



A ♦ S ♦ H ♦ E ♦ S
AUFSTIEG DER PHÖNIXMAGIER



A · S · H · E · S

AUFSTIEG DER PHÖNIXMAGIER

Der Rote Regen hatte die Welt von Argaia vergiftet, zahllose Geschöpfe ausgerottet, die Erde verseucht und so die Entstehung der Chimären verursacht. Es hieß, die Menschheit habe diesen Fluch durch ihre Verbrechen gegen die Kinder der Drachen auf sich gezogen. Doch was immer auch die Ursache für ihr Entstehen war, die Chimären brachten gewaltige Zerstörung und erschütterten die Grundfesten der Zivilisation. Diese monströsen Kreaturen schlachteten Armeen dahin, vernichteten Siedlungen und beherrschten sowohl das Land wie auch die See. Die Menschen zogen sich in die wenigen großen Städte zurück – Festungen gegen die Schrecken der Welt draußen.

Zeitalter vergingen. Die Zukunft der Menschheit schien hoffnungslos. Doch dann erhob sich aus der Asche alter Zeiten eine neue Kraft, um gegen die Chimären anzutreten: Menschen mit übersinnlichen Fähigkeiten, Phönixmagier genannt, die gemeinsam der Chimärenplage ein Ende machten. Die großen Städte öffneten ihre Tore, der Handel florierte und die Phönixmagier führten die Menschheit in ein neues Goldenes Zeitalter.

Doch die geheimnisvolle Quelle der magischen Kräfte, auf die sich die Phönixmagier stützten, hatte noch nicht genug. Jeder dieser magiebegabten Krieger verkörperte nur einen Bruchteil einer allumfassenden Macht, die nun auf Vereinigung drängte. Immer stärker verspürten die Phönixmagier den Drang, ihresgleichen zu töten und sich die Kräfte der in Asche Verwandelten einzuverleiben. Nun ist die Zeit gekommen, Asche für Asche zu sammeln, bis der letzte siegreiche Phönixmagier die Herrschaft über eine neue Welt antritt.

Spielziel

Du bist ein Phönixmagier – ein mächtiger Zauberer im Kampf gegen andere Phönixmagier. Nutze deine magischen Fähigkeiten und vernichte deine Feinde mit überraschenden Zaubersprüchen und der Beschörung von mächtigen Verbündeten. Und der Sieg wird dein sein.

Inhalt dieser Schachtel

- ◇ 6 Phönixmagierkarten
- ◇ 241 Zauber-/Einheitenkarten
- ◇ 4 Übersichtskarten Spielphasen
- ◇ 16 Übersichtskarten Würfelleffekte
- ◇ 26 Wundenmarker
- ◇ 30 Erschöpfungsmarker
- ◇ 21 Statusmarker
- ◇ 10 Betörungswürfel
- ◇ 10 Zeremonienwürfel
- ◇ 10 Illusionswürfel
- ◇ 10 Naturwürfel
- ◇ 1 Startspielermarker
- ◇ 1 Regelheft



Phönixmagierkarten



1. Name
2. Lebenspunkte
3. Schlachtfeld-Wert
4. Zaubers Arsenal-Wert
5. Fähigkeit
6. Aktivierungskosten

Zauberarten



- 1. Name
- 2. Art
- 3. Platzierung
- 4. Spielkosten
- 5. Aktivierungskosten
- 6. Effekt
- 7. Unerschöpflicher Effekt (x-Symbol und hellgelber Hintergrund)
- 8. Punktebonus

Einheitenkarten



- 1. Name
- 2. Art
- 3. Platzierung
- 4. Spielkosten
- 5. Angriffspunkte
- 6. Lebenspunkte
- 7. Erholungspunkte
- 8. Aktivierungskosten
- 9. Fähigkeit
- 10. Unerschöpflicher Effekt
- 11. Beschwörungslimit

Würfel

In Ashes gibt es verschiedene Würfelarten (4 davon in dieser Schachtel). Jede Art hat drei unterschiedliche Symbole:

	Mächtiges symbol	Schwaches Symbol	Allgemeine Magie
Naturwürfel			
Betörungswürfel			
Zeremonienwürfel			
Illusionswürfel			

Übersichtskarten Würfelleffekte

Würfel, die ein mächtiges Symbol zeigen, können als Nebenaktion erschöpft werden und so einen Würfelleffekt aktivieren. Diese Karten beschreiben den Effekt jeder Würfelart.



Marker



Wunde



Erschöpfung



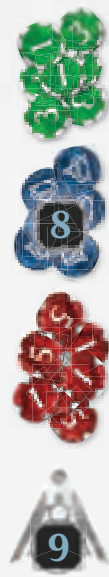
Status



Startspieler



Spielfläche Spieler 2



Spielfläche Spieler 1

Spielvorbereitung

1. Wählt jeder ein Deck aus, mit dem ihr spielen wollt (s. S. 14–15 für empfohlene Decks), erstellt eure eigenen Decks (s. S. 14 für die Regeln zur Deckerstellung), oder wendet das Draften an, um Decks zu erstellen (s. S. 16 für Details).
2. Legt eure Phönixmagierkarte mit den Werten nach oben vor euch aus.
3. Wählt eure „Ersten Fünf“, indem ihr 5 unterschiedliche Karten aus eurem Deck als eure erste Kartenhand auswählt.
4. Mischt die restlichen Karten eures Decks und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in eurer Spielfläche bereit.
5. Legt euren Evokationsstapel (s. S. 14) am Rande eurer Spielfläche bereit.
6. Nehmt euch die Übersichtskarten der Würfelleffekte der von euch ausgewählten Würfel sowie eine Übersichtskarte der Spielphasen (optional).
7. Legt alle eure 10 Würfel (s. S. 14) in euren Vorrat Erschöpfter Würfel.
8. Legt die Marker in 3 getrennten Haufen in Reichweite aller Spieler bereit.
9. Legt den Startspielermarker bereit. In der ersten Vorbereitungsphase wird bestimmt, wer ihn erhält.

Spielfläche

Im Laufe einer Partie legst du Zauber in dein Zaubersensal (8) und Einheiten auf dein Schlachtfeld (7). Rechts ein Beispiel, wie deine Spielfläche während eines Spiels aussehen könnte.

1. Phönixmagier
2. Dein Ablagestapel
3. Dein Nachziehstapel
4. Übersichtskarten Würfellefekte
5. Vorrat Aktiver Würfel
6. Vorrat Erschöpfter Würfel
7. Schlachtfeld
8. Zaubersensal
9. Evokationsstapel



Rundenablauf

Ashes wird rundenbasiert gespielt. Jede Runde besteht aus 3 aufeinander folgenden Phasen:

1. **Vorbereitungsphase**
2. **Aktionsphase**
3. **Erholungsphase**

Vorbereitungsphase

Während der Vorbereitungsphase führen die Spieler jeweils gleichzeitig die folgenden 3 Schritte durch:

1. **Würfeln:** Wirf alle Würfel, die sich in deinem Vorrat Erschöpfter Würfel befinden, gleichzeitig und lege sie in deinen Vorrat Aktiver Würfel. (In der ersten Runde erhält der Spieler, der die meisten Symbole „Allgemeine Magie“ geworfen hat, den Startspielermarker. Im Falle eines Gleichstands müssen alle geworfenen Würfel so lange erneut geworfen werden, bis der Gleichstand aufgelöst ist.)
2. **Karten abwerfen:** Du kannst beliebig viele Karten aus deiner Hand abwerfen.
3. **Karten nachziehen:** Hast du weniger als 5 Karten auf der Hand, ziehe so viele Karten nach, bis du 5 Karten auf der Hand hast. Ist dein Nachziehstapel aufgebraucht, füge deinem Phönixmagier 1 Schaden für jede Karte zu, die du nachziehen müsstest.

