FINAL FANTASY TRADING CARD GAME

Beschreibung der Grundregeln

FF TCG: Was ist es?

Ein Kartenspiel, in dem Charaktere aus dem Final Fantasy-Universum aufeinandertreffen und kämpfen!

Kämpfe mit verschiedenen Charakteren

Mit Charakteren aus verschiedenen Final Fantasy-Teilen erlaubt dir dieses Spiel, Helden und Schurken zu einzigartigen Teams zusammenzustellen. Bilde dein Deck aus 50 Karten mit deinen Lieblingscharakteren und tritt in epischen Kämpfen an!

Deckkonstruktion

- **Das Deck muss aus genau 50 Karten bestehen**
- **Du kannst nur bis zu 3 Kopien derselben Karte im Deck haben**



Wie gewinnt man?

Attackiere deinen Gegner mit deinen Stürmern und füge ihm jedes Mal, wenn er nicht blockt, 1 Schadenspunkt zu. Wiederhole dies, bis du deinem Gegner 7 Schadenspunkte hinzugefügt hast, um zu gewinnen. Alternativ gewinnst du auch, wenn dein Gegner keine Karte mehr ziehen kann.

Voraussetzungen für den Sieg

- **Füge deinem Gegner 7 Schadenspunkte zu**
- **Dein Gegner kann keine Karten mehr ziehen**
- **Füge deinem Gegner Schaden zu, wenn sein Deck leer ist**



Die 8 Elemente

Das Spiel umfasst 8 Elemente. Man kann sie an der Farbe des Kristalls in der oberen, linken Ecke und am Symbol im Textfenster erkennen.

Feuer Ein Element, das darauf spezialisiert ist, Stürmern mit starken Zaubern zu schaden. Feuer-Charaktere büßen Verteidigung für erhöhte Stärke ein.

Eis Eis schwächt den Gegner, indem es seine Charaktere dull werden lässt und ihn zum Abwurf von Karten zwingt.

Wind Wind fokussiert sich auf Geschwindigkeit und bietet viele Karten mit geringen Kosten. Dadurch fällt es leicht, die gegnerische Verteidigung zu umgehen und das gegnerische Deck zu schwächen.

Erde Erde zeichnet sich durch ihre hartnäckigen Stürmer mit hoher Verteidigung aus, wodurch dieses Element Schaden absorbieren kann und über längere Kämpfe an Stärke gewinnt.

Blitz Unübertroffen, wenn es darum geht, Stürmer mit einem Schlag auszuschalten. Blitz spezialisiert sich, genau wie Wind, auf schnelle Attacken.

Wasser Wasser baut seinen Vorteil durch das Ziehen von Karten, das Manipulieren des eigenen Decks und durch die Beförderung gegnerischer Charaktere auf die Hand aus.

Licht / **Dunkelheit** Diese Karten können mit CP jedes Elements gespielt werden. Es darf jedoch nur ein Licht- oder Dunkelheit-Charakter auf dem Feld sein. Außerdem können sie keine CP durch ihren Abwurf generieren. Gib also auf die Anzahl der Licht- und Dunkelheit-Karten in deinem Deck Acht.

Wie man die Karten liest

Es gibt 4 Typen von Karten. Man kann den Typ einer Karte an der Hintergrundfarbe und der Form ihres Namens erkennen.

Charakter



Stürmer Fügt deinem Gegner Schaden zu oder beschützt dich durch das Blocken gegnerischer Stürmer.

Unterstützer Bietet Unterstützung durch die Generierung von CP oder Effekten aus den hinteren Reihen, ohne am Kampf teilzunehmen.

Monster Monster können von dem Zug an, in dem sie aufs Spielfeld kommen, verschiedene Fähigkeiten einsetzen, eingeschlossen solche, deren Kosten enthalten.

Beschwörung



Beschwörungen kommen direkt nach Einsatz auf die Break Zone, bieten jedoch mächtige Fähigkeiten. Sie können jederzeit eingesetzt werden und können auf andere Fähigkeiten oder Beschwörungen reagieren.

