

AKADEMIE MYSTLINGŮ PRŮVODCE PRVNÍ HROU



Vítej, krotiteli. Jsme rádi, že sis na své cestě k mistrovství vybral právě naši akademii. Není lepšího místa, kde sebe a svého mystlinga naučit těm nejpokročilejším dovednostem. Mistři naší akademie tě zasvědí do všech tajů bojového umění, tak abys se svým mystlingem dosáhl stejného mistrovství, jakého dosáhli oni, a možná ještě většího. Soustřed' se. Uč se. Cvič. A užasneš, jak skvělým bojovníkem se staneš.

Vítej v Akademii mystlingů – samostatné hře ze světa Dragon Eclipse, zasvěcené vzrušujícím soubojům hráče proti hráči. Tato krabice ti poskytne vše, co je třeba k rozehrání strhujících bitev, které dokonale prověří dovednosti tebe i tvých mystlingů. Uvnitř nalezneš dva jedinečné tvory a arénu určenou pro jejich souboje.



Arboro, mystling napojený na sílu země



Peare, ohnivý společník

Krabice obsahuje balíčky připravené k okamžité hře, a tento průvodce tě krok za krokem uvede do tajů taktických soubojů. Ať už jsi *Dragon Eclipse* hrál/a, nebo ne, následující výklad ti rychle a jasně ozřejmí potřebná pravidla, aby ses mohl/a co nejdříve pustit do dynamických bitev, které hra nabízí.

Pro každého mystlinga je v krabici připravený jedinečný balíček karet, který odpovídá jeho povaze a schopnostem. Vyber si šampiona a vyzvi protivníka k dynamickému a napínavému souboji. Zvol vhodnou strategii, připrav si pohotovost a důvtip a pokus se stát šampionem arény.

Vstup do světa, kde je klíčem k úspěchu dobrá strategie a rychlé uvažování. Akademie mystlingů čeká – jsi připraven stát se tím nejlepším krotitelem?

SEZNAM KOMPONENT

ŽÁDNÉ Z KARET NEMÍCHEJ!

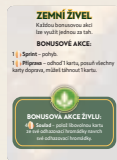
Běžné karty:



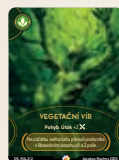
2 karty vlastností



2 karty schopností



2 přehledové karty



2 foilové akční karty



30 akčních karet



2 karty arény



Žetony:



5 univerzálních žetonů



16 žetonů zranění s hodnotou 5



14 žetonů zranění s hodnotou 1

Ostatní:



herní plán arény



překryvné díly pozic



20 krystalů energie



figurky arbora a peare

Sólová hra

Běžné karty:



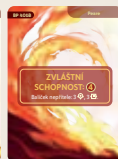
2 karty kročení



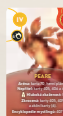
2 karty portrétů



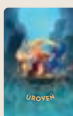
2 karty schopností nepřítele



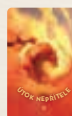
Malé karty:



2 karty úrovně



12 karet útoku nepřítele



Žetony:



4 žetony A/B

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?
Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

O tomto průvodci

Průvodce první hrou Akademie mystlingů vám pomůže s přípravou partie a několika prvními tahy souboje dvou hráčů. Sešit obsahuje veškerá potřebná pravidla a klíčová slova. Stačí se pustit do čtení!

Příprava na boj

Příprava souboje v Akademii mystlingů probíhá vždy stejně – v tomto průvodci je však lehce zjednodušená. Následující text vás ale v mžiku naučí obecná pravidla. Případné odlišnosti budou v textu vždy zmíněny. **ŽÁDNÉ Z KARET NEMÍCHEJTE!**



Připravte arénu

1. Vezměte herní plán arény a položte jej stranou  nahoru.
2. Vezměte překryvné díly pozic a přiložte je k protilehlým okrajům arény – stranou s  nahoru.
3. Vedle arény také připravte žetony zranění  a krystaly energie .
4. Hoďte si univerzálním žetonem , a určete tak prvního hráče. Hráči by měli sedět proti sobě, tak jak ukazuje obrázek výše.
5. První hráč si zvolí arbora (pro účely tohoto průvodce – v běžné partii si samozřejmě může sám vybrat) a položí jeho figurku na výchozí pole I arény.
6. Druhý hráč si zvolí peare a položí její figurku na výchozí pole II (v běžné partii by si mohl vybrat mezi II a III).

