



# A · S · H · E · S

## RISE OF THE PHOENIXBORN



**ストップ!**  
手早く遊び方を  
学びたいなら  
[plaidhatgames.com](http://plaidhatgames.com)  
掲載の解説動画を  
ご覧ください。

 **Plaid Hat**  
Games



# A · S · H · E · S

## RISE OF THE PHOENIXBORN

アルガイアの世界を襲った赤き雨は、そこに棲む生き物たちを毒し、あるいは怪魔<sup>キマイラ</sup>を生み出していった。怪魔は竜の子に逆らった人間に対する呪いだという者もいるが、生まれた理由が何であれ、怪魔により世界には破壊がもたらされ、文明は微塵に砕かれた。この恐るべき敵は軍隊を薙ぎ払い、民を喰らい、大地と海とを穢していった。人々は大都市に逃げ込み、その世界の外の恐怖から立てこもった。

長い時が流れ、人々の未来は暗いばかりだった。しかしその時、怪魔に立ち向かう新たな力が生まれた。彼らは不死鳥の裔<sup>フェニックスボーン</sup>と呼ばれた——それまでは不可能とされていた魔法の力を手に、彼らは大<sup>グレート・クレンジング</sup>清浄に乗りだし、ついには怪魔を絶滅させたのだ。大都市の門はようやく開かれ、交易は活発になり、不死鳥の裔は人々にとって新たな黄金時代への導き手となった。

しかし、不死鳥の裔を生み出した謎の力は、それで終わりというわけではなかった。魔法戦士たちにその才を与えた真の力の欠片は彼らの祝福となったが、その力は再びひとつとなることを望んでいる。ゆっくり、しかし確実に、不死鳥の裔は自らの一族を殲滅し、焼き尽くしたその同胞の力を奪い取る欲望に侵されていった。さあ、灰燼<sup>アッシュ</sup>を集める時だ。不死鳥の裔同士の戦いは、新たな世界をつぐ最後の一人が生き残るまで続くのだ。

## ゲームの目的

Ashesでは、あなたはフェニックスボーン——強大な魔力を持ち、その叡智と魔法の武勇で他のフェニックスボーンとの戦いを繰り広げる者です。呪文を唱え、手下を召喚し、相手を撃ち倒し勝利を目指しましょう。

## このセットの内容物

フェニックスボーンカード - 6 枚  
呪文/ユニットカード - 241 枚  
フェイズ早見表カード - 4 枚  
ダイスパワー早見表カード - 16 枚  
負傷トークン - 26 個  
消耗トークン - 30 個  
状況トークン - 21 個  
魅了ダイス - 10 個  
儀式ダイス - 10 個  
幻影ダイス - 10 個  
自然ダイス - 10 個  
開始プレイヤートークン - 1 個  
ルールブック - 1 部



## フェニックスボーン



1. カード名
2. 体力値
3. 戦場値
4. 呪盤値
5. 能力
6. 起動コスト

## 呪文カード



- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1. カード名   | 5. 起動コスト  |
| 2. タイプ    | 6. 効果     |
| 3. 配置     | 7. 消耗無効効果 |
| 4. プレイコスト | 8. 数値ボーナス |

## ユニットカード



- |           |            |
|-----------|------------|
| 1. カード名   | 7. 回復力     |
| 2. タイプ    | 8. 起動コスト   |
| 3. 配置     | 9. 能力      |
| 4. プレイコスト | 10. 消耗無効効果 |
| 5. 攻撃力    | 11. 魔物上限   |
| 6. 体力値    |            |

## ダイス

Ashes には何種類かのタイプのダイスを使います(このセットには 4 タイプ)。各タイプにつき、下図の 3 種類の異なるシンボルがあります。

|       | パワー<br>シンボル | クラス<br>シンボル | 基本<br>シンボル |
|-------|-------------|-------------|------------|
| 自然ダイス |             |             |            |
| 魅了ダイス |             |             |            |
| 儀式ダイス |             |             |            |
| 幻影ダイス |             |             |            |