1 Kosten ● Element

Die Zahl stellt die Kosten dar, die zum Spielen der Karte nötig sind. Das Element wird durch die Farbe gekennzeichnet.

2 Kartenname

Der Name der Karte. Wenn das Symbol nicht präsent ist, kann man diese Karte nur einmal auf dem Feld haben. Karten mit einem EX Symbol können EX Burst aktivieren.

3 Kartentyp ● Job ● Kategorie

Von links nach rechts: Zeigt den Typ der Karte an, den Job und die Kategorie.

4 Text

Beschreibt den Effekt der Karte. Wenn der Text den Namen der Karte erwähnt, ist die Karte selbst damit gemeint.

5 Kartennummer ● Seltenheit

Zeigt die Seriennummer und die Seltenheit an (untere linke Ecke) sowie aus welchem Werk sie stammt.

6 Stärke

Nur bei Stürmern. Drückt die Stärke eines Stürmers aus und wie viel Schaden er im Kampf anrichtet. Wenn Schaden über diesen Wert erlitten wird, bricht die Karte und kommt auf die Break Zone. Erlittener Schaden beeinflusst nur die Verteidigung (z. B. verfügt ein Stürmer mit 9000 Stärke, der 4000 Schaden nimmt, über eine Verteidigung von 5000 und eine Stärke von 9000).

Wichtige Punkte

- **Wenn das Symbol nicht vorhanden ist, kann nur eine Karte desselben Namens, auch wenn die Seriennummer anders ist, auf dem Spielfeld sein (Die Karten deines Gegners werden nicht berücksichtigt).**
- **Unterstützer betreten das Spielfeld in dull. Man kann nicht mehr als 5 Unterstützer auf dem Feld haben.**
- **Nur eine Licht- oder Dunkelheit- Karte kann gleichzeitig auf deinem Feld sein.**

Symbolarten

- Zeigt das Element des CP an. In diesem Fall zeigt das rote Symbol Kosten von 1 Feuer-CP.
- Elementloses CP. Die Kosten können mit CP jedes Elements bezahlt werden.
- Zeigt an, dass die Karte als Teil der Kosten von aktiv zu dull geändert werden muss.
- Spezialfähigkeit. Zeigt an, dass eine Karte mit demselben Namen abgeworfen werden muss.

Seltenheit

Legend | Hero | Rare | Common | S

Hoch — Seltenheit — Niedrig

Der Seltenheitsgrad der Karten besteht aus 4 Arten, von C (Common) bis hin zu L (Legend). Dazu kommen Karten, die mit S gewertet werden und in den Einstiegssets mit inbegriffen sind. Für jede Karte gibt es eine Premium- Karte.

Wie man eine Karte spielt

Wenn man eine Karte spielt, muss man die dazu benötigten Crystal Points (CP) zahlen.

CP erhalten

Um Karten zu spielen, muss man zuerst CP erhalten. Es gibt 2 Möglichkeiten CP zu generieren.

1 Ein Unterstützer wird dull (1CP)



Wenn du einen Unterstützer dull werden lässt, erhältst du 1 CP desselben Elements (im Falle mehrerer Elemente wähle 1 aus).

2 Wirf von deiner Hand ab (2CP)



Wenn du eine Karte abwirfst, erhältst du 2 CP desselben Elements.

Zahle die Kosten

Wenn du eine Karte spielst, musst du die benötigten CP-Kosten mit mindestens 1 CP des Elements der Karte zahlen. Im Falle von Licht und Dunkelheit gibt es keine Element-Voraussetzung.

Wenn diese Karte gespielt wird:



3 CP müssen gezahlt werden, mit mindestens 1 Feuer-CP

Wenn diese Karte gespielt wird:



5 CP müssen gezahlt werden, egal welchen Elements

Wichtige Punkte

- **Licht- und Dunkelheit-Karten können durch das Zahlen der Kosten mit CP beliebiger Elemente gespielt werden. Sie können jedoch durch den Abwurf keine CP generieren.**
- **Wenn du mehr CP als benötigt generierst, geht der Überschuss verloren und kann nicht für eine Fähigkeit oder andere Karte verwendet werden.**



Fähigkeit

Es gibt 4 Arten an Charakter-Fähigkeiten, die dich dem Sieg näher bringen werden.

