

Guide de Démarrage

Qu'est-ce que le FFTCG ?

Un jeu de cartes palpitant où tous les personnages de la série Final Fantasy se rencontrent et s'affrontent !

Combattez avec de nombreux personnages !

Regroupant un grand nombre de personnages de Final Fantasy, ce jeu de cartes vous permet de créer des équipes totalement originales en réunissant héros et boss de la série ! Constituez votre propre Deck de 50 cartes avec vos personnages favoris et lancez-vous dans la bataille !

Construire votre Deck

- Le Deck doit contenir exactement 50 cartes
- Vous ne pouvez avoir que 3 exemplaires d'une même carte au maximum



Comment gagner ?

Attaquez votre adversaire avec vos Avants et infligez-lui 1 point de dégâts chaque fois qu'il/elle ne bloque pas. Le premier joueur qui inflige 7 points de dégâts à l'adversaire gagne la partie. Vous gagnez également dès que l'adversaire ne peut plus piocher de cartes dans son Deck.

Conditions de victoire

- Infliger 7 points de dégâts à l'adversaire
- L'adversaire ne peut plus piocher de cartes
- Infliger des dégâts à l'adversaire lorsque son Deck n'a plus de cartes

Attaquez avec un Avant



Les 8 Éléments

Il existe 8 Éléments dans ce jeu, vous pouvez les reconnaître à la couleur du cristal situé en haut à gauche de la carte ainsi qu'à l'icône apposée au texte.



Feu Spécialisé dans l'utilisation de sorts offensifs pour infliger des dégâts aux Avants, l'Élément Feu mise avant tout sur la puissance de frappe au détriment de la défense.



Glace En dullant les Personnages de votre adversaire ou en l'obligeant à se défausser, l'Élément Glace joue la carte de l'affaiblissement.



Vent L'Élément Vent repose essentiellement sur la vitesse grâce à de nombreuses cartes à bas coût. Il vous permet de contourner les blocages ainsi que d'épuiser le Deck de votre adversaire.



Terre Disposant de nombreux Avants résistants, l'Élément Terre se joue sur la durée en absorbant les dégâts tout en augmentant votre puissance au fil du temps.



Foudre Spécialisé dans les attaques rapides tout comme le Vent, l'Élément Foudre excelle dans l'art de détruire les Avants en un seul coup.



Eau L'Eau vous permet de piocher, de renvoyer des Personnages dans la main de votre adversaire et de jouer sur les affinités de cartes. Cet Élément est un excellent moyen de prendre l'avantage progressivement.



Lumière Ce sont des cartes puissantes qui peuvent être jouées en utilisant les CP de n'importe quel Élément. Cependant, vous ne pouvez faire entrer qu'1 seule carte Lumière ou Ténèbres sur le terrain. De plus, ces cartes ne génèrent pas de CP par défausse aussi faites attention à ne pas trop en inclure dans votre Deck.



Comment lire une carte ?

Il existe quatre types de cartes que vous pouvez reconnaître grâce à la forme, au nom et à la couleur de la fenêtre de texte située sur la gauche (voir N.3 ci-dessous).

Personnage



Inflige des dégâts à l'adversaire en attaquant, ou vous défend en bloquant les Avants adverses.

Ne participe pas à la bataille activement mais aide à produire des CP et soutient votre jeu depuis l'arrière du terrain à l'aide de compétences.

Les Monstres peuvent utiliser diverses compétences dès le tour où ils sont joués sur le terrain, y compris les compétences dont le coût inclut 7.

Invocation



Les Invocations sont mises dans la Break Zone immédiatement après leur utilisation, mais elles possèdent de puissantes compétences. Elles peuvent être utilisées n'importe quand et interrompre d'autres compétences et Invocations.

1 Coût ● Élément

Le chiffre représente le coût requis pour utiliser cette carte, et la couleur du cristal son Élément.

2 Nom de la carte

Si aucune icône 7 ne se trouve à droite, vous ne pouvez faire entrer qu'1 seule carte du même nom sur le terrain. Par ailleurs, une icône 7 indique que la carte possède un EX Burst.

3 Type de carte ● Job ● Catégorie

De gauche à droite, indique le type de carte, le Job ainsi que la Catégorie (leu dont la carte est issue).

4 Texte

Décrit les effets de la carte. Si le texte mentionne le nom de cette carte, il se réfère à la carte elle-même.

