

ゲームの目的

A S H E S では、貴方は協力的な魔力と知恵を持つフェニックスボーンとして他のフェニックスボーンと魔力と知恵を競います。呪文と召喚術を用いて敵を打ち倒し、ゲームに勝利するのです。

Phoenixborn

1. Name
2. Life Value
3. Battlefield Value
4. Spellboard Value
5. Ability
6. Activation Cost

Spell Cards

1. Name
2. Type
3. Placement
4. Play Cost
5. Activation Cost
6. Effect
7. Inexhaustible Effect
8. Value Bonus

Unit Cards

1. Name
2. Type
3. Placement
4. Play Cost
5. Attack Value
6. Life Value
7. Recover Value
8. Activation Cost
9. Ability
10. Inexhaustible Effect
11. Conjuraction Limit

ダイス

A S H E S では、異なる4種類のダイスを用います。各タイプは以下の通り異なる3つのシンボルがあります：

Dice Power Reference Cards

Dice showing a

power symbol can be exhausted as a side action to activate a power effect. These cards describe each die type's power effect.

Tokens

Wound Exhaustion Status

ゲームの準備

1. 使用するデッキを選びます（P14-15に提示されたデッキ）。あるいは、使用するデッキを構築します（P14の”デッキ構築のルール”を参照してください）。あるいは使用するデッキをドラフトします（P16の”ドラフトのルール”を参照してください）。
2. 自分のフェニックスボーンを、ステータス面を表にした状態で自分のプレイエリアに置きます。
3. 自分のデッキから指し書のカードを5枚選び、手札に加えます。最初の5枚の手札には、同じカードを複数入れてはいけません。
4. 自分のプレイエリアに自分の魔術パイルを伏せます。
5. 残った自分のデッキをシャッフルし、自分のプレイエリアにドローパイルとして伏せます。
6. 必要ならば、使用するダイスに対応するダイスパワーリファレンスカードとフェイスリファレンスカードを取ってください。
7. 自分の枯渇プールに自分のダイス10個全てを置きます。
8. 3つに分けたトークンの山を、全てのプレイヤーから手の届く位置に用意します。

プレイエリア

ASHESをプレイする際、自分のスペルボードにスペルを置いたり、場撮るフィールドにユニットを置いたりします。これはゲームが進行する際、そうなるであろう自分のプレイエリアの一例です。

1. Phoenixborn
2. Player Discard Pile
3. Player Draw Pile

4. Dice Power

Reference Cards

5. Active Dice Pool
6. Exhausted Dice Pool
7. Battlefield
8. Spellboard
9. Conjunction Pile

ラウンド手順

ASHESはラウンドを繰り返してプレイします。各ラウンドは3つのフェイズに別れ、以下の手順で解決します。

1. 準備フェイズ
2. プレイヤーターンフェイズ
3. 回復フェイズ

準備フェイズ

準備フェイズでは各プレイヤーはそれぞれ同時に、以下の3つのステップに従って解決します。

1. **ダイスロール**：自分の枯渇プールの全てのダイスを振り、これらをアクティブプールに置きます。ゲームの最初のラウンドでは、基本シンボルを最も多く出したプレイヤーがスタートプレイヤートークンを受け取ります。タイならば、これらを解消するためにダイスを振りなおさなければなりません。


2. **捨て札フェイズ**：手札から好きなだけカードを捨て札にします。

3. **ドローカード**：手札が5枚になるようにカードをドローします。デッキが足りなくなった場合、貴方のフェニックスボーンは補充できなかった枚数分のダメージを負います。

注意：フェニックスボーンは準備フェイズ以外で、ドローする必要があるのに出来ない場合、ダメージを負いません。

プレイヤーターンフェイズ

プレイヤーターンフェイズ中はファーストプレイヤーターンを持ったプレイヤーからスタートし、自分も相手も個別に手番を行います。手番中はメインアクションを1回実行する必要があり、さらにサイドアクションを1つ選んで実行しても構いません。これらは任意の順番で実行して構いません。以下は実行可能なメインアクションです：


