



DRAGON ECLIPSE

MYSTLING ACADEMY



AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME

WITAJ W AKADEMII MYSTLINGÓW!

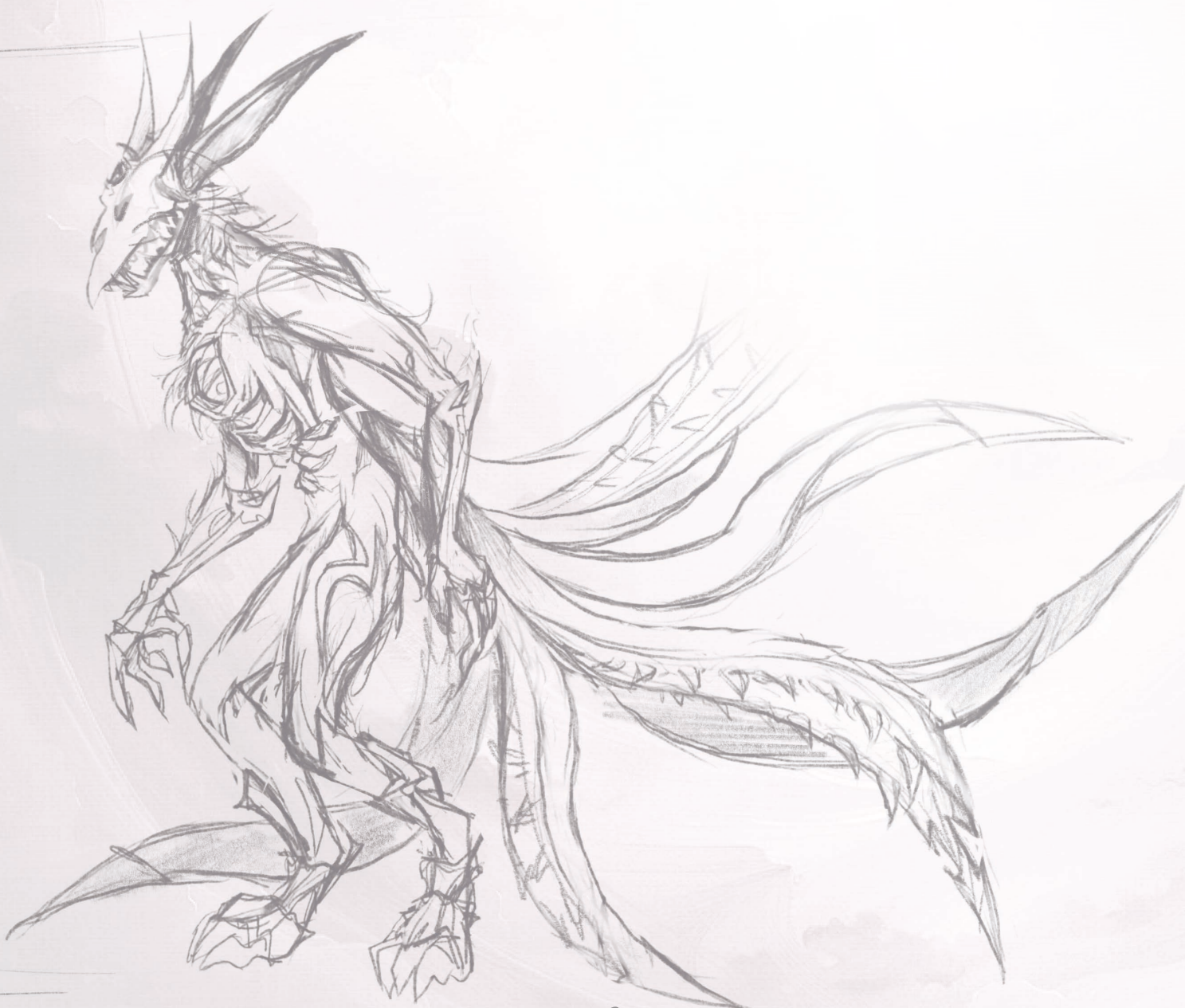
Hen, za wielkimi miastami pełnymi zgiełku i za wioskami kołyszącymi ciszą leży miejsce, w którym poskramiacze mogą umacniać więzi ze swoimi Mystlingami. Tu, w murach Akademii, walki nie tylko się toczy. Są również analizowane, a ich przebieg – szlifowany i doprowadzany do doskonałości.

Akademia Mystlingów to prawdziwe miejsce próby dla poskramiaczy, którzy chcą sprawdzić, gdzie leżą granice ich umiejętności. Ramię w ramię ze swoim Mystlingiem rzucisz się w wir zaciętych pojedynków wymagających myślenia taktycznego. To w nich przeciwicysz swój refleks i dopracujesz strategię.

Twój towarzysz nie jest zwyczajnym stworzeniem. Mystlingi rodzą się z potęgi samych żywiołów – z tej samej pierwotnej mocy, którą niegdyś władali wielcy Smoczy Strażnicy. Legenda głosi, że to oni ocalili tę ziemię przed dawno zapomnianą ciemnością. Ci, którzy walczą u boku Mystlingów, mają w rękach okruchy tej pradawnej siły. Lecz dopiero zdobycie zaufania jednego z tych stworzeń sprawia, że poskramiacz może odkryć pełnię jego możliwości.

Ten zestaw zawiera wszystko, czego potrzebujesz do przeprowadzenia dynamicznej Walki. Wybierz swojego Mystlinga, przygotuj talię i wkrocz na Arenę. Każda decyzja ma znaczenie, a każdy ruch może odwrócić losy starcia. Pamiętaj: zwycięzca może być tylko jeden!

Arena czeka, twój Mystling jest gotowy... A ty?



