
- ●特殊技能
- ●自动技能

不可干扰

- ●极限爆发技
- ●战场技能
- ●角色卡牌进场

游戏流程

每回合的流程如下，2人交互进行自己的回合。

准备工作

1 准备卡组

玩家各自准备50张卡牌组成卡组。其中同号的卡牌最多放入3张（同名但不同号的卡牌各自最多放入3张）。游戏开始前要互相仔细洗牌。

2 决定先后顺序

用猜拳或掷骰子等方式，获胜的玩家可以自由选择先后顺序。要注意的是，先行动的玩家在第1回合的取牌阶段会少取1张牌。

3 取5张手牌

各自从卡组上方取5张牌作为手牌。如果对手牌不满意，可以重新再取1次。如果重新取牌，将第一次取的5张卡牌以任意顺序放置于卡组最下方，再从卡组最上方重新取5张。

4 游戏开始

从先行动的玩家开始，回合交替，当其中一方满足胜利条件时，游戏结束。

激活阶段

若你的角色是休止状态（横向），就将它们全部变为行动状态（纵向）。

取牌阶段

从卡组上方取2张牌加入手牌。先行动的玩家在第1回合只取1张。如果取牌时卡组无剩余卡牌，则输掉游戏。

主阶段★（可使用技能和召唤兽）

可以任意顺序随意采取以下行动。

出牌

消耗必要条件，让角色进入战场。前锋以行动状态进场，后卫以休止状态进场。进场后，在你的下一回合之前，含有⏷图标的技能无法使用，并且前锋无法攻击。

召唤召唤兽

消耗必要条件，召唤召唤兽，生效后放入损毁区。可以干扰对手的技能或召唤兽的效果。

使用技能

消耗说明文“：”左侧的必要条件，使用行动技能和特殊技能。可以干扰对手的技能或召唤兽的效果。

攻击阶段（在下一页说明）

主阶段★（可使用技能和召唤兽）

可以进行与上一主阶段相同的操作。

终止阶段

- ●说明文中写有“回合结束前”的效果结束。
- ●给予前锋的伤害全部清零。
- ●手牌有6张以上时，丢弃至5张。

对手的回合

攻击流程

以下针对游戏关键的攻击阶段，进行详细解说。

攻击阶段

主阶段结束后进入攻击阶段，玩家可以在自己的回合进行攻击。

1 攻击准备阶段（可使用技能或召唤兽）

双方可以在攻击之前使用召唤兽或技能。先由攻击方使用，后是防御方。

2 指定发动攻击的角色（可使用技能或召唤兽）

选定1个行动状态下的前锋，将其变为休止状态即可攻击。但已经处于休止状态的前锋或刚在此回合进场的前锋无法进行攻击。1个前锋在1回合内只能攻击1次。

3 指定进行防御的角色（可使用技能或召唤兽）

防御方的玩家可以决定是否防御对手前锋发动的攻击，以及用自己的哪一个前锋进行防御。

只有行动状态下的前锋可以进行防御，防御之后不会进入休止状态。

4 结算伤害

被防御时

攻击的前锋和防御的前锋都会受到与对方力量等值的伤害。受到高于自身力量的伤害时，前锋会损毁并移动到损毁区。如果没有损毁，受到的伤害会一直累计到本回合结束。

未被防御时

若发动攻击的前锋没有被对方防御，那么无论前锋的力量为多少，都给予对手1点伤害。对手从卡组最上方翻1张牌，角色朝上放置于伤害区。当伤害区的卡牌达到7张时，对手输掉游戏。此时翻开的卡牌如果有极限爆发技（参考右页），会立刻生效。

若要再用其他前锋进行攻击，可返回❶攻击准备阶段，继续攻击。若不再攻击，则攻击阶段结束，进入下一个主阶段。

组队攻击

同一属性2个以上的前锋在攻击时可以组队。组队时，整个队伍视为1个前锋，力量等于组队卡牌的总和。防御组队发出的攻击时，可以使用1个前锋进行防御，防御方可以决定伤害在队伍内如何分配。

例如，你控制着力量为4000和5000的前锋，对手控制着力量为8000的前锋。如果用这两个前锋逐一攻击对手，对手都使用力量8000的前锋进行了防御，那么你的2个前锋都会损毁。但如果组队攻击，对手防御时，你只会损毁其中一个前锋。

对手若没有防御你的组队攻击，会受到1点伤害。

注意

- ●组队时各个前锋的技能均可使用，但先发制人技能需要所有队员都具备才能发挥效果。
- ●只有攻击时可以组队，防御时不可组队。

极限爆发技

受到对手前锋给予的伤害时，要从卡组最上方翻1张牌放到伤害区，此时翻出的卡牌右上方如有⏷图标，就会发动极限爆发技。你可以立即发动卡牌说明文上的效果（是否发动由自己选择）。

极限爆发技启动时，任何人都无法用召唤兽或技能干扰。此外，如果同时受到2点以上的伤害，则逐一翻开卡组上方的卡牌，极限爆发技也依次发动。

注意

如右图所示，当翻出极限爆发技，其描述格式为“该卡牌进场时，～”，虽然卡牌未进场，仍会发动以下说明文中描述的效果。

红框部分生效

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