

ACADEMIA DE MYSTLINGS

ABRA & JOGUE

"Bem-vindo, domador. Se quiser treinar com seu Mystling e se tornar um lutador melhor, você está no lugar certo. Dizem que o céu é o limite, mas aqui na Academia de Mystlings, lhe ensinaremos a forçar até mesmo esse limite. Focar. Aprender. Praticar. Você não faz ideia do grande campeão que se tornará."

Bem-vindo à Academia de Mystlings, um jogo independente do universo de Dragon Eclipse que foca exclusivamente nos emocionantes duelos 1v1. Este jogo para dois jogadores inclui tudo que você precisa para realizar batalhas empolgantes, colocando à prova você, Domador, e seus Mystlings. Nesta caixa você encontra duas criaturas únicas, junto com uma Arena dedicada para o Combate.



Arboro, um Mystling de Terra



Peare, um companheiro de fogo

Nesta caixa você tem baralhos prontos para jogar e este guia, que te mostrará como uma batalha tática funciona passo a passo. **Mesmo que você nunca tenha jogando Dragon Eclipse**, essas instruções são fáceis de seguir e lhe ajudarão a entender a jogabilidade e dinâmica dos combates.

Cada Mystling possui um baralho exclusivo de cartas que reflete suas habilidades e sua personalidade. Escolha seu campeão, adapte sua estratégia e encare seu adversário em uma batalha ágil e cheia de ação para provar sua superioridade na Arena.

Prepare-se para mergulhar em um mundo onde estratégia e raciocínio rápido são essenciais para a vitória. A Academia de Mystlings lhe aguarda: você está preparado para ser o Domador definitivo?

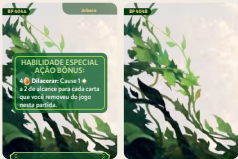
COMPONENTES

NÃO EMBARALHE NENHUMA CARTA!

Cartas padrão:



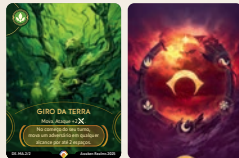
2 Cartas de Atributos



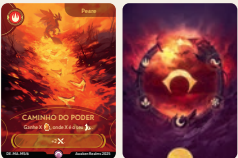
2 Cartas de Habilidade



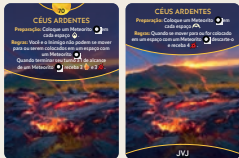
2 Cartas de Ajuda/Elemento



2 Cartas de Ação Brilhantes



30 Cartas de Ação



2 Cartas de Arena

Fichas:



5 Fichas Universais

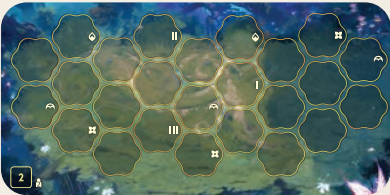


16 fichas de "5" Danos

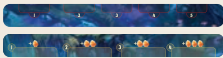


14 fichas de "1" Dano

Outros:



Mapa da Arena



2 Bases de Cartas



2 Miniaturas de Arbores e Peares



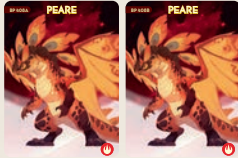
20 Marcadores de poder

Solo

Cartas padrão:



2 Cartas de Domesticação

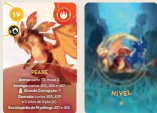


2 Cartas de Perfil

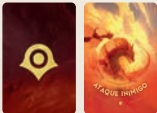


2 Cartas de Habilidades do Inimigo

Cartas pequenas:



2 Cartas de Nível



12 Cartas de Ataque Inimigo

Fichas:



4 Fichas A/B

Sobre este manual

O Abra & Jogue da Academia de Mystlings lhe ajudará a preparar o encontro e ensinará um Combate entre dois jogadores passo a passo. Todas as regras e palavras-chave estão descritas neste livreto para que você possa acompanhar!