5 Numéro de carte ● Rareté

Indique le numéro de série et la rareté (voir en bas à gauche).

6 Force

Concerne uniquement les Avants. Elle indique le nombre de dégâts que la carte peut infliger à un Avant lors d'un combat. Un Avant qui reçoit des dégâts supérieurs à sa force est détruit et mis dans la Break Zone. Les dégâts reçus n'impactent que la défense (ex. si un avant de force 9000 reçoit 4000 de dégâts, sa défense baisse à 5000 jusqu'à la fin du tour mais son attaque demeure 9000).

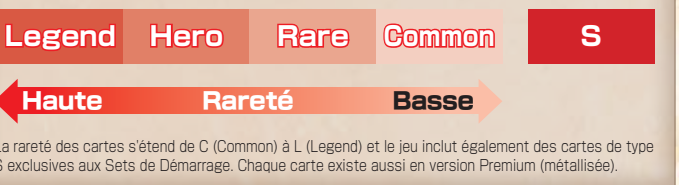
Points Importants

- Si l'icône 7 n'est pas présente, seule 1 carte du même nom, même si son numéro de série est différent, peut entrer sur le terrain (sans compter les cartes de votre adversaire).
- Les Soutiens entrent sur le terrain dullés.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 Soutiens sur le terrain.
- Vous ne pouvez faire entrer qu'1 seul Personnage Lumière ou Ténèbres sur le terrain en même temps.

Type d'Icônes

- Indique l'Élément du CP. Ici, l'icône rouge indique un coût de 1 CP Feu.
- CP sans Élément. Le coût peut être payé avec n'importe Élément.
- Indique qu'un Personnage actif doit être dullé.
- Compétence Spéciale. Indique que vous devez vous défausser d'une carte du même nom.

Rareté



La rareté des cartes s'étend de C (Common) à L (Legend) et le jeu inclut également des cartes de type S exclusives aux Sets de Démarrage. Chaque carte existe aussi en version Premium (métallisée).

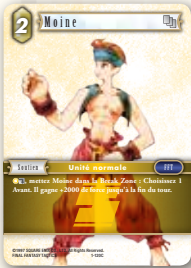
Comment jouer une carte ?

Pour jouer une carte, vous devez payer le coût requis en CP (Points de Cristal).

Acquérir des CP

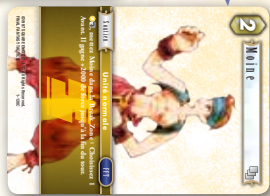
Pour jouer une carte, vous devez acquérir des CP. Il existe 2 façons de le faire.

1 Duller un Soutien (1CP)



Produit 1 CP Terre

Duller



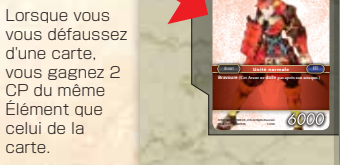
Lorsque vous dulliez un Soutien, vous gagnez 1 CP du même Élément que celui de la carte (si la carte possède plusieurs Éléments, choisissez-en 1).

2 Se défausser (2CP)



Produit 2 CP Feu

Se défausser



Lorsque vous vous défaussez d'une carte, vous gagnez 2 CP du même Élément que celui de la carte.

Payer les CP

Lorsque vous jouez une carte, vous devez payer le coût requis en CP avec au moins 1 CP du même Élément que celui de la carte. Dans le cas d'une carte Lumière ou Ténèbres, le coût peut être payé avec n'importe quel Élément.

Pour jouer cette carte



Vous devez payer 3 CP dont au moins 1 CP Feu.

Pour jouer cette carte



Vous devez payer 5 CP de n'importe quel Élément.

Points Importants

- Les cartes Lumière et Ténèbres peuvent être jouées en payant des CP de n'importe quel Élément mais il n'est pas possible de s'en défausser pour générer des CP.

- Si vous produisez plus de CP que nécessaire, les CP restants sont perdus et ne peuvent être utilisés pour payer d'autres cartes ou compétences.



Traits Spéciaux

Booster

Les Avants possédant Booster peuvent attaquer ou utiliser des compétences incluant 7 dans le coût dès le tour où ils entrent sur le terrain.

Bravoure

Les Avants possédant Bravoure ne dullent pas en attaquant. Cependant, ils ne peuvent attaquer qu'1 fois par tour.

