

キャプテン翼

スターターデッキ

南葛SC編

情報シート

オールラウンドにピッチを駆ける！南葛SC！

南葛SCのスターターデッキは、翼や岬を筆頭にオフェンスとディフェンスのバランスが取れたメンバーが揃っているオールラウンダーなデッキだ。どんな相手との戦いでも対応しやすいので、これからこのゲームを始めるキミにオススメだぞ！ルールを覚えたいなら、まずはこのデッキを使って遊んでみよう！



このスターターデッキは、翼と岬のコンビをメインに展開していくぞ。南葛SCのメンバーと協力してガッツを増やし、2人の能力をフルに使おう。準備ができたなら能力を使ってオフェンスを強化。相手のディフェンスを突破し、オーバーヘッドキックを決めよう！

翼&岬のゴールデンコンビ！

拡張パックでスターターデッキを強化！

南葛SCの「大空 翼」が自分のO.Lineに出た時、このキャラがセンターキャラの場合、3ガッツ払ってよい。そうした場合、次の相手のメインターン、D.LineにGKを出せぬ。

翼や岬が手札に来てほしい時に、手助けをしてくれるぞ！MFとしてのサポート力も高いので頼りにする仲間だ！

▲能力によりディフェンスの要となるGKを封じて相手の計画を狂わせるテクニシャン。オフェンスポイントを上げるだけではなく、搦手も駆使して多彩な攻撃を仕掛けられるのも南葛SCの特徴だ！翼と2人でゴールを目指して確実にシュートを決めよう！

拡張パック第1節には魅力的なカードがいっぱい！

CT-01 キャプテン翼FCG 拡張パック 第1節

■発売中

■メーカー希望小売価格 240円(税抜)

■カード種類数:60種 ■1パック6枚入り

■1BOX24パック入り

さいしんしよほう あそ かた
最新情報や遊び方はここでチェック!!

キャプテン翼 FCG

アイコン説明

- Def** ディフェンスポイントだ！
- Cover** カバーポイントだ！
- Asst** アシストポイントだ！
- Off** オフェンスポイントだ！
- このアイコンを持つキャラは相手のシュートを止められるぞ！
- 手札にあるときに使用できる能力を表しているぞ！
- カードを使うのに必要なガッツの数だ！

- 使用条件** O.Line: 大空 翼 カードを使うための条件だ！アイコンには「場所：キャラ」が書かれており、その場所にそのキャラが出ていることで条件を満たせるぞ。
- 使用タイミング** メインターン カードを使うターンの種類を表しているぞ！
- SP** シュートカードの威力を表しているぞ！

用語集

一般・動作など

- プレイヤー**: 自分と相手のことだ。
- 手札**: デッキから引いたカードは手札になるぞ。手札は相手に表面が見えないように持っておこう。
- デッキ**: ゲームで使う40枚のキャラカードの束のことだ。
- エクストラデッキ**: ゲームで使う最大6枚までのエクストラカードの束のことだ。
- ピッチ**: ディフェンスライン、センターライン、オフェンスライン、シュートラインをあわせてピッチと呼ぶぞ。
- D.Line**: ディフェンスラインのことだ。
- C.Line**: センターラインのことだ。
- O.Line**: オフェンスラインのことだ。

キャラ: ディフェンスライン、センターライン、オフェンスライン、シュートラインのそれぞれ一番上に置かれているキャラカードのことをあわせてキャラと呼ぶ。ガッツであるキャラカードはキャラではないので気をつけよう。

ディフェンス: ディフェンスポイントを使って相手のオフェンスを止めることをディフェンスと呼ぶぞ。また、ディフェ

ンスラインに出したキャラをディフェンスキャラと呼ぶぞ。

オフェンス: オフェンスポイントを使って相手のディフェンスを突破することをオフェンスと呼ぶぞ。また、オフェンスラインに出したキャラをオフェンスキャラと呼ぶぞ。

- 払う**: 自分のガッツから自分のドロップにカードを置くことだ。
- 捨てる**: 自分の手札から自分のドロップにカードを置くことだ。

リフレッシュ: デッキがなくなった場合に、ガッツとドロップのすべてのカードを裏向きでシャッフルして新たなデッキにすることをリフレッシュと呼ぶぞ。

ポイント・アイコン

ディフェンスポイント: 能力に書かれる場合はDefになるぞ。ディフェンスキャラのディフェンスポイントにセンターキャラのカバーポイントを定めた数値が、このメインターンのディフェンスで使われるディフェンスポイントになるぞ。