## ダイスパワー早見表カード

パワーシンボルの目のダイスは、サイドアクションとしてパワー効果を起動できます。このカードにはダイスの各タイプのパワー効果が示されています。



## トークン



負傷



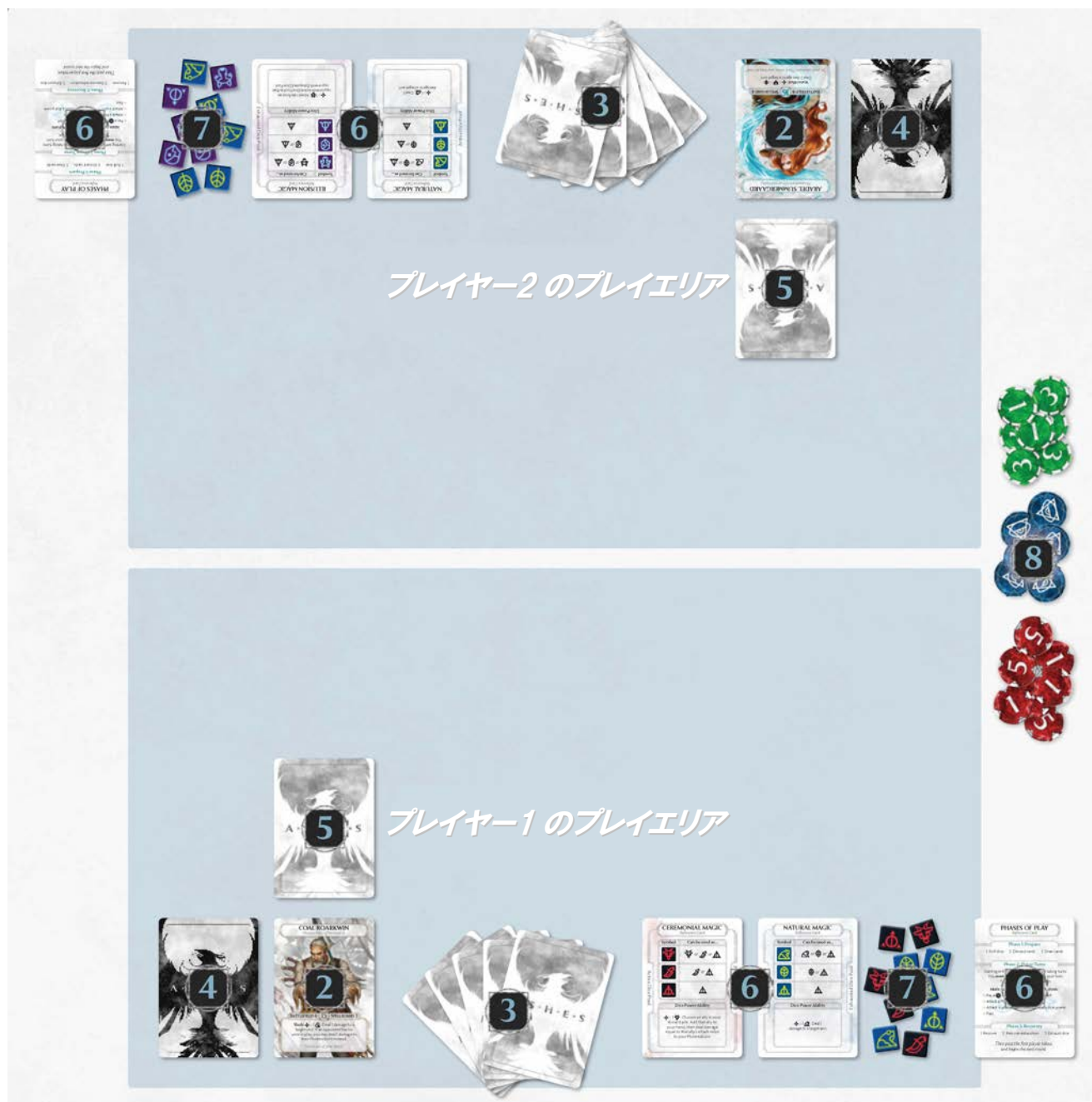
消耗



状況



開始プレイヤー



## ゲームの準備

1. プレイするデッキを選びます (推奨デッキは P14-15 を参照)。または、使用するデッキを構築します (デッキ構築ルールは P14 を参照)。または、使用するデッキをドラフトします (ドラフトルールは P16 を参照)。
2. プレイするフェニックスボーンを、情報面を表にしてプレイエリアに置きます。
3. デッキから 5 枚のカードを選んで、開始手札として手札に加えます。開始手札では、同じカードを複数選ぶことはできません。
4. 自分の魔物パイルは裏向きにして、プレイエリアに置きます。
5. デッキの残りをシャッフルし、裏向きに山札として自分のプレイエリアに置きます。
6. 使用するダイスに対応するダイスパワー早見表カードとゲーム進行早見表カードは、必要に応じて手元に置いておきます。
7. 10 個のダイスすべてを自分の消耗プールに置きます。
8. 3 種類のトークンは分けて、プレイヤーの手の届く場所に置きます。



## プレイエリア

Ashes のゲームが進むにつれ、呪文は呪盤に、ユニットは戦場に配置されていきます。右図はゲームが進んだ時点でのプレイエリアの一例です。

1. フェニックスボーン
2. プレイヤーの捨札
3. プレイヤーの山札
4. ダイスパワー早見表カード
5. 活性ダイスプール
6. 消耗ダイスプール
7. 戦場
8. 呪盤
9. 魔物パイル



## ラウンド進行

Ashes はラウンドを繰り返すことで進めていきます。各ラウンドは 3 フェイズに別れ、以下の順で実行します。

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

準備フェイズ中、各プレイヤーは同時に以下の 3 ステップを順に実行します。

1. **ダイスをふる**: 自分の消耗プールのすべてのダイスをふり、それらを自分の活性プールに置きます。ゲームの最初のラウンドでは、出た基本シンボルの目が多いプレイヤーが開始プレイヤートークンを受け取ります。同数の場合、そのプレイヤーは差が付くまでダイスをふり直します。
2. **カードを捨てる**: 手札から望む枚数のカードを捨てることができます。
3. **カードを引く**: 手札が 5 枚になるまでカードを引きます。山札が空の場合、引く予定で引けなかったカード 1 枚につき、自分のフェニックスボーンは 1 ダメージを受けます。

**注**: 準備フェイズ以外でカードを引こうとして引けなかった場合は、フェニックスボーンはダメージを受けません。

### 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、開始プレイヤートークンを持つプレイヤーから始めて、あなたと対戦相手は交互にターンを実行します。自分のターンには、あなたにはメインアクションを 1 つ実行する義務と、サイドアクションを 1 つ実行する権利があります。これは任意の順番で実行できます。あなたが実行できるメインアクションは以下の通りです。

- ▷ **☆コストを支払う**: カードの中には、そのカードをプレイまたは起動するためにメインアクションを必要とするものがあります。
- ▷ **フェニックスボーンを攻撃する**: 相手のフェニックスボーンをあなたのユニットで攻撃します。相手は自分のユニットでそれをブロックできます。
- ▷ **ユニットを攻撃する**: 相手のユニットをあなたのユニットで攻撃します。相手は自分のフェニックスボーンでそれをガードできます。
- ▷ **パス**: 他のメインアクションを実行できない場合、または他のメインアクションを実行しないことを選んだ場合、あなたはメインアクションとしてパスを選ぶ義務があります。

あなたが実行できるサイドアクションは以下の通りです。

- ▷ **◇コストを支払う**: カードの中には、そのカードをプレイまたは起動するためにサイドアクションを必要とするものがあります。
- ▷ **瞑想**: カードを捨てて、自分のダイスの目を変更します。
- ▷ **ダイスパワー能力の起動**: ダイスパワー能力の起動コストを支払って、その効果を実行します。

メインアクションとサイドアクションの両方の実行後（またはメインアクションを実行し、再度アクションを実行しないことを選んだ後）、時計回りに次のプレイヤーにターンが移ります。すべてのプレイヤーが連続してメインアクションとしてパスを選択するまで、ターンは時計回りに移っていきます。全員がパスしたら、プレイヤーターンフェイズは終了し、回復フェイズに進みます。

## 回復フェイズ

回復フェイズ中、各プレイヤーは同時に以下の4ステップを順に実行します。

1. **回復**: 場の各ユニットから、そのユニットの回復力までの負傷トークンを取り除きます。
2. **消耗の除去**: 消耗トークンが置かれている場の各カードから、消耗トークンを1個ずつ取り除きます。
3. **ダイスの消耗**: 各プレイヤーは自分の活性プールのダイスを、望む数だけ自分の消耗プールに移すことができます。
4. **開始プレイヤートークンの移動**: 開始プレイヤートークンを持っているプレイヤーは、それを自分の左隣に渡します。

以上の4ステップが終わったら、ラウンドが終了します。新たなラウンドを準備フェイズから実行してください。

## メインアクション

### ★コストを支払う

★コストがプレイコストや起動コストにある場合、そのカードをプレイまたは起動するコストの一部として、そのターンの自分のメインアクションを使用します（カードのプレイとコストの支払いはP10参照）。

### フェニックスボーンへの攻撃

対象のフェニックスボーンを、望む数の自分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場合、以下のステップを順に実行します（P7「例：フェニックスボーンへの攻撃」を参照）。