コスト  **を支払う**：一部のカードはプレイしたり活性化するのに、メインアクションを必要とします。

フェニックスボーンへの攻撃：自分のユニットで相手のフェニックスボーンを攻撃します。相手は自分のユニットを使ってブロックするでしょう。

ユニットへの攻撃：自分のユニットで相手のユニットを攻撃します、相手は自分のフェニックスボーンを使ってブロックするでしょう。

パス：何もメインアクションを実行できないか、何も実行したくないならば、自分のメインアクションをパスしなければなりません。

実行可能なサイドアクション：

コスト  **を支払う**：一部のカードはプレイしたり活性化するのにサイドアクションを必要とします。

瞑想：カードを捨て札にする事で、ダイスの目を変更します。

ダイスパワーアビリティの活性化：ダイスパワーアビリティの活性化コストを支払い、その効果を発動します。

メインアクションとサイドアクションを両方（あるいはメインアクションだけ）実行した後、手番は時計回りに次のプレイヤーに移ります。全てのプレイヤーが自分のメインアクションとしてパスを選ぶまで、時計回りに手番をプレイします。これが行われたならば、プレイヤーターンフェイズは終了し、回復フェイズへと移行します。

回復フェイズ


回復フェイズ中は以下の4ステップの順で処理します：

1. **回復**：各ユニットからその回復値に等しい数の負傷トークンを取り除きます。
2. **枯渇除去**：プレイされている各カードから枯渇トークンを1つずつ取り除きます。
3. **ダイス枯渇**：自分のアクティブプールから枯渇プールに好きなだけダイスを移動します。
4. **ファーストプレイヤートークンの移動**：ファーストプレイヤートークンを持つプレイヤーは、左隣のプレイヤーにこれを渡します。

これらの4ステップを処理してラウンド終了です。
新たなラウンドを準備フェイズから開始します。

メインアクション

コスト  を支払う：

プレイコストか活性化コストに  の記号があるならば、そのカードをプレイしたり活性化
するコストの一部に、手番のメインアクションを実行するという事です（P10の”カード
のプレイとコストの詳細に関して”を参照してください）。

フェニックスボーンへの攻撃

フェニックスボーン1体を自分の1つ以上のユニットで攻撃します。フェニックスボーンを
攻撃する時、以下のステップに従って順に解決してください（P7の”例：フェニックス
ボーンへの攻撃”を参照してください）。

1. **攻撃者宣言**：枯渇していないユニットの中から、攻撃するユニットを任意の枚数選び、
自分の戦場から前方に突き出します。
2. **ターゲットを選ぶ**：攻撃する相手のフェニックスボーン1体を選びます。自分の攻撃す
るユニットの全ては、この対象になったフェニックスボーンを攻撃します。
3. **妨害者宣言**：防御側のプレイヤーは各攻撃ユニットに対して、最大で1体の妨害ユニッ
トを選んで構いません。妨害者宣言をするには、防御プレイヤーは自分の枯渇していないユ
ニットを攻撃ユニットの前に置くことで、その攻撃ユニットを妨害する事を示します。各攻
撃ユニットは、1ユニットよりも多くのユニットに妨害される事はありません。
4. **ダメージ解決**：1つずつ、自分の望む順番で、各攻撃ユニットのダメージを解決してい
きます。攻撃ユニットが妨害されなかったならば、その攻撃力に等しいダメージを防御プレ

イヤーのフェニックスボーンに直接与えます。そして、攻撃したユニットに枯渴トークンを1つ置きます。攻撃ユニットが妨害された場合、防御プレイヤーは妨害ユニットによるカウンターを選択しても構いません。

A. 防御プレイヤーが妨害ユニットによるカウンターを選択しなかったならば、攻撃ユニットはその攻撃力に等しいダメージを防御ユニットに与えます。そして、攻撃ユニットに枯渴トークンを1つ置きます。妨害ユニットはカウンターをしなかったので、枯渴トークンは受け取りません。