SPIS TREŚCI

PRZYGOTOWANIE WALKI	5	ARENA	12
Przygotowanie Areny	5	Mapy Areny	12
Przygotowanie Mystlinga	5	Karty Areny	12
TWÓJ MYSTLING	6	Symbole Terenu i Areny	12
Budowa arkusza Mystlinga	6	POZOSTAŁE ZASADY WALKI	13
KARTY	7	Przewaga żywiołu	13
Budowa karty Akcji	7	Żetony żywiołów	13
Strefy kart i zdobywanie Mocy	8	Umieszczanie i otrzymywanie żetonów	13
Efekty pasywne	8	Zasady umieszczania żetonów	13
Usuwanie kart z rozgrywki	8	Limit żetonów	13
BUDOWANIE TALII	8	TRYB SOLO	14
Rozmiar i zawartość talii	8	Walka – elementy	14
Ograniczenia żywiołów	8	Mapy Areny	14
Żywioły dodatkowe i przyszłe talie	9	WROGI MYSTLING	15
ROZGRYWKA	9	Przygotowanie Walki	16
Wygrana i przegrana	9	Zasady Walki	17
PRZEBIEG TUR Y	9	Tura Wroga	17
SŁOWA KLUCZOWE – WALKA	10	Przebieg tury Wroga	17
Atak	10	SŁOWA KLUCZOWE – WRÓG	18
Leczenie	10	Odwrót	18
Ruch	10	Szarża	18
Aktywacja	10	Przykład tury Wroga	19
Zadaj X ★ w zasięgu Y	10	Koniec Walki	20
Przerwanie X	10		
Oczyszczenie X	10		
Zasięg	11		
AKCJE BONUSOWE	11		
Podstawowe Akcje Bonusowe	11		
Akcje Bonusowe żywiołów	11		
Zdolności Specjalne	12		

ELEMENTY GRY

Każde pudełko zestawu do gry *Mystling Academy* ma własną listę elementów. Oto niektóre z nich.

Standardowe karty



karty statystyk



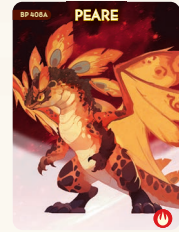
karty Zdolności



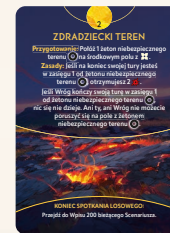
karty pomocy
żywiółów



karty z portretami
Mystlingów



karty Akcji



karty Areny



karty Zdolności Wroga



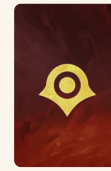
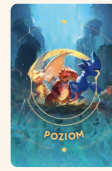
Małe karty



karty Poskramiania



karty Poziomów



karty Ataku Wroga



Żetony



żetony uniwersalne



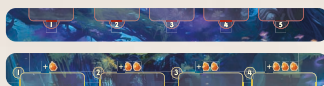
żetony A/B



żetony obrazów
o wartości „5”



żetony obrazów
o wartości „1”



tory ze strefami kart

Inne elementy



figurki Mystlingów



znaczniki Mocy



mapa Areny

PRZYGOTOWANIE WALKI

Przygotowanie każdej Walki rozgrywanej w ramach *Mystling Academy* zawsze wygląda podobnie. Karty Areny wprowadzają do tego drobne zmiany.

Przygotowanie Areny

1. Weź mapę Areny i umieść ją stroną 2 do góry na stole.
2. Weź 2 tory ze strefami kart i umieść je stroną z do góry powyżej i poniżej mapy Areny.
3. Umieść żetony obrażeń i znaczniki Mocy obok mapy Areny.
4. Dobierz losowo 1 kartę Areny i umieść ją stroną „PvP” do góry obok mapy Areny. Jeśli na karcie Areny znajduje się sekcja „Przygotowanie”, natychmiast ją rozpatrz.
5. Wybierz kolor: biały albo czarny. Pozostałemu graczowi przypada drugi kolor. Rzuć żetonem uniwersalnym, by wybrać pierwszego gracza.
6. Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz wybiera swojego Mystlinga.
7. Pierwszy gracz: Umieść figurkę swojego Mystlinga na polu startowym I na Arenie.
8. Drugi gracz: Umieść figurkę swojego Mystlinga na polu startowym II lub III.



Przygotowanie Mystlinga

9. Weź kartę statystyk i kartę Zdolności swojego Mystlinga. Następnie umieść je obok siebie w pobliżu Areny (kartę statystyk umieść stroną „PvP” do góry). Te karty tworzą arkusz Mystlinga.
10. Weź kartę pomocy żywiołu odpowiadającą żywiołowi twojego Mystlinga. Umieść tę kartę obok arkusza Mystlinga stroną z Akcjami Bonusowymi do góry. Na odwrocie karty znajdują się informacje dotyczące porządku Walki oraz słów kluczowych związanych z Walką.
11. Weź wcześniej przygotowaną talię kart Akcji (16 kart) swojego Mystlinga i ją potasuj. Umieść ją w formie zakrytego stosu po lewej stronie toru ze strefami kart.
12. Dobierz karty Akcji jedną po drugiej i umieść je odkryte w ponumerowanych strefach na torze, na prawo od talii, zaczynając od strefy 4.
13. Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz może wymienić karty. Jeśli to robisz, zabierz wszystkie karty ze swoich stref, odłóż je na bok i dobierz 4 nowe karty, a następnie wtasuj odłożone karty z powrotem do talii.
14. Drugi gracz otrzymuje 1 i umieszcza go na arkuszu Mystlinga.
15. Twój Mystling jest gotowy! Pierwszy gracz rozpoczyna swoją pierwszą turę.

Budowa arkusza Mystlinga

TWÓJ MYSTLING

Aby lepiej zrozumieć swoją rolę w Walce, musisz przyrzeć się uważniej swojemu Mystlingowi. Twojego Mystlinga reprezentują **figurka**, której używasz do poruszania się po Arenie, oraz **arkusz Mystlinga** opisujący jego zdolności i statystyki.