Hinweis: Dein Phönixmagier erhält keinen Schaden, wenn du außerhalb der Vorbereitungsphase eine Karte ziehen müsstest, aber nicht kannst.

Aktionsphase (Spielerzüge)

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend führen die Spieler nacheinander ihre Züge aus. Wenn du am Zug bist, musst du 1 Hauptaktion ausführen und darfst 1 Nebenaktion ausführen. Du kannst diese Aktionen sowie beliebig viele Effekte in beliebiger Reihenfolge ausführen. Folgende **Hauptaktionen** stehen zur Auswahl:

- ♦ **Hauptaktion als ⚔ Kosten bezahlen:** Einige Karten erfordern eine Hauptaktion als Teil der Kosten, um sie zu spielen oder Fähigkeiten bzw. Effekte zu aktivieren.
- ♦ **Phönixmagier angreifen:** Greife mit deinen Einheiten einen gegnerischen Phönixmagier an. Dieser darf den Angriff mit seinen Einheiten abblocken.
- ♦ **Einheit angreifen:** Greife mit deinen Einheiten eine gegnerische Einheit an. Dieser darf seine Einheit mit seinem Phönixmagier schützen.
- ♦ **Passen:** Kannst oder willst du keine andere Hauptaktion ausführen, so ist für diesen Zug „Passen“ deine Hauptaktion. Du darfst auch in diesem Fall eine Nebenaktion ausführen.

Folgende **Nebenaktionen** stehen zur Auswahl:

- ♦ **Nebenaktion als ✨ Kosten bezahlen:** Einige Karten erfordern eine Nebenaktion als Teil der Kosten, um sie zu spielen oder Fähigkeiten bzw. Effekte zu aktivieren.
- ♦ **Meditieren:** Karten abwerfen, um Würfelseiten deiner Wahl nach oben zu drehen.
- ♦ **Würfelleffekt aktivieren und ausführen:** Zahle die Aktivierungskosten eines Würfelleffekts und führe ihn aus.

Nachdem du eine Hauptaktion und eine mögliche Nebenaktion sowie Effekte ausgeführt hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Dies geht solange weiter, bis die Hauptaktion aller Spieler direkt nacheinander „Passen“ war. Ist dies der Fall, ist die Aktionsphase beendet und die Erholungsphase wird abgehandelt.

Erholungsphase


Während der Erholungsphase führen die Spieler nacheinander die folgenden 4 Schritte durch.

1. **Erholen:** Entfernt Wundenmarker von jeder im Spiel befindlichen Einheit – maximal so viele, wie die Erholungspunkte der Einheit anzeigen.
2. **Erschöpfungsmarker entfernen:** Entfernt 1 Erschöpfungsmarker von jeder im Spiel befindlichen Karte mit mindestens 1 Erschöpfungsmarker.
3. **Würfel erschöpfen:** Jeder Spieler darf beliebig viele noch aktive Würfel nehmen und in den Vorrat Erschöpfter Würfel legen.
4. **Startspielermarker weitergeben:** Der Startspieler gibt den Startspielermarker nach links weiter.

Nach diesen 4 Schritten ist die Runde beendet. Die nächste Runde beginnt mit der Vorbereitungsphase.

Hauptaktionen

Hauptaktion als Kosten bezahlen

Ist bei den Spiel- oder Aktivierungskosten einer Karte das Hauptaktionssymbol  mit angegeben, so besteht zumindest ein Teil dieser Kosten darin, dass du die Hauptaktion eines Zuges dafür verbrauchst (s. S. 10 für Details).

Einen Phönixmagier angreifen

Greife mit 1 oder mehreren deiner Einheiten einen gegnerischen Phönixmagier an. Der Angriff erfolgt in 4 aufeinander folgenden Schritten (s. „Beispiel: Einen Phönixmagier angreifen“ auf S. 7):

1. **Angreifer bestimmen:** Du (als angreifender Spieler) bestimmst eine oder mehrere deiner unerschöpften Einheiten als Angreifer, indem du sie auf deinem Schlachtfeld ein Stück nach vorne (oben) rückst.
2. **Ziel erklären:** Wähle einen gegnerischen Phönixmagier als Ziel deines Angriffs. Alle deine angreifenden Einheiten greifen dieses eine Ziel an.
3. **Blockende Einheiten bestimmen:** Der verteidigende Spieler darf genau 1 Blockende Einheit pro angreifender Einheit bestimmen. Um eine Blockende Einheit zu bestimmen, legt er 1 seiner unerschöpften Einheiten direkt vor eine angreifende Einheit seiner Wahl. Jede angreifende Einheit kann von maximal 1 Einheit geblockt werden.
4. **Schaden abhandeln:** Handle deine angreifenden Einheiten einzeln nacheinander in einer Reihenfolge deiner Wahl ab. Wurde der Angreifer nicht geblockt, erhält der Phönixmagier so viel Schaden, wie der Angreifer Angriffspunkte hat (Zu Schaden und Wundenmarkern s. S. 12.). Lege 1 Erschöpfungsmarker auf diesen Angreifer. Wurde der Angreifer geblockt, darf der verteidigende Spieler wählen, ob er mit seiner blockenden Einheit kontert oder nicht.
 - A. **Kontert die blockende Einheit nicht,** fügt der Angreifer der blockenden Einheit so viel Schaden zu, wie er Angriffspunkte hat. Lege 1 Erschöpfungsmarker auf diesen Angreifer. Die blockende Einheit erhält keinen Erschöpfungsmarker, da sie nicht gekontert hat.
 - B. **Kontert die blockende Einheit,** gelten beide Einheiten als in den Kampf verwickelt. Einheiten, die in einen Kampf verwickelt sind, fügen sich gleichzeitig gegenseitig jeweils so viel Schaden zu, wie sie Angriffspunkte haben. Legt nun auf jede in diesen Kampf verwickelte Einheit, die nicht vernichtet wurde, 1 Erschöpfungsmarker.



Beispiel: Einen Phönixmagier angreifen



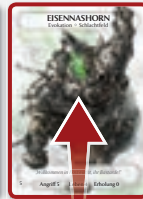
Phönixmagier
als Ziel!



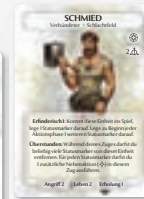
Angreifer!



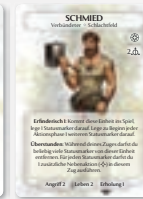
Angreifer!



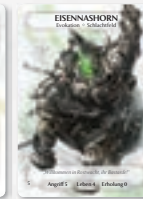
Angreifer!



Angreifer!



Angreifer!



Angreifer!

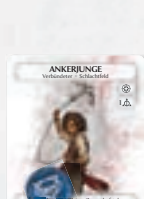
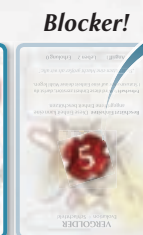
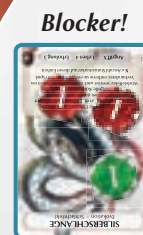
1 Spieler 1 bestimmt seine beiden Schmiede und sein Eisennashorn als Angreifer.

2 Spieler 1 wählt die Phönixmagierin von Spieler 2, Maoni Viper, als Ziel.

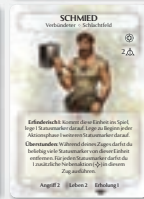
Phönixmagier
als Ziel!



Phönixmagier
als Ziel!



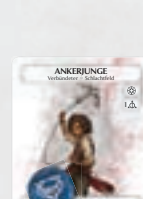
Angreifer!



Angreifer!



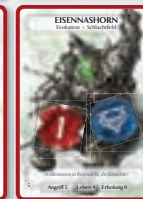
Angreifer!



Angreifer!



Angreifer!



Angreifer!

3 Spieler 2 blockt einen Schmied mit seiner Silberschlange und das Eisennashorn mit seinem Vergolder. Der Angriff des anderen Schmieds trifft Maoni unhindert.