1. **アタッカーの宣言**: あなた（攻撃プレイヤー）は、消耗していない自分のユニットを任意の数選んで攻撃させ、それらを戦場で前に押し出します。
2. **対象の選択**: 攻撃する相手のフェニックスボーンを1人選びます。あなたのすべての攻撃ユニットは、この対象のフェニックスボーンを攻撃します。
3. **ブロッカーの宣言**: 防御プレイヤーは、攻撃ユニット1体につき1体までのブロッカーを宣言できます。ブロッカーを宣言するには、防御プレイヤーは自分の消耗していないユニットを1体選び、それを攻撃ユニットの前に置くことで、そのアタッカーをそのユニットでブロックすることを示します。各攻撃ユニットは、1体のユニットでしかブロックできません。
4. **ダメージ解決**: あなたが選んだ順番で、各攻撃ユニットのダメージを1体ずつ解決します。攻撃ユニットがブロックされていない場合、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与えます。その後、攻撃ユニットの上に消耗トークンを1個置きます。攻撃ユニットがブロックされている場合、防御プレイヤーはこの時点で、そのブロックユニットに反撃させることを選べます。
  - A. **防御プレイヤーがブロックユニットに反撃させないことを選んだ場合**、攻撃ユニットは自身の攻撃力に等しいダメージをブロックユニットに与えます。その後、攻撃ユニットの上に消耗トークンを1個置きます。ブロックユニットは、反撃しない場合は消耗状態になりません。
  - B. **ブロックユニットが反撃する場合**、両方のユニットは戦闘状態であるとみなされます。戦闘状態のユニットは、自身の攻撃力に等しいダメージを、同時に互いに与えます。その後、破壊されなかった戦闘状態の各ユニットの上に消耗トークンを1個置きます。



**例：**  
**フェニックスボーンへの攻撃**



**1** プレイヤー1 は、《鉄職人》2 体と《鉄の犀》1 体をアタッカーとして宣言した。

**対象の**  
**フェニックスボーン！**



**2** プレイヤー1 はプレイヤー2 のフェニックスボーン《マイオーニ・ヴァイパー》を対象に選んだ。

**対象の**  
**フェニックスボーン！**



**3** プレイヤー2 は《鉄職人》を《銀の蛇》で、《鉄の犀》を《金箔塗り》でブロックした。もう 1 体の《鉄職人》はマイオーニに抜けさせることにした。

**対象の**  
**フェニックスボーン！**



**4** マイオーニはブロックされていない《鉄職人》からのダメージを受け、反撃した《金箔塗り》は破壊された。《鉄の犀》は反撃したブロッカーからのダメージを受ける。プレイヤー1 のアタッカーはすべて消耗 1 を受ける。



**例：  
ユニットへの攻撃**



- 1** プレイヤー1 は、《鉄職人》2 体をアタッカーとして宣言した。



- 2** プレイヤー1 はプレイヤー2 の、状況トークンが4つ乗っている《銀の蛇》を対象に選んだ。



- 3** プレイヤー2 はフェニックスボーンか《金箔塗り》の魔物ユニットでガードができるが、今回はガードしないことを宣言した。



- 4** プレイヤー2 は反撃し、4ダメージを《鉄職人》2 体に均等に分割し、両方を破壊した。《鉄職人》2 体は合わせて4ダメージを与え、対象の《銀の蛇》を破壊した。



## ユニットへの攻撃

対象のユニットを、自分の望む数のユニットで攻撃します。ユニットを攻撃する場合、以下のステップを順に実行します(P8「例: ユニットへの攻撃」を参照)。

1. **アタッカーの宣言**: 自分のユニットを任意の数選んで攻撃させ、それらを戦場で前に押し出します。
2. **対象の選択**: 相手の戦場のユニット 1 体を対象として選びます。あなたのすべての攻撃ユニットは、この対象のユニットを攻撃します。
3. **ガードの宣言**: 防御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置いて、そのユニットをガードすることができます。以降、そのフェニックスボーンが攻撃の対象となります。

注: フェニックスボーンは消耗状態でもガードできます。

防御プレイヤーが支配する“ユニットガード”能力を持つ消耗していないユニットは、同様にガードを宣言できます。1回の攻撃に対し、1体のユニットのみがガードを宣言できます。

4. **ダメージ解決**: 攻撃の最終的な対象がフェニックスボーンである場合、各攻撃ユニットの攻撃力を合計し、それに等しいダメージを対象のフェニックスボーンに与えます。その後、各攻撃ユニットの上に消耗トークンを 1 個置きます。攻撃の最終的な対象がユニットで、そのユニットが消耗していない場合、防御プレイヤーはこの時点で、そのユニットに反撃させることを選べます。

A. **対象のユニットが反撃しない、または消耗状態であるために反撃できない場合**、各攻撃ユニットの攻撃力を合計し、それに等しいダメージを対象のユニットに与えます。その後、各攻撃ユニットの上に消耗トークンを 1 個置きます。対象のユニットは、反撃しない場合は消耗状態になりません。

B. **対象のユニットが反撃する場合**、攻撃プレイヤーのそのユニットと防御プレイヤーのそのユニットは戦闘状態であるとみなされます。攻撃プレイヤーのその各ユニットの攻撃力を合計し、それに等しいダメージを防御プレイヤーのそのユニットに与えます。同時に、防御プレイヤーの反撃するユニットは、その攻撃力に等しいダメージを攻撃ユニットに与えます。防御プレイヤーが複数のユニットに反撃する場合、防御プレイヤーは自分のユニットのダメージをどのように攻撃ユニットに分割するかを選ぶことができます。その後、破壊されなかった戦闘状態の各ユニットの上に消耗トークンを 1 個置きます。



## パス

他のメインアクションを行うことができない場合、メインアクションとしてパスを選ぶ義務があります。他のメインアクションができる状況でも、パスを選ぶことができます。パスをした場合、メインアクションとしては何も行いません。すべてのプレイヤーが連続したターンでパスをした場合、プレイヤーターンフェイズは終了し、プレイヤーはそのラウンドの回復フェイズに進みます。

注: あるプレイヤーがパスをして、そのいずれかの相手がパスをしなかった場合、プレイヤーターンフェイズは続行になり、パスをしたプレイヤーの次のターンには、そのプレイヤーは再びパスをすることも、(可能なら)他のメインアクションを実行することもできます。

## サイドアクション

### ☆コストを支払う

☆コストがプレイコストや起動コストにある場合、そのカードをプレイまたは起動するコストの一部として、そのターンの自分のサイドアクションを使用します(カードのプレイとコストの支払いは P10 参照)。

### 瞑想

瞑想する場合、以下のカードを望む枚数捨てることができます。

- ▷ 手札のカード
- ▷ 自分のデッキのカードを一番上から
- ▷ 自分の呪盤の展開呪文

捨てたカード 1 枚につき、自分の活性プールのダイス 1 個の目を任意の目に変更します。

### ダイスパワー能力の起動

自分の活性プールのパワー面の目のダイス 1 個を消耗して、そのパワー効果を実行できます。このセットのタイプ別のパワーシンボルの効果は、そのダイスに対応するダイスパワー早見表カードに書かれています。

## カードのプレイ

Ashes のターンの多くは、カードのプレイか、これまでのターンにプレイしたカードの起動のいずれかを含みます。自分のターンにプレイできるカードの数には上限はありませんが、多くのカードはプレイや起動にメインアクションを必要とし、プレイヤーは1ターンにつきメインアクションは1つしか得られません。したがって、通常は1回のターンにはカード1枚のプレイや起動が含まれることになります。

カードは手札からプレイされます。カードをプレイするには、まずコストを支払い(1)、その後そのカードの配置に従い、それを場に出します(または捨てます)。それが行動呪文か対応呪文である場合、ただちにその効果を実行します。