Pierwszy wybór, którego dokonasz, to wybór Mystlinga walczącego u twojego boku. To właśnie Mystling definiuje twój styl gry. Podczas rozgrywki będziesz używać jego **kart Akcji**, **żywiołu** i **Zdolności Specjalnej**, by zdobywać Moc, zadawać obrażenia, a ostatecznie pokonać przeciwnika.

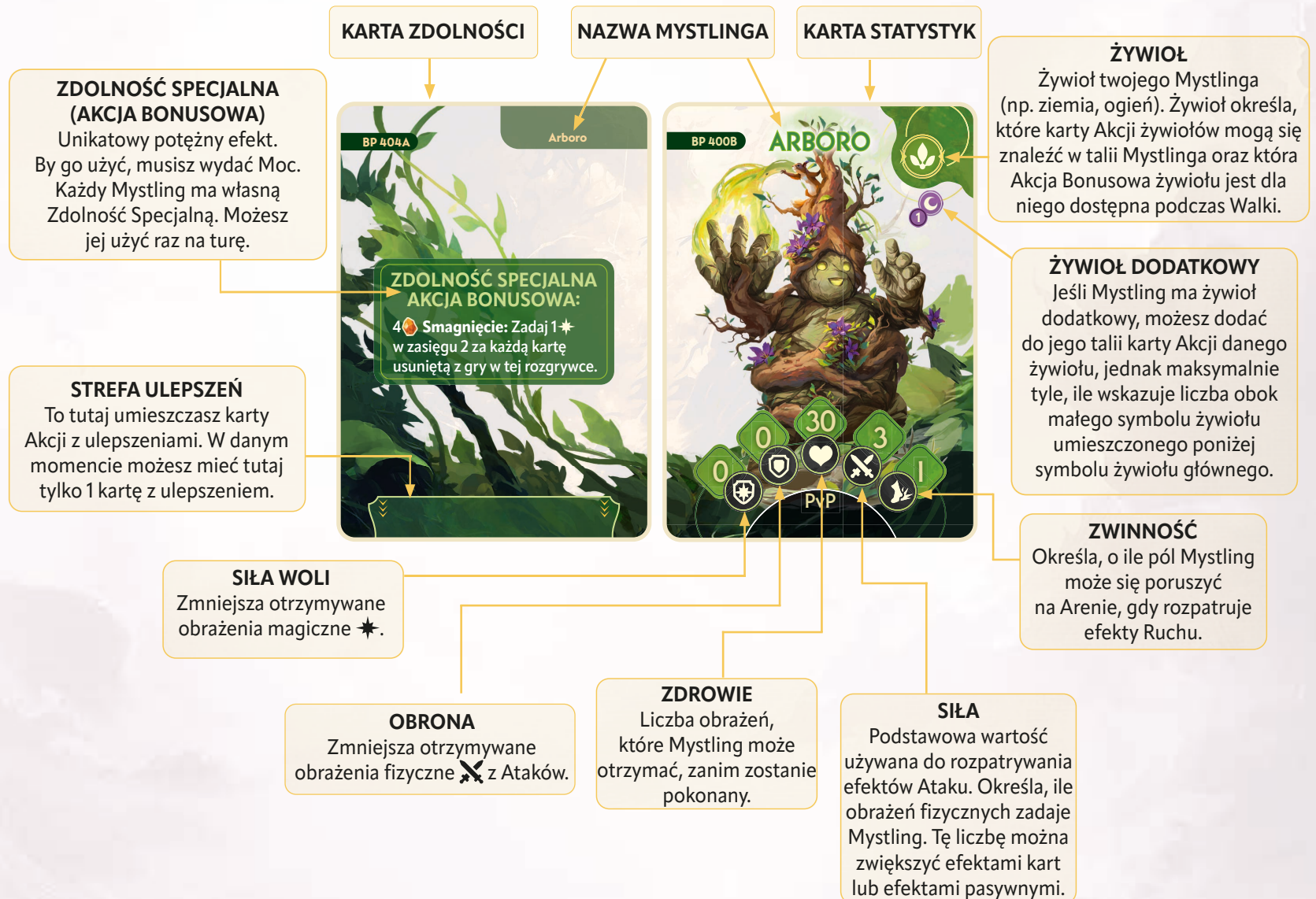
ARKUSZ MYSTLINGA

Arkusz Mystlinga składa się z dwóch kluczowych elementów. Są to:

- **karta Zdolności** (po lewej),
- **karta statystyk** (po prawej).

Razem tworzą arkusz Mystlinga używany podczas Walki.

Ważne. Upewnij się, że używasz karty statystyk, która jest przeznaczona do trybu PvP (ta karta ma inne statystyki niż karty przeznaczone do trybu solo).



KARTY

Budowa karty Akcji

RODZAJ KARTY

W grze występują dwa rodzaje kart:

- **Karty żywiołów:** Karty z symbolem żywiołu w lewym górnym rogu. Mogą ich używać Mystlingi, których żywioł główny albo dodatkowy odpowiada symbolowi na karcie.
- **Karty neutralne:** Karty bez symbolu żywiołu. Mogą ich używać wszystkie Mystlingi.

NAZWA KARTY

EFEKT AKTYWNY

Większość kart Akcji ma efekty, które rozpatrujesz natychmiast. Te efekty nie mają dodatkowej ramki.

OZNACZENIE KARTY I ZESTAWU



KARTY MYSTLINGÓW

Karty przypisane do określonego Mystlinga. Nazwę Mystlinga, do którego dana karta jest przypisana, znajdziesz w jej prawym górnym rogu. Te karty są również kartami żywiołów.

EFEKT PASYWNY

Niektóre karty Akcji mają efekty, które działają, dopóki te karty znajdują się na wierzchu twojego stosu kart odrzuconych.

