

PHANTASY STAR™
ONLINE 2

ファンタジースターオンライン

TRADING CARD GAME

Quick Guide

クイックガイド

PHANTASY STAR™ ONLINE 2

ファンタジースターオンライン

TRADING CARD GAME

Quick Guide

目次

- | | |
|----------------------|----|
| 1.PSO2 TCGとは | 3 |
| 2.カードの種類 | 4 |
| 3.カードの見方 | 6 |
| 4.プレイシートの見方 | 9 |
| 5.ゲームの遊び方・勝利条件 | 10 |
| 6.Q&A | 18 |
| 7.用語集 | 19 |

最新情報・お問い合わせはWEB サイトへ

<http://pso2-tcg.sega.jp/>

1.PS02 TCGとは

PS02 TCG とは 好評サービス中のオンラインRPG、『ファンタシースターオンライン2』（以下、PS02）を元にしたトレーディングカードゲーム（TCG）です。

『PS02』に登場する様々なキャラクターやアイテムがカードとなって登場します。

自分だけのデッキを作り、プレイヤー同士の対戦やボス相手の協力戦を楽しみましょう！



2. カードの種類

このゲームにはプレイヤーカード、マグカード、キャラカード、アイテムカード、アクティブカードの5種類のカードがあります。

プレイヤーカード



ゲーム内での自分自身を表します。プレイヤーのHPであるデッキが0枚になるとゲームに負けてしまいます。

マグカード



プレイヤーを補助する役割を持つカードです。このカードを使用する場合、ゲームの準備をする際に場に出しておきます。ただし、一部のプレイヤーカード(ダークファルス)では《マグカード》を使用できません。

キャラカード



プレイヤーの味方として
戦ってくれるカードです。

アクティブカード



フォトンアーツやスキル、
テクニックなどのカードです。

アイテムカード



武器や防具、回復アイテムなどのカードです。

3.カードの見方

プレイヤーカード



マグカード



- ① **カード名**：このカードの名前です。
- ② **先攻/後攻**：プレイヤーカードは自分の手番と同じ記載のある面を使用します。
- ④ **HP**：このカードが耐えられるダメージの値です。
- ⑤ **クラスアイコン**：このカードのクラスを表すアイコンです。ただし、一部のプレイヤーカード（ダークファルス）はクラスアイコンを持ちません。
- ⑥ **種別**：このカードの種別です。
- ⑦ **テキスト**：このカードの能力です。

キャラカード



アクティブカード



- ① **カード名**：このカードの名前です。
- ② **コスト**：このカードをプレイするために必要なPP（フォトンポイント）の値です。
- ③ **攻撃力**：このカードが与えられるダメージの値です。
- ④ **HP**：このカードが耐えられるダメージの値です。
- ⑤ **クラスアイコン**：このカードのクラスです。
- ⑥ **種別**：このカードの種別です。
- ⑦ **テキスト**：このカードの能力です。

アイテムカード (武器)