4 Maeoni erhält Schaden durch den ungeblockten Schmied. Der Vergolder kontert und fügt dem Eisennashorn Schaden zu, wird aber vernichtet. Die Angreifer von Spieler 1 erhalten jeweils 1 Erschöpfungsmarker.

Beispiel: Eine Einheit angreifen



1 Spieler 1 bestimmt seine beiden Schmiede als Angreifer.

Einheit als Ziel!



2 Spieler 1 wählt die Silberschlange mit 4 Statusmarkern von Spieler 2 als Ziel.

Einheit als Ziel!



3 Spieler 2 hat zwei potentielle Beschützer, seine Phönixmagierin und den Vergolder, entscheidet sich aber, keinen Beschützer zu bestimmen.

Ziel kontert!



4 Spieler 2 kontert und teilt die 4 Angriffspunkte in je 2 Schaden für beide Schmiede auf, wodurch beide zerstört werden. Der kombinierte Schaden durch die beiden Schmiede (ebenfalls 4) zerstört wiederum die Silberschlange.

Eine Einheit angreifen

Greife mit 1 oder mehreren deiner Einheiten eine gegnerische Einheit an. Der Angriff erfolgt in 4 aufeinanderfolgenden Schritten (s. „Beispiel: Eine Einheit angreifen“ auf S. 8):

- 1. Angreifer bestimmen:** Bestimme eine oder mehrere deiner unerschöpften Einheiten als Angreifer, indem du sie auf deinem Schlachtfeld ein Stück nach vorne (oben) rückst.
- 2. Ziel erklären:** Wähle eine einzelne Einheit auf einem gegnerischen Schlachtfeld als Ziel. Alle deine angreifenden Einheiten greifen dieses eine Ziel an.
- 3. Beschützer bestimmen:** Der verteidigende Spieler darf seine angegriffene Einheit mit seinem Phönixmagier beschützen, indem er ihn vor diese Einheit platziert. Nun ist der Phönixmagier Ziel des Angriffs.

Hinweis: Ein Phönixmagier kann auch dann beschützen, wenn er erschöpft ist.

Eine unerschöpfte Einheit des verteidigenden Spielers mit der Fähigkeit „Beschützt Einheiten“ kann auf die gleiche Weise zum Beschützer bestimmt werden. Es kann pro Angriff maximal 1 Einheit zum Beschützer bestimmt werden.

- 4. Schaden abhandeln:** Ist das endgültige Ziel des Angriffs ein Phönixmagier, erhält dieser Schaden in Höhe der Summe aller Angriffspunkte der angreifenden Einheiten (Zu Schaden und Wundenmarkern s. S. 12.). Lege 1 Erschöpfungsmarker auf jeden Angreifer. Ist das endgültige Ziel des Angriffs eine unerschöpfte Einheit, darf der verteidigende Spieler nun mit dieser Einheit kontern.

A. Kontert das Ziel nicht (oder ist es erschöpft), erhält es Schaden in Höhe der Summe aller Angriffspunkte der angreifenden Einheiten. Lege 1 Erschöpfungsmarker auf jeden Angreifer. Das Ziel des Angriffs erhält keinen Erschöpfungsmarker, da es nicht gekontert hat.

B. Kontert das Ziel, gelten alle angreifenden Einheiten sowie das Ziel als in den Kampf verwickelt. Das Ziel erhält Schaden in Höhe der Summe aller Angriffspunkte der angreifenden Einheiten. Gleichzeitig fügt das Ziel den angreifenden Einheiten Schaden in Höhe seiner Angriffspunkte zu. Wird gegen mehrere Angreifer gekontert, darf der verteidigende Spieler die Angriffspunkte nach Belieben aufteilen. Legt nun auf jede beteiligte Einheit, die nicht vernichtet wurde, 1 Erschöpfungsmarker.

Passen

Kannst oder willst du keine andere Hauptaktion ausführen, so ist „Passen“ deine Hauptaktion für diesen Zug. Du darfst auch in diesem Fall eine Nebenaktion ausführen. Wenn du passt, tust du als Hauptaktion nichts weiter. Passen alle Spieler direkt nacheinander, ist die Aktionsphase beendet und die Erholungsphase dieser Runde wird abgehandelt.

Hinweis: Passt ein Spieler und mindestens 1 seiner Mitspieler passt nicht, ist die Aktionsphase noch nicht beendet und der Spieler kann in seinem nächsten Zug erneut passen oder auch eine andere Hauptaktion ausführen, wenn er dazu in der Lage ist.



Nebenaktionen

Nebenaktion als ✧ Kosten bezahlen

Ist bei den Spiel- oder Aktivierungskosten einer Karte das Nebenaktionssymbol ✧ mit angegeben, so besteht zumindest ein Teil dieser Kosten darin, dass du die Nebenaktion eines Zuges darauf verbrauchst (s. S. 10 für Details).

Meditieren

Wenn du meditierst, wirf eine beliebige Anzahl Karten (eine nach der anderen) auf den offenen Ablagestapel ab. Dies können sein:

- ✧ Karten von deiner Hand,
- ✧ die obersten Karten deines Nachziehstapels,
- ✧ Bereite Zauber aus deinem Zauberarsenal.

Drehe anschließend so viele deiner aktiven Würfel auf eine Seite deiner Wahl, wie du Karten abgeworfen hast.

Würfeleffekt aktivieren und ausführen

Lege einen aktiven Würfel, der ein mächtiges Symbol zeigt, in den Vorrat Erschöpfter Würfel und führe seinen Effekt aus. Die Effekte der in diesem Grundspiel enthaltenen Würfelarten sind auf den entsprechenden Übersichtskarten beschrieben.

Eine Karte spielen

Viele Züge in Ashes bestehen darin, eine Karte zu spielen oder eine Karte zu aktivieren, die zuvor gespielt wurde. Es gibt zwar keine Obergrenze, wie viele Karten innerhalb eines Zuges gespielt werden dürfen, allerdings braucht es zum Spielen oder Aktivieren sehr oft die Hauptaktion, von der pro Zug nur 1 zur Verfügung steht. Daher ist es eher normal, im Laufe eines Zuges nur eine Karte zu spielen oder zu aktivieren.





Karten werden aus der Hand gespielt. Um eine Karte zu spielen, musst du zuerst die Kosten hierfür bezahlen (1) und dann die Karte entsprechend der Angaben zu ihrer Platzierung (2) ins Spiel bringen bzw. abwerfen. Aktions- und Reaktionszauber werden sofort ausgeführt.



Kosten bezahlen

Karten zu spielen kostet etwas. Das Ausführen von Effekten Bereiter Zauber kostet meist etwas. Die Aktivierung von Fähigkeiten einiger Einheiten und der Phönixmagier kostet etwas. Diese Kosten müssen jeweils auf verschiedene Weisen bezahlt werden. In der rechten Spalte unten findest du das „Beispiel: *Magie-Kosten bezahlen*“.







Es gibt 5 verschiedene Arten von Kosten:

-  **Erschöpfung:** Du bezahlst, indem du einen Erschöpfungsmarker auf die entsprechende Karte legst.
-  **Hauptaktion:** Du bezahlst, indem du die Hauptaktion deines Zuges verbrauchst.
-  **Nebenaktion:** Du bezahlst, indem du die Nebenaktion deines Zuges verbrauchst.
-  **Abwerfen:** Du bezahlst, indem du die angegebene Anzahl Karten aus deiner Hand abwirfst. Du entscheidest, welche.
-  **Magie:** Du bezahlst, indem du die angegebenen Würfel (Symbol und Anzahl) aus deinem Vorrat Aktiver Würfel erschöpfst. Siehe Beispiel rechts.
-  **Wichtiger Hinweis:** Wie auf den Übersichtskarten der Würfelfeffekte zu sehen, kann ein Würfel, der ein „Schwachtes Symbol“ zeigt, auch als „Allgemeine Magie“ verwendet werden. Das „Mächtige Symbol“ kann auch als „Schwachtes Symbol“ dieser Würfelart oder als „Allgemeine Magie“ verwendet werden.