Aktionsfähigkeit

Kosten einer Fähigkeit: Effekt einer Fähigkeit. Die Fähigkeit kann durch das Zahlen der Kosten aktiviert werden.
Fähigkeiten von Stürmern und Unterstützern, deren Kosten enthalten, können erst im nächsten Zug desjenigen, der sie kontrolliert, eingesetzt werden (außer die Karte verfügt über die Fähigkeit Hast).
Wenn die Effekte der Aktionsfähigkeiten aufgelöst werden, werden auch die Effekte von Karten, die sich nicht mehr auf dem Spielfeld befinden, aktiviert.





Feldfähigkeit

Diese Fähigkeiten reichen von der Reduzierung der Beschwörungskosten bis zur Steigerung der Stärke von Stürmern. Effekte dieser Charaktere sind nur aktiv, solange sie sich auf dem Feld befinden.



Auto-Fähigkeit

Die Effekte von Auto-Fähigkeiten werden automatisch ausgelöst, wenn ihre Bedingungen erfüllt sind.
Viele Karten verfügen über Auto-Fähigkeiten, die sich beim Betreten des Feldes aktivieren.

Spezialfähigkeit



Wirf eine Karte desselben Namens als Teil der Kosten ab

Auf Karten mit mächtigen und einzigartigen Fähigkeiten erscheint der Name dieser Spezialfähigkeit in rot. Das Symbol S zeigt an, dass eine Karte desselben Namens, egal mit welcher Seriennummer, als Teil der Kosten zur Aktivierung des Effekts der Spezialfähigkeit abgeworfen werden muss.

Besondere Merkmale

Hast

Stürmer mit Hast können in demselben Zug, in dem sie gespielt wurden, ihre Fähigkeit einsetzen oder angreifen.

Courage

Stürmer mit Courage werden nicht dull, wenn sie angreifen, können allerdings pro Zug nur einmal angreifen.

Erstschlag

Beim Angreifen oder Blocken wird zuerst dem gegnerischen Stürmer Schaden zugefügt, vorausgesetzt der gegnerischer Stürmer verfügt nicht auch über Erstschlag. Wenn ein gegnerischer Stürmer auf diese Art gebrochen wird, erleidet dein Stürmer keinen Schaden.

Suchen

Du kannst dein Deck nach einer Kopie der korrespondierenden Karte durchsuchen, diese vorzeigen und auf die Hand nehmen. Mische danach dein Deck.
Du kannst dich dazu entscheiden, diese nicht aufzunehmen, indem du einfach verkündest, dass du sie nicht auf der Hand haben möchtest.

Einfrieren

Ein eingefrorener Charakter wird nicht in der nächsten Active Phase des Besitzers aktiviert.

Hinterangriff

Wie Beschwörungen und Fähigkeiten können Charaktere mit Hinterangriff in der Attack Phase oder Main Phase jedes Spielers ausgespielt werden. Sie können auf die Aktionen deines Gegners reagieren, aber da das Ausspielen eines Charakters nicht den Stapel betrifft, kann man nicht auf sie reagieren.

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

Spielzonen

Jedes Feld eines Spielers besteht aus folgenden Zonen:



1 Feld

Deine Charakterkarten werden hier mit der Bildseite nach oben platziert. Stürmer und Monster werden aktiviert (Senkrecht) ausgespielt. Unterstützer hingegen in dull (Waagerecht).

2 Damage Zone

Wenn du Schaden erleidest, lege die oberste Karte deines Decks hier ab. Wenn die Zahl der sich hier befindlichen Karten auf 7 ansteigt, verlierst du das Spiel.

