



A ♦ S ♦ H ♦ E ♦ S
ODRODZENIE Z POPIOŁÓW



A · S · H · E · S

ODRODZENIE Z POPIOŁÓW

Czerwony Deszcz rozpętał się nad światem Argaii, zatruwając żyjące na nim stworzenia i dając początek chimerom. Niektórzy powiadają, że były one klątwą rzuconą na ludzkość za to, jak ta potraktowała dzieci smoków. Jednak niezależnie od powodu ich narodzin, chimery przyniosły zniszczenie i zatrzęsły posadami cywilizacji. Te okrutne bestie rozrywały na strzępy całe armie, równały z ziemią miasta, niszczyły wszystko, co żyło na ziemi i w morzu. Ludzie wycofali się do największych metropolii i tam, za potężnymi fortyfikacjami, próbowali ukryć się przed niebezpieczeństwem czyhającym na zewnątrz.

Mijały wieki i przyszłość rodzaju ludzkiego malowała się w ciemnych barwach. Wtedy niespodziewanie pojawiła się nowa siła, która przeciwstawiła się chimerom. Nazwano ich Odrodzonymi – ludźmi, którzy posiadli wielką, magiczną moc, o której wcześniej nikt nie śmiał nawet śnić. Wspólnie ogłosili oni Wielką Czystkę i ostatecznie rozprawili się z chimerami. Wielkie miasta ponownie otworzyły swe bramy, rozwinął się handel, a Odrodzeni wprowadzili ludzkość w nową, złotą erę.

Niestety tajemnicza potęga, z której Odrodzeni czerpali siłę, miała wobec nich swoje mroczne plany. Każdy z tych magów - wojowników obdarowany został bowiem jedynie cząstką faktycznej mocy, która powoli zaczęła domagać się zjednoczenia. Niespiesznie, ale konsekwentnie, umysły Odrodzonych zaczęły zatruwać chęć zniszczenia swoich własnych braci i odzyskania brakujących części energii. I tak nastał Czas Gromadzenia Popiołów. Odrodzeni staną naprzeciw siebie i walczyć będą tak długo, aż zostanie jeden – i to on poprowadzi nowo narodzony świat ku przyszłości.

Cel gry

W Ashes, wcielasz się w Odrodzonego – niezrównanego maga, stojącego do walki z innymi Odrodzonymi. Rzucaj zaklęcia, przywołuj sprzymierzeńców i rób wszystko, aby pokonać wrogów i tym samym zostać zwycięzcą, tej niezwyklej wojny nerwów i nadprzyrodzonych zdolności.

Zawartość

- ◇ 6 Kart Odrodzonych
- ◇ 241 Kart Zaklęć/Jednostek
- ◇ 4 Karty Pomocy Faz Gry
- ◇ 16 Kart Pomocy Kości
- ◇ 26 Żetonów Ran
- ◇ 30 Żetonów Wyczerpania
- ◇ 21 Żetonów Stanu
- ◇ 10 Kości Uroku
- ◇ 10 Kości Ceremonialnych
- ◇ 10 Kości Iluzji
- ◇ 10 Kości Natury
- ◇ 1 Żeton Pierwszego Gracza
- ◇ 1 Instrukcja



Odrodzone



1. Nazwa
2. Wartość Życia
3. Wartość Pola Bitwy
4. Wartość Księgi Zaklęć
5. Zdolność
6. Koszt Aktywacji

Karty Zaklęć



- | | |
|-------------------|-------------------------|
| 1. Nazwa | 5. Koszt Aktywacji |
| 2. Typ | 6. Efekt |
| 3. Umiejscowienie | 7. Niewyczerpalny Efekt |
| 4. Koszt Zagrania | 8. Wartość Premii |

Kości

W Ashes istnieją różne rodzaje kości (w tym zestawie znajdziecie cztery). Każdy z rodzajów posiada trzy różne symbole, przedstawione w poniższej tabelce:

	Symbol mocy	Symbol klasowy	Symbol podstawowy
Kość natury			
Kość uroku			
Kość ceremonialna			
Kość iluzji			

Karty Jednostek



- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. Nazwa | 8. Koszt Aktywacji |
| 2. Typ | 9. Zdolność |
| 3. Umiejscowienie | 10. Niewyczerpalny Efekt |
| 4. Koszt Zagrania | 11. Limit Przyzwańców |
| 5. Wartość Ataku | |
| 6. Wartość Życia | |
| 7. Wartość Odnowienia | |

Karty Pomocy Kości

Kości z symbolami mocy mogą zostać wyczerpane jako poboczna akcja, w celu aktywacji efektu danej mocy. Karty te opisują efekty ich użycia.



Żetony



Rana



Wyczerpanie



Stan



Pierwszy Gracz



Przygotowanie do gry

1. Wybierz talię, którą będziesz grał (na stronach 14-15 znajdziesz sugerowane przez nas talie) lub zbuduj ją samodzielnie (na stronie 14 znajdziesz zasady budowania talii). Alternatywnie możecie też użyć draftu, którego zasady znajdziesz na stronie 16.
2. Umieść kartę swojego Odrodzonego odkrytą w twoim polu gry.
3. Skomponuj swoją Pierwszą Piątkę, wybierając ze swojej talii pięć kart, które następnie weź na rękę. Nie możesz posiadać więcej niż jednej kopii konkretnej karty w swojej Pierwszej Piątce.
4. Umieść swój stos przyzwańców zakryty w twoim polu gry.
5. Przetasuj resztę kart z twojej talii i umieść je w zakrytym stosie w twoim polu gry.
6. Weź karty pomocy kości odpowiadające kościom, których będziesz używać i umieść je przed sobą. W razie potrzeby weź też kartę pomocy poszczególnych faz gry.
7. Umieść wszystkie 10 kości, których będziesz używać, w puli wyczerpanych kości.
8. Stwórz trzy osobne stosy żetonów w zasięgu ręki wszystkich graczy.

Pole Gry Gracza

Podczas gry w Ashes będziesz zagrywać zaklęcia do swojej księgi zaklęć, a jednostki – na swoje pole bitwy. Po prawej znajdziesz przykład, jak może wyglądać pole gry w trakcie rozgrywki.

1. Odrodzony
2. Stos Kart Odrzuconych
3. Stos Doboru
4. Karty Pomocy Kości
5. Pula Aktywnych Kości
6. Pula Wyczerpanych Kości
7. Pole Bitwy
8. Księga Zaklęć
9. Stos Przyzwańców



Kolejność Rundy

Rozgrywka w Ashes toczy się na przestrzeni kolejnych rund. Każda runda podzielona jest na trzy fazy, które należy rozgrywać w następującej kolejności:

1. Faza Przygotowań
2. Faza Tur Graczy
3. Faza Odnowienia

Faza Przygotowań

W trakcie tej fazy każdy z graczy w tym samym czasie przeprowadza kolejno poniższe kroki:

1. **Rzut kośćmi** – rzuć wszystkimi kośćmi z twojej puli wyczerpanych kości i umieść je w twojej puli aktywnych kości. W pierwszej rundzie gry – gracz, który wyrzucił więcej symboli podstawowych na swoich kościach, otrzymuje żeton pierwszego gracza. Jeśli nastąpił remis, gracze muszą przerzucać kości, aż do rozstrzygnięcia.
2. **Odrzucenie kart** – możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki.
3. **Dobór kart** – dobierz, aż będziesz mieć pięć kart na ręce. Jeśli twój stos doboru jest pusty, twój Odrodzony otrzymuje jedno obrażenie za każdą kartę, którą powinieneś był dobrać, ale nie mogłeś (obrażenia są zadawane jednocześnie).

Uwaga: Odrodzony nie otrzymuje obrażeń, jeśli miałbyś dobrać karty z pustego stosu doboru, poza fazą przygotowań.