Beispiele: Spielen einer Karte

Es gibt 5 unterschiedliche Kartensorten, die im Deck eines Spielers enthalten sein können. Im Folgenden beschreiben wir anhand jeweils einer Karte im Deck des Spielers „Bob“, was bei jeder Sorte zu beachten ist.

Aktionszauber

„Siegel“ ist ein Aktionszauber (1). Um das Siegel zu spielen, zahlt Bob zunächst die Kosten (2):  1  und 1 .  ist das Hauptaktions-Symbol, Bob verbraucht also die Hauptaktion seines Zuges, um das Siegel zu spielen. Außerdem muss er je einen aktiven Würfel mit den Symbolen  und  erschöpfen. Bob legt das Siegel auf den als Platzierung angegeben, offenen Ablagestapel (3). Da die Karte ein Aktionszauber ist, führt er sofort ihren Effekt aus (4): Bob wählt einen Bereiten Zauber im Zauberarsenal eines Mitspielers und legt auf alle dort liegenden Exemplare des Zaubers einen Erschöpfungsmarker.

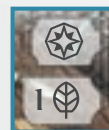


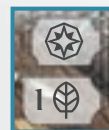
Reaktionszauber

„Verdeckter Konter“ ist ein Reaktionszauber (1). Ein Reaktionszauber kann nur aufgrund einer besonderen, auf der Karte beschriebenen Situation gespielt werden. Bob hat den Verdeckten Konter auf der Hand. Sein Phönixmagier wird angegriffen und dieser erhält Schaden. Bob reagiert, indem er den Verdeckten Konter spielt. Hierfür zahlt er zunächst die Kosten (2) (1  und 1 ), legt die Karte wie angegeben (3) auf den Ablagestapel und führt ihren Effekt aus (4). Bob wählt eine Einheit, die sein Gegner kontrolliert und fügt dieser 6 Schaden zu.




Beispiel: Magie-Kosten bezahlen










Um die „Eisennashorn-Beschwörung“ zu spielen und ins Zauberarsenal zu legen, muss Spieler 1 eine Hauptaktion verbrauchen und 1 Würfel mit dem Symbol  erschöpfen.



Um den Effekt dieser Karte auszuführen und das Eisennashorn auf das Schlachtfeld zu legen, muss Spieler 1 eine Hauptaktion verbrauchen, einen Erschöpfungsmarker auf diese Karte legen sowie 6 Würfel mit dem Symbol  erschöpfen.




Jeder Spieler kann pro Zug maximal 1 Reaktionszauber spielen. Reaktionszauber können auch während des Zuges eines Mitspielers gespielt werden.

Verbündete Einheit

Der „Hammerkrieger“ ist eine verbündete Einheit (1). Um ihn zu spielen, zahlt Bob zunächst die Kosten (2): , 1 , 1  und 1 . Er verbraucht also die Hauptaktion seines Zuges, um die Karte zu spielen und muss außerdem je einen Würfel mit dem Symbol ,  und  erschöpfen. Bob legt den Hammerkrieger nun wie angegeben (3) auf sein Schlachtfeld und kann ihn dort in Zukunft zum Einsatz bringen.




Änderungszauber

Die „Wurzelpanzerung“ ist ein Änderungszauber (1). Um sie zu spielen, zahlt Bob zunächst die Kosten (2):  und 1 .  ist das Nebenaktions-Symbol, also verbraucht Bob die Nebenaktion seines Zuges, um die Karte zu spielen und muss außerdem einen Würfel mit dem Symbol  erschöpfen. Bob fügt nun die Wurzelpanzerung wie angegeben (3) an eine Einheit an. Anfügen bedeutet, eine Karte so unter die ausgewählte Einheit zu schieben, dass der Änderungseffekt (4) noch zu sehen ist. Bob fügt die Wurzelpanzerung seinem Hammerkrieger an. Solange die Wurzelpanzerung dort angefügt ist, hat der Hammerkrieger 2 zusätzliche Lebenspunkte (4).





Hinweis: An eine Karte können mehrere (auch identische) Änderungszauber angefügt sein.

Bereiter Zauber

Die „Silberschlangen-Beschwörung“ ist ein Bereiter Zauber (1). Um sie zu spielen, zahlt Bob zunächst die Kosten (2): . Er verbraucht also die Hauptaktion seines Zuges für das Spielen der Karte. Er legt die Silberschlangen-Beschwörung wie angegeben (3) in sein Zauberarsenal. Die meisten Bereiteten Zauber haben keinen sofortigen Effekt, sondern Effekte, die erst aktiviert werden können, wenn die Karte bereits im Spiel ist. Nach dem nächsten Zug seines Gegners entscheidet sich Bob dafür, die



Silberschlangen-Beschwörung zu aktivieren, indem er die Aktivierungskosten bezahlt (4): Die Hauptaktion verbrauchen, 1 Erschöpfungsmarker auf die Karte legen sowie je 1 Würfel mit dem Symbol  und  erschöpfen.

Nun führt Bob den aktivierten Effekt (5) aus, indem er eine Silberschlange aus seinem Evokationsstapel auf sein Schlachtfeld legt.

Steigerung eines Bereiten Zaubers

Legt ein Spieler einen Bereiten Zauber in sein Zauberarsenal und es liegt dort bereits mindestens 1 Exemplar desselben Zaubers, so wird dieser Zauber gesteigert. Das neue Exemplar des Zaubers wird an die bisherigen Exemplare unten angelegt, so dass es keine weitere Position des Zauberarsenals belegt (s. S. 12 „Schlachtfelder und Zauberarsenale“). Viele Bereitete Zauber werden als Teil ihrer Aktivierungskosten erschöpft und können in dieser Runde nicht erneut aktiviert werden. Solange aber mehrere Exemplare eines Bereiteten Zaubers im Zauberarsenal liegen, kann der Zauber auch mehrfach pro Runde aktiviert werden, wobei jedes Mal ein weiteres Exemplar der entsprechenden Karte erschöpft wird.

Einige Bereitete Zauber haben Effekte, die durch die Steigerung aktiviert werden. Diese werden als „Steigerung 1“ oder „Steigerung 2“ bezeichnet. „Steigerung 1“ ist aktiv, wenn der Zauber einmal gesteigert wurde (also solange 2 Karten dieses Zaubers im Zauberarsenal liegen). Zusätzlich wird „Steigerung 2“ aktiv, wenn der Zauber zweimal gesteigert wurde (also solange 3 Karten dieses Zaubers im Zauberarsenal liegen). Siehe „Beispiel: Gesteigerte Karten“ unten.

Beispiel: Gesteigerte Karten

Spieler 1 hat 2 Exemplare des bereiteten Zaubers „Silberschlangen-Beschwörung“ in seinem Zauberarsenal liegen. Daher wird der Effekt „Steigerung 1“ auf beiden Karten aktiv: Jedes Mal, wenn er die Aktivierungskosten für eine dieser Karten bezahlt, tritt auch der Effekt „Steigerung 1“ dieser Karte ein.