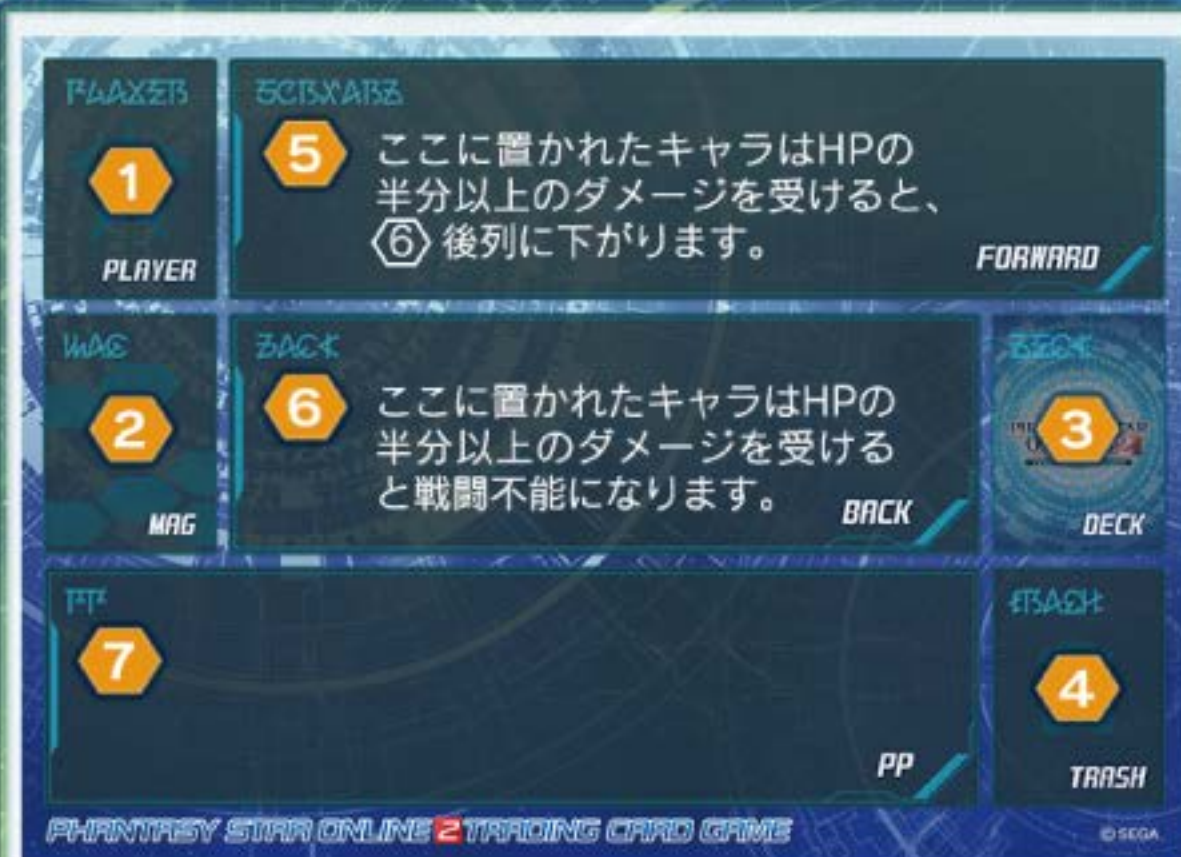


アイテムカード (防具)



- ① **カード名**: このカードの名前です。
- ② **コスト**: このカードをプレイするために必要なPPの値です。
- ③ **攻撃力**: このカードが与えられるダメージの値です。
- ⑤ **クラスアイコン**: このカードのクラスです。
- ⑥ **種別**: このカードの種別です。
- ⑦ **テキスト**: このカードの能力です。
- ⑧ **防御力**: このカードを横向き (**OFF**) にすると、防げるダメージの値です。

4. プレイシートの見方




- ① **プレイヤー**：プレイヤーカードを置きます。
- ② **マグ**：マグカードを使用する場合、ここに置きます。
- ③ **デッキ**：デッキを置きます。
- ④ **捨札**：捨札を置きます。
- ⑤ **前列**：プレイされたキャラが置かれます。
- ⑥ **後列**：負傷したキャラや回復アイテム等が置かれます。
- ⑦ **PP**：カードを使用するために必要なPPが置かれます。

5.ゲームの遊び方・勝利条件

ゲームの用意

対戦には《プレイヤーカード》と《デッキ》が必要になります。また、《マグカード》を使用する場合は別途用意する必要があります。ただし、一部のプレイヤーカード（ダークファルス）を使用する場合は《マグカード》を使用できません。また、種別に《マグ進化Lv1》を持つカードを1枚まで用意する事ができます。

《デッキ》作成時は以下のルールがあります。

- ・《デッキ》の総枚数は、プレイヤーのHPと同じ枚数であること。
- ・《デッキ》に同名カードを入れる場合、そのカードの合計枚数が3枚以下であること。（ただし、【増殖】という能力を持つカードを除く）
- ・《デッキ》に【ドロップ】（このアイコンが表記されているカード）という能力を持つカードを入れる場合、それらのカードの合計枚数が9枚以下であること。
- ・《デッキ》にクラス指定のある「アクティブカード」や「アイテムカード」を入れる場合、それらのカードが《プレイヤーカード》のクラスアイコンと対応していること。



ターンの流れ

1. 開始フェイズ

自分の場の **OFF** (横向き) のカードを **ON** (縦向き) にします。

2. ドローフェイズ

デッキからカードを1枚ドローします。
(先攻プレイヤーの1ターン目では行いません)

3. PPフェイズ

手札から1枚をPPとしてためることができます。
ためると1枚ドローできます。

4. メインフェイズ

カードのプレイや攻撃 (5. 戦闘フェイズ) ができます。

6. 終了フェイズ → 相手のターンへ

ゲームの開始

勝利条件：相手のデッキを0枚にすることでゲームに勝利できます。

ゲームの準備：

1. 自分のプレイヤーカード・デッキを自分の場に配置します。また、マグカードを使用する場合は、このタイミングで自分の場に配置します。
2. 最初にターンを行う先攻プレイヤーをじゃんけん等のランダムな方法で決定します。
3. お互いにデッキの上から5枚を最初の手札にします。
4. 後攻プレイヤーは、デッキの上から1枚を裏向きでPPに置きます。ただし、このカードの内容はお互いに確認する事はできません。