Na herním plánu arény jsou vytištěné ještě další symboly, na které se odkazují efekty některých karet. Ty však v tomto průvodci nevyužijeme.

Připravte své mystlingy

Každý hráč si vezme balíček běžných karet náležející jeho mystlingovi. Během následující přípravy bude z balíčku odshora postupně odebírat karty.

- Každý hráč si vezme **kartu vlastností** svého mystlinga, stranou PvP nahoru (arbora: BP400B, peare: BP405B), a **karty schopností** (arbora: BP404A, peare: BP409A) a položí je vedle sebe poblíž arény, čímž vytvoří takzvaný **profil mystlinga**.



- Každý hráč si vezme **přehledovou kartu** živlu náležejícího jeho mystlingovi (oheň pro peare, země pro arbora) a položí ji k profilu mystlinga stranou s **bonusovými akcemi** nahoru. Na opačné straně karty se nachází přehled základních bojových termínů a průběh boje.
- Každý hráč si vezme předem sestavený **akční balíček** s 15 kartami náležejícími jeho mystlingovi. **KARTY NEMÍCHEJTE!** Ke každému balíčku přidejte foilové akční karty (*Vegetační vír* a *Spalující smršť*) v souladu s následujícím seznamem.

Arbora: *Magnetismus, Cesta korunami, Spěch, Tvrdá rána, Odletující štěpiny, Příliv energie, Zmlazení, Vegetační vír, Spektrální proud, Cesta korunami, Obranný postoj, Tvrdá rána, Spěch, Hák, Podle plánu, Zmlazení.*

Peare: *Dvojitý úder, Plamenná křídla, Plamenomet, Rozdmýchávání ohně, Stezka síly, Planoucí vztek, Spalující smršť, Napojení, Promyšlený útok, Soustředění, Plamenomet, Útočný postoj, Plamenná křídla, Plné soustředění, Rozdmýchávání ohně, Stezka síly.*

Akční balíčky položte lícem dolů k levému konci svého překryvného dílu pozic.

- Každý hráč si nyní táhne jednu po druhé akční karty, které (počínaje pozicí 4) vyskládá lícem nahoru na očíslované akční pozice napravo od balíčku.

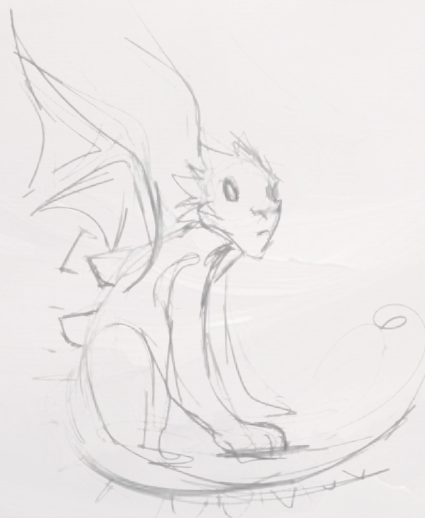
Na pozicích by se tak měly (zprava doleva) objevit tyto karty:

Arbora – *Zmlazení, Podle plánu, Hák, Spěch.*

Peare – *Stezka síly, Rozdmýchávání ohně, Plné soustředění, Plamenná křídla.*

- Druhý hráč (který v tomto průvodci hraje s peare) získá 1 , kterou položí na kartu mystlinga peare.

Při tažení karet se tyto karty na pozice umísťují vždy ve směru zprava doleva.



Popis akční karty



1. Živelné karty: karty se symbolem živlu v levém horním rohu. Mohou být použité pouze mystlingy s odpovídajícím živlem.
2. Karty spojené s konkrétním mystlingem. Název mystlinga je uvedený v pravém horním rohu karty. Tyto karty jsou rovněž živelné (mají v levém horním rohu symbol živlu).
3. Neutrální karty: karty bez symbolů živlu a názvu mystlinga. Tyto karty mohou používat všichni mystlingové.