Preparação do Combate

A preparação do Combate para um duelo da Academia de Mystlings é sempre feita de forma bem parecida, com algumas mudanças neste livreto para o tutorial funcionar. Você certamente aprenderá as regras gerais e as alterações estarão bem identificadas. **NÃO EMBARALHE NENHUMA CARTA!**



Prepare a Arena

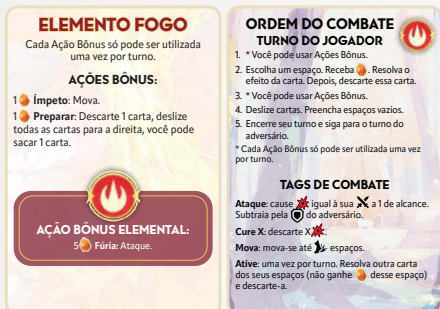
1. Pegue o mapa da Arena e posicione-o com o virado para cima.
2. Pegue as duas Bases de Cartas e coloque-as acima e abaixo da Arena, exibindo o lado com os ícones .
3. Coloque as Fichas de Dano e Marcadores de Poder perto da Arena.
4. Jogue a ficha Universal para determinar o Primeiro Jogador. Os jogadores devem se sentar em lados específicos da mesa, como exibido na imagem acima.
5. O Primeiro Jogador pega o Arbore (para seguir este Abra & Jogue, pois em uma partida normal você escolhe qualquer um) e coloca sua miniatura no espaço inicial I da Arena.
6. O outro Jogador pega o Peare e coloca sua miniatura no espaço inicial II (normalmente você pode escolher entre o II e o III).

Existem alguns ícones adicionais na Arena. Alguns efeitos de cartas falarão sobre eles, mas eles não serão comentados neste Abra & Jogue.

Prepare seu Mystling

Cada jogador pega o baralho de cartas padrão correspondente ao seu Mystling. A preparação será feita a partir da carta do topo deste baralho até o fundo.

7. Cada jogador pega a sua **Carta de Atributos de Mystling**, com o lado JvJ virado para cima (Arboro: BP400B, Peare: BP405B) e as **Cartas de Habilidade** (Arboro: BP404A, Peare: BP409A) e as posiciona lado a lado para criar uma **folha de Mystling**.



8. Cada jogador pega uma **Carta de Elemento** igual ao Elemento do seu Mystling, Fogo para o Peare ou Terra para o Arboro. Deixe-a perto da sua folha de Mystling com o lado exibindo a **Ação Bônus** para cima. No verso desta temos um lembrete sobre a Ordem de Combate e as Tags de Combate.
9. Cada jogador pega o **baralho de Ação** pré-montado de 15 cartas associado ao seu Mystling. **NÃO EMBARALHE-O!** Adicione as Cartas de Ação Brilhantes (*Giro da Terra* e *Blitz Escaldante*) em cada baralho, de acordo com a lista abaixo.

Arboro: *Magnetismo, Caminho Arbóreo, Pressa, Soco Enraizado, Armadura Fragmentada, Infusão Energética, Desabrochar, Giro da Terra, Explosão Espectral, Caminho Arbóreo, Postura Guardiã, Soco, Pressa, Puxar, Seguindo o Plano e Desabrochar.*

Peare: *Golpe Duplo, Asas de Fogo, Lança-Chamas, Lenha, Caminho do Poder, Fúria Incandescente, Blitz Escaldante, Canalizando, Golpe Deliberado, Foco, Lança-Chamas, Postura Ofensiva, Asas de Fogo, Foco Total, Lenha e Caminho do Poder.*

Deixe os baralhos de Ação virados para baixo, à esquerda das Bases de Cartas.

10. Cada jogador saca Cartas de Ação, uma por vez, e as coloca nos espaços numerados à direita do baralho, começando pelo espaço 4.

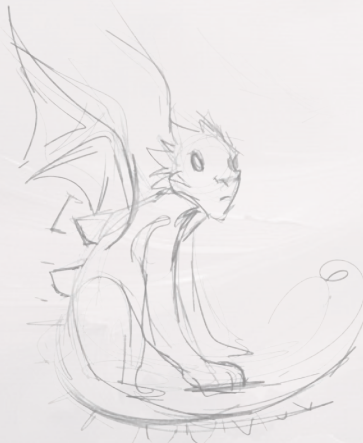
As cartas devem ser, da esquerda para a direita:

Arboro: *Desabrochar, Seguindo o Plano e Puxar, Pressa.*

Peare: *Caminho do Poder, Lenha, Foco Total e Asas de Fogo.*

11. O segundo jogador (jogando com o Peare neste Abra & Jogue) recebe 1 e coloca-o na carta de Mystling de Peare.

Quando sacar cartas,
sempre coloque-as da
direita para a esquerda.