Faza Tur Graczy

Podczas tej fazy, ty i twoi przeciwnicy, będziecie wykonywać swoje tury po kolei, rozpoczynając od gracza, który posiada żeton pierwszego gracza. W swojej turze musisz wykonać jedną główną akcję oraz możesz zdecydować się na wykonanie jednej pobocznej akcji. Można je rozstrzygać w dowolnej kolejności. Dostępne główne akcje to:

- ♦ **Zapłacenie kosztu** – niektóre karty wymagają skorzystania z głównej akcji, w celu ich zagrania lub aktywowania.
- ♦ **Zaatakowanie Odrodzonego** – atak na Odrodzonego przeciwnika przy pomocy twoich jednostek. Twój przeciwnik może blokować atak przy pomocy swoich jednostek.
- ♦ **Zaatakowanie jednostki** – atak na jednostkę przeciwnika przy pomocy twoich jednostek. Twój przeciwnik może osłonić ją swoim Odrodzonym.
- ♦ **Pas** – jeśli nie możesz wykonać żadnej z powyższych głównych akcji albo nie chcesz tego zrobić, musisz spasować w ramach swojej głównej akcji.

Dostępne poboczne akcje to:

- ♦ **Zapłacenie kosztu** – niektóre karty wymagają skorzystania z pobocznej akcji, w celu ich zagrania bądź aktywowania.
- ♦ **Medytacja** – odrzuć karty, żeby zmienić wyniki na swoich kościach.
- ♦ **Aktywacja zdolności mocy kości** – zapłać koszt aktywacji kości z symbolem mocy, aby wywołać przypisany jej efekt.

Po tym, jak wykonałeś zarówno główną akcję, jak i poboczną (bądź zdecydowałeś się nie wykonywać *pobocznej akcji*), tura przechodzi na kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gra kontynuowana jest w ten sposób, aż wszyscy gracze, po kolei, zdecydują się spasować w ramach swojej głównej akcji. Kiedy to nastąpi, faza tur graczy dobiega końca i następuje faza odnowienia.

Faza Odnowienia


Podczas fazy odnowienia, rozstrzygnij następujące cztery kroki w podanej kolejności.

1. **Odnów** – usuń tyle żetonów ran z każdej jednostki w grze, ile wynosi wartość odnowienia na jej karcie.
2. **Usuń wyczerpanie** – usuń jeden żeton wyczerpania z każdej karty w grze, która ma na sobie jeden lub więcej żetonów wyczerpania.
3. **Wyczerp kości** – każdy z graczy może przenieść dowolną liczbę kości ze swojej puli aktywnych kości do puli wyczerpanych kości.
4. **Przekaz żeton pierwszego gracza** – gracz posiadający ten żeton, przekazuje go graczowi po swojej lewej stronie.

Po rozstrzygnięciu tych czterech kroków runda dobiega końca. Rozpocznijcie nową rundę, zaczynając od fazy przygotowań.

Główne Akcje

Zapłacenie Kosztu

Jeśli symbol  znajduje się w polu kosztu zagrania lub kosztu aktywacji, oznacza to, że częścią kosztu, jaki trzeba ponieść, by zagrać albo aktywować daną kartę jest zużycie na to swojej głównej akcji w danej turze (na stronie 10 znajdują się szczegóły na temat zagrywania kart i płacenia kosztów).

Zaatakowanie Odrodzonego

Atak na wybranego Odrodzonego przy pomocy jednej lub kilku twoich jednostek. Kiedy atakujesz Odrodzonego, rozstrzygnij poniższe kroki w podanej kolejności (patrz też *Przykład: „Zaatakowanie Odrodzonego”* na stronie 7):

1. **Deklaracja atakujących** – wybierz (jako gracz atakujący) dowolną liczbę twoich niewyczerpanych jednostek i przesuń je w kierunku środka stołu, oznaczając tym samym, że to one wykonują atak.
2. **Wybór celu** – wybierz Odrodzonego przeciwnika, którego zaatakujesz. Wszystkie twoje atakujące jednostki zaatakują wybranego Odrodzonego.
3. **Deklaracja blokujących** – gracz broniący się może zadeklarować maksymalnie jedną jednostkę blokującą na każdą jednostkę atakującą. Aby zadeklarować blokującego, gracz broniący się kładzie jedną ze swoich niewyczerpanych jednostek naprzeciw jednostki atakującej, wskazując tym samym, którego atakującego będzie blokować. Żadna z atakujących jednostek nie może być blokowana przez więcej niż jednego obrońcę.
4. **Rozstrzygnięcie obrażeń** – w wybranej przez siebie kolejności, rozstrzygnij obrażenia każdej z atakujących jednostek. Jeśli atakująca jednostka nie jest blokowana, zadaj tyle obrażeń Odrodzonemu broniącemu się graczowi, ile wynosi jej wartość ataku. Następnie umieść jeden żeton wyczerpania na atakującej jednostce. Jeśli atakująca jednostka jest blokowana, gracz broniący się może teraz wybrać, czy chce kontratakować przy pomocy blokującej jednostki.
 - A. **Jeśli broniący się gracz zdecyduje się nie kontratakować przy pomocy blokującej jednostki**, atakująca jednostka zada blokującej tyle obrażeń, ile wynosi jej wartość ataku. Następnie umieść jeden żeton wyczerpania na atakującej jednostce. Blokująca jednostka nie otrzymuje żetonu wyczerpania.
 - B. **Jeśli jednostka blokująca kontratakuje**, obie jednostki uważa się za uczestniczące w bitwie. Jednostki uczestniczące w bitwie jednocześnie zadają sobie obrażenia w wysokości posiadanej przez siebie wartości ataku. Następnie umieść po jednym żetonie wyczerpania na każdej z walczących jednostek, która nie została zniszczona w wyniku bitwy.



**Przykład:
Zaatakowanie
Odrodzonego**



Atakujący! Atakujący! Atakujący!

1 Gracz 1 deklaruje obu swoich Żelaznych Rzemieślników oraz Żelaznego Nosorożca jako atakujących.

**Odrodzony
będący celem!**



Atakujący! Atakujący! Atakujący!

2 Gracz 1 wybiera jako swój cel Odrodzonego należącego do Gracza 2 – Maeoni Viper.

**Odrodzony
będący celem!**



Blokujący! Blokujący!



Atakujący! Atakujący! Atakujący!

3 Gracz 2 blokuje Żelaznego Rzemieślnika przy pomocy swojego Srebnego Węża, a Żelaznego Nosorożca przy pomocy swojego Pozłotnika. Atak drugiego z Żelaznych Rzemieślników przebijie się do Maeoni.

**Odrodzony
będący celem!**



Blokujący! Blokujący!



Atakujący! Atakujący! Atakujący!

4 Maeoni otrzymuje obrażenia od nieblokowanego Żelaznego Rzemieślnika, kontratakujący Pozłotnik zostaje zniszczony. Żelazny Nosorożec otrzymuje obrażenia od kontratakującego blokującego. Atakujący Gracz 1 otrzymują po jednym zetonie wyczerpania.