B. 妨害ユニットがカウンターをするのならば、両ユニットは戦闘に突入したとみなします。戦闘に突入したユニットはその攻撃力に等しいダメージを相手に同時に与えます。そして、この戦闘で破壊されなかったユニットには、枯渴トークンを1つ置きます。

例：フェニックスボーンへの攻撃

<p><i>Example:</i> <i>Attacking a Phoenixborn</i></p>  <p>1 <i>Player 1 declares both of his Iron Workers and his Iron Rhino as his attackers.</i></p>	<p><i>Targeted Phoenixborn!</i></p>  <p>2 <i>Player 1 chooses player 2's Phoenixborn, Maeoni Viper, as his target.</i></p>
<p>1. プレイヤー 1 は Iron Worker 2 体と Iron Rhino 1 体を自分の攻撃者として宣言します。</p>	<p>2. プレイヤー 1 はプレイヤー 2 のフェニックスボーン、Maeoni Viper をターゲットとして選びます。</p>

Targeted Phoenixborn!

Blocker! Blocker!

Attacker! Attacker! Attacker!

3 *Player 2 blocks an Iron Worker with her Silver Snake and the Iron Rhino with her Gilder. The other Iron Worker's attack will make it through to Maeoni.*

3. プレイヤー 2 は Iron Worker を Silver Snake で、Iron Rhino を Gilder で妨害します。もう一方の Iron Worker の攻撃は Maeoni に素通りします。

Targeted Phoenixborn!

Blocker! Blocker!

Attacker! Attacker! Attacker!

4 *Maeoni receives damage from the unblocked Iron Worker, and the countering Gilder is destroyed. The Iron Rhino receives damage from the countering blocker. Player 1's attackers all receive 1 exhaustion.*

4. Maeoni は妨害されなかった Iron Worker からのダメージを受け、カウンターをした Gilder は破壊されました。Iron Rhino はこのカウンターによってダメージを受けました。プレイヤー 1 の全ての攻撃者は 1 枯渴トークンを受け取ります。

**Example:
Attacking a Unit**



1. プレイヤー 1 はIron Workerを攻撃者として宣言します。



2. プレイヤー 1 はプレイヤー 2 のSilver Snake (4ステータストークン所持) をターゲットとして選びます。



3. プレイヤー 2 は妨害に使えるカードが2つ、フェニックスボーンとGilderを持つ



4. プレイヤー 2 はカウンターを行い、Iron Worker達に4ダメージを分配し、これ

ていますが、ガードはしないことに決めました。

らを両方破壊しました。Iron Worker達はあわせて4のダメージを与え、Silver Snakeを破壊しました。

ユニットへの攻撃

1体以上の自分のユニットでターゲットのユニット1体を攻撃します。ユニットを攻撃するとき、以下の手順に従って解決してください（P 8”例：ユニットへの攻撃”を参照）。

1. 攻撃ユニットの宣言：攻撃するユニットを戦場に押し出す事で宣言します。
2. ターゲットを選ぶ；対戦相手の場に出ているユニット1体を選びます。自分の全ての攻撃ユニットは、このユニットを攻撃します。
3. 防御宣言：防衛プレイヤーは自分のフェニックスボーンをそのユニットの前に移動する事で、フェニックスボーンで攻撃を妨害する事ができます。攻撃ターゲットはフェニックスボーンとなります。

注意：フェニックスボーンはたとえ枯渇していたとしてもガードができます。

自分の指揮する”ユニットガード”のアビリティを持つ、枯渇していないユニットならば、同じようにガードすることが出来ます。どのような攻撃に対しても、ガードは1つのユニットしか宣言できません。

4. ダメージ解決：最終的に攻撃対象がフェニックスボーンならば、各攻撃ユニットの攻撃力の合計し、対象となったフェニックスボーンへとダメージを与えます。そして各攻撃ユニットに枯渇トークンを1つずつ与えます。最終的な攻撃対象が通常ユニットで、そのユニットが枯渇していないならば、防御プレイヤーはカウンターをしても構いません。