4. Symbol označující vzácnost karty. Během sestavování balíčku (které jsme v tomto průvodci neprováděli) platí omezení pro počet karet podle vzácnosti.



běžná



vzácná



extra vzácná



legendární



karta spojená s konkrétním mystlingem

5. Název akční karty.
6. Efekt akční karty – toto je nejdůležitější část karty, která přichází ke slovu při vyhodnocení karty během boje.

Vyhodnocení boje

Souboj v Akademii mystlingů probíhá v aréně a probíhá tak, že se protivníci střídají v tazích (počínaje prvním hráčem).

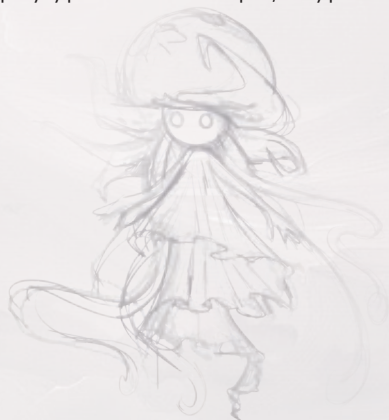
Chce-li hráč zvítězit, musí protivníkovi uštědřit stejný nebo vyšší počet zranění , než činí hodnota jeho zdraví . Podívejte se na kartu protivníkova mystlinga: peare má 25 , zatímco arbor má 30. Jakmile mystling ztratí všechno zdraví , prohrál.

Tah hráče probíhá v těchto krocích:

1. Využití jedné či více bonusových akcí (volitelné).
2. Vyhodnocení některé z akčních karet.
3. Využití jedné či více bonusových akcí (volitelné).
4. Tažení karet.
5. Ukončení tahu. Následuje tah protivníka.

Gratulujeme! Nyní jste připraveni odehrát svůj první souboj!

Další řádky tohoto průvodce krok za krokem popisují ukázkové tahy obou hráčů. Hráč, který právě není na tahu, může následující pokyny předčítat svému soupeři, který právě hraje. Začíná hráč vlastní arbor.

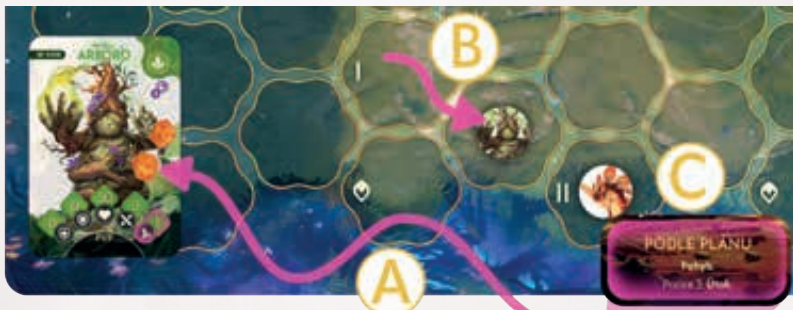
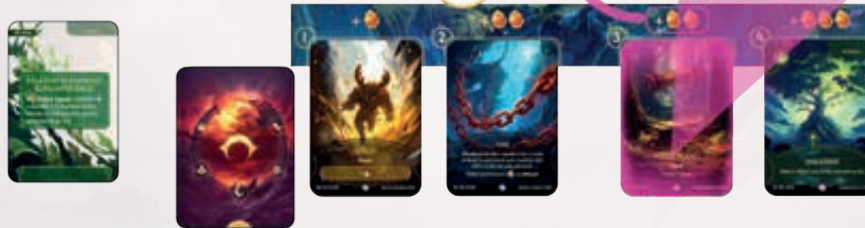


První tah arbora

Během svého tahu musíš vyhodnotit akční kartu na pozici dle svého výběru. Kromě toho také můžeš spotřebovat nasbíranou energii , a využít díky tomu bonusové akce, které budou vysvětleny o něco později. Každá z akčních pozic má nad sebou vytištěný určitý počet krystalů energie , které získáš **předtím**, než vyhodnotíš kartu ležící na dané pozici. Čím více vpravo se pozice nachází, tím více  získáš, což přidává hraní karet další strategickou vrstvu. **Maximální množství , které může mít jeden mystling, činí 10.** Pojďme se tedy pustit do vyhodnocení prvního tahu!