**Przykład:
Zaatakowanie Jednostki**



1 Gracz 1 deklaruje obu swoich Żelaznych Rzemieślników, jako atakujących.

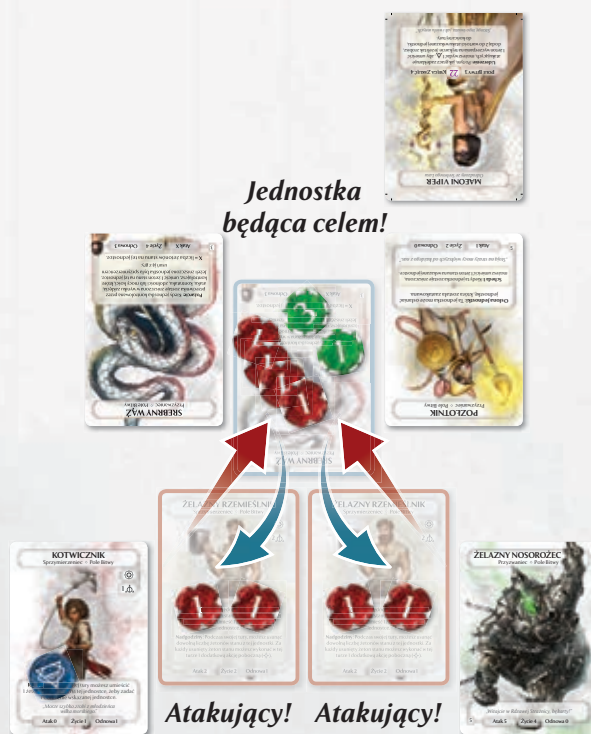
**Jednostka
będąca celem!**



2 Gracz 1 wybiera za cel Srebrnego Węża z czterema żetonami stanu na sobie, należącego do Gracza 2.



3 Gracz 2 ma dwóch potencjalnych ostanających w postaci swojego Odrodzonego oraz Pozłotnika, ale decyduje się nie deklarować ostanającego.



4 Gracz 2 kontratakuje i po równo rozdziela cztery żetony ran na atakujących Żelaznych Rzemieślników, niszcząc obu. Połączone obrażenia dwóch atakujących Żelaznych Rzemieślników niszczą jednocześnie zaatakowanego Srebrnego Węża.

Zaatakowanie Jednostki

Atak na wybraną jednostkę przy pomocy jednej bądź kilku twoich jednostek. Kiedy atakujesz jednostkę, rozstrzygnij poniższe kroki w podanej kolejności (*patrz też Przykład: „Zaatakowanie Jednostki” na stronie 8*):

- 1. Deklaracja atakujących** – wybierz, które z twoich jednostek atakują, przesuając je do przodu na polu bitwy.
- 2. Wybór celu** – wybierz pojedynczą jednostkę na polu bitwy przeciwnika. Wszystkie, wybrane przez ciebie jednostki, zaatakują tę jednostkę.
- 3. Deklaracja osłaniających** – gracz broniący się może wybrać swojego Odrodzonego jako osłaniającego zaatakowaną jednostkę, poprzez umieszczenie jego karty przed daną jednostką. Teraz Odrodzony jest celem tego ataku.
***Uwaga:** Odrodzony może osłaniać, nawet jeśli jest wyczerpany.*
Niewyczerpana jednostka kontrolowana przez gracza broniącego się, która posiada zdolność *Ostona Jednostki* może zostać zadeklarowana jako osłaniająca w ten sam sposób. Tylko jedna jednostka może być wybrana jako osłaniająca w trakcie danego ataku.
- 4. Rozstrzygnięcie obrażeń** – jeśli ostatecznym celem ataku jest Odrodzony, zsumuj wartość ataku wszystkich atakujących jednostek i zadaj mu odpowiednią liczbę obrażeń. Następnie umieść po jednym żetonie wyczerpania na każdej, atakującej jednostce. Jeśli ostatecznym celem ataku jest jednostka, która nie jest wyczerpana, gracz broniący się może teraz zdecydować czy przy jej pomocy kontratakować.

A. Jeśli gracz zdecyduje nie kontratakować bądź dana jednostka nie może kontratakować, ponieważ jest wyczerpana, zsumuj wartość ataku wszystkich atakujących jednostek i zadaj zaatakowanej jednostce odpowiednią liczbę obrażeń. Następnie umieść po jednym żetonie wyczerpania na każdej atakującej jednostce. Jednostka będąca celem ataku nie otrzymuje żetonu wyczerpania jeśli nie kontratakowała.

B. Jeśli jednostka będąca celem ataku kontratakuje, jednostki atakujące oraz broniąca się jednostka toczą ze sobą bitwę. Zsumuj wartość ataku wszystkich atakujących jednostek i umieść odpowiednią liczbę żetonów obrażeń na zaatakowanej jednostce. W tym samym czasie gracz broniący się kontratakującą jednostką zadaje jednostkom atakującym tyle obrażeń, ile wynosi jej wartość ataku. Jeśli kontratakująca jednostka mierzy się z kilkoma jednostkami naraz, gracz, który nią kieruje wybiera, w jaki sposób rozdzieli obrażenia między atakujące jednostki. Następnie umieść po jednym żetonie wyczerpania na każdej jednostce uczestniczącej w bitwie, która nie została zniszczona w wyniku tego starcia.



Pas

Jeśli nie możesz wykonać żadnej innej głównej akcji, musisz wybrać pas jako swoją główną akcję. Możesz to zrobić także, jeśli masz możliwość wykonania innych głównych akcji. Kiedy pasujesz, nie robisz nic, jako swoją główną akcję. Jeśli wszyscy gracze, po kolei, spasuują – dobiega końca faza tur graczy i przechodzicie do fazy odnowienia danej rundy.

***Uwaga:** Jeśli gracz pasuje, a jeden bądź więcej przeciwników tego nie robi, to faza tur graczy trwa dalej, a gracz który w tej turze spasuował, będzie mógł spasuować lub użyć innej głównej akcji (jeśli ma taką możliwość) w swojej następnej turze.*

Poboczne Akcje

Zapłacenie Kosztu ✧

Jeśli symbol ✧ znajduje się w polu kosztu zagrania lub kosztu aktywacji, oznacza to, że częścią kosztu jaką trzeba ponieść, by zagrać albo aktywować daną kartę, jest zużycie na to swojej pobocznej akcji w danej turze (*na stronie 10 znajdują się szczegóły na temat zagrywania kart i płacenia kosztu*).

Medytacja

Kiedy medytujesz, odrzuć dowolną liczbę:

- ♦ kart z ręki,
- ♦ kart z wierzchu twojego stosu doboru,
- ♦ gotowych zaklęć z twojej książki zaklęć.

Za każdą odrzuconą kartę, zamień wynik na jednej z kości w twojej aktywnej puli kości, na wynik wybrany przez siebie.

Aktywacja Zdolności Mocy Kości

Możesz wyczerpać kość z symbolem mocy w twojej puli aktywnych kości, aby wprowadzić efekt związany z daną mocą. Efekty dostępne dla symboli mocy poszczególnych rodzajów kości w tym zestawie, znajdują się na kartach pomocy kości przynależnych do wybranego typu kości.

Zagrywanie Karty

Wiele tur w Ashes składa się z zagrywania lub aktywowania kart, które zagrane zostały w poprzednich turach. Mimo, że nie ma limitu kart, które możesz zagrać w trakcie tury, to wielu z nich wymaga wykorzystania głównej akcji, a w trakcie swojej tury można wykonać tylko jedną taką akcję. Bardzo często zdarza się więc, że cała tura gracza składa się jedynie z zagrania lub aktywowania pojedynczej karty.



Karty zagrywa się z ręki. Aby zagrać daną kartę, musisz najpierw zapłacić jej koszt (1), a następnie wprowadzić ją do gry (bądź odrzucić), w miejscu wskazanym przez umiejscowienie danej karty (2). Jeśli masz do czynienia z zaklęciem akcji bądź reakcji natychmiast zastosuj jego efekt.



Płacenie Kosztu

Karty posiadają swój koszt zagrania. Większość gotowych zaklęć posiada natomiast koszt aktywacji ich efektów. Niektóre jednostki, czy Odrodzeni, dysponują kosztem aktywacji ich zdolności. Koszt ten należy ponieść, aby zagrać daną kartę, czy aktywować jej efekt lub zdolność. Patrz: *Przykład: Płacenie Kosztu magii* w następnej kolumnie.