Schaden und Wundenmarker

Erhält ein Phönixmagier oder eine Einheit Schaden, legst du so viele Wundenmarker auf die Karte, wie sie Schaden erhalten hat. Liegen auf einer Phönixmagier- oder Einheitenkarte genau so viele (oder mehr) Wundenmarker, wie darauf Lebenspunkte angegeben sind, so ist der Phönixmagier bzw. die Einheit sofort zerstört. Eine zerstörte Einheit wird auf den Ablagestapel gelegt (*Evokationen zurück in den Evokationsstapel*). Ein zerstörter Phönixmagier bedeutet, dass sein kontrollierender Spieler aus dem Spiel ausscheidet und somit verloren hat. Durch Wundenmarker werden keine Lebenspunkte „abgezogen“. Die Anzahl an Lebenspunkten bleibt unverändert, solange sie nicht durch eine Fähigkeit, bzw. einen Würfel- oder Karteneffekt geändert wird. Erhält ein Phönixmagier oder eine Einheit Schaden, so werden Wundenmarker darauf gelegt – allerdings kommt es auch vor, dass aufgrund bestimmter Zauber zwar Wundenmarker platziert werden, die Karte aber zuvor keinen Schaden erhält. Diese Unterscheidung ist wichtig, da z.B. Zauber, die Schaden von einer Karte abhalten können, nicht gegen solche direkten Wunden wirksam sind.



Effekte, welche durch das Erhalten von Schaden oder Wundenmarkern, die Zerstörung, das Abwerfen oder die Entfernung aus dem Spiel einer Karte ausgelöst werden, müssen jeweils sofort beim Eintritt des jeweiligen Ereignisses ausgeführt werden.

Erschöpfungsmarker



Aufgrund einiger Effekte werden Erschöpfungsmarker auf Karten gelegt, die im Spiel sind. Liegt

ein solcher Marker auf einer Karte, gilt diese als erschöpft. Fähigkeiten und Effekte erschöpfter Karten (Einheiten, Phönixmagier oder Zauber) können weder aktiviert noch irgendwie ausgelöst werden. Erschöpfte Einheiten können weder attackieren noch blocken oder kontern.

Hinweis: : Einige Karten haben unerschöpfliche Effekte oder Fähigkeiten, wie zum Beispiel die „Schmetterlingsmönch-Beschwörung“. Diese Effekte oder Fähigkeiten bleiben auch dann wirksam, wenn die Karte erschöpft ist.



Unerschöpflicher Effekt

Statusmarker

Statusmarker kommen nur aufgrund bestimmter Karten ins Spiel. Auf jeder dieser Karten wird die Verwendung der Statusmarker im jeweiligen Fall genau beschrieben.



Schlachtfelder und Zauberarsenale

Zu deiner Spielfläche gehören auch dein Schlachtfeld und dein Zauberarsenal. Durch das Spielen von Karten, aber auch durch das Aktivieren von Effekten oder Fähigkeiten werden Karten auf dein Schlachtfeld oder in dein Zauberarsenal gelegt. Solange sich eine Karte auf deinem Schlachtfeld oder in deinem Zauberarsenal befindet, gilt sie als unter deiner Kontrolle. Beide Bereiche verfügen über eine begrenzte Anzahl von Positionen (den jeweiligen „Wert“), wodurch jeweils die maximale Anzahl von Einheiten und unterschiedlichen Bereiteten Zaubern begrenzt wird, die in diesen Bereichen liegen können. Die Anzahl an Positionen steht neben dem jeweiligen Begriff auf deinem Phönixmagier. Du kannst ausliegende Karten nicht durch andere austauschen, sondern musst sie durch Effekte oder Fähigkeiten entfernen, bzw. durch Zerstörung verlieren, um Positionen frei zu bekommen.



Schlachtfeld- und Zauberarsenal-Werte

Karten abwerfen

Wird eine Karte im Spiel abgeworfen oder auf andere Weise aus dem Spiel genommen, entferne alle daraufliegenden Marker und lege sie zurück in ihren jeweiligen Haufen. Angefügte Karten werden ebenfalls abgeworfen. Abgeworfene Karten werden auf den Ablagestapel des jeweiligen Besitzers gelegt.

Ausnahme: Abgeworfene Evokationskarten werden nicht auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt, sondern gehen zurück in dessen Evokationsstapel. Besitzer einer Karte ist stets derjenige Spieler, in dessen Deck, bzw. Evokationsstapel sie sich bei Spielbeginn befand, nicht zwingend derjenige Spieler, der sie zuletzt kontrolliert hat.

Erneuern

Einige Karten können erneuert werden. Wird eine Karte mit dieser Fähigkeit während der Aktionsphase auf den Ablagestapel gelegt, darf ihr Besitzer die angegebenen Erneuerungskosten bezahlen und sie wieder auf seine Hand nehmen, statt sie auf den Ablagestapel zu legen.

Hinweis: Karten, die beim Meditieren abgeworfen werden, können nicht erneuert werden.



Fähigkeit zum Erneuern

Unterschied Phönixmagier – Einheit

Ein Phönixmagier ist keine Einheit. Beispiel: Die Fähigkeit des „Ankerjungen“ lautet: „Füge einer Einheit deiner Wahl 1 Schaden zu.“ Ein Phönixmagier kann in diesem Fall nicht zum Ziel erklärt werden, da er keine Einheit ist.

Karteneffekte und Timing

Widerspricht ein Karteneffekt den Regeln in diesem Heft, so hat der Karteneffekt Vorrang. Kann ein Effekt nicht vollständig ausgeführt werden, wird er soweit wie möglich ausgeführt. Hat eine Karte mehrere Effekte, werden diese in der Reihenfolge von oben nach unten ausgeführt, bevor von diesen Effekten ausgelöste Effekte auf anderen Karten ausgeführt werden. Effekte, die von *Ereignissen* ausgelöst werden (z.B. das Spielen oder die Zerstörung einer Karte) werden allerdings sofort ausgeführt. Treten irgendwelche Effekte dem Wortlaut nach gleichzeitig auf oder sollten gleichzeitig ausgeführt werden, entscheidet der Spieler am Zug über die Reihenfolge. Ist gerade kein Spieler am Zug, entscheidet darüber der momentane Startspieler.

Das Spiel gewinnen – und verlieren

Liegen auf einem Phönixmagier genau so viele (oder mehr) Wundenmarker, wie er Lebenspunkte hat, wird er sofort zerstört. Ist der Phönixmagier eines Spielers zerstört, so scheidet dieser aus dem Spiel aus und hat automatisch verloren. Sobald nur noch ein Spieler im Spiel ist, gewinnt dieser sofort.



Impressum

Spieleautor: Isaac Vega

Produktion: Colby Dauch

Illustrationen: Fernanda Suarez

Texte: Mr. Bistro

Grafikdesign: David Richards

Redakteure: David Moody, Nate Rethorn

Übersetzung: Daniel Danzer

Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von: Heiko Eller, Markus Lange, Roland Goslar und Sven Biberstein

Haupt-Testspieler: Robert Klotz

Testspieler: 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 Gerech, 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

Besonderer Dank geht an Bob Klotz, der immer da war, um Ideen auszuprobieren und sich mit mir durch alle Probleme gekämpft hat; an Julius Besser, der weit über seine Grenzen ging und beim Organisieren der Testspiele half; an David Blackwell für das Erstellen des Vassal-Moduls, mit dem wir Testspieler auf der ganzen Welt miteinander verbinden konnten; an Fernanda Suarez und alle anderen hier bei Plaid Hat Games, die geholfen haben, meine Vision Realität werden zu lassen sowie alle Testspieler, ohne die das Spiel nur ein Bruchteil dessen wäre, was es schließlich geworden ist.

Ein Deck erstellen

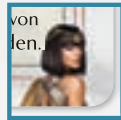
Um ein Deck zu erstellen, gehe wie folgt vor:

1. Wähle eine/n Phönixmagier/in.
2. Wähle genau 30 Karten (helle Rückseiten), die dein Deck bilden. Jede Karte darf höchstens 3 Mal in deinem Deck vorhanden sein.



Du kannst keine Evokationen (dunkle Rückseite) in dein Deck aufnehmen. Evokationen werden nur über Effekte und Fähigkeiten anderer Karten ins Spiel gebracht.