Pro začátek se pokusíme dostat blíž k peare a provést první výpad!

1. Před vyhodnocením akční karty je možné využít bonusovou akci, k tomu ale zatím nemáme žádnou . Prozatím tedy tento krok přeskočíme.
2. Vyber si třetí pozici s kartou *Podle plánu*.
 - a. Vezmi si 2  za tuto pozici a polož je na kartu svého mystlinga – tímto způsobem budeš během boje získávat většinu .
 - b. Vyhodnoť kartu *Podle plánu*. Akční kartu vždy vyhodnocuj shora dolů a zleva doprava. Tato karta ti umožňuje se pohnout. Arboro se může přesunout maximálně o tolik polí, kolik udává hodnota jeho , která je uvedena na kartě vlastností arbora. V tomto případě se tedy tvůj mystling může pohnout o 1 pole. Přesuň svého mystlinga o 1 pole tak, aby se zastavil těsně před peare, tak jak ukazuje ilustrační obrázek.



- c. Efekt karty dále uvádí, že je-li karta na pozici 3 (což je), můžeš provést dodatečný efekt **Pozice 3: Útok**. Arboro stojí na poli sousedícím s peare, což znamená, že se nachází v dosahu 1. Veškeré útoky vyžadují, aby se cíl nacházel v dosahu 1, pokud není na akční kartě uvedena jiná hodnota. Pustíme se tedy do útoku. Podívej se nejprve na kartu arbora – jeho hodnota síly  činí 3. Jelikož se však tomuto druhu útoku lze ubránit, musíš ještě porovnat svou sílu útoku s protivníkovou obranou . Peare má obranu  s hodnotou 1.

Útok 3 – obrana 1 = zranění 2.

Polož na kartu peare 2 zranění .

d. Jelikož jsi tímto vyhodnotil/a všechny efekty akční karty *Podle plánu*, odlož ji **lícem nahoru** k pravému okraji překryvného dílu pozic, kde bude tvořit základ odhazovací hromádky.

3. Nyní máš k dispozici 2 🍀, které bys mohl/a využít k provedení bonusové akce. Raději si je ale schováme na později, abychom mohli reagovat na akci protivníka.
4. Na samém konci tahu ještě zbývá posunout zbylé karty na akčních pozicích směrem doprava. Posuň tedy kartu z pozice 2 na pozici 3 a kartu z pozice 1 na pozici 2. Poté uvolněné pozice doplň nově taženými kartami – táhni si z balíčku akčních karet jednu kartu (uvolnila se pouze jedna pozice) a polož ji na pozici 1 (mělo by jít o kartu *Tvrdá rána*). Nezapomeň tento krok provést na konci každého svého tahu.

Nyní přichází na řadu tah peare. Následující pokyny předčítei hráči, který hraje za peare.

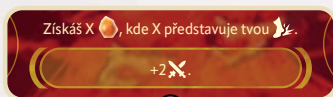
První tah peare

Využijeme toho, že se arboro ve svém tahu přiblížil na dosah, a **připravíme** si mocnější útok.

Jako hráč si můžeš rozšířit paletu akcí tím, že využiješ bonusové akce uvedené na kartě schopností svého mystlinga či na kartě jeho živlu. K jejich využití musíš spotřebovat . Každou z bonusových akcí můžeš využít jednou za tah, a to před vyhodnocením akční karty, či po něm. Peare disponuje množstvím karet, které se dobře doplňují s bonusovou akcí **Příprava**, bylo by tedy dobré tuto bonusovou akci řádně využít.



1. Spotřebuj 1 (odhoď ji z karty svého mystlinga) a využij bonusovou akci **Příprava**. Podívej se na přehledovou kartu živlu a přečti si popis této akce. Vyhodnotíme ji krok za krokem.



- a. **Odhod' jednu kartu:** odlož kartu *Stežka síly* (pozice 4) na odhazovací hromádku. Odhození znamená pouze odstranění karty z akční pozice – nezískáváš při něm žádnou  vytištěnou nad danou pozicí a nevyhodnocuješ efekt dané karty.