Istnieje pięć typów kosztu:

-  **Wyczerpanie** – aby zapłacić koszt wyczerpania, musisz położyć żeton wyczerpania na tej karcie.
-  **Główna akcja** – aby zapłacić koszt głównej akcji, musisz wykorzystać ją w tej turze.
-  **Poboczna akcja** – aby zapłacić koszt pobocznej akcji, musisz wykorzystać ją w tej turze.
-  **Odrzucenie** – aby zapłacić koszt odrzucenia, musisz wybrać i odrzucić odpowiadającą mu liczbę kart z ręki.
-  **Magia** – aby zapłacić koszt magii, musisz wyczerpać odpowiednią liczbę kości wskazanego typu, przesuwając je z twojej puli aktywnych kości do puli wyczerpanych kości. Patrz przykład po prawej.
-  **Ważna uwaga:** Jak pokazano na kartach pomocy kości, wynik na kości z symbolem klasowym, może zostać użyty jako ten właśnie symbol albo symbol podstawowy. Wynik na kości z symbolem mocy może być natomiast użyty jako ten właśnie symbol albo symbol klasowy danej kości bądź jej symbol podstawowy
- 
- 

Przykłady: Jak Zagrać Kartę

Istnieje pięć różnych typów kart, które umieścić można w talii gracza. Poniżej znajdują się przykłady pokazujące, jak zagrywać poszczególne rodzaje kart. Na potrzeby tych przykładów stworzyliśmy gracza o imieniu Magda i do niej będziemy się odnosić.

Zaklęcie Akcji

Pieczeń jest zaklęciem akcji (1). Aby zagrać *Pieczeń*, Magda musi najpierw zapłacić jej koszt (2), który wynosi 1 ♠, 1 ♣, oraz 1 ♥. ♠ jest symbolem głównej akcji, więc Magda zużywa swoją główną akcję w tej turze, aby ją zagrać. Jednocześnie musi również wyczerpać kość z symbolem ♣ oraz kość z symbolem ♥. Następnie Magda odrzuca *Pieczeń*, gdyż tak wskazuje umiejscowienie na karcie (3). Ponieważ karta jest zaklęciem akcji, natychmiast wprowadza się w życie efekt jej działania (4). Magda wybiera gotowe zaklęcie w księdze zaklęć gracza i kładzie na nim oraz na każdej jego kopii, żeton wyczerpania.



Zaklęcie Reakcji

Kontra Cieni to zaklęcie reakcji (1). Zaklęcie reakcji można zagrać tylko w sposób opisany na karcie. Magda posiada *Kontrę Cieni* na ręce. Przeciwnik Magdy atakuje jej Odrodzonego, powodując otrzymanie przez niego obrażeń. Magda odpowiada zagranie *Kontry Cieni*. Aby to zrobić, musi najpierw zapłacić jej koszt (2), czyli 1 ♣ oraz 1 ♠. Następnie odrzuca *Kontrę Cieni*, jak wskazano w umiejscowieniu na karcie (3). Jako, że karta jest zaklęciem reakcji, natychmiast wprowadza w życie jej efekt (4). Magda



Przykład: Płacenie Kosztu Magii



Żeby umieścić *Przywołanie Żelaznego Nosorożca* w swojej księdze zaklęć, Gracz I musi użyć swojej głównej akcji oraz wyczerpać 1 ♠.



W celu aktywacji efektu tej karty i umieszczenia *Żelaznego Nosorożca* na polu bitwy, Gracz I musi zapłacić koszt głównej akcji, umieścić żeton wyczerpania na tej karcie oraz wyczerpać 6 ♠.

wybiera jednostkę kontrolowaną przez przeciwnika i zadaje jej 6 obrażeń. Każdy z graczy może zagrać jedynie jedno zaklęcie reakcji na turę. Gracze mogą zagrywać zaklęcia reakcji zarówno w swojej turze, jak i w turach innych graczy.

Sprzymierzeniec

Rycerz Młota jest jednostką – sprzymierzeńcem (1). Aby zagrać *Rycerza Młota*, Magda musi najpierw zapłacić jego koszt (2), który wynosi ♠ , 1♣ , 1♢ , oraz 1♠ . Magda wykorzystuje swoją główną akcję w tej turze, aby zagrać *Rycerza Młota*, a także musi wyczerpać kość z symbolem ♣ , kość z symbolem ♢ oraz kość z symbolem ♠ .

Następnie Magda umieszcza *Rycerza Młota* na swoim polu bitwy, jak wskazuje umiejscowienie na karcie (3). Magda dysponuje teraz *Rycerzem Młota* na swoim polu bitwy, którego będzie mogła użyć w przyszłości.



Zaklęcie Przeobrażenia

Zbroja z Korzeni to zaklęcie przeobrażenia (1). Aby zagrać *Zbroję z Korzeni*, Magda musi najpierw zapłacić jej koszt (2), który wynosi ♠ oraz 1♢ . ♠ to symbol pobocznej akcji, więc Magda wykorzystuje swoją poboczną akcję w tej turze na zagranie *Zbroi z Korzeni*. Musi też wyczerpać kość z symbolem ♢ .

Następnie Magda dołącza *Zbroję z Korzeni* do jednostki, jak wskazuje umiejscowienie na karcie zaklęcia (3). Aby dołączyć zaklęcie przeobrażenia do jednostki, umieść kartę zaklęcia pod wybraną kartą jednostki. Magda decyduje się dołączyć *Zbroję z Korzeni* do swojego *Rycerza Młota*. Tak długo, jak *Zbroja z Korzeni* będzie dołączona do *Rycerza*, jego wartość życia zwiększona jest o dwa (4).



Gotowe Zaklęcie

Przywołanie Srebrnego Węża to gotowe zaklęcie (1). Aby zagrać *Przywołanie Srebrnego Węża*, Magda musi najpierw zapłacić jego koszt (2) w postaci ♠ . Oznacza to, że musi wykorzystać swoją główną akcję w tej turze, aby to zrobić. Następnie Magda kładzie *Przywołanie Srebrnego Węża* w swojej księdze zaklęć, jak wskazuje



umieszczenie na karcie (3). Większość z gotowych zaklęć nie ma natychmiastowych efektów, które wprowadza się w życie po zagranie. W zamian za to, po zagranie pozostają w grze i mogą zostać aktywowane później. Po tym, jak przeciwnik skończy wykonywanie tury, w swojej następnej turze, Magda może zdecydować się aktywować *Przywołanie Srebrnego Węża*, płacąc koszt jego aktywacji (4) – wykorzystując swoją główną akcję, kładąc żeton wyczerpania na tej karcie oraz wyczerpując kość z symbolem ♣ oraz kość z symbolem ♢ . Następnie Magda wprowadza w życie efekt tego zaklęcia (5), czyli bierze *Srebrnego Węża* ze stosu przyzwańców i umieszcza go na swoim polu bitwy.

Skupienie Gotowego Zaklęcia

Kiedy kładziesz gotowe zaklęcie w swojej księdze zaklęć, jeśli znajduje się tam już jedno lub więcej takich samych gotowych zaklęć, to zostają one skupione. Nową kopię zaklęcia umieść pod dotychczasową. Nie zabiera ona dodatkowego miejsca w księdze zaklęć – nie liczy się do limitu (*więcej szczegółów na stronie 12 w rozdziale „Pole Bitwy” i „Księga Zaklęć”*). Wiele gotowych zaklęć musi zostać wyczerpanych w ramach kosztu ich aktywacji, co znaczy, że nie można już więcej użyć ich w trakcie danej rundy. Posiadanie więcej niż jednej kopii tego samego zaklęcia pozwala więc posiadaczowi użyć go więcej niż raz na rundę, za każdym razem wyczerpując kolejną kopię.