3 Deck

Dein Deck wird hier mit der Bildseite nach unten platziert. Wenn nicht ausdrücklich angemerkt, ist es dir nicht erlaubt, das Deck zu mischen, eine Karte zu ziehen oder in dein Deck zu gucken. Wenn du ziehen sollst und dein Deck leer ist, verlierst du.

4 Break Zone

Gebrochene Charaktere, abgeworfene Karten und verwendete Beschwörungen werden hier platziert. Der Inhalt der Break Zone kann zu jeder Zeit von jedem Spieler eingesehen werden.

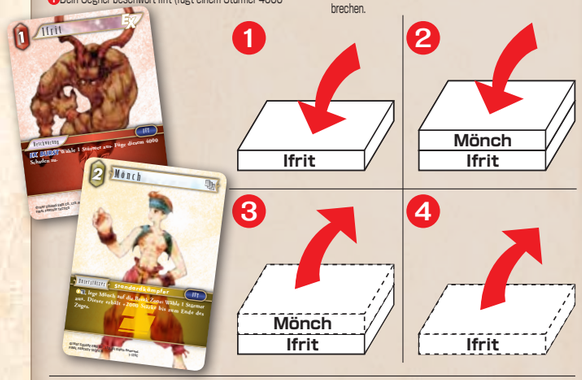
Aus dem Spiel entfernt

Karten, die aus dem Spiel entfernt werden, werden nicht auf dem Spielfeld oder der Break Zone platziert, sondern bis zum Ende des Spiels zur Seite gelegt.

Effekt-Stapelung

Wenn ein Spieler eine Fähigkeit oder eine Beschwörung einsetzt, wird diese nicht sofort durchgeführt, sondern „gestapelt". Spieler können dann Fähigkeiten oder Beschwörungen einsetzen, um einen Effekt zu „unterbrechen", indem sie ihren eigenen darauf platzieren. Sobald alle Spieler ihre Effekte eingesetzt haben, werden diese in umgekehrter Reihenfolge aufgelöst.
Ein Beispiel

❶Dein Gegner beschwört Ifrit (fügt einem Stürmer 4000 Schaden zu) auf einen deiner Stürmer mit 4000 Stärke, um diesen zu brechen.
❷Als Reaktion darauf aktivierst du die Aktionsfähigkeit deines Mönches, der einem ausgewählten Stürmer bis zum Ende des Zuges +2000 Stärke verleiht.
❸Beide Spieler entscheiden sich dafür, keine weiteren Fähigkeiten oder Beschwörungen zu spielen. Der Stapel wird, angefangen beim letzten Effekt, aufgelöst: Die Aktionsfähigkeit des Mönches.
❹Der Mönch verleiht dem Stürmer zuerst +2000 Stärke. Dieser verfügt nun über 6000 Stärke und Ifrit kann ihn nicht brechen.



Effekte zum Stapeln

Da auch Effekte existieren, die direkt ausgelöst und daher nicht gestapelt oder unterbrochen werden, wurden Effekte in zwei Kategorien eingeteilt.

Kann unterbrochen werden

- Beschwörung
- Aktionsfähigkeit
- Spezialfähigkeit
- Auto-Fähigkeit

Kann nicht unterbrochen werden

- EX Burst
- Feldfähigkeit
- Das Spielen einer Charakterkarte

Spielablauf

Der Ablauf eines Zuges jedes Spielers wird in folgende Schritte eingeteilt:

Vorbereitung des Spiels

1 Vorbereitung des Decks

Jeder Spieler muss sein Deck aus genau 50 Karten zusammenstellen. Ein Deck kann nicht mehr als 3 Kopien derselben Karte enthalten (Karten mit dem gleichen Namen aber unterschiedlichen Seriennummern gelten als verschieden). Jeder Spieler mischt sein Deck gründlich, bevor er es mit der Bildseite nach unten auf die Deck Zone platziert.



2 Den ersten Spieler bestimmen

Die Spieler entscheiden per Zufall, wer mit dem ersten Spielzug beginnt. Der erste Spieler zieht nur 1 Karte im allerersten Zug.