Descrição da Carta de Ação



1. Cartas Elementais: cartas com ícones de elementos no canto superior esquerdo. Essas cartas só podem ser utilizadas por um Mystling do mesmo elemento.
2. Cartas de Mystling: cartas associadas a um Mystling específico. O nome do Mystling está escrito no canto superior direito da carta. Essas cartas também são Cartas Elementais (elas possuem ícones de elementos).
3. Cartas Neutras: cartas sem ícones de elementos nem nomes de Mystlings. Elas

podem ser utilizadas por todos os Mystlings.

4. Ícone de raridade das cartas: isto indica a raridade da carta. Durante a construção do baralho (não realizado no Abra & Jogue), existem restrições sobre quantas cartas de certas raridades podem ser utilizadas em um baralho.



comum



raro



ultra raro



lendário



específico de Mystling

5. Nome da Carta de Ação
6. Efeito da Carta de Ação: esta é a parte mais importante da carta e será aplicada quando uma carta for resolvida durante o Combate.

Resolvendo o Combate

Um duelo na Academia de Mystlings é um confronto por turnos que acontece em uma Arena. Os turnos são realizados alternadamente, começando pelo Primeiro Jogador.

Para vencer, o Dano  causado deve ser igual ou maior do que a Vida  do adversário. Olhe para a carta de Mystling do adversário: Peare e Arbore respectivamente têm 25 e 30 . Um jogador perde se seu Mystling perder toda a .

O turno de um jogador é resolvido na seguinte ordem:

1. Usar Ações Bônus (opcional).
2. Resolver uma Carta de Ação.
3. Usar Ações Bônus (opcional).
4. Sacar cartas.
5. Encerrar seu turno e seguir para o turno do adversário.

Parabéns! O Combate está pronto para começar!

Leia as instruções em voz alta e sigam elas passo a passo. O jogador do Arbore começa.