Compétences

Les Personnages disposent de 4 types de compétences. Les utiliser efficacement vous rapprochera de la victoire.

Compétences d'Action

Syntaxe : "Coût à payer : Effet". Cette compétence peut être utilisée en payant le coût. Les compétences d'Avants et de Soutiens dont le coût inclut 7 ne peuvent pas être utilisées avant le prochain tour de leur contrôleur (sauf si la carte possédant la compétence possède aussi Booster). Même si le Personnage utilisant la compétence d'action sort du terrain, l'effet de la compétence est résolu.



Compétences de Terrain

Les effets de ces compétences sont actifs tant que le Personnage est présent sur le terrain. Certaines compétences de terrain peuvent réduire le coût pour lancer une Invocation ou encore accroître la force des Avants.



Compétences Spéciales



Défaussez-vous d'une carte du même nom en tant que coût.



Des compétences surpuissantes dont le nom est écrit en orange. Le 7 indique que vous devez vous défausser d'une carte de même nom en tant que coût (le numéro de série peut être différent). Certaines cartes peuvent nécessiter un coût additionnel.

Geler

Un Personnage Gelé ne s'activera pas lors de la prochaine Active Phase de son propriétaire.

Attaque Arrière

Tout comme les Invocations et les compétences, les Personnages possédant Attaque Arrière peuvent être joués pendant l'Attack Phase ou la Main Phase de n'importe quel joueur. Ils peuvent être utilisés pour interrompre les actions de votre adversaire mais ne peuvent pas être interrompus puisque jouer un Personnage ne fait pas intervenir la pile d'effets.

Zones de jeu

Le terrain de chaque joueur est constitué des zones suivantes :



1 Terrain

Posez vos Personnages ici face visible. Les Avants et les Monstres entrent sur le terrain en position active (Activés), les Soutiens en position dill (Dullés).

2 Damage Zone

Lorsque vous recevez des dégâts, posez la carte du dessus de votre Deck ici. 7 cartes posées et vous perdez la partie.

3 Deck

Posez votre Deck ici face cachée. Vous ne pouvez pas mélanger votre Deck ou regarder son contenu si cela n'est pas

stipulé. Vous perdez la partie s'il n'y a plus de cartes dans votre Deck au moment de piocher.

4 Break Zone

Les Personnages détruits, cartes défaussées et Invocations utilisées sont mis ici. Les joueurs peuvent vérifier le contenu d'une Break Zone à tout moment.

● En-dehors de la partie

Les cartes retirées du jeu ne vont ni sur le terrain ni dans la Break Zone mais doivent être posées en dehors de la zone de jeu ci-dessus.

Déroulement de la partie

Le tour de chaque joueur se déroule selon les étapes suivantes :

Préparation de la partie

1 Préparer votre Deck

Chaque joueur prépare un Deck contenant exactement 50 cartes. Un Deck ne peut contenir plus de 3 exemplaires d'une carte de même numéro (une carte avec un nom identique mais un numéro de série différent est considérée comme différente). Les joueurs mélangent ensuite consciencieusement leur Deck.



2 Déterminer le premier joueur

Jouez à pile ou face ou "pierre feuille ciseaux" par exemple. Le gagnant décide

s'il veut jouer en premier ou laisser son tour. Le premier joueur ne pioche qu'une carte lors de son premier tour.

3 Piochez 5 cartes

Chaque joueur pioche d'abord 5 cartes de son Deck pour créer sa main. Si un des joueurs n'est pas satisfait de sa main de départ, il peut déclarer un mulligan (second tirage) une seule fois. Dans ce cas, il place les 5 cartes de sa main sous son Deck dans l'ordre qui lui convient et repioche 5 nouvelles cartes.

4 Début de la partie

Le tour du premier joueur commence. La partie se poursuit ensuite avec les deux joueurs alternant les tours jusqu'à ce que l'un d'eux remplisse une condition de victoire ou de défaite.

Active Phase

Tous vos Personnages "dullés" (en position horizontale) s'activent (tournez-les en position verticale).



Draw Phase

Piochez 2 cartes de votre Deck et ajoutez-les à votre main. Le premier joueur ne pioche qu'une seule carte lors du premier tour. S'il ne reste plus de carte dans le Deck d'un joueur qui doit piocher, celui-ci perd la partie.

Main Phase 1 (Possibilité d'utiliser des compétences et Invocations)

Les actions suivantes peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.