フェイス

1.開始フェイス

自分の場の **OFF** (横向き) のカードを **ON** (縦向き) にします。
その後、ターン開始時に発動する能力が発動します。

2.ドローフェイス

このフェイスでは自分のデッキの上から1枚を手札に加えます。このデッキの上から引く行為をドローと呼びます。先攻プレイヤーの1ターン目ではこのフェイスでドローすることはできません。

3.PPフェイス

このフェイスでは自分の手札から1枚をPPに追加することができます。そうした場合、1枚ドローすることができます。PPはカードのプレイや能力の発動に使用します。カードをプレイするためにはそのカードの左上に書かれている数値と同じ数のON状態のPPをOFF状態にする必要があります。また、カードには色を持つもの(赤・青・黄・黒)と、持たないもの(無色)があり、色を持つカードをプレイするためにはPPに1枚以上同じ色のカードが置かれている必要があります。(OFFにする必要はありません)



4. メインフェイズ

このフェイズではカードのプレイをはじめ、キャラやプレイヤーでの攻撃を行うことができます。
攻撃を行う場合、**5. 戦闘フェイズ**に移ります。

5. 戦闘フェイズ

このフェイズは味方が攻撃することで発生します。
戦闘フェイズの手順は

- ① 攻撃する味方(ONのカード)と攻撃対象を選ぶ。
- ② 攻撃する味方をOFFにする。
- ③ それぞれの攻撃力分のダメージをお互いのHPに与える。
- ④ 戦闘フェイズ終了⇒メインフェイズに戻ります。

6. 終了フェイズ

- ① ターン終了時に発動する能力が発動します。
- ② 何か発動したい能力やアクティブがあれば使用できます。
- ③ 各プレイヤーのキャラが受けているダメージが回復します。
(ただし、後列のキャラは後列に残ったままHPを最大値まで回復します)
- ④ “このターン中”などの効果が終了します。
- ⑤ 手札が8枚以上であれば7枚になるように捨てます。

カードのプレイ



キャラやアイテムのプレイの仕方

コスト(左上の数字)と同じ枚数のPPを ON OFF することで手札から場に出せます。

(PP〈コスト〉を支払い、手札からカードを使用することを「プレイ」と呼びます)

キャラであれば前列に OFF で、アイテムであれば後列に ON で出します。

《武器》や《防具》等の、装備先を指定する必要のあるカードは装備先に重ねて場に出します。

1人のキャラやプレイヤーは**武器【1】防具【3】**の装備枠を持ちます。装備枠を超えてしまう場合は装備枠に合うようにアイテムを破壊する必要があります。

(破壊された装備カードは捨札に置かれます)

アクティブのプレイの仕方

キャラやアイテムと同じように左上のコストと同じ枚数のPPを **ON** **OFF** することでプレイします。このとき場に残り続けるタイプのカード以外のアクティブは、その能力の解決が終わるとすぐに捨札に置かれます。

Main と書かれていないアクティブやカードの能力は相手のターンでも使用できます。相手のカードがプレイされた時・相手の攻撃宣言時・能力の発動時・相手のターン終了時に使用可能です。また、相手のカードのプレイや能力の発動時に使用する場合、逆順処理で後から発動した能力から順に解決されます。

自分が「サンドール」に「トライインパクト」をプレイ
相手はそれにレスポンスで「HPアップ」をプレイ



逆順処理で「HPアップ」から解決し、「サンドール」のHPは4になるので「トライインパクト」の3ダメージでは倒されなかった

武器や防具の使用法

武器

武器を装備しているカードが戦闘を行う場合、装備している武器が **ON** であればそれを **OFF** にするとその戦闘中は、カードの攻撃力に武器の攻撃力を加えることができます。

キャラの攻撃力1 + 武器の攻撃力2
この戦闘中攻撃力は3になる！



防具

防具を装備しているカードがダメージを受ける場合、装備している防具が **ON** であればそれを **OFF** にするとカードが受けるダメージを防具の防御力の数だけ減らすことができます。