A. その攻撃のターゲットのユニットがカウンターをしない、あるいは出来ないのならば、攻撃ユニットの攻撃力を合計し、対象となったユニットにダメージを与えます。そして各攻撃ユニットに枯渇トークンを1つずつ与えます。ターゲットのユニットはカウンターを実行しないのならば、枯渇トークンは受け取りません。

B. その攻撃のターゲットのユニットがカウンターをするのならば、攻撃プレイヤーのユニットと防御プレイヤーの防御ユニットは戦闘へ突入します。攻撃ユニットの攻撃力を合計し、防衛プレイヤーのユニットらにダメージを与えます。同時に、防衛プレイヤーのカウンターを実行したユニットの攻撃力に等しいダメージを、攻撃ユニットらにそれぞれ与えます。防衛プレイヤーが複数のユニットに反撃する場合ならば、防衛プレイヤーは自分のユニットのダメージを攻撃ユニットへ自由に分配しても構いません。そして、この戦いで破壊されなかった核ユニットに枯渇トークンを1つずつ与えます。

パス


他のメインアクションを実行できなくなったならば、メインアクションとしてパスを実行しなければなりません。他のメインアクションを実行できるとしても、パスを選んでも構いません。パスをしたならば、貴方のメインアクションをもう何もありません。全てのプレイ

ヤーが連続して手番をパスしたならば、プレイヤーターンフェイズは終了し、ラウンドは回復フェイズへと移行します。

ノート:プレイヤーがパスし、1人でも対戦相手がパスしなかったならば、プレイヤーターンフェイズは継続され、先ほどパスしたプレイヤーも次の手番で他のメインアクションを（可能ならば）実行しても構いませんし、またパスしても構いません。

サイドアクション

コスト の消費

プレイコストあるいは活性化コストに  シンボルが記されているならば、プレイあるいは活性化するコストの一部として、サイドアクションを消費する必要があります（P10の”カードのプレイとコストの詳細に関して”を参照してください）。

瞑想

瞑想をした場合、以下の中から任意の枚数のカードを捨て札にします：

- ・自分の手札
- ・自分の山札のトップから
- ・スペルボード上のレディスペル

捨て札にしたカード1枚につき、アクティブダイスプールのダイス1つを任意の面にして構いません。

ダイスパワーアビリティの活性化

アクティブプールからパワーシンボルのダイスを取り、これを廃棄する事で、パワー効果を発動できます。各種パワーシンボルの効果はそのダイスのダイスパワーリファレンスカードに詳述されています。

カードのプレイ

ASHESでは大抵の手番でカードのプレイ、あるいは前の手番でプレイされたカードをアクティブにさせる事で構成されます。手番中にプレイできるカードの数に制限はありませんが、大抵のカードはプレイしたりアクティブにするのにメインアクションを必要とし、プレイヤーは1手番中1度しかメインアクションを実行できません。このように、ほとんどのターンがカード1枚をプレイ、あるいは活性化する事で構成されるのが普通です。

カードは自分の手札からプレイします。カードをプレイするには、貴方はまず最初にコスト（1）を支払い、カードに指示された場所（2）にプレイ（あるいは捨て札に）します。これがアクションやリアクションスペルならば、直ちにその効果を発動します。



コストの支払い

カードはプレイするのにコストを必要とします。ほとんどの呪文はその効果を有効にするのにコストを必要とします。また一部のユニットとフェニックスボーンもその能力を有効にするのにコストを必要とします。カードをプレイしたり効果や能力を有効にするのにこれらのコストを支払う必要があります。次の項目”例：マジックコストの支払い”を参照してください。

これらは5つの異なる種類のコストです：



枯渇：枯渇コストを支払うには、枯渇トークンをこのカードに置く必要があります。



メインアクション：メインアクションコストを支払うには、この手番のメインアクションを消費する必要があります。



サイドアクション：サイドアクションコストを支払うには、この手番のサイドアクションを消費する必要があります。



捨て札：捨て札コストを支払うには、示された枚数のカードを手札から捨てる札にする必要があります。



マジック：マ

ジックコストを支払うには、適切なタイプと数のダイスを、アクティブプールから廃棄プールへ移動させる事によって、廃棄しなければなりません。右側の例を参照してください。