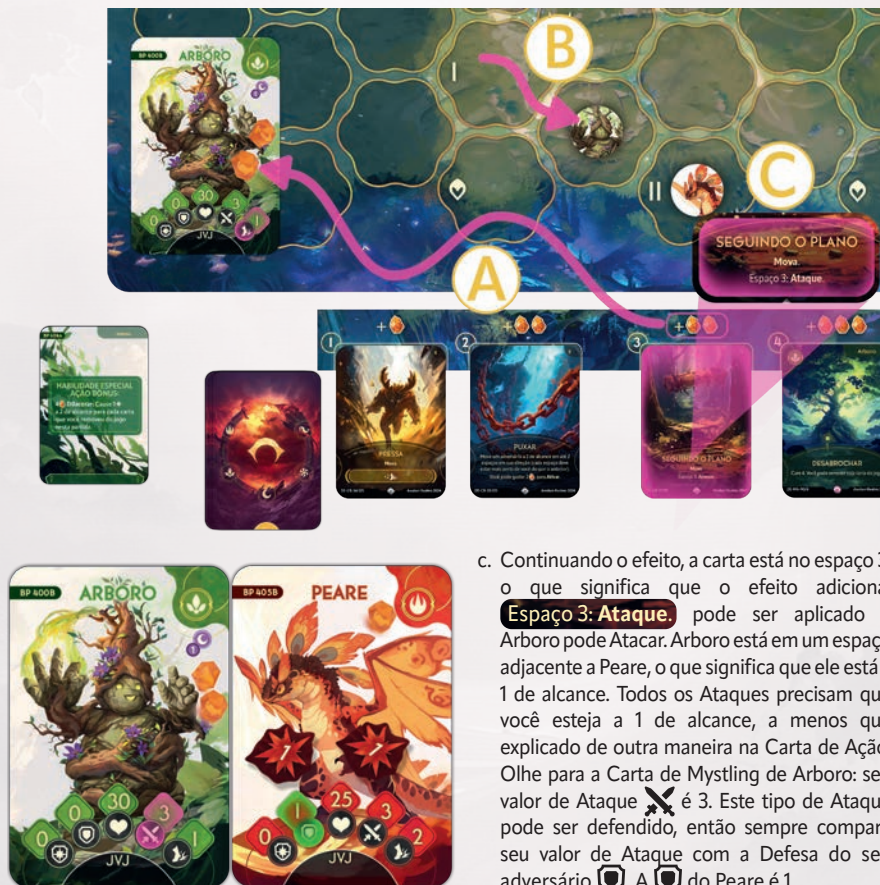
O primeiro turno do Arbore

No seu turno, você tem que resolver uma Carta de Ação em qualquer espaço. Além disso, você pode gastar o Poder 🔥 acumulado para usar Ações Bônus, que serão explicadas mais tarde.

Cada espaço tem uma quantidade correspondente de Poder 🔥 registrada acima da carta. Você ganha essa quantidade de 🔥 **antes** de resolver a carta. Quanto mais longe estiver a carta, mais 🔥 você receberá. Isto te dá uma chance de jogar suas cartas de maneira mais estratégica. **O máximo de 🔥 que um Mystling pode ter é 10.** Vamos começar a resolver seu primeiro turno!

Como sua primeira Ação, vamos nos aproximar de Peare e fazer seu primeiro Ataque!

1. Você poderia usar uma Ação Bônus antes de resolver uma Carta de Ação, mas não tem nenhum 🔥. Pule este passo e nós o explicaremos mais tarde.
2. Escolha o terceiro espaço com a carta *Seguindo o Plano*.
 - a. Receba 2 🔥 pelo espaço e coloque-os na carta do seu Mystling: esta é sua principal maneira de adquirir 🔥 durante o Combate.
 - b. Escolha o terceiro espaço com a carta *Seguindo o Plano*. Sempre resolva as cartas de cima para baixo e da esquerda para a direita. Esta carta permite que você se mova. O Arbore pode se mover até a quantidade de espaços determinada pelo seu valor de Movimento 🦋. Você vê esta informação na carta de Mystling do Arbore. Neste caso, seu Mystling pode se mover até 1 espaço. Mova 1 espaço com o seu Mystling, para que ele fique acima do Peare, como exibido na imagem abaixo.



- c. Continuando o efeito, a carta está no espaço 3, o que significa que o efeito adicional **Espaço 3: Ataque** pode ser aplicado e Arbore pode Atacar. Arbore está em um espaço adjacente a Peare, o que significa que ele está a 1 de alcance. Todos os Ataques precisam que você esteja a 1 de alcance, a menos que explicado de outra maneira na Carta de Ação. Olhe para a Carta de Mystling de Arbore: seu valor de Ataque ✂ é 3. Este tipo de Ataque pode ser defendido, então sempre compare seu valor de Ataque com a Defesa do seu adversário 🛡. A 🛡 do Peare é 1.
 $3 \text{ Ataque} - 1 \text{ Defesa} = 2 \text{ Danos}$.
Coloque 2 danos 🔥 na carta do Peare.

- d. Como você resolveu todos os efeitos da Carta de Ação, coloque a carta *Seguindo o Plano virada para cima* à direita das fichas de Espaços de Carta para criar uma pilha de descarte.
- Agora você tem 2 para usar uma Ação Bônus, mas vamos guardá-los por enquanto. Veremos o que seu adversário fará e, assim, teremos alguns recursos para reagir!
 - Ao final do seu turno, você desliza as cartas restantes na trilha para a direita, então agora deslize a carta do espaço 2 para o espaço 3 e a do espaço 1 para o espaço 2. Depois, preencha os espaços vazios sacando novas cartas: saque uma de suas Cartas de Ação, já que existe apenas um espaço vazio, e coloque-a no espaço 1 (a carta deve ser a *Soco Enraizado*). Lembre-se que você repete este passo todas as vezes que termina seu turno.

Agora é o turno do Peare. Passe este Abra & Jogue para o jogador do Peare.

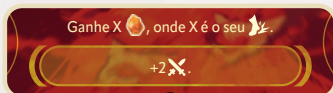
O primeiro turno do Peare

Aproveitemos o fato de que o Arbore se moveu para perto no turno dele e vamos nos **Preparar** para um Ataque mais forte.