プレイヤーが2ダメージを受けるところだが
防具を使うとダメージを
1軽減し、2-1の1ダメージを
プレイヤーは受ける



ダメージ

プレイヤーが受けるダメージ

プレイヤーがダメージを受ける場合、ダメージの値と同じ枚数デッキの上からカードを捨札に置きます。

キャラが受けるダメージ

キャラが受けているダメージはターンの終了時に取り除かれます。

キャラは**HP**以上のダメージを受けると即座に破壊されます。

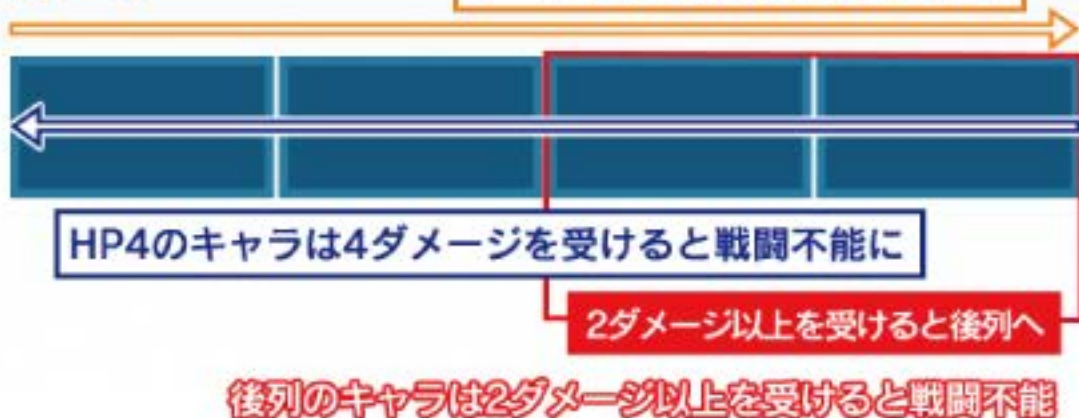
また、キャラが後列にいる時に**HP**の半分以上のダメージを受けた場合も破壊されます。

キャラが前列にいる時に**HP**の半分以上のダメージを受けた時、そのキャラは後列に移動します。

後列のキャラも前列のキャラ同様に攻撃など行うことができます。

HP 4

ターン終了時には最大まで回復



6.Q&A

- Q.** ゲームの開始時、先攻後攻は選択することはできますか？
- A.** いいえ、ランダムになります。
- Q.** テツキにプレイヤーと異なるクラスのキャラを入れることはできますか？
- A.** はい、テツキ構築に影響があるのは、アクティブとアイテムです。
- Q.** PPは最大何枚まで置くことができますか？
- A.** 最大値はありません。何枚でも置くことができます。
- Q.** ドローフェイズのドローでテツキが0枚になった場合も負けになりますか？
- A.** はい、負けになります。
- Q.** キャラを場に置くことのできる上限枚数はありますか？
- A.** いいえ、何枚でも置くことができます。
- Q.** 攻撃対象を選んだ後に、その攻撃対象が何らかの効果で破壊された場合などはどうなりますか？
- A.** そこで戦闘が終了します。攻撃対象を選び直すことはありません。
- Q.** 後列のキャラで攻撃することや後列のキャラを攻撃することはできますか？
- A.** はい、後列のキャラも前列同様に攻撃することができ、相手から攻撃されます。

7.用語集

ON OFF : **ON** はカードが縦向き、**OFF** はカードが横向きの状態を指します。**ON** のカードは攻撃や **ON OFF** の能力を使用することが出来ます。**OFF** の状態のカードはそれらができません。

Main : この能力やカードが自分のターンのメインフェイズでのみ使用可能なものであることを表しています。何かの処理中には使用できません。

“**Main** ④” などの ④ とは : この例であれば、4PPを支払うことで能力などが使用可能となるコストの必要数量です。

先攻/後攻 : 先攻は第1ターンを行ったプレイヤーを指します。後攻は先攻でないすべてのプレイヤーを指します。

前列/後列 : 「場」の領域上の区分です。どちらも「場」ではありますが、能力の指示などでその範囲を対象もしくはその範囲に影響する能力や効果などがあります。

装備/装備先 : 武器や防具をキャラクターにつけることです。装備先はそれらをつけられているプレイヤーやキャラクターのことを指します。

付与/付与先 : アクティブを対象のカードに重ねて置くことを指し、そのアクティブが置かれているカードを付与先と呼びます。

ウォークライ:この能力は相手の攻撃対象を自分に変更することができる能力です。相手が攻撃宣言をした時にのみ能力の発動が行えます。

回復X:この能力は捨札から **✖** を持たないカードをデッキに戻すか、後列の味方1体を前列に戻すことができる能力です。

狙撃:この能力は攻撃中、戦闘でダメージを受けなくなります。攻撃中とは、この能力を持つキャラが攻撃宣言をし、**OFF** になるタイミングです。

戦闘不能時:この能力を持つカードが破壊され、場から捨札に置かれた時に発動する能力であることを表します。

ドロップ:相手のターン中にデッキから捨札に置かれた時に発動することを表す能力です。

登場時:この能力を持つカードが場に出た時に発動する能力であることを表します。

増殖:この能力を持つカードは1種類につき9枚までデッキに入れる事ができます。

ルール:この記述から始まるテキストは、カードの能力ではなくルールによる処理が記載されています。

裏向きのPP:裏向きのPPはプレイヤーと同じ色のカードとして扱い、**OFF** になるとデッキの下に戻ります。