重要：ダイスパワーリファレンスカードに図示されているように、ダイスのクラスシンボルはそのままクラスシンボルとして、あるいはベーシックシンボルとしても使用できます。またパワー面は、パワーシンボル、クラスシンボル、ベーシックシンボルとして使用できます。

例：カードのプレイの仕方

プレイヤーデッキに含まれるカードには5つの異なるタイプが存在します。下記は各タイプのカードのプレイの仕方の例です。これらの例のために、プレイヤーを『ダグ』と称します。



アクションスペル




”seal”はアクションスペル（1）です。この”seal”をプレイするには、まずこのコスト   を支払います。  はメインアクションのシンボルです。つまり自分の手番のメインアクションを消費する事で”seal”をプレイし、  と  のダイスを支払わなければなりません。そしてsealのカード置き場（3）に、つまり捨て札にします。このカードがアクションスペルならば、直ちにその効果（4）を発動します。ダグは相手のスペルボードのレディスペルを1枚選び、そのスペル及び同種の各スペルに枯渴トークンを1つつ置きました。


リアクションスペル



シャドウカウンターはリアクションスペル（1）です。リアクションスペルはそのカードに記されたタイミングでプレイします。ダグは手札にシャドウカウンターを持っています。ダグの対戦相手は彼のフェニックスボーンを攻撃し、ダメージを与えました。ダグはこれに応じてシャドウカウンターをプレイしました。シャドウカウンターをプレイするために、ダグはまずコスト（2）   を支払います。そしてシャドウカウンターを対応する場（3）に出し、この場合捨て札にします。このカードはリアクションスペルなので、ただちにその効果（4）が発動します。ダグは対戦相手の支配するユニット一体を選び、これに6ダメージを与えました。各プレイヤーの手番毎に出せるリアクションスペルは1枚だけです。プレイヤーは他のプレイヤーの手番中でも、自分の手番中のようにリアクションスペルをプレイする事が可能です。


例：マジックコストの支払い

自分のスペルボード上に”Summon Iron Rhino”を置くには、プレイヤー1はメインアクションの使用と、1  ダイスを枯渴する必要があります。

このカードの効果を活性化し、Iron Rhinoを自分の場撮るフィールドへ置くためには、プレイヤー1はコストのメインアクションを支払い、このカードに枯渴トークンを置き、  を6つ枯渴させる必要があります。




Ally Unit 盟友ユニット



HAMMER KNIGHTは盟友ユニット（1）です。HAMMER KNIGHTをプレイするために、ダグはまずコスト（2）を支払います。ダグは自分の手番のメインアクションとしてHAMMER KNIGHTをプレイし、コストのダイスを廃棄しなければなりません。ダグはカードを出す場（3）として、自分のバトルフィールドにHAMMER KNIGHTを配置します。ダグはハンマーナイHAMMER KNIGHTを自分のバトルフィールドに所有し、これは今後使用可能となります。

Alteration Spell



ROOT ARMORはアルタレーションスペル（1）です。ROOT ARMORをプレイするために、ダグはまずコスト（2）を支払わなければなりません。コストにサイドアクションシンボルをもつため、ダグはROOT ARMORをプレイするにはサイドアクションを使用し、のダイスを枯渇しなければなりません。そしてダグはROOT ARMORを所定の場（3）であるユニットに取り付けます。アルタレーションスペルをユニットに取り付け

るためには、このアルトレーションスペルを選んだユニットカードの下に置きます。ダグは ROOT ARMORを自分のハンマーナイトに取り付ける事にしました。ROOT ARMORがこのハンマーナイトに取り付けられ残っている間は、このハンマーナイトのライフ値は2増加されます（4）。