Karten, die unten rechts mit dem Symbol eines Phönixmagiers versehen sind, sind exklusive Karten. Du kannst sie nur in dein Deck aufnehmen, wenn du den entsprechenden Phönixmagier gewählt hast.



von
len.
Symbol „exklusive Karte“ für Maeoni Viper

3. Wähle 10 Würfel aus, die deinen Würfelvorrat bilden. Du kannst dabei die Würfelarten beliebig kombinieren.

Beispiel: 3 Naturwürfel
3 Betörungswürfel
3 Illusionswürfel
1 Zeremonienwürfel
10 Würfel insgesamt

4. Einige Effekte oder Fähigkeiten auf Karten können eine Evokationskarte ins Spiel bringen (die jeweilige Evokation beschwören). Auf jeder Evokationskarte steht links unten ihr Beschwörungslimit. Hast du mindestens eine Karte in deinem Deck, die eine bestimmte Evokation ins Spiel bringen kann, suche so viele Karten dieser Evokation heraus, wie es ihrem Beschwörungslimit entspricht. Verfahre so bei jeder Evokation, die durch dein Deck ins Spiel gebracht werden kann. Bilde aus den herausgesuchten Karten deinen Evokationsstapel und halte diesen getrennt von deinem Deck. Sollten mehrere Spieler Beschwörungskarten für die gleiche Evokation in ihrem Deck haben und es wird mit nur einem Grundspiel gespielt, bilden sie für diese Evokationen einen dritten, gemeinsamen Evokationsstapel.

Empfohlene Decks

Hier findest du eine Liste bewährter Decks. Wir empfehlen, jeweils 1 Exemplar der fettgedruckten Karten in deine Auswahl der „Ersten Fünf“ aufzunehmen.



Zieh mit dem gnadenlosen Rächer Staal Roarkwin in die Schlacht und vernichte deine Feinde mit hundert tödlichen Klingen!

Die Eisenmänner

Phönixmagier

Staal Roarkwin

Würfelvorrat

5 x Natur, 5 x Zeremonien

Karten

3 x **Energieaufladung**

3 x **Stärkung**

3 x **Deckung**

3 x **Rachegesang**

3 x **Eisennashorn-Beschwörung**

3 x **Ankerjunge**

3 x **Schmied**

3 x **Hammerkrieger**

3 x **Hundert Klingen**

3 x **Stachelrüstung**

Evokationen

5 x **Eisennashorn**



Glänze mit Maeoni Vipers überlegener Kampftechnik und schütze so deine Krieger. Beschwöre magische Haustiere und lass sie wachsen!

Die Schlangen in Silber

Phönixmagierin

Maeoni Viper

Würfelvorrat

5 x Betörung, 5 x Natur

Karten

3 x **Anrufung der Reiche**

3 x **Silberschlangen-Beschwörung**

3 x **Auffrischung**

3 x **Ermächtigung**

3 x **Hypnose**

3 x **Vergegenwärtigung**

3 x **Geschmolzenes Gold**

3 x **Übertragung**

3 x **Goldener Schleier**

3 x **Vergolder-Beschwörung**

Evokationen

5 x **Vergolder**

3 x **Silberschlange**



Beschwöre eine ganze Armee von Kreaturen, dann greife aus den wirbelnden Nebeln heraus an – mit **Aradel Sommergaard!**

Wächter des Nebels

Phönixmagierin

Aradel Sommergaard

Würfelvorrat

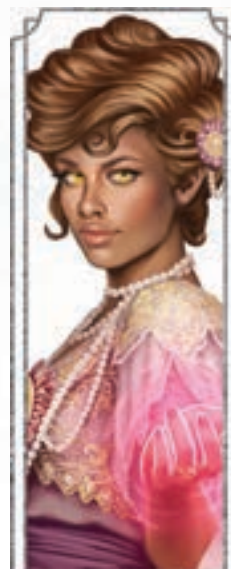
5 x Natur, 5 x Illusion

Karten

- 3 x **Nebel der Wandlung**
- 3 x **Nebelgeist-Beschwörung**
- 3 x **Blauer-Jaguar-Beschwörung**
- 3 x Selbstreflexion
- 3 x Nebeltaifun
- 3 x Nebelangriff
- 3 x **Wurzelpanzerung**
- 3 x Starrer Blick
- 3 x Massives Wachstum
- 3 x **Schmetterlingsmönch-Beschwörung**

Evokationen

- 5 x Blauer Jaguar
- 10 x Nebelgeist
- 5 x Schmetterlingsmönch



Verberg deine Absichten hinter wohl-tätigen Festen und zerstöre die Seelen deiner Feinde mit **Saria Herzbrands Mentalmagie!**

Die Sirene des Wolkenmeeres

Phönixmagierin

Saria Herzbrand

Würfelvorrat

5 x Betörung, 5 x Illusion

Karten

- 3 x **Löschung**
- 3 x **Überfluss**
- 3 x **Dreiäugige-Eulen-Beschwörung**
- 3 x **Küstenrabben-Beschwörung**
- 3 x Verborgene Macht
- 3 x Siegel
- 3 x Doppelgänger
- 3 x Empathischer Schmerz
- 3 x **Rosenfeuertänzerin**
- 3 x Verzauberte Violinistin

Evokationen

- 5 x Dreiäugige Eule
- 2 x Küstenrabe



Verbreite Angst auf dem Schlachtfeld! **Jessa Na Nis** Blutmagie schützt ihre Krieger und versetzt die Gegner in Panik!

Die Königin des Blutwaldes

Phönixmagierin

Jessa Na Ni

Würfelvorrat

5 x Betörung, 5 x Zeremonien

Karten

- 3 x **Angst**
- 3 x **Blutübertragung**
- 3 x **Blutpuppen-Beschwörung**
- 3 x Schnüre kappen
- 3 x Unsterbliches Herz
- 3 x Umlenkung
- 3 x Schrei des Todes
- 3 x Blutschütze
- 3 x **Lebende Puppe**
- 3 x **Blutegelkrieger**

Evokationen

- 5 x Blutpuppe



Entsage deiner Menschlichkeit mit **Noah Rotmond**. Rufe die Wölfe aus den Schatten und paktiere mit den Mächten des Todes!

Der Schatten von Viros

Phönixmagier

Noah Rotmond

Würfelvorrat

5 x Illusion, 5 x Zeremonien

Karten

- 3 x **Blutgabe**
- 3 x **Maskenwolf-Beschwörung**
- 3 x **Falscher-Dämon-Beschwörung**
- 3 x **Fingerfertigkeit**
- 3 x Gebundene Seele
- 3 x **Materialisierung**
- 3 x Schlafende-Witwen-Beschwörung
- 3 x Verdeckter Konter
- 3 x Auslöschung
- 3 x Sturmwind-Scharfschütze

Evokationen

- 5 x Maskenwolf
- 5 x Falscher Dämon
- 6 x Schlafende Witwe

Draft

Anstatt Ashes mit einem der empfohlenen Decks oder einem selbst erstellten Deck zu spielen, könnt ihr eure Decks auch draften. 2 bis 4 Spieler können mit dem Inhalt dieses Grundspiels einen Draft durchführen. Mit weiteren Exemplaren können auch mehr Spieler einen Draft durchführen.

Um zu draften, führt ihr die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:



Spielvorbereitung

1. Legt alle Phönixmagier eurer Sammlung aus – als einzelne Stapel zusammen mit den 3 Exemplaren der exklusiven Karten unter den jeweiligen Phönixmagier.
2. Bildet aus allen Evokationen eurer Sammlung einen Stapel und legt diesen verdeckt bereit.
3. Nehmt von allen anderen Karten eurer Sammlung jeweils 1 Exemplar, mischt diese und bildet daraus einen großen Draft-Kartenstapel.
4. Nehmt euch 10 Würfel jeder Würfelart aus eurer Sammlung und legt sie sortiert bereit.
Wenn ihr mit 5 oder mehr Spielern draftet, braucht ihr entweder so viele Würfelarten wie Spieler, oder mehr als 10 Würfel pro Würfelart, so dass jeder Spieler letztlich 10 Würfel erhalten kann.
5. Bestimmt per Zufall einen Startspieler und gebt diesem den Startspielermarker.