Niektóre gotowe zaklęcia posiadają efekty nazwane **Skupienie 1** lub **Skupienie 2**. Efekt **Skupienia 1** zostaje wprowadzony w życie, jeśli dane zaklęcie zostało skupione jednokrotnie (*innymi słowy, jeśli masz dwie kopie tego samego zaklęcia w księdze zaklęć*).

Efekt **Skupienia 2** zostaje wprowadzony w życie, jeśli dane zaklęcie zostało skupione dwukrotnie (*innymi słowy, jeśli masz trzy kopie tego samego zaklęcia w księdze zaklęć*). *Patrz poniższy „Przykład: Skupione Karty”*.

Przykład: Skupione Karty

Gracz 1 posiada dwie kopie gotowego zaklęcia *Przywołanie Srebrnego Węża* w swojej księdze zaklęć. Dlatego uaktywniony został efekt działania **Skupienia 1** na obu tych kartach. Dzięki temu, za każdym razem, kiedy Gracz 1 płaci koszt aktywacji jednej z nich, uaktywnia efekt opisany jako **Skupienie 1** na karcie zaklęcia.



Obrażenia i Żetony Ran

Kiedy Odrodzony albo jednostka otrzymują obrażenia, umieść odpowiadającą im liczbę żetonów ran na tym Odrodzonym bądź jednostce. Jeśli na Odrodzonym czy jednostce znajduje się tyle samo lub więcej żetonów ran, niż jego wartość życia, to ten Odrodzony bądź jednostka zostają zniszczeni. Kiedy jednostka zostaje zniszczona, należy ją odrzucić. Kiedy zniszczony zostaje Odrodzony, kontrolujący go gracz przegrywa grę. Żetony ran nie zmniejszają wartości życia ani jednostki ani Odrodzonego, która to wartość jest stała chyba, że zmieni ją zdolność, moc kości lub efekt karty. Kiedy Odrodzony lub jednostka otrzymują obrażenia, należy położyć na nich żetony ran. Jednak, niektóre zaklęcia nakazują położenie żetonów ran bezpośrednio na jednostce, bez wcześniejszego zadania jej obrażeń. W związku z tym zaklęcie, które blokuje otrzymywanie obrażeń, nie może zablokować działania zaklęcia, które nakazuje bezpośrednio położyć żetony ran na wybranej karcie.



Pole Bitwy i Księgi Zaklęć

Dysponujesz polem bitwy oraz księgą zaklęć, jako częścią swojego pola gry. Zagrywanie kart bądź aktywacja ich efektów, czy zdolności może powodować, że karty będą wykładane na twoje pole bitwy lub do księgi zaklęć. Tak długo, jak karta znajduje się na twoim polu bitwy bądź w twojej księdze zaklęć, uważana jest za będącą pod twoją kontrolą. Istnieją limity miejsc, mówiące ile kart możesz posiadać na swoim polu bitwy oraz w księdze zaklęć. Liczba miejsc do wykładania kart określona jest na karcie Odrodzonego poprzez jego wartość pola bitwy oraz wartość księgi zaklęć.



Wartości pola Bitwy i Księgi Zaklęć

Żetony Wyczerpania



Niektóre efekty w grze nakazują położenie na kartach żetonów wyczerpania.

Kiedy na karcie znajduje się żeton wyczerpania, karta ta traktowana jest jako wyczerpana. Wyczerpana jednostka traci tekst zdolności, nie może też atakować, blokować i kontratakować. Wyczerpany Odrodzony traci tekst zdolności. Wyczerpane zaklęcie nie dysponuje tekstem efektu.



Niewyczerpalny efekt

Uwaga: Niektóre karty posiadają niewyczerpalne efekty bądź zdolności, jak widoczny po prawej stronie Motyli Mnich. Pozostają one aktywne, nawet jeśli karta została wyczerpana.

Żetony Stanu

Żetony stanu umieszcza się w grze tylko, kiedy nakazują tak efekty kart. Tekst na karcie wyjaśnia, w jaki sposób należy jej używać w danym przypadku.



Odrzucanie Kart

Jeśli karta będąca w grze zostaje odrzucona albo usunięta z gry w inny sposób, usuń z niej wszystkie żetony odkładając je na odpowiednie stosy. Odrzuć też wszystkie karty, które były do niej dołączone. Kiedy karta zostaje odrzucona, umieść ją na stosie kart odrzuconych właściciela.

Wyjątek – Kiedy odrzucona zostaje karta przyzwańca, nie należy kłaść jej na stosie kart odrzuconych. Zamiast tego należy odłożyć ją na należący do jej właściciela stos przyzwańców. Właścicielem karty jest ten gracz, który zaczynał grę z tą kartą w swojej talii, niekoniecznie ten, który w danej chwili ją kontrolował.

Przebłysk

Niektóre karty mogą zostać odzyskane. Podczas fazy tur graczy, jeśli karta, która posiada zdolność przebłysk, miałaby zostać odrzucona z gry, jej właściciel może zapłacić koszt przebłysku wskazany na karcie i dodać tę kartę do swojej ręki, zamiast odkładać na stos kart odrzuconych.

Uwaga: Karty odrzucone poprzez medytację nie mogą zostać tak odzyskane.



Zdolność przebłysk

Odrodzony vs. Jednostka

Odrodzony nie jest jednostką. Przykład: zdolność *Kotwicznika – Rzut* – brzmi: „Zadaj 1 obrażenie wybranej jednostce.” Odrodzony nie może być celem tej zdolności, gdyż nie jest jednostką.

Efekty Kart i Kolejność Rozpatrywania

Kiedy efekt karty stoi w sprzeczności z tą instrukcją, pierwszeństwo rozpatrywania ma zawsze tekst na karcie. Jeśli jakiegokolwiek efekty w grze miałyby zostać rozstrzygnięte w tym samym czasie, o kolejności ich rozstrzygnięcia decyduje gracz, którego tura właśnie trwa. Jeśli żaden z graczy nie wykonuje swojej tury, o kolejności decyduje gracz posiadający żeton pierwszego gracza.

Wygrana i Przegrana w Grze

Jeśli Odrodzony ma na swojej karcie żetony ran w liczbie równej lub wyższej od jego wartości życia, zostaje zniszczony. Jeśli gracz traci swojego Odrozonego, kończy tym samym grę. Jeśli tylko jeden gracz pozostał w grze – zostaje on zwycięzcą.



Twórcy

Autor: Isaac Vega

Producent: Colby Dauch

Ilustracje: Fernanda Suarez

Opracowanie: Mr. Bistro

Opracowanie graficzne: David Richards

Redakcja: David Moody, Nate Rethorn

Tłumaczenie: Tomasz Jaworski, Jakub Siedlecki,
Bartek Rzepka, Tomek Gałkowski

Redakcja wersji polskiej: Magda Roehr

Opracowanie graficzne wersji polskiej:
Katarzyna Młynarczyk

Główny tester: Robert Klotz

Testerzy: 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, Nicolette 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

Specjalne podziękowania dla Boba Klotz za to, że zawsze jest gotów, żeby poprzzerzucać się pomysłami i pomóc mi rozwiązać każdy problem. Dla Juliusa Besser za bycie wszędzie, gdzie potrzeba i pomoc w organizowaniu testów.

Dla Davida Blacwella za budowę i ulepszanie modułu Vassal'owego, który pomógł testerom na całym świecie być w kontakcie. Dla Fernandy Suarez i wszystkich w Plaidhat Games, którzy pomogli mi urzeczywistnić moją wizję oraz dla moich testerów, bez których ta gra byłaby tylko częścią tego, czym ostatecznie się stała.