Odhození je užitečné ve chvíli, kdy se ti karty na pozicích příliš nehodí, nebo má-li odhazovaná karta pasivní efekt, který chceš využít, tak jako tomu je v tomto případě! Pasivní efekt je uvedený v rámečku naspodu odhozené karty. Bonus pasivního efektu je totiž účinný tak dlouho, dokud leží nvrchu odhazovací hromádky. Karta *Stezka síly* ti tedy přidává na síle útoku (+2 ).

- b. **Táhni kartu:** Před samotným tažením karty vždy musíš, je-li to možné, posunout všechny karty doprava. Posuň tedy *Rozdmýchávání ohně* na pozici 4, *Plné soustředění* na pozici 3 a *Plamenná křídla* na pozici 2. Poté táhni novou kartu a polož ji na pozici 1 (mělo by jít o kartu *Útočný postoj*).
2. Vyber si čtvrtou pozici s kartou *Rozdmýchávání ohně*. Vezmi si 3  a polož je na kartu svého mystlinga.
- a. Vyhodnot efekt karty *Rozdmýchávání ohně* – útok. Když se podíváš na kartu svého mystlinga, zjistíš, že peare má sílu útoku 3 . Navrchu tvé odhazovací hromádky však leží ještě karta s pasivním efektem, poskytující modifikátor +2 . Síla tvého útoku má tedy celkovou hodnotu 5. Hodnota arborovy obrany  činí 0, polož tedy na kartu arbora 5 zranění .

- b. Efekt karty dále říká, že získáváš další 🔥 : 1 za každá 2 zranění, která protivník utržil. Díky síle ✂, kterou ti dodal pasivní efekt, tedy získáš 2 🔥.
 - c. Kartu *Rozdmýchávání ohně* odhod'. Nyní již není pasivní efekt karty *Stežka síly* viditelný, takže z něj nemůžeš čerpat žádný bonus.
3. Jelikož máš 🔥, bylo by nyní možné využít další bonusovou akci. Ponecháme si však nasbíranou energii na příště. Nezapomeň, že každou bonusovou akci lze využít jen jednou za tah – akci **Příprava** by tedy znovu využít nešlo.
 4. Na konci svého tahu ještě posuň karty *Plné soustředění*, *Plamenná křídla* a *Útočný postoj* doprava a zaplň uprázdněnou pozici novou kartou ze svého balíčku (*Plamenomet*).

Druhý tah arbora

Utržil/a jsi celkem významné zranění, takže je načase zvolit opatrnější přístup. Když se podíváš na karty peare, zjistíš, že většina jejich efektů je útočných. Musíš tedy svého arbora dostat na bezpečnější místo. Naštěstí máš na čtvrté pozici kartu, která se výborně hodí pro rychlý únik, a můžeš také využít bonusové akce!

1. S těmi ale počkáme na později, kdy je využijeme s daleko větším účinkem.
2. Vyber si kartu *Zmlazení* na pozici 4.
 - a. Získáš 3 🔥 z její pozice.
 - b. Vyhodnoť efekt *Zmlazení* – díky léčení můžeš odhodit zranění ✖ z karty svého mystlinga. Odhod' 4 ✖.
 - c. Po vyhodnocení efektu léčení můžeš tuto kartu úplně odstranit ze hry. Podívej se na **bonusovou akci zvláštní schopnosti** arbora (karta BP404A) – čím více máš odstraněných karet, tím více magického zranění ✖ tato tvoje schopnost ušetří. Bylo by dobré začít myslet dopředu, odstraň tedy *Zmlazení* úplně ze hry (polož jej lícem dolů vedle karty zvláštní schopnosti arbora).
3. Nyní nastal čas využít bonusových akcí a spustit kombo, na které jsme se připravovali.
 - a. Nejprve spotřebuj 1 🔥 a využij bonusovou akci **Příprava** – odhod' z pozice 2 kartu *Spěch*, posuň všechny zbývající karty co nejvíce doprava (*Tvrdá rána* se posune o dvě pozice doprava) a táhni novou kartu na pozici 2 (mělo by jít o *Obranný postoj*). Nezapomeň, že tato bonusová akce umožňuje táhnout pouze jednu kartu, která se vždy pokládá na volnou pozici nejvíce vpravo. Pozice 1 tedy prozatím zůstává prázdná.