レディスペル



”summon silver snake”はレディスペル（1）です。

Summon silver snakeをプレイするには、まずコスト $\{1\}$ を支払い、その手番のメインアクションを使用します。そして、summon silver snakeをそのカードの所定の位置（3）である自分のスペルボード上に置きます。大抵のレディスペルはプレイされ瞬間に発動される効果を持ちません。ですが、これらは一度プレイされたら、その場に留まり続け、後で発動することが可能です。相手が手番を終え、次の自分の手番で発動コスト（4）（メインアクションとして、疲労トークンをsummon silver snakeに1つ置き、対応するダイス $\{1\}$ $\{1\}$ を消費します）を支払いsummon silver snakeを発動する事を選びます。

そして、ダグはカードの発動効果（5）を実行し、自分の呪文パイルからシルバースネーク1枚を取り出し、戦場に配置しました。

レディスペルのフォーカス

プレイヤーがスペルボード上にレディスペルを置いた際、そこに既にそのスペルと同種のものであった場合、そのスペルはフォーカスされます。その新たな同種のカードは、スペルボードの新たなスロットには置かれませんが（P 12の”バトルフィールドとスペルボード”を参照）。多くのレディスペルは発動のコストにexhaustを必要とし、このラウンドではもう発動できない事を意味します。同種のスペルを複数プレイする事は、そのスペルを1ラウンド中に複数回発動させることを可能とします（そのレディスペルを発動する度に、新たにそのカードを捨て札にする）。

一部のレディスペルは”Focus 1””Focus 2”と表記されています。Focus 1のスペルは、そのカードが1度フォーカスされると有効になります（つまりそのスペルが自分のスペルボード

に2枚ある)。Focus 2のスペルは2度フォーカスされると有効になります（つまりそのスペルが自分のスペルボード上に3枚ある）。

後述の”例：フォーカスされたカード”を参照してください。

例：フォーカスされたカード



プレイヤー1は自分のスペルボード上にレディスペル”Summon Silver Snake”を2枚持っています。それゆえ、これらのカードのFocus 1エフェクトが有効になります。このSummon Silver Snakeスペルを発動するためにコストを支払う度、このスペルに記されたFocus 1エフェクトを発動します。

ダメージと負傷トークン

フェニックスボーンやユニットがダメージを負った際、そのフェニックスボーンやユニットが受けたダメージに等しい数の負傷トークンを置きます。そのライフ値と同等かそれ以上の負傷トークンを受け取った場合、直ちに破壊されます。

ユニットが破壊された際、それは捨て札にされます。フェニックスボーンが破壊された際、それを指揮するプレイヤーはゲームに敗北します。フェニックスボーンやユニットの負傷トークンは基本的に減ることはありません。アビリティやダイスパワーやカードエフェクトを使わない限り、ライフはそのままです。フェニックスボーンやユニットがダメージを受けると、負傷トークンを置かれます。しかし、一部のスペルはダメージを与えるまでもなく、直接負傷トークンを与える事が可能です。つまり、ダメージを妨害するスペルでも、ユニットに直接負傷を与えるスペルは防げないのです。

枯渇トークン

一部のゲーム効果はプレイしたカードに枯渇トークンを追加します。枯渇トークンがカードに追加された時、そのカードは枯渇していると見なします。枯渇したユニットはアビリティも攻撃もブロックもカウンターも実行できません。枯渇したフェニックスボーンは、アビリティが実行できません。枯渇したスペルもテキストの効果はえられません。

ノート：バタフリーモンクなどのconjunctionユニットなど、一部のカードは枯渇しない効果、あるいはアビリティを持っています。

ステータストークン

ステータストークンはカードにこれらを使用するよう指示された場合にプレイされます。これらのカードにはステータストークンの詳細な使用方法が記載されています。

バトルフィールドとスペルボード

貴方は自分のプレイエリアの一部としてバトルフィールドとスペルボードを持ちます。カードのプレイ、カードエフェクトの活性化、アビリティ、これらは大抵自分のバトルフィールドやスペルボードにカードを置く動機となります。カードがバトルフィールドやスペルボード上にある限り、貴方の支配下にあると見なします。バトルフィールドやスペルボードはそのスロットの数に限りがあり、プレイできるカードの枚数に上限があります。バトルフィールドとスペルボードのスロットの数は自分のフェニックスボーンのスぺルボード/バトルフィールド値によって決定されます。