Budowa Talii

Aby zbudować talię, postępuj według poniższych kroków:

1. Wybierz Odrodzonego.
2. Wybierz dokładnie trzydzieści kart, które umieścisz w swojej talii. W talii mogą znajdować się maksymalnie trzy kopie tej samej karty.

Nie możesz dodawać przyzwańców do swojej talii. Przyzwańce wprowadzane są do gry jedynie w wyniku działania zdolności i efektów innych kart.

Z unikatowych kart Odrodzonych możesz korzystać tylko, jeśli wybierzesz odpowiadającego danej karcie Odrodzonego. Ikona unikatowej karty znajduje się w jej prawym dolnym rogu.



Ikona unikatowej karty Maeoni Viper

3. Wybierz 10 kości, które umieścisz w swojej puli kości. Możesz wybrać dowolny zestaw spośród dostępnych w grze kości.

Przykład: 3 kości natury

3 kości uroku

3 kości iluzji

1 kość ceremonialna

w sumie 10 kości

4. Niektóre efekty i zdolności kart pozwalają ci na wprowadzenie do gry kart przyzwańców. Każda taka jednostka dysponuje limitem przyzwańców, którego wartość znajduje się w lewym, dolnym rogu karty. Jeśli masz jedną lub więcej kart w swojej talii, które pozwalają wprowadzić do gry przyzwańców, musisz dysponować również tyloma kartami danego przyzwańca, ile określone jest przez wartość przypisanego mu limitu. To samo zrób dla każdego przyzwańca, którego twoje karty pozwalają ci wprowadzić. Stwórz z nich osobny stos przyzwańców i trzymaj go osobno, poza swoim stosem pozostałych kart.



Sugerowane Talie

Tutaj znajdziesz listę sugerowanych przez nas talii. Radzimy również użyć po jednej kopii z kart, które mają **pogrubioną** nazwę, jako twojej Pierwszej Piątki.



Wnieś do bitwy bezlitosną przemoc Coal'a Roarkwina i uśmierć swoich wrogów przy pomocy furii setek ostrzy!

Żelazni Ludzie

Odrodzony
Coal Roarkwin

Pula kości
 5 x Natura, 5 x Ceremonialna

Karty
3 x Powielenie Energii
3 x Napływ Siły
3 x Ochrona
3 x Pieśń Zemsty
3 x Przywołanie Żelaznego Nosorożca
3 x Kotwicznik
3 x Żelazny Rzemieślnik
3 x Rycerz Młota
3 x Sto Ostrzy
3 x Kolczasta Zbroja

Przyzwańcy
5 x Żelazny Nosorożec



Korzystaj z nieprzeciętnych zdolności Maeoni Viper i użyj ich, aby osłonić swoich wojowników. Przywołaj magicznych pupili i obserwuj ich rozwój!

Srebrne Węże

Odrodzony
Maeoni Viper

Pula kości
 5 x Urok, 5 x Natura

Karty
3 x Łaska Wymiarów
3 x Przywołanie Srebrnego Węża
3 x Odświeżenie
3 x Wzmocnienie
3 x Hipnotyzacja
3 x Otwarte Wspomnienia
3 x Stopione Złoto
3 x Transfer
3 x Złota Zasłona
3 x Przywołanie Pozłotnika

Przyzwańcy
5 x Pozłotnik
3 x Srebrny Wąż



Przyzwij horde kreator, by walczyły u twego boku, a następnie uderz z kłębów mgieł jako **Aradel Summernaard!**

Strażniczka Mgieł

Odrodzony

Aradel Summernaard

Pula kości

5 x Natura, 5 x Iluzja

Karty

3 x Wędrujące Mgiły

3 x Przywołanie Duszka Mgieł

3 x Przywołanie Błękitnego Jaguara

3 x Odbicia w Wodzie

3 x Nawałnica Mgieł

3 x Spośród Mgieł

3 x Zbroja z Korzeni

3 x Uporczywe Wpatrywanie

3 x Potężny Wzrost

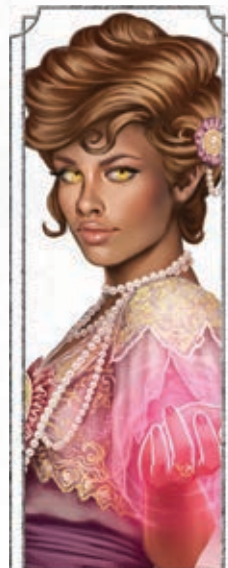
3 x Przywołanie Motylego Mnicha

Przyzwańcy

5 x Błękitny Jaguar

10 x Duszek Mgieł

5 x Motyli Mnich



Ukryj prawdziwą moc za kurtyną gościnności i dobrodziejstwa, a następnie zmiażdż psychikę przeciwników mentalną magią **Sarii Guideman!**

Syrena z Pochmurnego Morza

Odrodzony

Saria Guideman

Pula kości

5 x Urok, 5 x Iluzja

Karty

3 x Czystka

3 x Obżarstwo

3 x Przywołanie Trójokiej Sowy

3 x Przywołanie Nadmorskiego Kruka

3 x Ukryta Potęga

3 x Pieczęć

3 x Osobliwa Kopia

3 x Współodczuwanie

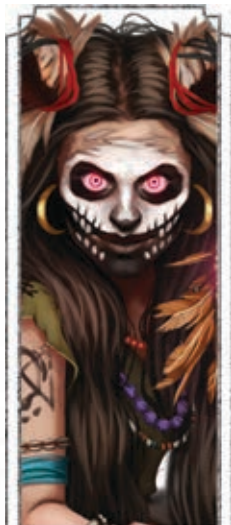
3 x Tancerka Różanego Ognia

3 x Zaklęta Skrzypaczka

Przyzwańcy

5 x Trójoka Sowa

2 x Nadmorski Kruk



Zawładnij polem bitwy siejąc strach! Krwawe rytuały **Jessy Na Ni** ochronią jej własnych wojowników i wzbudzą przerażenie w sercu każdego przeciwnika!

Królowa Krwawej Kniei

Odrodzony

Jessa Na Ni

Pula kości

5 x Urok, 5 x Ceremonialna

Karty

3 x Strach

3 x Przetoczenie Krwi

3 x Przywołanie Marionetki Krwi

3 x Przeciąć Nić

3 x Nieśmiertelne Serce

3 x Przekierowanie

3 x Ostateczny Krzyk

3 x Łucznik Krwi

3 x Ożywiona Lalka

3 x Wojownik-Pijawka

Przyzwańcy

5 x Marionetka Krwi



Wraz z **Noah Redmoon'em** wyraż pogardę dla ludzkości. Zwołaj z mroków wilcze sfory i dobijaj targów z nikczemnymi pomiotami!

Cienie z Viros

Odrodzony

Noah Redmoon

Pula kości

5 x Iluzja, 5 x Ceremonialna

Karty

3 x Niewielka Ofiara

3 x Przywołanie Zamaskowanego Wilka

3 x Przywołanie Fałszywego Demona

3 x Sztuczka

3 x Związana Dusza

3 x Materializacja

3 x Przywołanie Uśpionej Wdowy

3 x Kontra Cieni

3 x Zapomnienie

3 x Snajper z Wichrogradu

Przyzwańcy

5 x Zamaskowany Wilk

5 x Fałszywy Demon

6 x Uśpiona Wdowa

Draft

Zamiast grać z góry przygotowaną talią czy korzystać ze zbudowanej przez siebie, ty i twoi przyjaciele możecie swoje talie „wydraftować”. Dwóch do czterech graczy może wziąć udział w draftcie, korzystając z zestawu kart znajdującego się w pudełku. Więcej zestawów pozwoli większej liczbie graczy dołączyć do gry.