## コストの支払い

カードにはプレイのためのコストがあります。ほとんどの展開呪文には、その効果を起動するためのコストがあります。ユニットやフェニックスボーンの中には、自身の能力を起動するためのコストを持つものもあります。これらのコストは、そのカードをプレイする、またはその効果や能力を起動するために支払う必要のあるものです。「例：魔力コストの支払い」を参照してください。

コストのタイプは5種類に分かれます：

-  **消耗：**消耗コストを支払うには、このカード上に消耗トークンを1個置きます。
-  **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、自分のターンのメインアクションを消費します。
-  **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、自分のターンのサイドアクションを消費します。
-  **捨札：**捨札コストを支払うには、自分の手札から示された数値に等しい枚数のカードを捨てます。
-  **魔力：**魔力コストを支払うには、指定タイプのダイスを指定数だけ、自分の活性プールから自分の消耗プールに移動します。右の例を参照してください。
-  **重要：**ダイスパワー早見表に書かれている通り、クラス面のダイスは、その目のシンボルとしても、基本シンボルの目としても使えます。パワーシンボルの目のダイスは、その目のシンボルとしても、クラスシンボルの目としても、基本シンボルの目としても使えます。



## 例：カードのプレイの方法

プレイヤーのデッキ内のカードには5種類のタイプがあります。以下は各カードタイプのプレイの方法の例です。この例では、プレイヤーを「ダグ」と呼ぶことにします。

### アクション

#### 行動呪文

《封印》は行動呪文(1)です。《封印》をプレイするためには、ダグはまずそのコスト(2)として、と1と1を支払います。はメインアクションシンボルで、ダグは自分のターンのメインアクションを使って《封印》をプレイし、さらにシンボルの目のダイス1個との目のダイス1個を消耗します。その後、ダグはカードの配置(3)に書かれている通りに、《封印》を捨てます。カードは行動呪文なので、彼はただちに《封印》の効果(4)を実行します。ダグはあるプレイヤーの呪盤にある展開呪文を1つ選び、それ及びそれと同名の各カードの上に消耗トークンを1個置きます。



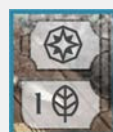
### リアクション

#### 対応呪文

《影の反撃》は対応呪文(1)です。対応呪文はカードに示された時点でのみプレイできます。ダグは手札に《影の反撃》を持っています。相手がダグのフェニックスボーンに攻撃し、フェニックスボーンはダメージを受けました。ダグは《影の反撃》のプレイで対応します。《影の反撃》をプレイするためには、ダグはまずそのコスト(2)として、1と1を支払います。その後、ダグはカードの配置(3)に書かれている通りに、《影の反撃》を捨て、カードは対応呪文なので、ただちにその効果(4)を実行します。ダグは相手が支配するユニットを1体選び、それに6ダメージを与えました。各プレイヤーは1ターンに対応呪文を1枚のみプレイできます。対応呪文は自分のターンでも他のプレイヤーのターンでもプレイできます。



#### 例：魔力コストの支払い



《鉄の犀の召喚》を呪盤に配置するには、プレイヤーはメインアクションとダイス1個の消耗が必要である。



このカードの効果を起動して《鉄の犀》を戦場に配置するには、プレイヤーはメインアクションと、このカードへの消耗トークン1個の支払いと、ダイス6個の消耗が必要である。



## 味方ユニット

《大槌の騎士》は味方ユニット(1)です。《大槌の騎士》をプレイするためには、ダグはまずそのコスト(2)として、と1と1を支払います。ダグは自分のターンのメインアクションとして《大槌の騎士》をプレイし、さらにシンボルの目のダイス1個とシンボルの目のダイス1個を消耗します。その後、ダグはカードの配置(3)に書かれている通りに、《大槌の騎士》を自分の戦場に配置します。これでダグの戦場に《大槌の騎士》が置かれ、以降で使うことができますようになります。

## 変成呪文

《根の鎧》は変成呪文(1)です。《根の鎧》をプレイするためには、ダグはまずそのコスト(2)として、と1を支払います。はサイドアクションシンボルで、ダグは自分のターンのサイドアクションを使って《根の鎧》をプレイし、さらにシンボルの目のダイス1個を消耗します。その後、ダグはカードの配置(3)に書かれている通りに、《根の鎧》をユニットにつけます。変成呪文をユニットにつけるには、その変成呪文を選んだユニットカードの下に重ねます。ダグは《根の鎧》を自分の《大槌の騎士》につけることを選びました。《根の鎧》が《大槌の騎士》につけられているかぎり、《大槌の騎士》の体力値は2増えます(4)。

## 展開呪文

《銀の蛇の召喚》は展開呪文(1)です。《根の鎧》をプレイするためには、ダグはまずそのコスト(2)としてを支払います。つまり、自分のターンのサイドアクションを使って《根の鎧》をプレイします。その後、ダグはカードの配置(3)に書かれている通りに、《銀の蛇の召喚》を自分の呪盤に配置します。ほとんどの展開呪文は、場に出た時の即時の効果はありません。代わりに、一度プレイされたらそれは場に残り、後に起動ができるようになります。相手のターンが行われた後、ダグは自分のターンの《銀の蛇の召喚》の起動コスト(4)(メインアクションを使い、《銀の蛇の召喚》に消耗トークンを置き、のシンボルのダイス1個とのシンボルの

ダイス1個を消耗する)を支払って、それを起動することを選びます。

次に、ダグはそのカードの起動効果(5)を実行し、自分の魔物パイルから《銀の蛇》を取り出して戦場に配置します。

## 展開呪文の集中

プレイヤーが展開呪文を呪盤に出した時、その呪盤にすでに同じ名前の展開呪文がある場合、その呪文は集中状態になります。あらたなその呪文は、現在の同名カードの下に置かれます。新たなカードは、呪盤の追加の枠を必要としません(P12「戦場と呪盤」参照)。多くの展開呪文は起動のコストの一部として消費が必要で、その後はそのラウンド中は起動ができなくなりますが、複数の同名呪文を場に置くことで、そのプレイヤーはその呪文を1ラウンドに複数回起動できる(毎回別の展開呪文を消費する)ようになります。

展開呪文の中には、「集中1」や「集中2」といった効果を持つものがあります。集中1の効果を持つ呪文は、その呪文が1回集中された時点(その呪文が自分の呪盤に2枚ある)で有効になります。集中2の効果を持つ呪文は、その呪文が2回集中された時点(その呪文が自分の呪盤に3枚ある)で有効になります。枠囲みの「例:集中カード」を参照してください。

### 例:集中カード

プレイヤーの呪盤には、展開呪文《銀の蛇の召喚》が2枚ある。これにより、両方のカードの集中1効果が有効になる。このプレイヤーが《銀の蛇の召喚》の起動コストを支払うたびに、そのプレイヤーはその呪文の集中1効果を得る。