Gdy karta z efektem pasywnym zostanie zastąpiona przez inną kartę, efekt pasywny przestaje działać.

Karty z efektami pasywnymi mogą mieć również efekty aktywne. Efekty pasywne są umieszczone w ramce.

RZADKOŚĆ KARTY

Ten symbol określa, jak często dana karta może pojawić się w taliach. Więcej informacji znajdziesz w sekcji „Budowanie Tali” na str. 8.



pospolita



rzadka



ultraradka



legendarna



karta Mystlinga

Strefy kart i zdobywanie Mocy

Masz przed sobą tor z czterema ponumerowanymi strefami kart: od „1” (strefa najbardziej po lewej) do „4” (strefa najbardziej po prawej). Na początku Walki te strefy są wypełnione kartami Akcji z twojej talii. Podczas swojej tury wybierasz jedną z tych stref i rozpatrujesz kartę Akcji tej strefy.

To, ile znaczników Mocy otrzymujesz po wybraniu danej karty Akcji, zależy od strefy tej karty. Odpowiednia wartość jest nadrukowana nad każdą strefą na torze:



Po wybraniu karty, ale przed jej rozpatrzeniem, otrzymujesz tyle , ile wskazano dla strefy tej karty. Otrzymane znaczniki Mocy umieść na arkuszu Mystlinga. Moc to zasób, który pozwala aktywować Akcje Bonusowe, w tym Zdolność Specjalną Mystlinga.

W dowolnym momencie możesz mieć **maksymalnie 10** . Otrzymana nadmiarowa Moc przepada.

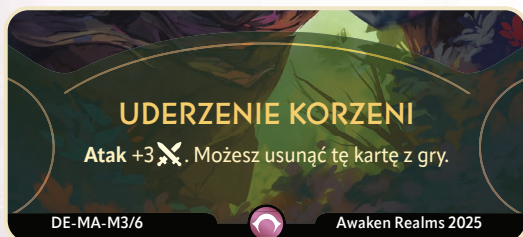
Efekty pasywne



Niektóre karty Akcji mają **efekt pasywny**. Efekt pasywny karty działa, dopóki dana karta znajduje na wierzchu twojego stosu kart odrzuconych. Efekty pasywne mogą zapewniać różne korzyści, np.: zwiększać wartość **siły** lub **zwinności**.

Tylko karta na wierzchu stosu kart odrzuconych może zapewniać efekt pasywny. Jeśli na wierzchu tego stosu znajdzie się nowa karta, poprzedni efekt pasywny natychmiast przestaje działać, a zamiast niego zaczyna działać efekt pasywny nowej karty (jeśli karta ma efekt pasywny).

Usuwanie kart z rozgrywki



Niektóre efekty kart mogą nakazać **usunięcie karty z rozgrywki**. W takim wypadku umieść kartę odkrytą na osobnym stosie obok arkusza Mystlinga.

Gdy karta zostaje usunięta z rozgrywki, nie można jej odzyskać ani ponownie użyć do końca danej Walki. Najczęściej to **Zdolności Specjalne** lub wyjątkowo potężne efekty pozwalają usunąć kartę z rozgrywki. Usunięcie karty z rozgrywki może stać się okazją do wprowadzenia nowej strategii lub przetestowania konkretnego połączenia kart.

BUDOWANIE TALII

W każdym pudełku zestawu do gry *Mystling Academy* znajduje się po 1 talii kart Akcji (16 kart Akcji) dla każdego Mystlinga. W skład każdej talii wchodzi określone karty. Listę tych kart znajdziesz w Przewodniku dołączonym do pudełka zestawu do gry *Mystling Academy*. Jeśli masz dodatkowe karty, możesz zbudować własne talie Akcji zgodnie z poniższymi zasadami.

Przed rozpoczęciem Walki musisz przygotować dla swojego Mystlinga **talie kart Akcji** zgodną z zasadami Budowania Talii. Twoja talia określa, jakich technik, mocy żywiołów i wyjątkowych efektów twój Mystling będzie używać podczas Walki.

Zasady Budowania Talii służą zapewnieniu sprawiedliwej i zbalansowanej rozgrywki. Pozwalają też na dopasowanie talii do własnych preferencji i obranej strategii.

Rozmiar i zawartość talii

- Talia musi składać się z **16 kart Akcji**.
- Talia może zawierać **nie więcej niż 1 kartę legendarną**.
- Talia musi zawierać **co najmniej 3 i nie więcej niż 6 kart Mystlinga** (to karty oznaczone nazwą twojego Mystlinga).
- Wszystkie pozostałe karty muszą być **kartami neutralnymi** lub **kartami żywiołu Mystlinga**.

Ograniczenia żywiołów

Każdy Mystling jest powiązany z określonym **żywiołem** (np.: ziemią, ogniem, powietrzem, wodą). Żywioł określa karty, które dany Mystling może mieć w talii.

- Możesz dodać do jego talii dowolną kartę jego żywiołu.
- Nie możesz dodać do talii kart innych żywiołów.
- Możesz dodać do każdej talii **karty neutralne (bez symbolu żywiołu)**.
- **Karty Mystlinga** są zarówno kartami żywiołów, jak i kartami, których może używać wyłącznie określony Mystling.

Żywioty dodatkowe i przyszłe talie



Choć to pudełko zawiera wyłącznie talie zbudowane z kart pojedynczego żywiołu, przyszłe dodatki mogą wprowadzić **żywioty dodatkowe**.

Jeśli chcesz dodać karty żywiołu dodatkowego Mystlinga do talii, możesz dodać maksymalnie tyle takich kart, ile wskazuje liczba obok małego symbolu żywiołu umieszczonego poniżej symbolu żywiołu głównego.