Żeby wziąć udział w draftcie, wykonajcie kolejno poniższe kroki:



Przygotowanie do gry

1. Zbierzcie wszystkich Odrodzonych którymi dysponujecie i ułóżcie ich w osobnych stosach wraz z trzema kopiami przypisanych im kart unikatowych, włożonymi na spód.
2. Zbierzcie wszystkie karty przyzwańców jakie posiadacie i odłóżcie je na razie na bok. Użyjecie ich później.
3. Weźcie po jednej kopii wszystkich pozostałych kart, które posiadacie i ułóżcie z nich jedną, dużą talię draftu.
4. Zbierzcie po dziesięć sztuk z każdego typu kości, które posiadacie i ułóżcie je w osobnych stosach. Podczas draftu dla pięciu lub więcej graczy będziecie potrzebować tylu rodzajów kości, ilu jest graczy albo musicie mieć więcej niż 10 kości każdego rodzaju tak, aby każdy z graczy posiadał ostatecznie po 10 kości na koniec.
5. Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Dostaje on żeton pierwszego gracza.

Draft

1. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera dla siebie jednego Odrozonego wraz z przypisanymi mu kartami unikatowymi. Następnie pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza osobie po jego lewej stronie.
2. Rozdaj każdemu z graczy po dziewięć kart z talii draftu. Każdy z graczy wybiera jedną spośród posiadanych na ręce kart, a pozostałych osiem przekazuje graczowi po swojej lewej stronie. Następnie spośród otrzymanych kart każdy uczestnik wybiera jedną i przekazuje pozostałych siedem graczowi po swojej lewej stronie. Gracze wybierają i przekazują karty tak długo, aż wszyscy będą mieli wybranych po 9 kart.
3. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera po dwie kości dowolnego rodzaju naraz, tak długo, aż każdy będzie miał po dziesięć kości. Następnie pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza uczestnikowi po swojej lewej stronie.
4. Odsoń z talii draftu tyle kart, ilu jest uczestników gry i umieść je odkryte obok. Zaczynając od pierwszego gracza, każdy uczestnik może wziąć jedną z odkrytych kart na rękę, a następnie odłożyć jedną z posiadanych kart odkrytą, w miejsce właśnie zabranej (*czyniąc ją tym samym dostępną do zabrania, dla innych graczy*).
5. Każdy z graczy dobiera następnie po dwie dodatkowe kopie każdej z dziewięciu kart, które dotychczas wybrał.
6. Gracze powinni teraz mieć po jednym Odrozonym, 10 kości i 30 kart – kompletną talię do gry w Ashes.
7. Niektóre efekty i zdolności kart pozwalają na wprowadzenie do gry kart przyzwańców. Każdy przyzwaniec dysponuje limitem, którego wartość znajduje się w lewym dolnym rogu karty. Jeśli masz jedną lub więcej kart w swojej talii, które pozwalają wprowadzić do gry przyzwańców, musisz dysponować również tyloma kartami danego przyzwańca, ile określone jest przez wartość przypisanego mu limitu. To samo zrób dla każdego przyzwańca, którego twoje karty pozwalają ci wprowadzić i stwórz ze wszystkich tych kart osobny stos przyzwańców. Trzymaj go poza swoim stosem pozostałych kart.
8. Gracze mogą teraz użyć swoich talii w grze czy turnieju.

Słowniczek

Aktywne Kości – kości, które znajdują się w twojej puli aktywnych kości i mogą być użyte w celu zapłacenia kosztu magii.

Anuluj – efekt, który zapobiega wpłynięciu na grę innym zaklęciom, zdolnościom lub mocom kości. Kiedy efekty kart lub kości zostają anulowane, koszt ich aktywacji/zagrania wciąż musi zostać zapłacony, ale nie zostają one wprowadzone.

Atakujący – niewyczerpana jednostka, która została zadeklarowana jako atakująca podczas wykonywania jednej z dwóch głównych akcji: zaatakowanie Odrodzonego albo zaatakowanie jednostki.

Atakujący Gracz – gracz, który wykonuje akcję: zaatakowanie Odrodzonego bądź zaatakowanie jednostki.

Blokujący – niewyczerpana jednostka, która została zadeklarowana do blokowania jednej z atakujących jednostek.

Broniący się Gracz (Obrońca) – gracz, którego Odrodzony lub jednostka stały się celem akcji: zaatakowanie Odrodzonego bądź zaatakowanie jednostki, przeprowadzanej przez innego gracza.

Dołączenie – położenie zaklęcia przeobrażenia pod jednostką, aby wprowadzić w życie jego efekty i bonusy o różnych wartościach.

Dołączona Karta – karta, która została dołączona do jednostki.

Efekt – zasady mówiące o tym, jak zaklęcie lub zdolność wpływa na grę.

Gotowe Zaklęcie – rodzaj karty zaklęcia, które umieszczone zostaje w twojej księdze zaklęć i pozostaje w grze. Zazwyczaj takie zaklęcie posiada koszt wymagany, aby je aktywować, kiedy już znajduje się w grze.

Jednostka – karta z typem sprzymierzeniec bądź przyzwaniec, którą zagrywa się na pole bitwy i która pozostaje tam tak długo, aż zostanie zniszczona.

Kontrola – karta jest kontrolowana przez gracza, jeśli znajduje się w jego księdze zaklęć, na jego polu bitwy oraz gdy jest jego Odrodzonym. Gracz kontroluje również wszystkie karty dołączone do kontrolowanych przez siebie kart.

Koszt Aktywacji – koszt, który trzeba ponieść, aby aktywować zaklęcie bądź zdolność (*powoduje, że następuje ich efekt*).

Koszt Zagrania – koszt jaki należy zapłacić przed zagranie danej karty.

Księga Zaklęć – część twojego pola gry, w którym umieszcza się gotowe zaklęcia.

Limit Przyzwańców – liczba kopii konkretnej karty przyzwańca, które możesz dołączyć do swojego stosu przyzwańców.

Moc Kości – każdy rodzaj kości posiada specjalną zdolność, którą można aktywować, korzystając z pobocznej akcji oraz wyczerpując kość o odpowiednim symbolu mocy.

Niewyczerpany – karta, która nie ma na sobie żetonu wyczerpania.

Niewyczerpalny Efekt – efekt, który działa, nawet jeśli karta jest wyczerpana.

Odrodzony – każdy z graczy kontroluje Odrodzonego. Kiedy twój Odrodzony zostaje zniszczony, przegrywasz grę.

Ostaniający – Odrodzony bądź jednostka ze zdolnością *Ostona Jednostki*, która została wybrana do osłonięcia jednostki będącej celem ataku z podstawowej akcji: zaatakowanie jednostki.

Pierwsza Piątka – pięć różnych kart, z których gracz komponuje swoją początkową „rękę” w grze.

Pole Bitwy – miejsce na polu gry, w którym umieszczane są jednostki.

Przyzwaniec – typ jednostki, który zaczyna grę na stosie przyzwańców i może zostać wprowadzony do gry w wyniku działania efektów kart.

Pula Aktywnych Kości (inaczej: Aktywna Pula) – miejsce, w którym kładziesz swoje kości na początku każdej rundy.

Pula Kości – zestaw dziesięciu kości, wchodzący w skład talii gracza.

Pula Wyczerpanych Kości (inaczej: Wyczerpana Pula) – miejsce, w którym umieszczasz kości wyczerpane, aby zapłacić koszt zagrania karty.

Sprzymierzeniec – typ karty jednostki.

Statystyki – wartości widoczne na karcie Odrodzonego i jednostki.

Stos Doboru – stos kart, z którego dobierasz karty w trakcie gry.