## 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受けた時、受けたダメージの点数に等しい負傷トークンを、そのフェニックスボーンやユニットに置きます。フェニックスボーンやユニットの上に、その体力値以上の負傷が置かれた場合、そのユニットやフェニックスボーンはただちに破壊されます。破壊されたユニットは捨てられます。フェニックスボーンが破壊された場合、それを支配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体力は、負傷により減るわけではありません。能力やダイスパワーやカード効果により変更されないかぎり、体力は変動しません。フェニックスボーンやユニットがダメージを受けたら、その上に負傷トークンが置かれます。一方で、呪文の中にはユニットにダメージを与えず直接負傷トークンを置くものもあります。ダメージを妨害する呪文は、このような府省を直接置く呪文を妨害できません。



## 消耗トークン



ゲームの効果により、場のカードに消耗トークンが置かれることがあります。消耗トークンがカードに置かれている間、そのカードは消耗状態であるとみなされます。消耗状態のユニットは能力テキストを持たず、攻撃もブロックも反撃もできません。消耗しているフェニックスボーンは能力テキストを持ちません。消耗している呪文は効果テキストを持ちません。

**注:**《蝶の僧兵》の魔物ユニットのように、一部のカードは消耗無効の効果や能力を持っています。これらの効果や能力は、そのカードが消耗状態になっても残ります。



消耗無効能力

## 状況トークン

状況トークンは、カードの指示がある場合に場に置かれます。状況トークンが何を示すかは、カードに詳細が書かれています。



バトルフィールド スpellボード

## 戦場と呪盤

あなたのプレイエリアの一部に、あなたの戦場と呪盤が1つずつあります。カードのプレイやカード効果や能力の起動により、カードが戦場や呪盤に置かれることがあります。カードがあなたの戦場や呪盤にあるかぎり、そのカードはあなたの支配下であるとみなされます。あなたの戦場や呪盤の枠、すなわちそこにプレイできるカードの枚数は限られています。あなたの戦場や呪盤の枠の数は、あなたのフェニックスボーンの戦場値や呪盤値で決まります。



戦場値と呪盤値

## カードを捨てる

場のカードが捨てられる、または何らかの理由で場から取り除かれる場合、そのカード上のすべてのトークンを取り除き、それぞれの元の場所に戻します。そのカードについていたカードはすべて捨てられます。カードが捨てられたら、それは所有者の捨札に置きます。

**例外:** 魔物カードが捨てられる場合、それは捨札には置かず、代わりに所有者の魔物パイルに戻ります。カードの所有者は、ゲームの開始時にそのカードをデッキに入れていたプレイヤーです。そのカードを現在支配しているプレイヤーとは限りません。

## 再点火

カードの中には再点火を持つものがあります。プレイヤーターンフェイズ中、再点火できるカードが場から捨てられる場合、その所有者はそのカードの再点火コストを支払って、そのカードを捨札の代わりに自分の手札に加えることができます。

**注:** 瞑想により捨てられたカードは再点火できません。



再点火能力



## フェニックスボーンとユニット

フェニックスボーンはユニットではありません。例:《錨使い》の能力——投擲 1——には、「対象のユニット 1 体に 1 ダメージ与える。」と書かれています。フェニックスボーンはユニットではないため、この能力では対象にできません。

## カード効果とタイミング

カード効果がこのルールブックと矛盾する場合、カード効果が優先します。なんらかのゲームの効果が同時に発動する場合、現在のターンを行っているプレイヤーがそれらを解決する順番を決定します。現在がどのプレイヤーのターンでもない場合、開始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の上に、その体力値以上の負傷が置かれた場合、そのフェニックスボーンは破壊されます。あるプレイヤーのフェニックスボーンが破壊されたら、そのプレイヤーはゲームから退場します。残っているプレイヤーが 1 人になったら、そのプレイヤーの勝利です。

## Credits

Game Designer:Isaac Vega

Producer:Colby Dauch

Illustrator:Fernanda Suarez

Writer:Mr. Bistro

Graphic Designer:David Richards

Editors:David Moody, Nate Rethorn

Lead Playtester:Robert Klotz

Playtesters:Julius Besser, Sarah Besser, Yitzchak Besser, Joshua "Zetara" Nolte, Kevin Kortekaas, Leon William Durivage IV, Nils Monserud, Mitsuyo Kurosawa, Matias Korman, André Van Renssen, Marcel Roeloffzen, Jeffrey Smith, Nickolette Smith, Cammy Smith, Jonathan Liu, Brian Bartlett, Devon Bingham-Meek, Nick Williamson, Tomas Bailey, Kim Boone, Patrick Lavoie, Brent Ellison, Ellen Garrett, Joe Bailey, John J. Fleming IV, David Payne, Whitney G. Fleming, Patrick Lee, Ron "skitz" Wood, Todd "TheJoker" Mazza, Alexander "leX" Wachter, Stefan Muxel, Theresa Wachter, Eric Bustamante, Ryan Wallace, Joe Santoru, Bob Martin, Brendan Berry, Anthony Constantino, Gary Stitely, Crystal Stitely, Thomas Haycraft, Steve Martin, Historic Haven, David Meyer, Nathan Chase, Jordan Chase, Brodrick Chase, Ryan Olden, Bethan Angharad Fear, Joseph McNeil, Solomon McNeil, Chris Green, Nathan Brown, Josh Valentine, Scott Moran, Stephane Deverrannes, Julia Coombes, Thibaud FRANCOIS, Marc Dowd, Isaac Dowd, Ned Lauber, Bernard Anderson, Benjamin Gallegos, Ian Zang, Shelby Hemker, Monique Hemker, Adrian Valverde, Kayli Carter-Little, Shelbi Welsh, Nathan Knudsen, Matthew Zang, Jonathan Nelson, Charles Schexnayder, John Parker, Doug Gerecht, Nick Conley, Donovan Thakur, Scott Gerling, Gerry Raban, Karl Raban, Ian Clévy, Sean Staples, K. C. Horner, Brian Anthony Tarwater, Michael Tarwater, Brad Newton, Katharine Scott, Colin Jackson, Dexter Thompson, James McKane, Simone Di Rubbo, Brennen Hilgendorf, Alyssa Hilgendorf, Ian Hilgendorf, Leo Meister, Bob Misenheimer, Alex Misenheimer, Becky Misenheimer, Johnathan Turner, Jillian Turner, Jackson Turner, Jonathan Isaac Miller, Jared Schulz, Jeff Ganong, John Trace, Toby Magillicutty, Carie Pace, Gabriel Meyer, Nathan Abernethy, Daniel Mueller, Bud Hager, Gavin Hager, Maggie Hager, Troy Eisenberger, Andrea Eisenberger, Leon Howe, Allison Brickey, David Wolfe, Jeff Hancock, Wade Birdwell, Jonathan Clark, Andrew Fisher, Joel Fisher, Madeleine Fisher, Larry Downs, Torie Keene, Loan Downs, Timothy Spagnoli, Nate "The Beard" Hough, Jon Sugiyama, Nick de Raet, Ricky Stewart, Shelby Smith, Remington Smith, Justin Jensen, Stephanie Jensen, Riley Funk, Tyler James Funk, Brock Poulsen, Spencer Van Hoose, Paul Staten, Damion Powe

A special thanks to Bob Klotz for always being there to bounce ideas off of and help work through the problems I encountered, to Julius Besser for going above and beyond and helping me organize the playtesting process, to David Blackwell for building and updating the vassal module helping to connect our playtesters across the world to each other, to Fernanda Suarez and everyone else here at Plaid Hat Games who helped me bring my vision to life, and to my playtesters who without them this game would be a fraction of what it turned out to be.