ROZGRYWKA

WYGRANA I PRZEGRANA

Aby wygrać pojedynek w trybie PvP w grze *Mystling Academy*, musisz zadać Mystlingowi przeciwnika obrażenia ✖, które będą równe jego zdrowiu ♥ lub od niego większe. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, wygrywa.

PRZEBIEG TURY

Rozgrywka w *Mystling Academy* polega na tym, że gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie, poczynawszy od pierwszego gracza. Każda tura gracza składa się z tych samych kroków i opiera się na zarządzaniu kartami Akcji, wydawaniu Mocy oraz odpowiednim ustawianiu się na Arenie.

Tura składa się z następujących pięciu faz rozpatrywanych w podanej kolejności:

1. Użyj Akcji Bonusowej (lub Akcji Bonusowych) (opcjonalne).

Na początku swojej tury możesz wydać Moc, by użyć Akcji Bonusowych. Znajdziesz je na kartach pomocy żywiołów, kartach Zdolności, a czasami również na kartach Akcji czy Areny. Akcje Bonusowe opisane na kartach pomocy są zawsze dostępne.

Aby użyć Akcji Bonusowej, musisz wydać tyle 🔥, ile wskazano po lewej stronie Akcji Bonusowej. Następnie rozpatrz jej efekt.

Możesz użyć każdej Akcji Bonusowej tylko raz na turę.

Przykładowo, jeśli użyjesz Akcji Bonusowej „Zryw” w 1. kroku swojej tury, nie możesz użyć jej ponownie w tym ani w żadnym kolejnym kroku tej tury. Możesz jednak użyć Akcji Bonusowej „Przygotowanie”, jeśli jeszcze nie została przez ciebie użyta w danej turze.

Rozpatrz kartę Akcji.

Ten krok to główna i obowiązkowa część twojej tury, nawet jeśli nie zamierzasz nic robić podczas rozpatrywania karty.

1. Wybierz strefę z kartą Akcji.

Ważne. Możesz wybrać dowolną strefę, nawet jeśli nie możesz zastosować efektu karty z tej strefy (np. efekt karty Akcji to Atak, ale w zasięgu 1 nie ma przeciwnika).

2. Otrzymujesz tyle 🔥, ile wskazano nad wybraną strefą.
3. Rozpatrz efekt karty z wybranej strefy, zaczynając od góry do dołu, od lewej do prawej. Musisz rozpatrzeć wszystkie efekty karty, chyba że jest to niemożliwe lub dany efekt mówi inaczej. Pamiętaj, że efekty kart zawsze mają pierwszeństwo przed zasadami.
4. Umieść rozpatrzoną kartę Akcji odkrytą na wierzchu stosu odrzuconych kart Akcji, po prawej stronie toru.

Możesz rozpatrzeć tylko 1 kartę Akcji na turę.

2. Użyj Akcji Bonusowej (lub Akcji Bonusowych) (opcjonalne).

Wykonaj instrukcje opisane w 1. kroku. Pamiętaj, że każdej Akcji Bonusowej możesz użyć tylko raz na turę.

3. Dobierz karty.

Przesuń wszystkie pozostałe karty Akcji umieszczone w strefach w prawo, by uzupełnić puste strefy.

Następnie dobierz nowe karty Akcji ze swojej talii, by uzupełnić pozostałe puste strefy, zaczynając od pierwszej pustej strefy z prawej.

Na koniec tury twój Mystling powinien mieć 4 karty Akcji w strefach na torze. Jeśli masz dobrać kartę, ale talia jest pusta, musisz ją zresetować. W tym celu odrzuć wszystkie dołączone ulepszenia, przetasuj swój stos kart odrzuconych i utwórz nową talię.

4. Zakończ swoją turę.

Rozpatrz efekty końca tury w wybranej przez siebie kolejności. Odrzuć po 1 żetonie Stanu każdego rodzaju, jeśli jakieś masz. Rozpocznij turę Wroga.

SŁOWA KLUCZOWE – WALKA

Każdy Mystling walczy po swojemu: może zasypać przeciwnika potężnymi ciosami, zręcznie wokół niego lawirować czy korzystać z dzikiej magii żywiołów. Poszczególne instrukcje zapisano skrótowo (np. **Atak**, **Ruch** czy **Aktywacja**), by karty były czytelne. Słowa kluczowe związane z Walką są na kartach Akcji **pogrubione**.

Atak

Gdy karta nakazuje ci wykonać **Atak**, twój Mystling zadaje zgodnie z zasadami celowi w zasięgu 1 (na sąsiadującym polu) tyle **obrażeń fizycznych**, ile wynosi jego **siła** ✂. Niektóre karty pozwalają modyfikować te obrażenia, zasięg lub liczbę celów. Przykładowo, „Atak +1✂” oznacza, że na potrzeby tego Ataku siła twojego Mystlinga zwiększa się o 1.

Obrażenia fizyczne są zmniejszane o **obronę** celu 🛡 (minimalnie do 0). Pozostałe ✖ zadajesz Wrogowi. Jeśli cel otrzymał przynajmniej tyle obrażeń, ile zostało mu zdrowia, zostaje pokonany.

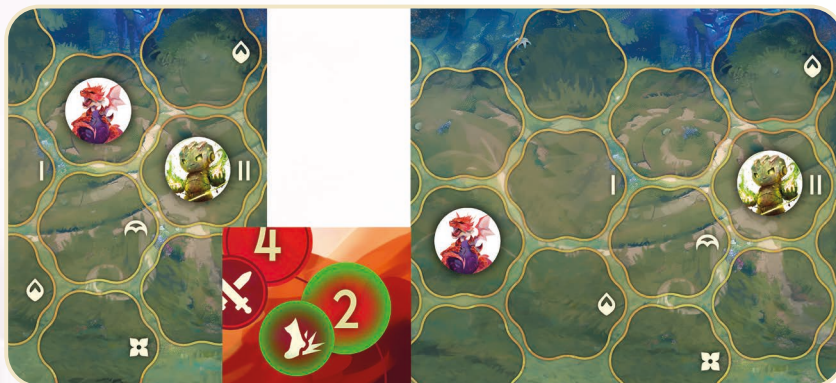
Leczenie

Gdy wykonujesz Leczenie, usuwasz tyle ✖ ze swojego Mystlinga, ile wynosi wartość Leczenia. Leczenie nie może zwiększyć wartości zdrowia ponad wartość maksymalną. Przykładowo, instrukcja „Leczenie 3” oznacza, że możesz usunąć do 3 obrażeń ze swojego Mystlinga.