- b. Arbore se teď s pomocí modifikátoru +2¹ pasivního efektu odhozené karty *Spěch* může pohybovat daleko rychleji než svou obvyklou rychlostí s hodnotou 1. Využij bonusovou akci **Sprint** na kartě živlu. Spotřebuj 1¹ a přesuň se o tři pole směrem od peare, tak jak ukazuje obrázek.

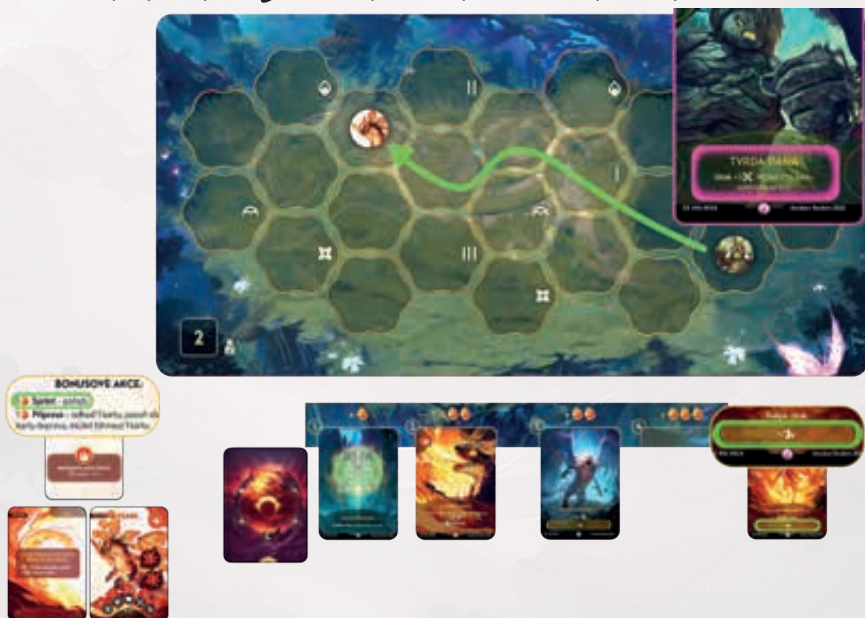
Pamatuj, že můžeš využít tolik bonusových akcí, kolik si můžeš dovolit, každou z nich ale pouze jednou za tah. Můžeš je využít všechny naráz nebo mezi ně zařadit vyhodnocení akční karty. Záleží jen na tobě.

4. Ukonči svůj tah – nemusíš posunovat žádné karty, protože se o to již postarala akce **Příprava**. Stačí jen doplnit prázdnou pozici o novou kartu z balíčku (*Cesta korunami*).

Druhý tah peare

Arbore je teď mimo dosah tvých útoků, takže se budeš muset přesunout. Karta *Plamenná křídla* ti umožňuje přesunout se a zaútočit během jednoho tahu. Musíš ale před tím zvýšit¹ peare, tak aby se dostala do potřebného dosahu (základní útok má dosah 1). To ale nebude problém!

- Využij bonusovou akci **Příprava** – spotřebuj 1¹, odhoď kartu *Plné soustředění*, posuň karty *Plamenná křídla*, *Útočný postoj* a *Plamenomet* doprava a táhni novou kartu (*Soustředění*).
- Teď když má peare modifikátor +1¹, vyber kartu *Plamenná křídla* na pozici 4.
 - Získáš 3¹ z její pozice.
 - Vyhodnoť efekt *Plamenná křídla* – přesuň se o 3 pole směrem k arborevi a zastav přímo vedle něj.
 - Druhý efekt ti umožňuje zaútočit se 3 zraněními – jelikož má arbore obranu 0¹, polož na jeho kartu 3¹.
 - Kartu *Plamenná křídla* odhoď.
- Nezapomeň, že se vždy můžeš podívat na protivníkovy karty, a připravit se tak na jeho tah. Arbore nejspíš provede útok s modifikátorem +3¹ na kartě *Tvrdá rána*, bude tedy moudré stáhnout se. Spotřebuj 1¹ a využij bonusovou akci **Sprint** – pasivní efekt karty *Plamenná křídla* pohyb navýší o 2¹, takže se přesuň o 4 pole doleva, tak jak ukazuje obrázek.