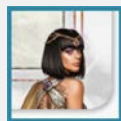
## デッキ構築

デッキを構築する場合、以下に従います：

1. フェニックスボーンを1人選びます。
2. デッキに入れるカードを30枚ちょうど選びます。同名前のカードは、それぞれ3枚ずつまでしか入れられません。

デッキには魔物ユニットカードは入れられません。魔物は他のカードの効果や能力でのみ場に出ます。

フェニックスボーン固有カードは、対応するフェニックスボーンを選んでいる場合にのみ入れることができます。フェニックスボーン固有アイコンは、右下にそのフェニックスボーンの顔で示されています。



マイオーニ・ヴァイパー  
固有カード

3. ダイスプールに入れるダイスを10個選びます。ダイスプールに入れるダイスのタイプは、任意に組み合わせることができます。

例： 自然ダイス  3個  
 魅了ダイス  3個  
 幻影ダイス  3個  
 儀式ダイス  1個  
**ダイス合計** 10個

4. カードの効果や能力の中には、魔物ユニットをゲームに登場させるものがあります。各魔物ユニットには、そのユニットのカードの左下に魔物上限値が書かれています。あなたのデッキに魔物ユニットを出す効果や能力を持つカードがあるなら、その魔物ユニットの魔物上限に等しい数の魔物ユニットを準備します。デッキ内の異なる魔物につきこれを行って魔物パイルを作り、それをデッキとは別に準備します。



## 構築済み推奨デッキ

以下は私たちの推奨するデッキです。色違いのカード名の各カードは、1枚ずつ選んで開始カードにすることを推奨します。



コール・ロークインの無慈悲なる仕置きを戦場に、怒れる百の刃の切り裂きで敵を倒せ！

### 鉄の男たち

#### フェニックスボーン

コール・ロークイン

#### ダイスプール

自然  ×5、儀式  ×5

#### カード

エネルギーの拡大 ×3

増強 ×3

保護 ×3

復讐の詠唱 ×3

鉄の犀の召喚 ×3

錨使い ×3

鉄職人 ×3

大槌の騎士 ×3

百の刃 ×3

棘鉾の鎧 ×3

#### 魔物

鉄の犀 ×5



マイオーニ・ヴァイパーの超絶の技を解き放ち、己の戦士を守れ。魔法の手下を呼び出し、成長を見守るのだ！

### 銀色に輝く蛇

#### フェニックスボーン

マイオーニ・ヴァイパー

#### ダイスプール

魅了  ×5、自然  ×5

#### カード

領地の要求 ×3

銀の蛇の召喚 ×3

再起 ×3

注力 ×3

催眠 ×3

記憶の解放 ×3

溶金 ×3

転送 ×3

黄金のヴェール ×3

金箔塗りの召喚 ×3

#### 魔物

金箔塗り ×5

銀の蛇 ×3





君のために戦う魔物の群れを呼び出し、アラデル・サマーガードと共に渦巻く霞から一撃を加えよ！

### 霞の守護者

フェニックスボーン

アラデル・サマーガード

ダイスプール

自然  ×5、幻影  ×5

カード

うつろう霞 ×3

霞の精の召喚 ×3

青豹の召喚 ×3

水の反射 ×3

霞の台風 ×3

霞の中から ×3

根の鎧 ×3

固定の視線 ×3

強大な成長 ×3

蝶の僧兵の召喚 ×3

魔物

青豹 ×5

霞の精 ×10

蝶の僧兵 ×5



慈善と歓待の陰に真の力を覆い隠し、サリア・ガイドマンの精神魔法で敵の魂を打ち砕け！

### 雲海のセイレーン

フェニックスボーン

サリア・ガイドマン

ダイスプール

魅了  ×5、幻影  ×5

カード

肅正 ×3

豊穡 ×3

三つ目梟の召喚 ×3

海辺の鴉の召喚 ×3

秘めた力 ×3

封印 ×3

奇妙な複製 ×3

苦痛の共感 ×3

薔薇の火の踊り子 ×3

魅惑のヴァイオリニスト ×3

魔物

三つ目梟 ×5

海辺の鴉 ×2



恐怖で戦場を支配せよ！ ジェツサ・ナ・ニの血の魔術で戦士を守り、相手を恐怖に落とし込め！

### 血森の女王

フェニックスボーン

ジェツサ・ナ・ニ

ダイスプール

魅了  ×5、儀式  ×5

カード

畏怖 ×3

血の転送 ×3

血の傀儡の召喚 ×3

紐切り ×3

不死の心臓 ×3

向け直し ×3

最後の叫び ×3

血の弓兵 ×3

生ける人形 ×3

蛭の戦士 ×3

魔物

血の傀儡 ×5



ノア・レッドムーンで、人間への輕蔑を示すのだ。闇から狼を呼び出し、下劣な輩に死の契約を叩きつけろ！

### ヴァイロスの影

フェニックスボーン

ノア・レッドムーン

ダイスプール

幻影  ×5、儀式  ×5

カード

小さな犠牲 ×3

仮面の狼の召喚 ×3

偽の悪魔の召喚 ×3

手練 ×3

束縛の魂 ×3

現出 ×3

眠り後家蜘蛛の召喚 ×3

影の反撃 ×3

消散 ×3

暴風の狙撃手 ×3

魔物

仮面の狼 ×5

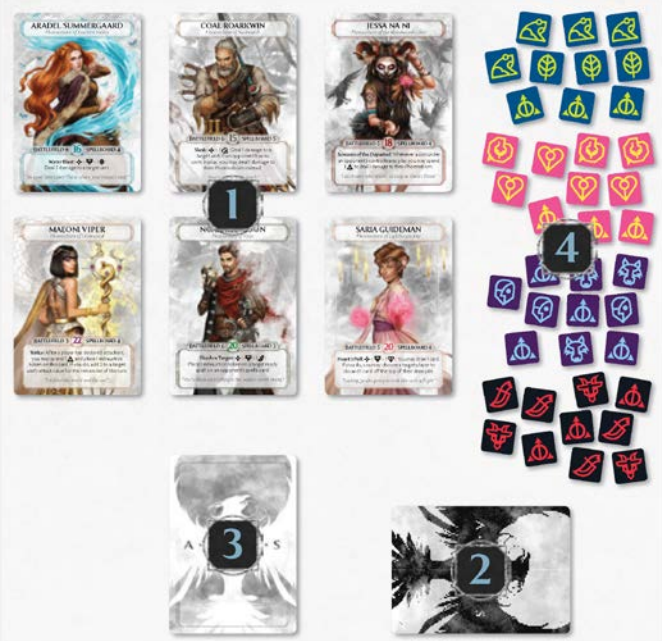
偽の悪魔 ×5

眠り後家蜘蛛 ×6

## ドラフト

構築済みのデッキや独自構築のデッキで Ashes のゲームを戦う代わりに、ドラフトでデッキを作ることができます。このマスターセットを使うと、2~4 人までのプレイヤーでドラフトが行えます。Ashes のセットを追加することで、さらに多くのプレイヤーがドラフトに参加できます。