Ruch

Gdy wykonujesz Ruch, twój Mystling może poruszyć się na Arenie o maksymalnie tyle pól, ile wynosi jego **zwinność** 🏃. Poruszasz się o 1 pole naraz, za każdym razem wybierając sąsiadujące pole, dopóki nie skończysz Ruchu.

Każde poruszenie się jest rozpatrywane w ramach pojedynczego efektu Ruchu, ale możesz poruszyć się o mniejszą liczbę pól niż wynosi maksymalna wartość. Niektóre efekty mogą tymczasowo zwiększyć lub zmniejszyć twoją zwinność. Przykładowo, „Ruch +1🏃” oznacza, że na potrzeby tego Ruchu zwinność twojego Mystlinga zwiększa się o 1.



Gracz wykonuje Ruch swoim Młodym Emberlingiem. Jego zwinność wynosi 2, zatem może poruszyć się o maksymalnie 2 pola.

Gracz postanawia oddalić się od Golomo tak daleko, jak to tylko możliwe.

Aktywacja

Możesz użyć **Aktywacji** raz na turę. Jeśli karta zawiera efekt Aktywacji, w tej samej turze możesz rozpatrzyć wybraną dodatkową kartę Akcji ze swoich stref.

Jeśli rozpatrujesz Aktywację, wybierz inną kartę Akcji ze swoich stref i natychmiast ją rozpatrz. Nie otrzymujesz Mocy ze strefy tej karty. Po rozpatrzeniu karty odrzuć ją zgodnie ze standardowymi zasadami. Następnie dokończ rozpatrywanie karty, która wywołała Aktywację, i ją również odrzuć.

Jeśli w tej samej turze pojawi się kilka efektów Aktywacji, możesz użyć **wyłącznie pierwszego** z nich. Zignoruj wszystkie pozostałe efekty Aktywacji.

Zadaj X ✖ w zasięgu Y

Sprawdź, czy obrany za cel Mystling znajduje się w podanym zasięgu od twojego Mystlinga. Następnie zmniejsz obrażenia o wartość jego **siły woli** 🧠 (minimalnie do 0) i zadaj pozostałe ✖.

Jeśli efekt zadaje obrażenia **wielokrotnie**, za każdym razem wybierasz cel. W takim przypadku za każdym razem zmniejszasz obrażenia o siłę woli wybranego celu.

Jeśli zadane obrażenia są równe lub większe niż pozostałe zdrowie celu, cel zostaje pokonany.

Przerwanie X

Odrzuć X kart z toru przeciwnika. Zacznij od kart w strefach o najwyższych numerach.

Oczyszczenie X

Odrzuć X żetonów Stanów ze swojego Mystlinga. Pierwsze dwa pudełka zestawów do gry *Mystling Academy* nie zawierają żetonów Stanów.

Zasięg

Zasięg sam w sobie nie jest słowem kluczowym, ale często modyfikuje inne słowa kluczowe i efekty. Wiele efektów w grze odnosi się do zasięgu, który określa maksymalną liczbę pól między twoim Mystlingiem a celem efektu. Zasięg zawsze mierzy się za pomocą pól. Możesz obrać za cel dowolne pole w określonym zasięgu, w tym również pola znajdujące się bliżej niż zasięg maksymalny. Zasięg mierzy się przez wszystkie pola – zajęte i puste – i nie jest blokowany przez Mystlingi, żetony ani Teren, chyba że karta lub zasada mówią inaczej.



Pola z zieloną kropką są w zasięgu 1 od Młodego Icelinga (znajdującego się na polu z ♀).
Pola z pomarańczową kropką są w zasięgu 2 od Młodego Icelinga. Pola z czerwoną kropką są w zasięgu 3 od Młodego Icelinga.
Pole z Młodym Icelingiem uznaje się za będące w zasięgu 1, 2 i 3.

AKCJE BONUSOWE

Poza rozpatrzeniem karty Akcji Mystling może w swojej turze użyć **Akcji Bonusowych**, by poprawić swoje ustawienie na Arenie, zyskać dodatkową Moc albo ogólnie poprawić sytuację. Akcja Bonusowa wymaga opłacenia kosztu w postaci Mocy 🟡 i możesz jej użyć **przed rozpatrzeniem** karty Akcji lub **po jej rozpatrzeniu**.

Każdy Mystling ma dostęp do **podstawowych Akcji Bonusowych**, unikatowych Akcji Bonusowych **żywiotu** i **Zdolności Specjalnej**. Akcje Bonusowe są potężne, ale każdej z nich możesz użyć tylko **raz na turę**.

Podstawowe Akcje Bonusowe

AKCJE BONUSOWE:

1 🟡 **Zryw:** Ruch.

1 🟡 **Przygotowanie:** Odrzuć 1 kartę, możesz dobrać 1 kartę.

Tych Akcji może używać każdy Mystling, niezależnie od swojego żywiołu. Znajdziesz je na karcie pomocy żywiołu.