4. Ukonči svůj tah – posuň karty *Útočný postoj*, *Plamenomet* a *Soustředění* doprava a doplň prázdnou pozici novou kartou z balíčku (*Promyšlený útok*).

Třetí tah arbora

Peare je nyní hodně daleko, takže musíš vymyslet, jak se k ní dostat blíž. Naštěstí ti tvé karty umožňují vymyslet zajímavá komba. Zaprvé, na odhazovací hromádce máš stále ještě kartu *Spěch*, takže můžeš znovu využít její dodatečnou rychlost. Pak také můžeš zahrát dvě karty naráz – díky efektu **aktivace** karty *Hák*. Aktivace ti dovoluje vyhodnotit další akční kartu, i když nezískáváš 🍌 z její pozice. 🍌 máš dostatek, takže budeš také moci využít nějaké bonusové akce.

1. Spotřebuj 1 🍌 a využij akci **Sprint** – přesuň se o 3 pole směrem k peare (díky modifikátoru +2 🦋 karty *Spěch*). Doved' arbora na pole co nejbliž k peare. Díky tomu budeš v dostatečném dosahu, abys mohl využít kartu *Hák* (která vyžaduje dosah 3, což je o 1 větší dosah, než v jakém se peare nyní nachází: 2 pole od arbora).
2. Vyber kartu *Hák* na pozici 4.
 - a. Získáš 3 🍌 z její pozice.
 - b. Vyhodnoť efekt *Hák* – přesuň peare až o 2 pole směrem ke svému arborovi, tak jak karta *Hák* umožňuje.
 - c. Pokračuj ve vyhodnocení efektu *Hák* – můžeš spotřebovat 2 🍌, a provést tak **aktivaci**. To znamená, že můžeš vyhodnotit efekt jedné další karty. Přesně to potřebujeme – spotřebuj 2 🍌 a vyhodnoť efekt karty *Tvrď rána* (neber si 🍌 z její pozice!). Kartu *Hák* ještě neodhazuj, protože vyhodnocování karty *Tvrď rána* je součástí efektu karty *Hák*.
 - d. *Tvrď rána* ti tedy umožní provést útok s modifikátorem +3 🦋, celkem tedy se 6 zraněními, sníženými o obranu 🛡 peare, která činí 1. Polož na kartu peare 5 zranění 🦋.
 - e. Nakonec bys kartu *Tvrď rána* odhodil/a, její efekt ji ale umožňuje odstranit, takže kartu *Tvrď rána* odstraníme ze hry.
 - f. Odhoď kartu *Hák*.
3. Jelikož se arbora nemůže stáhnout, protože už využil bonusovou akci **Sprint**, musíme ho připravit na odvetu protivníka. Využij bonusovou akci **Příprava** – spotřebuj 1 🍌, odhoď kartu *Obranný postoj*, posuň *Cestu korunami* až na pozici 4, táhni 1 kartu a polož ji na pozici 3 (*Spektrální proud*).
4. Zaplň prázdné pozice dvěma kartami z balíčku, počínaje pozicí 2 (*Vegetační vír* a *Zmlazení*).

Podívej se na kartu *Vegetační vír*! Je blýskavá a mocná – jde totiž o legendární kartu! V balíčku může být vždy pouze jedna karta tohoto druhu, využij ji tedy moudře!

Třetí tah peare

Ted' když máme nastrádáno dost 🍌, můžeme využít nějaké nové bonusové akce! Každý mystling ovládá zvláštní schopnost, která je popsána na jeho profilu. Každý druh mystlinga má navíc ještě bonusovou akci živlu (🔥 u peare), která je uvedena na kartě jeho živlu. Arbora si připravil kartu *Obranná pozice*, takže mu dodatečná obrana dává výhodu proti běžným útokům.

V takových situacích přijde vhod magické zranění 🌟. Tento druh útoku se vyskytuje na akčních kartách nebo v bonusových akcích a dá se mu bránit pomocí síly vůle 🛡. Útok tohoto druhu má vždy určený dosah, který je uvedený na kartě.