ドラフトでは、以下のステップを順に行います。



### 準備

1. あなたのコレクションの各フェニックスボーンをまとめ、それぞれをそのフェニックスボーンの固有カード 3 枚と組み合わせて分けておきます。
2. あなたのコレクションの魔物カードをすべてまとめ、後に使うように脇に置いておきます。
3. あなたのコレクションの残りのカードを 1 枚ずつ集めてシャッフルし、1 つのドラフトデッキを作成します。
4. あなたのコレクションのダイスを各 10 個ずつ集め、別々にまとめておきます。  
5 人以上のプレイヤーでドラフトを行う場合、ドラフトするプレイヤー数に等しいタイプ数のダイスを用意するか、各タイプのダイスを 10 個以上用意し、各プレイヤーがダイスを 10 個ずつドラフトできるようにする必要があります。
5. ランダムに開始プレイヤーを決め、そのプレイヤーに開始プレイヤートークンを渡します。

### ドラフト

1. 開始プレイヤーから時計回りに、各プレイヤーはフェニックスボーン 1 人と対応する固有カードを選びます。その後、開始プレイヤーは開始プレイヤートークンを左隣に渡します。
2. ドラフトデッキから各プレイヤーに 9 枚ずつカードを配ります。各プレイヤーは配られたカードから 1 枚を選び、残り 8 枚のカードを左隣のプレイヤーに渡します。その後、各プレイヤーは渡されたカードから 1 枚を選び、残り 7 枚のカードを左隣のプレイヤーに渡します。プレイヤーはこの手順を繰り返し、9 枚のカードを選びます。
3. 開始プレイヤーから反時計回りに、各プレイヤーは任意の 1 種類のタイプのダイスを 2 個ずつ選び、これをすべてのプレイヤーがダイスを 10 個ずつ選ぶまで続けます。その後、開始プレイヤーは開始プレイヤートークンを左隣に渡します。
4. ドラフトデッキからドラフトのプレイヤー数と同じ枚数のカードを表向きに並べます。開始プレイヤーから順に、各プレイヤーは表向きのカードを 1 枚選んで取り、自分のカードを 1 枚表向きにその場所に置きます（そのカードは他のドラフトプレイヤーが選ぶことができます）。
5. 各プレイヤーはドラフトした 9 枚のカードのそれぞれと同じカードをさらに 2 枚ずつ取ります。
6. これで各プレイヤーは、フェニックスボーン 1 人、ダイス 10 個、カード 30 枚が手に入りました——Ashes のデッキの完成です。
7. カードの効果や能力の中には、魔物ユニットをゲームに登場させるものがあります。各魔物ユニットには魔物上限値があります。あなたのデッキに魔物ユニットを出す効果や能力を持つカードがあるなら、その魔物ユニットの魔物上限に等しい数の魔物ユニットを準備します。デッキ内の異なる魔物につきこれを行って魔物パイルを作り、それをデッキとは別に準備します。
8. このドラフトデッキを使って、ゲームやトーナメントを戦いましょう。



## 用語集

**アタッカー**:「フェニックスボーンへの攻撃」か「ユニットへの攻撃」のメインアクションの実行時に、攻撃するものとして宣言された消費していないユニット。

**打ち消す**:他の呪文や能力やダイスパワーが解決されるのを防ぐ効果。呪文や能力やダイスパワーが打ち消され時、それを使うためにプレイヤーが支払ったコストはそのままですが、打ち消された効果は解決されません。

**ガード**:「ユニットガード」能力を持つフェニックスボーンかユニットで、「ユニットへの攻撃」メインアクションによる攻撃の対象にされたユニットのガードを宣言されたものの。

**開始カード**:開始時の手札となる5枚の異なるカード。

**回復力**:回復フェイズの回復ステップ中にユニットから取り除かれる負傷トークンの数。

**活性ダイス**:現在活性プールにあるダイスで、一致する魔力コストの支払いのために消費することができる。

**活性ダイスプール(活性プール)**:各ラウンドの開始時にダイスを置く場所。

**起動コスト**:呪文や能力を起動する(効果を生じさせる)ために支払う必要のあるコスト。

**攻撃プレイヤー**:「フェニックスボーンへの攻撃」か「ユニットへの攻撃」のメインアクションを実行しているプレイヤー。

**効果**:呪文や能力がゲームにどう相互作用するかのルール。

**攻撃力**:ユニットが攻撃時に与えるダメージの量。

**行動呪文**:呪文カードのタイプの1つで、プレイして単発効果を得るもの。

**支配**:カードがいずれかのプレイヤーの戦場か呪盤にある、またはいずれかのプレイヤーのフェニックスボーンである場合、そのカードはそのプレイヤーに支配されている状態である。また、プレイヤーが支配しているカードにつけられているカードもそのプレイヤーが支配している状態である。