カードの捨て札

プレイしたカードを捨て札にする際、あるいは他の理由で取り除く場合、このカードに置かれたすべてのトークンは取り除き、それぞれ個別のストックに戻します。そのカードに取り付けられたカードもすべて捨て札にします。カードが捨て札にされたならば、これは元の所有者の捨て札パイルに置きます。

例：コンジュレーションカードが捨て札にされる際、これらは捨て札パイルには置かず、代わりにこれらの持ち主のコンジュレーションパイルに戻します。カードの持ち主はそのカードを自分のデッキにある状態でゲームを開始したプレイヤーであり、そのカードを現在支配している必要はありません。

リスパーク

一部のカードはリスパーク可能です。プレイヤーターンフェイズ中、リスパーク可能なカードをプレイし捨て札にしたならば、持ち主はリスパークコストを支払う事で、捨て札にするかわりに手札に戻す事ができます。

注意：瞑想によって捨て札にされたカードはリスパークできません。

フェニックスボーンVSユニット

フェニックスボーンはユニットではありません。

例：The Anchor'nautのアビリティ"Throw Anchor"は「目標ユニット1体に対しダメージ1を与える。」とあります。フェニックスボーンはユニットではないので、このアビリティの目標になりません。

カードエフェクトとタイミング

カードエフェクトがルールブックと矛盾するとき、カードエフェクトが優先されます。ゲームエフェクトが同時に発動するようならば、手番プレイヤーが順番を決めます。誰のプレイヤーの手番中でもないならば、ファーストプレイヤートークンを持つプレイヤーが決定します。

ゲームの勝利と敗北

プレイヤーのフェニックスボーンがライフと同等かそれ以上の負傷トークンを受け取った場合、フェニックスボーンは破壊されます。プレイヤーのフェニックスボーンが破壊されたならば、ゲームから取り除かれます。残ったプレイヤーはただ一人です、このプレイヤーが勝利します。

Deck Building

To build a deck, you must do the following:

1. Choose a Phoenixborn.
2. Choose exactly 30 cards to be included in your

deck. You may only include up to 3 copies of any 1 card in your deck.

You cannot include conjuration unit cards in your deck. Conjurations are only brought into play by the effects and abilities of other cards.

You can only include Phoenixborn unique cards in your deck if you chose the associated Phoenixborn. The Phoenixborn unique icon is located in the lower right corner of cards unique to that Phoenixborn.

3. Choose 10 dice to be included in your dice pool. You may choose a variety of dice types to be in your dice pool.

Example: 3 Natural dice

3 Charm dice

3 Illusion dice

1 Ceremonial die

10 total dice

4. Some effects or abilities on cards are capable of bringing a conjuration unit into the game. Each conjuration unit has a

conjunction limit value placed in the lower left corner of that unit's card. If you have one or more effects or abilities in your deck that can bring out a conjunction unit, you must collect a number of copies of that conjunction unit equal to that conjunction unit's conjunction limit. Do this for each different conjunction your deck is capable of producing by forming a conjunction pile out of these conjunctions and keeping it separate from your deck.

Glossary

Ability: An effect that a Phoenixborn or Unit has on the game that in some cases is constant and in other cases needs to be activated.

Action Spell: A type of spell card that is played for a 1 time effect.

Activation Cost: The cost that needs to be paid to activate a spell or ability (cause its effect to happen).

Active Dice Pool (aka Active Pool): The place where you place your dice at the beginning of each round.

Active Dice: Dice that are currently in your active pool and can be spent to pay a matching magic cost.

Ally: A type of unit card.

Alteration Spell: A type of spell card that can be attached to a unit on a player's battlefield to alter that unit in some way.

Attach: The process of placing an alteration spell underneath a unit and applying its effects and value bonuses to that unit.

Attached Card: A card that has been attached to a unit.

Attacker: An unexhausted unit that has been declared to be attacking when performing the 'Attack a Phoenixborn' or 'Attack a Unit' main action.