Využijme tedy zvláštní schopnosti a ušetřeme protivníkovi nějaké magické zranění.

1. Spotřebuj 4 🍌 a využij bonusovou akci zvláštní schopnosti s názvem *V jednom ohni*. Celý tento tah budou mít všechny útoky peare modifikátor +2 🦋. Můžeš si na kartu se zvláštní schopností položit univerzální žeton, který ti bude tento bonus připomínat.
 - a. Proved' i bonusovou akci **Příprava**! Spotřebuj 1 🍌, odhoď kartu *Útočný postoj*, posuň všechny karty a táhni 1 kartu (*Napojení*). Nyní díky pasivnímu efektu disponuješ ještě větší silou útoku!

2. Protože se arboro připravil na běžné útoky, měl/a bys mu uštédřit ✱ zranění. Peare má sílu útoku 6 ✱ (3 z karty vlastností, +2 díky zvláštní schopnosti a +1 díky pasivnímu efektu), takže vyber kartu *Plamenomet* na pozici 4 a vezmi si 3 🔥 z její pozice.

a. Vyhodnoť efekt *Plamenomet* – karta protivníkovi uštédří tolik ✱, kolik máš ✱, takže se perfektně doplňuje s tvou zvláštní schopností! Uštédří arborovi 6 zranění, zmenšených o jeho ✱, která však činí 0. Polož tedy na kartu arbora 6 ✱.



b. Zbývající část efektu uvádí zvláštní požadavek. Ten říká, že bojuješ-li proti mystlingovi uvedeného živlu (vzduch), můžeš se ještě navíc pohnout. Arboro je ale zemní mystling, takže tento efekt přeskoč.

c. Odhod' kartu *Plamenomet*.

3. Zbývá ti ještě 🔥, takže můžeš využít **Sprint** ke stažení – spotřebuj 1 🔥 a přesuň se o dvě pole směrem doleva, pryč od arbora.
4. Konec tahu – posuň všechny karty doprava a doplň prázdné pozice novými kartami ze svého balíčku (*Spalující smršť* – další legendární karta!). Odhod' univerzální žeton z karty se zvláštní schopností.

GRATULUJEME! Právě jste si vyzkoušeli všechna základní pravidla, která Akademie mystlingů využívá ve svých strhujících soubojích. Zkuste si další tahy zahrát sami! Snažte se svého protivníka porazit tak rychle, jak to jen půjde – jakmile bude mít ♥ na 0, je poražen. Ten, komu se to podaří jako prvnímu, se stane šampionem arény!

Pokud vám dojdou karty v balíčku, stačí zamíchat odhazovací hromádku a utvořit z ní nový balíček.

Další, pokročilejší pravidla, jako je použití karet arény nebo hra jednoho hráče, popisují pravidla *Dragon Eclipse*. Níže naleznete QR kód, který vás k nim zavede.

Hodně štěstí a zábavy!

Úplná pravidla a sólový režim:



<https://na.albi.cz/dragon-eclipse>

AUTOŘI HRY

Návrh hry: Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Kamil „Sanex“ Cieśla

Návrh Akademie mystlingů a průvodce první hrou: Paulina Włodarczyk

Testování a vývoj: Wojciech Frelich, Kamil „Sanex“ Cieśla, Paulina Włodarczyk

Vedoucí projektu: Adrian „Pawian“ Krawczyk

Korektury a redakce: Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Grafické zpracování: Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka

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

3D modelling: Mateusz Modzelewski, Medusa Project, Jędrzej Chomiccki

DTP: Angelika & Anielka Kajmowicz, Jędrzej Cieślak

Produkce: Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka

Produkce CZ verze: David Rozsival

Překlad CZ verze: Jan Dvořák

Korektury CZ verze: Lukáš Sábó, David Rozsival

DTP CZ verze: Anna Machová

Pokud se vám Akademie mystlingů zalíbila, doporučujeme vyzkoušet velkou hru *Dragon Eclipse*, která nabízí více než 30 různých mystlingů a kampaň pro 1–2 hráče s dobrodružným příběhem odehrávajícím se v jedinečném, podmanivém světě *Dragon Eclipse*. Hra nabízí také režim rogue-lite, hromady akčních karet a různých arén a spoustu dalšího!



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!