Draften

1. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler 1 Phönixmagier sowie die 3 dazugehörigen exklusiven Karten. Danach gibt der Startspieler den Startspielermarker nach links weiter.
2. Teilt an jeden Spieler 9 Karten vom Draft-Kartenstapel aus. Jeder Spieler wählt 1 der erhaltenen Karten aus und gibt die restlichen 8 nach links weiter. Nun wählt jeder Spieler 1 dieser 8 Karten aus und gibt die restlichen 7 weiter. Dies wird solange fortgesetzt, bis jeder die letzte, einzelne Karte von seinem rechten Nachbar erhält.
3. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler immer 2 Würfel beliebiger Art aus, solange bis alle Spieler 10 Würfel gewählt haben. Nun wird der Startspielermarker nach links weitergegeben.
4. Deckt so viele Karten vom Draft-Kartenstapel auf, wie Spieler beteiligt sind. Beginnend mit dem Startspieler kann jeder Spieler 1 der offen ausliegenden Karten in seine Hand nehmen und dafür eine seiner anderen Karten offen auslegen (*womit sie von einem der Mitspieler genommen werden kann*).
5. Jeder Spieler nimmt sich die beiden weiteren Exemplare der 9 Karten, die er als Ergebnis des Draftens auf der Hand hält.
6. Jeder Spieler sollte nun über 1 Phönixmagier, 10 Würfel und 30 Karten verfügen – ein komplettes Ashes-Deck.
7. Einige Effekte oder Fähigkeiten auf Karten können eine Evokationskarte ins Spiel bringen (die jeweilige Evokation beschwören). Auf jeder Evokationskarte steht links unten ihr Beschwörungslimit. Hast du mindestens eine Karte in deinem Deck, die eine bestimmte Evokation ins Spiel bringen kann, suche so viele Karten dieser Evokation heraus, wie es ihrem Beschwörungslimit entspricht. Verfahre so bei jeder Evokation, die durch dein Deck ins Spiel gebracht werden kann. Bilde aus den herausgesuchten Karten deinen Evokationsstapel und halte diesen getrennt von deinem Deck.
8. Nun können die Spieler ihr gedraftetes Deck für ein Spiel oder Turnier verwenden.

Ablagestapel: Jeder Spieler hat einen eigenen Ablagestapel, auf den er die Karten ablegt, die abgeworfen werden. Die Ablagestapel sind für alle Spieler offen und einsehbar.

Aktionszauber: Eine Art von Zauberkarte mit einmaligem Effekt.

Aktive Würfel: Würfel, die sich momentan im Vorrat Aktiver Würfel eines Spielers befinden und zum Bezahlen von Magiekosten verwendet werden können.

Aktivierungskosten: Die Kosten, die bezahlt werden müssen, um einen Zauber oder eine Fähigkeit zu aktivieren (*also den Effekt auszuführen*).

Änderungszauber: Eine Art von Zauberkarte, die an eine Einheit auf dem Schlachtfeld angefügt werden kann, um diese zu verändern.

Anfügen: Der Vorgang, einen Änderungszauber unter eine Einheitenkarte zu legen und so seine Effekte und Bonuspunkte für diese Einheit geltend zu machen.

Angefügte Karte: Eine Karte, die an eine Einheit angefügt wurde.

Angreifender Spieler: Ein Spieler, der die Hauptaktion „Einen Phönixmagier angreifen“ oder „Eine Einheit angreifen“ ausführt.

Angreifer: Eine unerschöpfte Einheit, die während einer Hauptaktion „Einen Phönixmagier angreifen“ oder „Eine Einheit angreifen“ zum Angreifer bestimmt wurde.

Angriffspunkte: Die Anzahl an Schaden, die eine Einheit einem Ziel bei einem Angriff zufügt.

Aufhebung: Ein Effekt, der verhindert, dass ein anderer Effekt, eine Fähigkeit oder ein Würfelfeffekt ausgeführt wird. Die jeweiligen Kosten müssen dennoch bezahlt werden.

Bereiter Zauber: Eine Art von Zauberkarte, die in das Zaubers Arsenal eines Spielers gelegt wird und im Spiel bleibt. Normalerweise gibt es weitere Kosten für die Aktivierung eines Zaubers, der sich im Spiel befindet.

Beschützer: Ein Phönixmagier oder eine Einheit mit der Fähigkeit „Beschützt Einheiten“, die dazu bestimmt wurden, eine im Laufe einer Hauptaktion „Angriff“ als Ziel bestimmte Einheit zu beschützen.

Beschwörungslimit: Die maximale Anzahl von Exemplaren, die von einer bestimmten Evokation im Evokationsstapel vorhanden sein dürfen.

Besitzer: Der Besitzer einer Karte ist derjenige Spieler, aus dessen Deck oder Evokationsstapel sie ins Spiel gekommen ist.

Blockende Einheit: Eine unerschöpfte Einheit, die bestimmt wurde, um 1 angreifende Einheit abzublocken.

Deck: Jeder Spieler muss ein Deck erstellen oder ein empfohlenes Deck auswählen, um Ashes spielen zu können. Ein Deck besteht aus 1 Phönixmagier, 10 Würfeln und 30 Karten. Abhängig von der Wahl der Karten werden ausserdem Evokationskarten benötigt.

Einheit: Eine Verbündeten- oder Evokationskarte, die auf das Schlachtfeld eines Spielers gelegt wird und so lange im Spiel bleibt, bis sie zerstört wird.

Effekt: Die Regeln, nach denen Zauber und Fähigkeiten in den Spielverlauf eingreifen.

Erholungspunkte: Die Anzahl Wundenmarker, welche während der Erholungsphase von einer Einheit entfernt werden.

Erschöpft (in Bezug auf eine Karte): Eine Karte mit einem Erschöpfungsmarker ist erschöpft. Erschöpfte Karten können weder angreifen noch blocken noch können ihre normalen Effekte aktiviert oder irgendwie ausgelöst werden.

Erschöpft (in Bezug auf einen Würfel): Ein Würfel im Vorrat Erschöpfter Würfel wird als erschöpft bezeichnet.

Erschöpfte Würfel: Würfel, die momentan im Vorrat Erschöpfter Würfel liegen und nicht verwendet werden können.

Erschöpfung (in Bezug auf eine Karte): Ein Erschöpfungsmarker wird auf die Karte gelegt.

Erschöpfung (in Bezug auf einen Würfel): Ein Würfel wird aufgrund eines Karteneffektes oder als Bezahlung in den Vorrat Erschöpfter Würfel gelegt.

Erschöpfungsmarker: Ein Marker, um die Erschöpfung einer Karte zu kennzeichnen.

Erste Fünf: Eine Auswahl von 5 Karten, welche die erste Hand eines Spielers bilden.

Evokation: Eine Art von Einheitenkarte. Evokationen befinden sich zunächst im Evokationsstapel und können nur durch Karteneffekte ins Spiel gebracht (*beschworen*) werden.

Evokationsstapel: Ein Kartenstapel aus Evokationskarten, die durch Karten im Deck ins Spiel gebracht (*beschworen*) werden können.

Fähigkeit: Effekt eines Phönixmagiers oder einer Einheit. Einige Fähigkeiten sind permanent, andere müssen erst aktiviert werden. Zahlen hinter den Namen von Fähigkeiten/Effekten dienen der Unterscheidung. Sie haben im Allgemeinen keine numerische Bedeutung.

Kartenart: Jeder Zauber und jede Einheit gehört zu einer bestimmten Kartenart. *Beispiele:* *Verbündeter, Evokation, Bereiter Zauber, Änderungszauber, Aktionszauber, Reaktionszauber.*

Kontrolle: Ein Spieler kontrolliert die Karten auf seinem

Schlachtfeld, in seinem Zauberarsenal sowie seinen Phönixmagier. Außerdem Karten, die an Karten unter seiner Kontrolle angefügt wurden.