Attacking Player: A player that is performing an 'Attack a Unit' or 'Attack a Phoenixborn' main action.

Attack Value: The amount of damage that a unit inflicts when attacking.

Battlefield: The part of your play area where units are placed.

Battlefield Value: The number of units a Phoenixborn can have on its battlefield.

Blocker: An unexhausted unit that has been declared to be blocking 1 attacking unit.

Conjuration: A type of unit card that starts the game in a conjuration pile and can be brought into play by a card effect.

Conjuration Limit: The number of copies of a conjuration unit card you are allowed to put into your conjuration pile.

Conjuration Pile: A stack of conjuration cards that contains the conjuration units that your deck is capable of producing.

Deck: Each player must build a deck or select a pre-built deck to play Ashes. A deck consists of 1 Phoenixborn, 10 dice and 30 cards.

Defending Player: A player whose Phoenixborn or unit has been declared the target of an 'Attack a Unit' or 'Attack a Phoenixborn' action.

Dice Pool: A collection of 10 dice that is a part of a player's deck.

Dice Power: Each dice type has a unique ability that can be performed by spending a side action and a die of that type that is power symbol side up.

Discard Pile: The place in the play area where you place cards that you are instructed to discard. Cards are placed in the discard pile face up.

Draw Pile: The pile of cards that you draw from during the game.

Effect: Rules for how a spell or ability interacts with the game.

Exhaust (when referring to a card): The process of placing an exhaustion token on a card.

Exhaust (when referring to a die): The process of placing a die in your exhaustion pool because of the result of a card effect or paying a cost.

Exhausted (when referring to a card): A card that has an exhaustion token on it is exhausted. Cards that are exhausted have no ability text and cannot attack or block.

Exhausted (when referring to a die): A die that is currently in your exhausted dice pool is considered exhausted.

Exhausted Dice Pool (aka Exhausted Pool): The place where you place your dice when they are spent to pay a magic cost.

Exhausted Dice: Dice that are currently in your exhausted dice pool and cannot be spent to pay a magic cost.

Exhaustion Token: A token that when placed on a card marks that card as being exhausted.

First Five: A selection of 5 different cards that form your starting hand.

Guard: A Phoenixborn or unit with the 'Unit Guard' ability that has been declared to be guarding a unit that is being targeted for an attack by an 'Attack a Unit' main action.

Inexhaustible Effect: Effects that remain even if a card is exhausted.

Life Value: The number of wound tokens that a Phoenixborn or unit can have placed on it before it is destroyed.

Owner: A card's owner is the player whose deck that card started the game in.

Phoenixborn: Each player controls a Phoenixborn.

When your Phoenixborn is destroyed, you lose the game.

Placement: Direction on where a card goes when it is played. Examples: Battlefield, Unit, Discard, Spellboard.

Play Cost: The cost that needs to be paid before a card can be put into play.

Reaction Spell: A type of spell card that can only be played if a specific condition is met for a 1 time effect.

Each player may only play 1 reaction spell per turn.

Ready Spell: A type of spell that is placed on your spellboard and remains in play. Usually there is a cost to activate the spell once it is in play.

Recover Value: The amount of wound tokens that are removed from a unit during the recover step of the recovery phase.

Spell: Any card that has the word 'spell' as a part of its card type. Example: Ready Spell

Spellboard: The part of your play area where ready spells are placed.

Spellboard Value: The number of different ready spells a Phoenixborn can have on their spellboard.

Stats: The values displayed on Phoenixborn and unit cards.

Type: Each spell and unit card has a type. Examples: Ally, Conjunction, Ready Spell, Alteration Spell, Action Spell, Reaction Spell.

18

Unexhausted: A card that does not have an exhaustion token on it.

Unit: A card with the type ally or conjunction that is played on a player's battlefield and remains in play until

it is destroyed.

Value Bonus: The amount an alteration spell increases or decreases the attack, life, or recovery value of the unit it is attached to.

Wound Token: Tokens that you place on your units and Phoenixborn to track how close they are to being destroyed.