**呪盤**:展開呪文を置く、プレイエリアの一部。

**呪盤値**:フェニックスボーンが呪盤に置いた状態にできる異なる展開呪文の数。

**呪文**:カードタイプの一部に「呪文」の語があるカード。  
例:展開呪文

**消費していない**:消費トークンが置かれていないカード。

**消費状態(のカード)**:消費トークンが置かれているカードは消費状態である。消費状態のカードは能力テキストを持たず、攻撃もブロックもできない。

**消費状態(のダイス)**:現在消費ダイスプールに置かれているダイスは消費状態である。

**(カードを)消費する**:カードに消費トークンを1個置く処理。

**(ダイスを)消費する**:カードの効果やコストの支払いによりダイスを消費プールに置く処理。

**消費ダイス**:現在消費プールにあるダイスで、魔力コストの支払いのために消費することはできない。

**消費ダイスプール(消費プール)**:魔力コストの支払いのために消費したダイスを置く場所。

**消費トークン**:カードが消費状態にあることを示すためにカードに置かれるトークン。

**消費無効効果**:カードが消費状態である場合でも残る効果。

**所有者**:カードの所有者は、そのカードがゲームの開始時に入っていたデッキや魔物パイルの所有プレイヤー。

**数値ボーナス**:変成呪文により、つけられているユニットの攻撃力や生命力や回復力を増減する量。

**捨札**:プレイエリアのうち、捨てるよう指示されたカードを置く場所。捨札のカードは表向きに置く。

**戦場**:ユニットを置く、プレイエリアの一部。

**戦場値**:フェニックスボーンが戦場に置いた状態にできるユニットの数。

**対応呪文**:特定の条件が満たされた時点でのみプレイでき、単発の効果を生じする呪文カードのタイプ。各プレイヤーは1ターンに対応呪文を1枚のみプレイできる。

**対象**:呪文や能力やダイスパワーが何か(変成やユニットやプレイヤーやフェニックスボーン等)に直接適用されることを示すのに用いられる用語。

**ダイスパワー**:各ダイスには独自の能力があり、サイドアクションをとパワーシンボルの目が出ているダイス1個を消費して実行できる。

**ダイスプール**:プレイヤーのデッキの一部である10個のダイス。

**タイプ**:各呪文やユニットのカードはタイプを持つ。例:味方、魔物、展開呪文、変成呪文、行動呪文、対応呪文。

**体力値**: フェニックスボーンやユニットが破壊に至るまでに、その上に置くことのできる負傷トークンの数。

**つけられたカード**: ユニットにつけられているカード。

**つける**: 変成呪文をユニットの下に重ねて配置し、効果や数値ボーナスをそのユニットに適用する処理。

**デッキ**: 各プレイヤーはAshesのプレイにあたって、自分でデッキを組むか、構築済みデッキを選ぶ。デッキにはフェニックスボーン1人、ダイス10個、カード30枚が含まれる。

**展開呪文**: 呪盤に置かれ場に残る呪文カードのタイプ。通常、その呪文が場に置かれた後、それを起動するためのコストがある。

**特性値**: フェニックスボーンやユニットのカードに書かれている値。

**能力**: フェニックスボーンやユニットが持つ、ゲームに与える効果。持続型のものも起動型のものもある。

**場**: カードはいずれかのプレイヤーが支配している(戦場か呪盤にあるか、フェニックスボーンであるか、場のカードにつけられている)場合に場にある。特にカードに示されているまたはルールにより認められている場合を除き、カードのテキストを使用するためにはそのカードが場にある必要がある。

**配置**: カードがプレイされた時に置かれる方向。例: 戦場、ユニット、捨札、呪盤

**フェニックスボーン**: 各プレイヤーはフェニックスボーンを1人支配する。フェニックスボーンが破壊された場合、それを支配するプレイヤーはゲームに敗北する。

**負傷トークン**: ユニットやフェニックスボーンの上に置き、それがあとの程度で破壊されるかを記録するためのトークン。

**プレイコスト**: カードを場に出すために支払う必要のあるコスト。

**ブロッカー**: いずれかの攻撃しているユニットへのブロックを宣言された消耗していないユニット。

**変成呪文**: 呪文カードのタイプの1つで、いずれかのプレイヤーの戦場のユニットにつけることで、そのユニットに何らかの変化をあたえるもの。

**防御プレイヤー**: 「ユニットへの攻撃」か「フェニックスボーンへの攻撃」のアクションで対象に宣言されたフェニックスボーンやユニットのプレイヤー。

**魔物**: マミのパイルでゲームを開始し、カードの効果により場に置くことのできるユニットのタイプ。

**魔物上限**: 魔物パイルに入れることのできる魔物ユニットの数。

**魔物パイル**: デッキから産み出すことのできる魔物ユニットの入った魔物カードの山。

**味方**: ユニットカードのタイプの1つ。

**山札**: ゲーム中にカードを引くためのカードの山。

**ユニット**: 味方や魔物のタイプを持つカードで、プレイヤーの戦場にプレイされ、破壊されるまでそこに残る。





# DEAD OF WINTER

A CROSSROADS GAME

**FEAR THE COLD.  
FEAR THE DEAD.  
FEAR EACH OTHER.**

**PLAY IN THE EPIC STRUGGLE FOR POWER AND SURVIVAL!**

*Dead of Winter* is an experience that can only be accomplished through the medium of tabletop games. It is a story-centric game about surviving through a harsh winter in an apocalyptic world. The survivors are all dealing with their own psychological imperatives but must still find a way to work together to fight off outside threats, resolve crises, find food and supplies, and keep the colony's morale up.

*Dead of Winter* has players making frequent, difficult, heavily-thematic, wildly-varying decisions, that often have them deciding between what is best for the colony and what is best for themselves.

19



**Plaid Hat Games**



## シンボルガイド



**メインアクション:** ターンのメインアクションを消費する。



**サイドアクション:** ターンのサイドアクションを消費する。



**儀式パワー:** 魔力コストの支払いの際に、かかとして使用できる。



**儀式クラス:** 魔力コストの支払いの際に、かとして使用できる。



**魅了パワー:** 魔力コストの支払いの際に、かかとして使用できる。



**魅了クラス:** 魔力コストの支払いの際に、かとして使用できる。



**幻影パワー:** 魔力コストの支払いの際に、かかとして使用できる。



**幻影クラス:** 魔力コストの支払いの際に、かとして使用できる。



**自然パワー:** 魔力コストの支払いの際に、かかとして使用できる。



**自然クラス:** 魔力コストの支払いの際に、かとして使用できる。



**基本魔力:** 魔力コストの支払いの際に、として使用できる。



**捨札:** 手札から示された数値に等しい枚数のカードを捨てる。



**消耗:** このカードに消耗トークンを1個置く。

|                    |         |
|--------------------|---------|
| ガード.....           | 8、9     |
| カードのプレイ .....      | 10、11   |
| 回復フェイズ .....       | 6       |
| ゲームの準備 .....       | 4       |
| 構築済みデッキ .....      | 14、15   |
| 行動呪文.....          | 10      |
| コストの支払い.....       | 10      |
| 再点火 .....          | 12      |
| サイドアクション .....     | 9       |
| 集中.....            | 11      |
| 呪盤.....            | 5、12    |
| 呪文カード.....         | 3       |
| 準備フェイズ .....       | 5       |
| 状況トークン .....       | 12      |
| 消耗トークン .....       | 12      |
| 勝利.....            | 13      |
| 捨札.....            | 12      |
| 戦場.....            | 5、12    |
| 対応呪文.....          | 10、11   |
| ダイス .....          | 3       |
| ダイスパワー能力の起動.....   | 3、9     |
| タイミング .....        | 13      |
| ダメージと負傷トークン .....  | 12      |
| デッキ構築 .....        | 14      |
| 展開呪文.....          | 11      |
| トークン .....         | 3       |
| ドラフト .....         | 16      |
| パス .....           | 9       |
| 反撃.....            | 6、7、8、9 |
| フェニックスボーン.....     | 2、13    |
| フェニックスボーンへの攻撃..... | 6、7     |
| プレイヤーターンフェイズ ..... | 5、6     |
| ブロック .....         | 6、7     |
| 変成呪文.....          | 11      |
| 味方ユニット .....       | 11      |
| 瞑想.....            | 9       |
| メインアクション.....      | 6、7、8、9 |
| ユニットカード .....      | 3、13    |
| ユニットへの攻撃 .....     | 8、9     |
| ラウンド進行 .....       | 5       |



[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)

© 2015 F2Z Entertainment Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Plaid Hat Games, Ashes, and the Plaid Hat Games Logo are ® of F2Z Entertainment Inc. All rights reserved. F2Z Entertainment is located at 31 rue de la Coopérative, Rigaud, QC, J0P 1P0, Canada. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Plaid Hat Games 社のウェブサイトに掲載されている PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Plaid Hat Games 社および他の団体には一切の責任がありません。