3 Ziehe 5 Karten

Beide Spieler ziehen für ihre Starthand 5 Karten von ihrem Deck. Jedem Spieler ist ein Mulligan erlaubt: Er kann alle 5 Karten in beliebiger Reihenfolge unter sein Deck legen und 5 neue Karten ziehen.

4 Start des Spiels

Der erste Spieler beginnt mit dem ersten Spielzug. Anschließend wechseln die Spieler sich mit ihren Spielzügen ab. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler entweder die Voraussetzungen eines Sieges oder einer Niederlage erfüllt.

Active Phase

Bringe alle Charaktere in dull (Waagerecht) in den aktiven Zustand (Senkrecht).



Draw Phase

Ziehe 2 Karten von deinem Deck. (Der erste Spieler zieht nur 1 Karte in seinem ersten Zug).
Wenn einem Spieler die Karten ausgehen und er nicht mehr ziehen kann, verliert er.

Main Phase 1 (Einsatz von Fähigkeiten und Beschwörungen möglich)

Die folgenden Aktionen können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.

Spielen von Charakterkarten

Indem die Kosten gezahlt werden, kannst du Charaktere ausspielen. Stürmer und Monster werden aktiviert ausgespielt (Senkrecht) und Unterstützer in dull [Waagerecht]. Wenn eine Fähigkeit mit dem Symbol markiert ist, kann die Fähigkeit nicht im selben Zug eingesetzt werden, in dem der Charakter gespielt wurde, außer er ist ein Monster.

Eine Beschwörung einsetzen

Durch das Zahlen der Kosten kann eine Beschwörung gespielt und ihr Effekt aktiviert werden. Lege sie auf die Break Zone. Nachdem dein Gegner eine Fähigkeit oder eine Beschwörung eingesetzt hat, kannst du eine weitere Beschwörung spielen.

Eine Fähigkeit einsetzen

Durch das Zahlen der Kosten kannst du eine Aktions- oder Spezialfähigkeit aktivieren. Du kannst eine Fähigkeit aktivieren, nachdem dein Gegner eine Fähigkeit aktiviert oder eine Beschwörung gespielt hat.

Attack Phase (siehe nächste Seite für nähere Infos)

Main Phase 2 (Einsatz von Fähigkeiten und Beschwörungen möglich)

Genau wie Main Phase 1

End Phase

- Beende den Effekt aller Fähigkeiten mit „bis zum Ende des Zuges".
- Jeder Schaden, der den Stürmern auf dem Feld zugefügt wurde, löst sich auf.
- Wenn du mehr als 5 Karten in der Hand hast, wirf solange Karten ab, bis nur 5 übrig sind.

Der Zug des Gegners

Angriff und Kampf

Lass uns nun zum Kern des Spiels kommen, indem wir erklären, wie ein Angriff abläuft.

Attack Phase

Nach Beendigung der Main Phase 1 begibt sich der aktive Spieler in seine Angriffsphase.

1 Angriffsvorbereitung (Einsatz von Fähigkeiten und Beschwörungen möglich)

Vor der Ankündigung eines Angriffs können beide Spieler Fähigkeiten aktivieren oder Beschwörungen spielen, angefangen beim angreifenden Spieler und gefolgt vom verteidigenden Spieler.

2 Angriffsankündigung (Einsatz von Fähigkeiten und Beschwörungen möglich)

Der angreifende Spieler wählt einen aktiven Stürmer und lässt ihn dull werden. Stürmer, die bereits dull sind, im selben Zug gespielt wurden oder bereits angegriffen haben, können keinen Angriff durchführen.



3 Verteidigungsankündigung (Einsatz von Fähigkeiten und Beschwörungen möglich)

Der verteidigende Spieler kann entscheiden, ob er einen Angriff mit einem aktiven Stürmer blockt. Nur aktive Stürmer können Angriffe blocken. Ein Stürmer wird durch das Blocken nicht dull.