Stos Kart Odrzuconych – miejsce na twoim polu gry, gdzie umieszczasz karty, które musisz odrzucić. Karty układane są na stosie kart odrzuconych odkryte.

Stos Przyzwańców – stos kart zawierający jednostki przyzwańców, które wprowadzasz do gry używając kart ze swojej talii.

Talia – każdy z graczy musi zbudować niepowtarzalną bądź wybrać sugerowaną talię, aby grać w Ashes. Talia składa się z jednego Odrodzonego, 10 kości i 30 kart.

Typ – każde zaklęcie i jednostka posiada swój typ.
Przykłady: sprzymierzeniec, przyzwaniec, gotowe zaklęcie, zaklęcie przeobrażenia, zaklęcie akcji, zaklęcie reakcji.

Umiejscowienie – wskazuje gdzie umieścić zagrywaną właśnie kartę, np. *pole bitwy, jednostka, odrzuć (stos kart odrzuconych), księga zaklęć.*

W Grze – karta jest w grze, jeśli znajduje się pod kontrolą dowolnego gracza (np. *znajduje się na polu bitwy, w księdze zaklęć, jest Odrodzonym lub kartą dołączoną do innej w grze*). Jeżeli tekst na karcie bądź zasady gry wyraźnie nie mówią inaczej, karta musi być w grze, aby można było użyć znajdującego się na niej tekstu.

Wartość Księgi Zaklęć – liczba różnych gotowych zaklęć, jakie twój Odrodzony może posiadać w swojej księdze zaklęć.

Wartość Pola Bitwy – określa liczbę jednostek, jaką może dysponować Odrodzony na swoim polu bitwy.

Wartość Premii – wartość, o jaką zaklęcie przemiany podwyższa bądź obniża atak, wartość życia lub wartość odnowienia jednostki, do której jest dołączone.

Wartość Życia – określa liczbę żetonów ran, jakie Odrodzony albo jednostka muszą mieć na sobie, żeby zostać zniszczone.

Właściciel – właścicielem karty jest gracz, którego talia czy też stos przyzwańców posiadały tę kartę na początku gry.

Wskazany – słowo używane aby zaznaczyć, że efekt zaklęcia, zdolności lub mocy kości bezpośrednio wpływa na konkretny element gry (m. in. zaklęcia przeobrażenia, jednostki, gracza czy Odrodzonego).

Wyczerpanie (w odniesieniu do kart) – położenie żetonu wyczerpania na karcie.

Wyczerpana (w odniesieniu do karty) – karta, na której znajduje się żeton wyczerpania. Karty, które są wyczerpane nie mają tekstu zdolności, nie mogą atakować ani blokować.

Wyczerpana (w odniesieniu do kości) – kość, która znajduje się w twojej puli wyczerpanych kości określa się jako wyczerpaną kość.

Wyczerpane kości –kości, które znajdują się w twojej wyczerpanej puli i nie mogą być użyte do płacenia kosztu magii.

Wyczerpanie (w odniesieniu do kości) – umieszczenie kości w twojej wyczerpanej puli w wyniku działania efektu karty czy płacenia kosztu.

Zaklęcie – każda karta ze słowem „zaklęcie” w określeniu typu. *Przykład: Gotowe Zaklęcie.*

Zaklęcie Akcji – typ karty zaklęcia, które zagrywa się dla jednorazowego efektu.

Zaklęcie Przeobrażenia – typ karty zaklęcia, która może zostać dołączona do jednostki na polu bitwy gracza, aby w jakiś sposób wpłynąć na jej statystyki.

Zaklęcie Reakcji – typ karty zaklęcia, które można jednokrotnie zagrać tylko, jeśli spełnione zostały określone na karcie warunki. Każdy gracz może zagrać tylko jedno zaklęcie reakcji na turę.

Zdolność – specjalny efekt, jaki Odrodzony bądź jednostka wywołują w grze, i który może być stały albo wymagać aktywowania.

Żeton Rany – żetony, które kładziesz na jednostki czy też Odrodzonego, aby obserwować, jak wiele dzieli je od bycia zniszczonym.

Żeton Wyczerpania – żeton, który umieszcza się na karcie, aby oznaczyć jej wyczerpanie.



MARTWA ZIMA

GRA ROZDROŻY

**BÓJCIE SIĘ MROZU.
BÓJCIE SIĘ UMARŁYCH.
BÓJCIE SIĘ SIEBIE.**

Martwa Zima wyniesie Wasze wrażenia z grania w planszówki na zupełnie inny poziom. To skoncentrowana na wielowątkowej historii gra, w której przyjdzie Wam walczyć o przetrwanie ciężkiej zimy w świecie po apokalipsie zombie. Każdy z ocalałych ma swoje własne cele i motywacje. Czy będziecie w stanie współpracować, wspólnie stawiać czoła przeciwnościom, walczyć z zagrożeniami, zombie i niedoborami pożywienia, jednocześnie dbając o morale kolonii?

Martwa Zima zmusza graczy do podejmowania licznych, często niezwykle trudnych decyzji, które będą miały istotny wpływ na rozwój wypadków. Nierzadko przyjdzie Wam wybierać pomiędzy tym, co dobre dla kolonii, a swoim własnym interesem.

WWW.FACTORYCUBE.PL

19

CUBE2
FACTORY OF IDEAS

Plaid Hat
Games



Przewodnik po symbolach






Główna akcja – wykorzystaj swoją główną akcję w tej turze.





Poboczna akcja – wykorzystaj swoją poboczną akcję w tej turze.






Moc ceremonialna – podczas płacenia kosztu magii może być użyta jako:  ,  , albo .





Klasa ceremonialna – podczas płacenia kosztu magii może być użyta jako:  albo .






Moc uroku – podczas płacenia kosztu magii może być użyta jako:  ,  , albo .





Klasa uroku – podczas płacenia kosztu magii może być użyta jako:  albo .






Moc iluzji – podczas płacenia kosztu magii może być użyta jako:  ,  , albo .





Klasa iluzji – podczas płacenia kosztu magii może być użyta jako:  albo .




Moc natury – podczas płacenia kosztu magii może być użyta jako:  ,  , albo .



Klasa natury – podczas płacenia kosztu magii może być użyta jako:  albo .



Magia podstawowa – podczas płacenia kosztu magii może być użyta jako:  .



Odrzuć – wybierz i odrzuć z ręki tyle kart, ile wskazuje liczba obok symbolu.



Wyczerp – umieść żeton wyczerpania na tej karcie.

Indeks

Aktywowanie Mocy Kości	3, 9
Blokowanie	6, 7
Budowa Talii	14
Draft	16
Faza Odnowienia	6
Faza Przygotowań	5
Faza Tur Graczy	5, 6
Główne Akcje	6, 7, 8, 9
Gotowe Zaklęcie	11
Karty Jednostek	3, 13
Karty Zaklęcie	3
Kolejność Rozpatrywania	13
Kolejność Rundy	5
Kontratak	6, 7, 8, 9
Kości	3
Księga Zaklęcie	5, 12
Medytacja	9
Obrażenia i Znaczniki Ran	12
Odrodzony	2, 13
Odrzucanie	12
Oślanianie	8, 9
Pas	9
Płacenie Kosztu	10
Poboczne Akcje	9
Pole Bitwy	5, 12
Przebłysk	12
Przygotowanie do Gry	4
Skupienie	11
Sprzymierzeniec	11
Sugerowane Talie	14, 15
Wygrana	13
Zaatakowanie Jednostki	8, 9
Zaatakowanie Odrodzonego	6, 7
Zagrywanie Kart	10, 11
Zaklęcie Akcji	10
Zaklęcie Przeobrażenia	11
Zaklęcie Reakcji	10, 11
Żetony	3
Żetony Stanu	12
Żetony Wyczerpania	12