- **Zryw:** Wydadź 1 🟡, by poruszyć swojego Mystlinga o maksymalnie tyle pól, ile wynosi zwinność Mystlinga 🏃.
- **Przygotowanie:** Wydadź 1 🟡, by odrzucić swoją 1 kartę Akcji. Umieść wybraną kartę Akcji ze strefy odkrytą na stosie kart odrzuconych. Nie otrzymujesz Mocy ze strefy tej karty i nie rozpatrujesz jej efektu. Jeśli to możliwe, przesun pozostałe karty Akcji w prawo, by znalazły się w strefach o wyższym numerze, a następnie dobierz 1 kartę Akcji i umieść ją w pierwszej pustej strefie z prawej.

Akcje Bonusowe żywiołów



Każda **karta żywiołu** Mystlinga zapewnia dostęp do potężnej Akcji Bonusowej żywiołu, wyjątkowej dla danego żywiołu. Te Akcje kosztują więcej 🟡.

Możesz użyć Akcji Bonusowej tylko tego żywiołu, który jest żywiołem głównym twojego Mystlinga.

Zdolności Specjalne

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA AKCJA BONUSOWA:

8 Ognista nowa:
Zadaj 6 w zasięgu 3.

Każdy Mystling ma również wyjątkową **Zdolność Specjalną** opisaną na jego karcie Zdolności. To potężna Akcja, która odzwierciedla styl Mystlinga – to może być zwinny manewr, zionięcie płomieniami czy sztuczka, która odwróci losy pojedynku.

- W zależności od Mystlinga koszt Zdolności Specjalnych może być wyższy, jednak zazwyczaj zapewniane przez nie efekty są potężniejsze.

Zdolności Specjalne często tworzą korzystne połączenia z kartami określonego rodzaju lub konkretnymi stylami gry. Zrozumienie, kiedy warto wydawać Moc, to klucz do opanowania gry swoim Mystlingiem.

ARENA

Walki rozgrywa się na **mapie Areny**. Kluczowe znaczenie w Walce mają poruszanie się po Arenie, odpowiednie się na niej ustawienie oraz jej efekty. Zrozumienie, jak czytać mapę Areny i wchodzić w interakcje z jej elementami, jest niezwykle ważne w opracowywaniu strategii.

Mapy Areny

Mapy Areny są pokryte siatką pól, po których poruszają się Mystlingi. Niektóre pola są oznaczone symbolami (, , , „I”, „II” lub „III”). Symbole są brane pod uwagę podczas przygotowania Walki, a także podczas rozpatrywania niektórych kart Ataku Wroga lub efektów kart Akcji. Same pola nie mają swoich efektów.

Karty Areny

Karty Areny wprowadzają wyjątkowe efekty i warunki do gry. Każda karta Areny to samodzielny zestaw zasad, który modyfikuje standardową Arenę na czas trwania danej Walki. Te karty biorą udział w każdej rozgrywce i wprowadzają nowe zasady Terenu.



Budowa karty Areny:

- Nazwa.**
- Przygotowanie:** Dodatkowe instrukcje przygotowania.
- Zasady i Akcje Bonusowe:** Na niektórych kartach Areny znajdziesz dodatkowe zasady, a nawet Akcje Bonusowe, których możesz użyć podczas Walki. Zapoznaj się z nimi przed rozpoczęciem Walki i zastosuj się do zasad przygotowania, jeśli takie się pojawiają.

Symbole Terenu i Areny

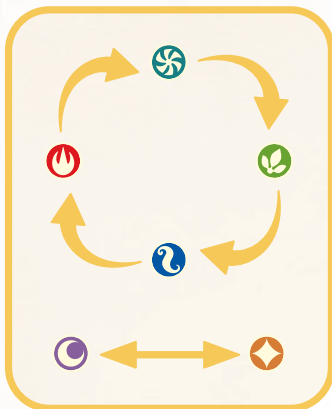
Karty Areny często nakazują umieszczenie Terenu na mapie Areny, na wskazanych polach oznaczonych symbolami , lub . Te elementy mogą blokować pola lub wprowadzać dodatkowe efekty w zależności od środowiska, w którym walczysz. Użyj **żetonów uniwersalnych** wskazanych na karcie Areny, by reprezentowały odpowiedni rodzaj Terenu.

Użycie oznacza, że efekt danego Terenu jest dla ciebie korzystny, natomiast użycie oznacza, że nie jest dla ciebie korzystny. Konkretnie zasady efektu Terenu są opisane w sekcji **Zasady** na danej karcie Areny.

POZOZSTAŁE ZASADY WALKI

Przewaga żywiołu

Żywioły w grze *Mystling Academy* wchodzą ze sobą interakcje. Na niektórych kartach Akcji i kartach Zdolności Wroga możesz znaleźć **symbole przewagi**. Jeśli karta z takim symbolem zostanie użyta przeciw Mystlingowi określonego żywiołu, zostaje wywołany dodatkowy efekt.



Nie musisz zapamiętywać całego diagramu przewagi żywiołów, ponieważ te interakcje zawsze są opisane bezpośrednio na karcie. Gdy rozpatrujesz kartę z symbolem przewagi, zastosuj dodatkowy efekt tylko wtedy, gdy żywioł celu odpowiada żywiołowi na karcie.



Ta zasada dotyczy również **żywiołów dodatkowych**. Przykładowo, jeśli efekt przedstawia symbol ognia, a żywioły celu to ogień i woda, efekt wprowadzony przez symbol przewagi wciąż ma zastosowanie.



Przykładowo, gdy rozpatrujesz kartę *Miotacz płomieni* i żywiołem twojego przeciwnika jest powietrze, rozpatrujesz również efekt wprowadzony przez symbol przewagi: Ruch.

Karty Zdolności Wroga używają symboli przewagi w ten sam sposób. Jeśli żywioł twojego Mystlinga odpowiada żywiołowi na karcie, Wróg stosuje przeciw tobie dodatkowy efekt.