Lebenspunkte: Die Anzahl Wundenmarker, die auf einen Phönixmagier oder eine Einheit gelegt werden müssen, um sie zu zerstören.

Nachziehstapel: Der Stapel jedes Spielers, von dem er während des Spiels Karten zieht.

Phönixmagier: Jeder Spieler kontrolliert einen Phönixmagier. Ist der Phönixmagier eines Spielers zerstört, verliert dieser Spieler das Spiel.

Platzierung: Ort, an den die Karte gelegt wird, wenn sie ins Spiel kommt. Karten können dabei nicht ausgetauscht oder ersetzt werden. *Beispiele*: Schlachtfeld, Einheit, Ablagestapel, Zauberarsenal.

Punktebonus: Die Anzahl Punkte, die ein Änderungszauber den Lebens-, Angriffs- oder Erholungspunkten der Einheit, an die er angefügt ist, hinzufügt oder abzieht.

Reaktionszauber: Eine Art von Zauberkarte, die nur unter bestimmten Bedingungen gespielt werden kann, um einen einmaligen Effekt auszuführen. Jeder Spieler darf pro Zug nur 1 Reaktionszauber spielen.

Schlachtfeld: Der Bereich der Spielfläche eines Spielers, in dem Einheiten ausliegen.

Schlachtfeld-Wert: Die maximale Anzahl von Einheiten, die ein Phönixmagier auf seinem Schlachtfeld haben kann.

(Aus dem) Spiel nehmen/entfernen: Wird eine Karte aus dem Spiel genommen, wird sie abgeworfen, zurück auf die Hand genommen oder geht zurück in den entsprechenden Evokationsstapel. Wird eine Karte „endgültig aus dem Spiel entfernt“, wird sie zurück in die Schachtel gelegt.

(Im) Spiel: Eine Karte ist im Spiel, wenn sie von einem Spieler kontrolliert wird, d.h., wenn sie auf dem Schlachtfeld oder im Zauberarsenal eines Spielers liegt, sein Phönixmagier ist, oder an eine Karte im Spiel angefügt ist. Wenn nicht gesondert auf der Karte oder in den Regeln angegeben, muss eine Karte im Spiel sein, damit ihr Kartentext ausgeführt werden kann.

Spielkosten: Die Kosten, die bezahlt werden müssen, um eine Karte ins Spiel zu bringen.

Unerschöpflicher Effekt: Effekte, die auch dann wirksam sind, wenn eine Karte erschöpft ist.

Unerschöpft: Eine Karte, auf der kein Erschöpfungsmarker liegt.

Verbündeter: Eine Art Einheitenkarte.

Verteidigender Spieler: Ein Spieler, dessen Phönixmagier oder eine seiner Einheiten während einer Aktion „Einen Phönixmagier angreifen“ oder „Eine Einheit angreifen“ zum Ziel erklärt wurde.

Vorrat Aktiver Würfel: Der Bereich, in den ein Spieler zu Beginn jeder Runde seine Würfel hinlegt.

Vorrat Erschöpfter Würfel (auch einfach Erschöpfter Vorrat): Der Bereich, in den jeder Spieler Würfel ablegt, wenn sie z.B. verwendet wurden, Magiekosten zu bezahlen.

(Deiner) Wahl: Dieses Wort wird verwendet, um eindeutig zu kennzeichnen, worauf ein Effekt, eine Fähigkeit oder ein Würfelfeffekt zielt (z.B. auf eine Einheit, einen Spieler oder einen Phönixmagier).

Werte: Die Zahlenwerte auf den Phönixmagier- und Einheitenkarten.

Würfelvorrat: Die 10 Würfel eines Spielers, Teil seines Decks.

Würfelfeffekt: Jede Würfelart hat eine besondere Fähigkeit, die aktiviert werden kann, indem man seine Nebenaktion verbraucht und einen Würfel dieser Art mit dem „Mächtigen Symbol“ erschöpft.

Wundenmarker: Marker, die auf Phönixmagier und Einheiten gelegt werden, um zu kennzeichnen, wie nahe sie ihrer Zerstörung sind.

Zauber: Jede Karte mit dem Wort „Zauber“ in der Bezeichnung ihrer Kartenart. *Beispiele*: Aktionszauber, Bereiter Zauber.

Zauberarsenal: Der Bereich der Spielfläche eines Spielers, in den Bereite Zauber gelegt werden.

Zauberarsenal-Wert: Die maximale Anzahl unterschiedlicher Bereiter Zauber, die ein Spieler in seinem Zauberarsenal liegen haben kann.



A · S · H · E · S

ERWEITERUNGSDECKS

Das Blut deiner Gegner wird gefrieren,
wen auch immer du wählst.



Willst du mit der Hilfe von **Rin Nordfall** die feindlichen Truppen zu Eis erstarren lassen oder sie einfach mit entfesselter Naturgewalt hinwegfegen? Oder soll **Brandt Schwarzauch** schattenhafte Mächte und Kreaturen beschwören, die sich seinem Willen beugen, um deine Feinde für immer zu versklaven? Möge ihr eigenes unwürdiges Blut sich gegen sie wenden.



www.plaidhatgames.com

Übersicht der Symbole






Hauptaktion: Verbrauche deine Hauptaktion dieses Zuges.





Nebenaktion: Verbrauche deine Nebenaktion dieses Zuges.






Mächtige Zeremonienmagie: Kann beim Bezahlen von Magiekosten als ,  oder  verwendet werden.





Schwache Zeremonienmagie: Kann beim Bezahlen von Magiekosten als  oder  verwendet werden.






Mächtige Betörungsmagie: Kann beim Bezahlen magischer Kosten als ,  oder  verwendet werden.





Schwache Betörungsmagie: Kann beim Bezahlen von Magiekosten als  oder  verwendet werden.






Mächtige Illusionsmagie: Kann beim Bezahlen von Magiekosten als ,  oder  verwendet werden.





Schwache Illusionsmagie: Kann beim Bezahlen von Magiekosten als  oder  verwendet werden.



Mächtige Naturmagie: Kann beim Bezahlen von Magiekosten als ,  oder  verwendet werden.



Schwache Naturmagie: Kann beim Bezahlen von Magiekosten als  oder  verwendet werden.



Allgemeine Magie: Kann beim Bezahlen von Magiekosten als  verwendet werden.



Abwerfen: Wähle so viele Karten, wie die Zahl angibt, von deiner Hand aus und wirf sie ab.



Erschöpfen: Lege einen Erschöpfungsmarker auf diese Karte.



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.

Index

Abwerfen	12
Aktionsphase	5, 6
Aktionszauber	10
Aktivierung Würfleffekte	3, 9
Änderungszauber	11
Angreifen (einen Phönixmagier)	6, 7
Angreifen (eine Einheit)	8, 9
Bereiter Zauber	11
Beschützen	8, 9
Blocken	6, 7
Deck erstellen	14
Drafting	16
Einheitenkarten	3, 13
Empfohlene Decks	14, 15
Erholungsphase	6
Erneuern	12
Erschöpfungsmarker	12
Hauptaktionen	6, 7, 8, 9
Karteneffekte (Reihenfolge)	13
Kontern	6, 7, 8, 9
Kosten bezahlen	10
Marker	3
Meditieren	9
Nebenaktionen	9
Passen	9
Phönixmagier	2, 13
Reaktionszauber	10, 11
Rundenreihenfolge	5
Schaden- und Wundenmarker	12
Schlachtfeld	5, 12
Spielen einer Karte	10, 11
Spielsieg	13
Spielvorbereitung	4
Statusmarker	12
Steigerung	11
Timing	13
Verbündeter (Einheit)	11
Vorbereitungsphase	5
Würfeln	3
Zauberarsenal	5, 12
Zauberkarten	3