Jouer un Personnage

Payez le coût et faites entrer le Personnage sur le terrain. Les Avants et les Monstres entrent activés et les Soutiens en position dill (Dullés). Si le texte décrivant la compétence de la carte comprend une icône , la compétence ne peut pas être utilisée ce tour, sauf si la carte est un Monstre. Si la carte est un Avant, celui-ci ne peut pas attaquer ce tour.

Lancer une Invocation

Payez le coût pour lancer l'Invocation puis une fois l'effet résolu, mettez la carte dans la Break Zone. L'effet de l'Invocation peut interrompre une compétence ou une Invocation de votre adversaire. Il s'ajoute à la pile.

Utiliser une compétence

En payant le coût écrit avant les ":" dans le texte, vous pouvez utiliser des compétences d'action ou des compétences spéciales. Vous pouvez également interrompre les compétences et Invocations de votre adversaire.

Attack Phase (voir page suivante)

Main Phase 2 (Possibilité d'utiliser des compétences et Invocations)

Similaire à la Main Phase 1

End Phase

- Les effets marqués "jusqu'à la fin du tour" prennent fin.
- Tous les dégâts infligés à vos Avants sont annulés.
- Si votre main contient 6 cartes ou plus, défaussez-vous jusqu'à n'avoir que 5 cartes en main.

Tour de l'adversaire

Explication de l'attaque

Voici désormais une explication détaillée d'une phase primordiale de jeu, l'attaque (Attack Phase).

Attack Phase

Une fois la Main Phase 1 terminée, l'Attack Phase commence et le joueur dont c'est le tour peut désormais attaquer.

1 Étape de préparation de l'attaque (possibilité d'utiliser des compétences et Invocations)

Avant de déclarer une attaque les deux joueurs peuvent utiliser des compétences ou lancer des Invocations. Dans l'ordre, d'abord le joueur attaquant, et ensuite le bloqueur (défendant).

2 Étape de déclaration de l'attaque (possibilité d'utiliser des compétences et Invocations)

Le joueur attaquant peut choisir un Avant activé et le diller pour lancer une attaque. Les Avants dullés ou qui viennent d'entrer sur le terrain ne peuvent attaquer. Un Avant ne peut attaquer qu'une seule fois par tour.



3 Étape de déclaration de blocage (possibilité d'utiliser des compétences et Invocations)

Le joueur bloquant (défendant), peut choisir de bloquer une attaque ou non. S'il décide de bloquer, il doit choisir un de ses Avants activés. Seul un Avant activé peut bloquer une attaque mais le fait de bloquer ne dille pas l'Avant pour autant.



4 Étape de résolution des dégâts

L'attaque est bloquée

Les Avants attaquant et bloquant infligent et reçoivent les dégâts en même temps. Ces dégâts sont égaux à leur force respective. Un Avant qui aura reçu des dégâts égaux ou supérieurs à sa force sera détruit et mis dans la Break Zone. S'il n'a pas été détruit, il conserve les dégâts reçus jusqu'à la fin du tour.



L'attaque n'est pas bloquée

Si l'Avant attaquant ne se fait pas bloquer, quelle que soit sa force, il inflige 1 point de dégâts directement à l'adversaire. L'adversaire pioche alors la première carte de son Deck, la révèle et la met face visible dans la Damage Zone. Le joueur perd la partie au moment où il atteint les 7 points de dégâts. Si la carte révélée possède un EX Burst, son effet peut être utilisé immédiatement.



Si le joueur veut attaquer avec un autre Avant, il peut reprendre à l'étape 1 et recommencer. Dans le cas contraire, l'Attack Phase s'achève et la Main Phase 2 débute.

Attaque d'équipe

Si le joueur attaquant possède 2 Avants ou plus de même Élément, il peut former une équipe au moment de l'attaque. Dans ce cas, l'équipe est considérée comme 1 Avant de force égale à la somme des forces de chaque Avant de cette équipe. Le joueur défendant peut bloquer une équipe avec 1 de ses Avants activés. C'est au joueur bloqueur de décider comment répartir les dégâts entre les différents membres de l'équipe attaquante. Par exemple, vous contrôlez un Avant de force 4000 et un de force 5000. Votre adversaire contrôle un Avant de force 6000. Seuls, vos deux Avants pourraient être détruits en attaquant mais en

formant une équipe, seul un des deux serait détruit (dans le cas où l'adversaire choisit de bloquer l'attaque de l'équipe). Si l'attaque d'une équipe n'est pas bloquée par l'adversaire, celui-ci reçoit directement 1 point de dégâts.