Para ter mais capacidades no seu turno, você pode gastar e Usar Ações Bônus, indicadas na sua Carta de Elemento e na Carta de Habilidade de Mystling. Você pode usar cada Ação Bônus uma vez por turno antes ou depois de resolver uma Carta de Ação. Peare tem muitas cartas que combinam com a Ação Bônus **Preparar**, então você quer usar esta Ação Bônus com uma certa frequência.



- Gaste 1 descartando-o da sua carta de Mystling para a reserva e use a Ação Bônus **Preparar**. Olhe a Carta de Elemento e leia a Ação. Vamos resolvê-la passo a passo.



- Descarte uma carta:** coloque a carta *Caminho do Poder* (espaço 4) no descarte. Descartar significa se livrar de uma carta dos Espaços de Carta, sem ganhar pelo espaço da carta e sem resolver seu efeito. É uma coisa útil se você achar que as cartas disponíveis não são úteis na atual situação ou se a carta tiver uma Habilidade Passiva que você queira utilizar, que é o caso aqui! Você vê a habilidade Passiva na parte inferior da carta descartada, em uma moldura. Quando uma carta com uma habilidade Passiva estiver visível no topo do descarte, você recebe esses bônus, então o *Caminho do Poder* fornece um adicional ao valor de Ataque (+2).

- Saque uma carta:** antes de sacar uma carta você sempre tem que, se possível, deslizar todas as cartas para a direita, então deslize agora a *Lenha* para o espaço 4, a *Foco Total* para o espaço 3 e a *Asas de Fogo* para o espaço 2; saque uma nova carta e coloque-a no espaço 1 (deve ser a carta *Postura Ofensiva*).

- Escolha o quarto espaço com a carta *Lenha*. Receba 3 e coloque-os na carta do seu Mystling.
 - Resolva o efeito da carta *Lenha*: Ataque. Como pode ver em sua carta de Mystling, a do Peare é 3, mas você tem uma carta com um efeito Passivo no topo do seu descarte, fornecendo um modificador de +2 , totalizando 5. A Defesa do Arbore é 0, então coloque 5 Danos na carta de Mystling do Arbore.

- b. Seguindo com o efeito da carta, você recebe mais alguns 🔥, 1 para cada 2 danos causados. Graças ao ✂ adicional da habilidade Passiva, você ganha 2 🔥.
- c. Descarte a carta *Lenha*. A habilidade Passiva do *Caminho do Poder* não está mais visível, portanto ela não lhe dá mais bônus nenhum.
3. Você poderia usar outra Ação Bônus, já que ganhou alguns 🔥, mas vamos guardá-los por enquanto. Lembre-se de que cada Ação Bônus só pode ser utilizada uma vez por turno, então você não poderia **Preparar** novamente.
4. Para finalizar o seu turno, deslize as cartas *Foco Total*, *Asas de Fogo* e *Postura Ofensiva* para a direita e preencha o espaço vazio com uma nova carta do seu baralho (*Lança-Chamas*).

O segundo turno do Arbore

Você sofreu muito dano, então é melhor assumir uma postura um pouco mais defensiva. Olhe para as cartas do Peare; a maioria delas têm Ataques, então você precisa posicionar o Arbore em algum lugar seguro. Felizmente, você tem a carta perfeita para isso em seu quarto espaço, além das Ações Bônus!

1. Vamos deixar as Ações Bônus para mais tarde, para que você possa combiná-las de uma forma mais eficiente.
2. Escolha a carta *Desabrochar* no espaço 4.
 - a. Receba 3 🔥 pelo espaço.
 - b. Resolva o efeito da *Desabrochar*: a Cura lhe permite descartar danos ✖ da sua carta de Mystling. Descarte 4 ✖.
 - c. Após o efeito de Cura, você agora pode remover esta carta do jogo definitivamente. Olhe a **Ação Bônus de Habilidade Especial** de Arbore (carta BP404A): quanto mais cartas removidas você tiver, melhor será o Dano Mágico ✨ aplicado pela Habilidade. Em preparação para o futuro, vamos remover a *Desabrochar* do jogo, deixe a carta virada para baixo perto da Carta de Habilidade Especial de Arbore.
3. Agora, vamos usar as Ações Bônus e fazer um combo.
 - a. Primeiro, gaste 1 🔥 para usar a Ação Bônus **Preparar**: descarte a carta *Pressa* do espaço 2, deslize todas as cartas restantes para a direita (para que o *Soco Enraizado* fique dois espaços para a direita) e saque uma nova carta para o espaço 2 (ela deve ser a *Postura Guardiã*). Lembre que você saca apenas uma carta com esta Ação e você sempre a coloca no espaço disponível mais à direita, então deixe 1 espaço vazio por enquanto.