4 Schadensberechnung

Der Angriff wurde geblockt

Angreifender und verteidigender Stürmer fügen sich gegenseitig zur gleichen Zeit Schaden zu. Ein Stürmer, der Schaden in Höhe seiner Stärke oder darüber hinaus erleidet, wird gebrochen und auf die Break Zone des Besitzers gelegt. Zugefügter Schaden bleibt bis zum Ende des Zuges erhalten.



Der Angriff wurde nicht geblockt

Wenn der verteidigende Spieler den Angriff nicht blockt, erleidet er 1 Schadenspunkt, ungeachtet der Stärke des Angreifers. Er muss dann die oberste Karte seines Decks aufgedeckt auf die Damage Zone legen. Der verteidigende Spieler verliert sofort, wenn er 7 Schadenspunkte erleidet. Wenn die aufgedeckte Karte mit einem EX Burst-Symbol versehen ist, wird der EX Burst-Effekt sofort aktiv.



Wenn der Spieler noch einmal angreifen kann, begibt er sich zurück zum 1. Schritt der Angriffsphase, bis er nicht mehr angreifen kann, oder sich entscheidet, die Angriffsphase zu beenden. Der Zug wird dann mit Main Phase 2 fortgesetzt.

Gruppenangriff

Wenn der attackierende Spieler mindestens 2 Stürmer desselben Elements besitzt, kann er aus diesen eine Gruppe bilden. In diesem Fall wird die Gruppe als eine Einheit gezählt und ihre Stärke entspricht der Summe der Stärke der einzelnen Stürmer. Der verteidigende Spieler kann die Gruppe mit einem seiner Stürmer blocken und entscheiden, wie er den Schaden auf die Mitglieder der Gruppe verteilen möchte.
Ein Beispiel: Der angreifende Spieler bildet eine Gruppe aus Stürmern, die jeweils eine Stärke von 4000 und 5000 besitzen. Wenn sie separat einen Stürmer mit einer Stärke von 6000 angreifen würden, wären die beiden angreifenden Stürmer gebrochen. Im Falle einer angreifenden Gruppe wird nur der Stürmer, der vom verteidigenden Spieler ausgewählt wird, gebrochen.
Wenn der verteidigende Spieler eine angreifende Gruppe nicht blockt, erleidet er 1 Schadenspunkt.

Wichtige Punkte

- Wenn eine Gruppe gebildet wird, können alle Fähigkeiten der Stürmer genutzt werden. Die Gruppe zieht jedoch nur einen Vorteil aus Erstschlag, wenn alle Stürmer über diese Fähigkeit verfügen.
- Nur der angreifende Spieler kann eine Gruppe bilden. Der verteidigende Spieler kann keine Gruppe bilden.



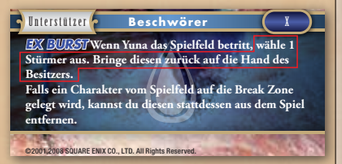
EX Burst

Wenn der verteidigende Spieler Schaden erleidet und eine Schadenskarte aufdeckt, die mit einem EX Symbol versehen ist, kann der Spieler den EX Burst aktivieren und den Effekt der Karte sofort einsetzen (Da das Aktivieren des Effekts optional ist, kann der Spieler darauf verzichten).
Wenn ein EX Burst aktiviert wird, können als Reaktion weder Fähigkeiten noch Beschwörungen gespielt werden, egal von welchem Spieler. Wenn der verteidigende Spieler 2 oder mehr Schaden erleidet, muss er seine erste Schadenskarte aufdecken und den EX Burst auflösen, bevor er mit dem nächsten Schadenspunkt fortfährt.



Wichtige Punkte

In diesem Beispiel wird der Effekt aktiviert, wenn die Karte gespielt wird. Im Falle eines EX Burst kann der Effekt angewendet werden, auch wenn die Bedingungen nicht erfüllt sind, da die Karte nicht auf dem Spielfeld platziert wird.



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