Points Importants

- Lorsque vous formez une équipe, toutes les compétences des Avants peuvent être utilisées. Dans le cas d'Initiative, tous les membres de l'équipe doivent avoir ce trait pour que l'équipe en bénéficie.
- Une équipe peut être formée uniquement au moment de l'attaque.



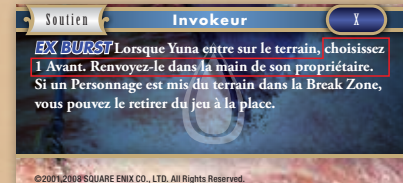
EX Burst

Lorsque le joueur défendant reçoit des dégâts et révèle donc la carte du dessus de son Deck, si cette carte possède une icône  en haut à droite, l'effet EX Burst est immédiatement utilisable. Vous pouvez choisir de déclencher l'effet inscrit sur la carte ou non. Lorsqu'un EX Burst est déclenché, aucun des joueurs ne peut interrompre son effet en utilisant une compétence ou une Invocation. De plus, si un joueur reçoit 2 points de dégâts ou plus en même temps, il révèle alors la première carte de son Deck et peut déclencher son EX Burst ou non avant de révéler la deuxième carte et ainsi de suite.



Points Importants

Dans cet exemple, l'effet est activé lorsque "la carte entre sur le terrain". Dans le cas d'un EX Burst, la carte ne va pas entrer sur le terrain mais son effet sera quand même activé.

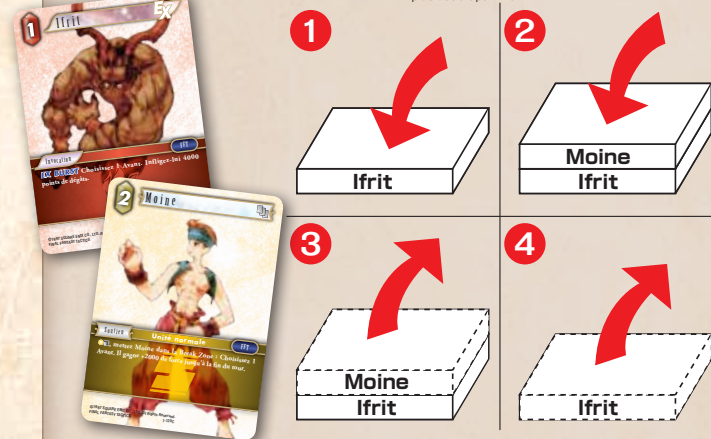


L'effet encadré en rouge est appliqué.

Règle de la pile d'effets

À chaque fois qu'un joueur utilise une compétence ou lance une Invocation, ses effets vont dans une "pile" (ou chaîne) avant d'être résolus. Chaque joueur peut interrompre l'effet en ajoutant un autre effet sur la pile. Lorsque les deux joueurs ne souhaitent plus ajouter d'effet sur la pile, ceux-ci sont résolus dans l'ordre inverse (en commençant par le dernier effet joué). Par exemple :

- 1 Votre adversaire tente de détruire votre Avant de force 4000 en utilisant Ifrit (inflige 4000 points de dégâts).
- 2 En réponse vous utilisez la compétence d'action de Moine pour protéger votre Avant et interrompre l'effet. L'effet de Moine se surimpose à celui d'Ifrit. (L'Avant désigné gagne +2000 de force jusqu'à la fin du tour.)
- 3 Les deux joueurs décident de ne pas utiliser d'autre compétence ou Invocation. La pile est résolue en commençant par l'effet de Moine.
- 4 Comme la compétence de Moine confère +2000 à l'Avant en premier, sa force devient donc 6000 et il n'est plus détruit par Ifrit.



Règle de la pile d'effets

Il existe aussi des effets qui sont résolus immédiatement sans rentrer dans la pile (ils ne peuvent être interrompus). Les effets ont donc été divisés en deux catégories.

Peuvent être interrompus

- Invocations
- Compétences d'Action
- Compétences Spéciales
- Compétences Auto

Ne peuvent pas être interrompus

- EX Burst
- Compétences de Terrain
- Jouer un Personnage sur le terrain