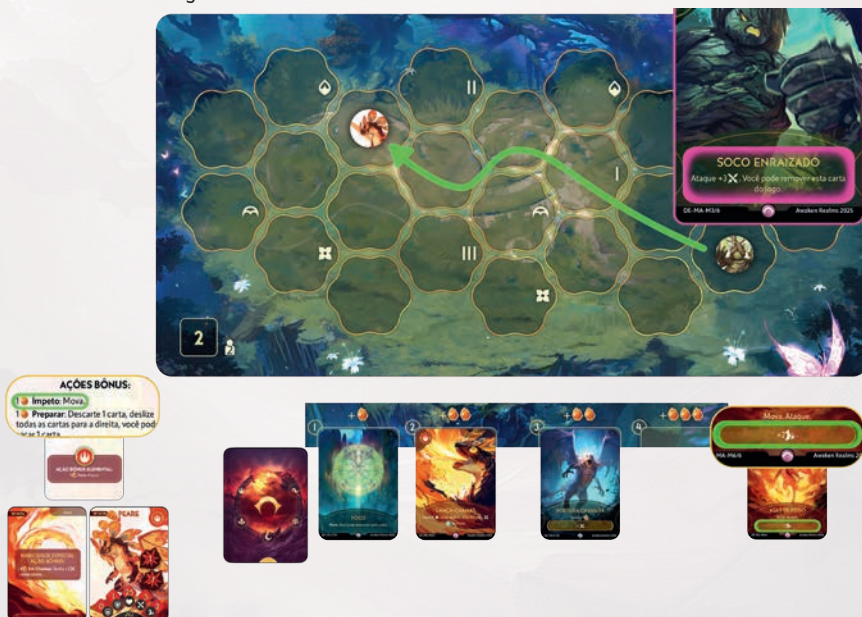


- b. Agora, com o modificador +2🐾 da habilidade Passiva da *Pressa*, Arbore pode se mover muito mais rapidamente, já que sua 🐾 básica é apenas 1. Use a Ação Bônus **Ímpeto** da Carta de Elemento. Gaste 1🔥 e mova três espaços, como exibido na imagem anterior.
- Lembre-se, você pode usar quantas Ações Bônus puder pagar, mas cada uma delas apenas uma vez por turno. Elas podem ser utilizadas uma após a outra ou intercaladas com a resolução de uma Carta de Ação, você faz como quiser.
4. Encerre seu turno: você não precisa deslizar nenhuma carta, pois a Ação **Preparar** já fez isso, então apenas preencha o espaço vazio com uma nova carta do seu baralho (*Caminho Arbóreo*).

O segundo turno do Peare

Arbore está muito longe para que seus Ataques funcionem, então você precisa se mover. A carta *Asas de Fogo* lhe permite se mover e Atacar durante um turno, mas você ainda tem que fortalecer o 🐾 do Peare para que ele chegue na distância correta (que seria 1 de alcance para os Ataques). Existe uma maneira de conseguir isso!

- Use a Ação Bônus **Preparar**: gaste 1🔥, descarte a carta *Foco Total* deslize as cartas *Asas de Fogo*, *Postura Ofensiva* e *Lança-Chamas* para a direita e saque uma nova carta (*Foco*).
- Agora que o Peare tem um modificador de +1🐾, escolha a carta *Asas de Fogo* no espaço 4.
 - Receba 3🔥 pelo espaço.
 - Resolva o efeito da *Asas de Fogo*: mova 3 espaços em direção ao Arbore, ficando um espaço na frente dele.
 - O segundo efeito lhe deixa Atacar por 3 Danos: coloque 3🔥 na carta do Arbore, já que ele tem 0 de Defesa 🛡️.
 - Descarte a carta *Asas de Fogo*.
- Lembre-se que você sempre pode olhar as cartas do seu adversário e se preparar para o turno dele. Arbore provavelmente Atacará com um modificador +3🔥, graças ao *Soco Enraizado*, então vamos nos afastar. Gaste 1🔥 para usar uma Ação Bônus **Ímpeto**: a habilidade passiva da *Asas de Fogo* modifica o Movimento por 2🐾, então mova 4 espaços para a esquerda, como exibido na imagem abaixo.