カバーポイント: 能力に書かれる場合はCoverになるぞ。

アシストポイント: 能力に書かれる場合はAsstになるぞ。

オフェンスポイント: 能力に書かれる場合はOffになるぞ。

オフェンスキャラのオフェンスポイントにセンターキャラのアシストポイントを定めた数値が、次の相手メインターンのオフェンスで使われるオフェンスポイントになるぞ。

シュートポイント: シュートカードが持つ、そのシュートの威力だ。能力に書かれる場合はShootになるぞ。

ガードアイコン: 相手のシュートを止められるキャラだけが持っているぞ。

ターンの種類

メインターン: プレイヤー2人が交互に行い、キャラカードを出しあうターンだ。どちらかがシュートターンに進むまで繰り返すぞ。

シュートターン: メインターンに条件を満たすと獲得できる、シュートを撃つターンだ。シュートカードを使うが使わないかを選択するぞ。

ガードターン: 相手のシュートターンの後に行うシュートを止めるためのターンだ。デッキの上からカードを3枚めくってシュートの判定をするぞ。

Q&A

デッキ

- Q デッキは40枚ちょうどでなくては行けませんか？
A. はい、40枚ちょうどです。それより多くても少なくてもいけません。
- Q エクストラデッキは6枚ちょうどでなくては行ませんか？
A. いいえ、6枚より多くても少なくても構いません。
- Q 同じカードはデッキに何枚まで入れられますか？
A. 何枚でも入れられます。ただし、ガードアイコンを持つカードは合計で最大8枚までしか入れられません。

アクションカードとシュートカードを6枚ずつエクストラデッキに入れることはできますか？

A. いいえ、アクションカードとシュートカードはエクストラデッキに合計で最大6枚までしか入れることができます。

手札

- Q 手札は何枚まで持てますか？
A. 何枚でも持てます。
- Q シュート後に手札を6枚に補充するとき、すでに手札が6枚以上ある場合はどうすればいいですか？
A. そのままの手札の枚数で続行します。

メインターン

- Q ドローフェイスにカードを引かなくてもいいですか？
A. いいえ、必ず引いてください。
- Q 同じメインターン中で同じカード名のキャラカードを連続してピッチに出せますか？
A. いいえ、出せません。
- Q ディフェンスラインに「大空 翼」、センターラインに「岬 太郎」を出した後、続けてオフェンスラインに「大空

キャラ

- Q CTD-01-001「大空 翼」とCTD-01-002「岬 太郎」の能力が同時に使用できるようになりました。どの順番で使用したらよいですか？
A. 好きな順番で使用してください。
- Q CTD-01-001「大空 翼」がオフェンスラインに出ました。このキャラの能力を2回使用してOffに+2できますか？
A. いいえ、できません。キャラが出た時に使用する能力はそのキャラが出た時に1度だけ使用します。
- Q 「手札を1枚捨ててよい」は誰の手札を捨てますか？
A. 特に指定がない限り、その能力を使用したプレイヤーのカードを捨てます。

シュートターン・ガードターン

- Q シュートの判定でカードを3枚チェックゾーンに置くとき、デッキにカードが2枚しかありません。どのようにシュートの判定をすればよいですか？
A. デッキからカードを1枚ずつ表向きでチェックゾーンに置き、2枚目のカードが置かれデッキが0枚になったときに、リフレッシュを行います。その後、新たなデッキから3枚目のカードを表向きでチェックゾーンに置きます。
- Q 残りのデッキが3枚のときにガードターンで3枚チェックゾーンに置かれました。この3枚のカードはリフレッシュでデッキに戻りますか？
A. いいえ、戻りません。先にリフレッシュを行った後、チェックゾーンのカードをドロップに置きます。

ガッツ

- Q ガッツはどのラインから払えばいいですか？
A. 特に指定がない限り、自分のガッツならどのラインからでも払えます。
- Q ガッツの順番は入れ替えてもいいですか？
A. はい、入れ替えても構いません。ただし、キャラとガッツは入れ替えられません。
- Q ガッツを払う場合、各ラインの一番上のカードをドロップに置いてもいいですか？
A. いいえ、各ラインの一番上のカードはキャラでありガッツではないので、ドロップには置けません。