4. Encerre seu turno: deslize as cartas *Postura Ofensiva*, *Lança-Chamas* e *Foco* para a direita e preencha o espaço vazio com uma nova carta do seu baralho (*Golpe Deliberado*).

O terceiro turno do Arboro

Peare agora está muito longe, então você precisa achar uma maneira de se aproximar dele. Felizmente, você tem alguns combos possíveis à sua frente. Antes de mais nada, a carta *Pressa* ainda está no topo do seu descarte, então você ainda pode usar o Movimento adicional. Portanto, você pode combater duas cartas graças ao efeito **Ative** na carta *Puxar*. O efeito Ative lhe permite resolver uma segunda Carta de Ação sem ganhar o  pelo espaço dela. Você já tem bastante  de qualquer forma, então vamos usar algumas Ações Bônus também.

1. Gaste 1  para usar um **Ímpeto**: mova 3 para se aproximar de Peare por causa da *Pressa* e seu modificador +2 . Posicione Arboro o mais próximo possível de Peare, escolhendo algum lugar para ficar. Isto lhe permite ter o alcance necessário para usar a carta *Puxar* (que é menor que 3 e Peare está a 2 de alcance, a dois espaços de Arboro).
2. Escolha a carta *Puxar* no espaço 4.
 - a. Receba 3  pelo espaço.
 - b. Resolva o efeito de *Puxar*: mova Peare em direção a Arboro por até 2 espaços, como a carta *Puxar* lhe permite fazer.
 - c. Continuando o efeito da carta *Puxar*, você pode gastar 2  para **Ativar**. Isto significa que você pode resolver um efeito de outra carta, então é o que faremos: gaste 2  e resolva o efeito do *Soco Enraizado* (não ganhe  do espaço dessa carta!). Não descarte a carta *Puxar* ainda, já que resolver o *Soco Enraizado* faz parte do efeito da carta *Puxar*.
 - d. Como um efeito do *Soco Enraizado*, Ataque com um modificador +3 , totalizando 6 Danos, menos a Defesa  de Peare, que é 1. Coloque 5 danos  na carta de Peare.
 - e. Por fim, primeiro você descartaria a carta *Soco Enraizado*, mas o efeito dela lhe permite removê-la, então vamos remover o *Soco Enraizado* do jogo.
 - f. Descarte a carta *Puxar*.
3. Como Arboro não pode efetivamente fugir, pois você já usou a Ação Bônus **Ímpeto**, vamos nos preparar para o Ataque do adversário. Use a Ação Bônus **Preparar**: gaste 1 , descarte a carta *Postura Guardiã*, deslize a carta *Caminho Arbóreo* direto para o espaço 4, saque 1 carta e coloque-a no espaço 3 (*Explosão Espectral*).
4. Preencha os espaços vazios com 2 cartas do seu baralho a partir do espaço 2 (*Giro da Terra* e *Desabrochar*).

Olhe a carta *Giro da Terra*! Ela é brilhante e poderosa: esta é uma carta Lendária! Você pode ter apenas uma carta deste tipo em seu baralho, então use-a com sabedoria!

O terceiro turno do Peare

Você já acumulou  suficiente para usar algumas Ações Bônus! Cada Mystling tem sua própria Habilidade Especial, que você pode ver em sua folha de Mystling e todos os tipos de Mystlings possuem uma Ação Bônus Elemental , que você vê em sua Carta de Elemento. Arboro preparou a carta *Postura Guardiã*, o que significa que ele está pronto para os Ataques normais com esta Defesa adicional.

Para este tipo de situação também existe o Dano Mágico . Ele pode ser aplicado com Cartas de Ação ou por Ações Bônus, e ele pode ser defendido com Autocontrole . Este tipo de dano precisa que os Mystlings estejam a um alcance específico do outro Mystling conforme descrito na carta.

Vamos usar a Habilidade Especial e causar um pouco de Dano Mágico.

1. Gaste 4  para usar a Ação Bônus de Habilidade Especial *Em Chamas*. Para este turno, todos os Ataques do Peare têm um modificador de +2 . Você pode colocar uma ficha Universal na Carta de Habilidade Especial, como um lembrete de que você já a utilizou e possui o bônus.
 - a. Vamos fazer uma Ação Bônus **Preparar** também! Gaste 1 , descarte a carta *Postura Ofensiva*, deslize todas as cartas e saque 1 carta (*Canalizando*). Agora você tem um valor de Ataque ainda maior, graças à habilidade Passiva!

2. Como Arbore está preparado para os Ataques comuns, você precisa causar Dano ✨. Peare tem 6 ✨ (3 dos Atributos, +2 da Habilidade Especial e +1 da Habilidade Passiva), então escolha a carta *Lança-Chamas* no espaço 4 e receba 3 🔥 do espaço.
 - a. Resolva o efeito do *Lança-Chamas*: esta carta causa uma quantidade de Dano ✨ igual ao seu ✨, por isso ele é perfeito para sua Habilidade Especial. Cause 6 Danos a Arbore e subtraia sua ✨, que é 0, então coloque 6 ✨ na carta de Mystling de Arbore.
 - b. O resto do efeito da carta tem um requisito especial para utilizar. Isto significa que se você estiver lutando contra um Mystling desse Elemento específico (Ar), você poderia usar mais Movimentos se quisesse. Mas Arbore é um Mystling de Terra, então ignore essa informação.
 - c. Descarte a carta *Lança-Chamas*.
3. Você tem mais 🔥 para usar, então use **Ímpeto** para fugir de Arbore: gaste 1 🔥 e Mova dois espaços para longe, para a esquerda, escolhendo um espaço para ficar.
4. Fim do turno: deslize as cartas para a direita e preencha os espaços vazios com novas cartas do seu baralho (*Blitz Escaldante*, que também é uma Carta Lendária!). Descarte a ficha Universal da Carta de Habilidade Especial.



PARABÉNS! Você aprendeu todas as regras básicas que a Academia de Mystlings tem para lhe oferecer. Jogue os próximos turnos por sua conta! Tente derrotar seu adversário no menor tempo possível, deixando o Mystling dele com 0 ♥. O primeiro a conseguir isto será o campeão desta Arena!

Quando acabarem as cartas do seu baralho, reembalhe o seu descarte.

Regras mais complexas, tais como adicionar Cartas de Arena ou como jogar sozinho, estão descritas no Manual de Regras de *Dragon Eclipse*. Nesta página tem um QR Code para esse manual.

Boa sorte e divirta-se!

Regras completas de Combate e modo solo:



Edição brasileira: MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradutor: João José Gois

Revisão: Romir G. E. Paulino

Diagramação: Kaique Messias

Glyp Games LTDA.

Rua Manoel Pires de Moraes, 18.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

SAC: atendimento@meeplebr.com

meeplebr.com

CRÉDITOS

Design do Jogo: Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich e Kamil 'Sanex' Cieśla

Design do Abra & Jogue do Academia de Mystlings: Paulina Włodarczyk

Testes e Desenvolvimento: Wojciech Frelich, Kamil 'Sanex' Cieśla e Paulina Włodarczyk

Gerenciamento de Projeto: Adrian 'Pawian' Krawczyk

Revisão & Edição: Daniel Morley e Wiktoria Ślusarczyk

Design Gráfico: Adrian Radziun, Michał Stachowiak e Karolina Łaski-Getka

Ilustrações: Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Ewa Labak, Magdalena Cieplak e Krzysztof Piasek

Modelagem 3D: Mateusz Modzelewski, Medusa Project e Jędrzej Chomicki

DTP: Angelika & Anielka Kajmowicz e Jędrzej Cieślak

Produção: Olga Baraniak e Adrianna Kocięcka

Se você gostou do Academia de Mystlings, nós lhe encorajamos a conhecer *Dragon Eclipse*, uma caixa grande, repleta com mais de 30 Mystlings diferentes e uma campanha para 1-2 jogadores, com uma história que lhe colocará em um mundo original e com muita identidade. Além disso, o jogo tem um Modo Roguelite, várias Cartas de Ação, Arenas e muito mais.