Żetony żywiołów



Niektóre karty i zdolności wymagają **żetonów żywiołów** lub wchodzą z nimi w interakcje. Żetony żywiołów umieszczasz na Arenie lub przydzielasz Mystlingom. Żetony same w sobie nie wywołują żadnych efektów, ale mogą być wykorzystywane przez karty Akcji, Akcje Bonusowe, Zdolności Specjalne lub efekty Wroga.

Żetony żywiołów są **dwustronne**. Wybierz stronę. Pozostałemu graczowi przypada druga strona.

W trybie solo:

- Gracz używa **białej strony**.
- Wróg używa **czarnej strony**.

Umieszczanie i otrzymywanie żetonów

- Gdy Mystling **otrzymuje** żeton, umieść go na arkuszu tego Mystlinga.
- Gdy masz **umieścić** żeton na Arenie, zastosuj się do zasięgu podanego w opisie efektu.

Zasady umieszczania żetonów

- **Ty:** Wybierz zgodne z zasadami pole w zasięgu.
- **Wróg:** Umieść żeton tak blisko twojego Mystlinga, jak to możliwe (jeśli to możliwe, wliczając w to pole z Mystlingiem).
- Możesz umieścić żeton żywiołu na polu z Mystlingiem.
- **Nie możesz** umieścić żetonu żywiołu na polu z symbolem Terenu.
- Na każdym polu może znajdować się maksymalnie **jeden żeton gracza i jeden żeton Wroga**.

Limit żetonów

Każdy Mystling ma **limit żetonów żywiołów** podany w prawym górnym rogu jego karty statystyk. Limit określa, ile żetonów żywiołów dany Mystling może umieścić lub otrzymać.

- Jeśli otrzymany żeton żywiołu spowodowałby przekroczenie twojego limitu żetonów żywiołów, zignoruj otrzymanie tego żetonu.
- Jeśli gra nakazuje ci **umieścić żeton żywiołu, który spowodowałby przekroczenie twojego limitu żetonów żywiołów:**
 - **Ty:** Wybierz jeden swój żeton na Arenie i porusz go na nowe pole (to może być to samo pole).
 - **Wróg:** Wróg porusza najbardziej oddalony od ciebie czarny żeton w stronę twojego Mystlinga, w zasięgu efektu.

TRYB SOLO

Walka – elementy

Poniżej znajdziesz opis najważniejszych elementów używanych w Walce:

- **Mapy Areny.**
- **Karty Areny.**
- **Mystling gracza:** Karty statystyk i Zdolności.
- **Mystling Wroga:** Karty statystyk i Zdolności Wroga.

Mapy Areny

Mapy Areny znajdziesz w Księdze Aren. Każda Walka, podczas której spróbujesz poskromić Wroga, rozgrywa się na mapie Areny. Jest kilka map Areny, a każda mapa jest pokryta siatką pól, po których może poruszać się twój i Wrogi Mystling. Niektóre pola są oznaczone symbolami (☒, ☹, ☹, „I”, „II” lub „III” (tylko w przypadku rozgrywki 2-osobowej)). Symbole są brane pod uwagę podczas przygotowania Walki, a także podczas rozpatrywania niektórych kart Ataku Wroga lub efektów kart Akcji. Same pola nie mają swoich efektów.



Każda Arena ma miejsca na następujące elementy:

1. **Arkusze Wroga:** Miejsce na 2 karty (lub więcej) tworzące razem arkusz Wroga.
2. **Talia Wroga:** Miejsce na karty Ataku Wroga, które przygotowujesz przed każdą Walką. Po prawej stronie od tego miejsca znajduje się 5 miejsc na rozpatrzone karty Wroga.
3. **Stos kart odrzuconych Wroga:** Miejsce na odrzucone karty Ataku Wroga.
4. **Karta Areny:** Miejsce na kartę Areny. Każda Walka ma własną kartę Areny, a karta Poziomu wskazuje, którą kartę masz przygotować.
5. **Tvoja talia:** Miejsce na twoją talię.
6. **Strefy kart Akcji:** 4 miejsca na twoje dostępne karty Akcji.
7. **Twój stos kart odrzuconych:** Miejsce na Twoje odrzucone karty Akcji.

WROGI MYSTLING

Wroga w Walce reprezentują figurka na Arenie oraz arkusz Wroga wraz z opisanymi na nim jego zdolnościami i statystykami.

Karta Zdolności Wroga (czasami Mystling może mieć więcej tych kart) i karta statystyk stanowią arkusz Wroga.

Ważne. Zarówno ty, jak i Wróg używacie kart statystyk.

Niektórzy Wrogowie mogą mieć więcej niż jedną kartę Zdolności Wroga. W takich wypadkach umieść je obok siebie. Niektórzy Wrogowie mogą używać kart Przywołanych Stworzeń. W pudełkach z tym i dotychczasowymi zestawami do gry *Mystling Academy* nie znajdziesz kart Przywołanych Stworzeń.



Karta Zdolności Wroga (po lewej) oraz karta statystyk (po prawej) tworzą arkusz Wroga.

1. **Nazwa Wroga.**
2. **Żywiół.**
3. **Limit żetonów żywiołów Wroga:** Liczba żetonów żywiołów, które dany Mystling może umieścić/otrzymać.
4. **Statystyki Wroga:** Działają tak samo jak statystyki twojego Mystlinga.
5. **Zdolność Pasywna Wroga:** Stała Zdolność Wroga działająca przez całą Walkę.
6. **Efekty Wroga:** Informacja, co dany Wróg może zrobić podczas swojej tury. Wróg rozpatruje swoje efekty na podstawie aktualnej karty Ataku Wroga.
7. **Zdolność Specjalna Wroga:** Zdolność, którą Wróg rozpatruje, jeśli nad żetonem Zdolności Specjalnej jest karta Ataku Wroga.



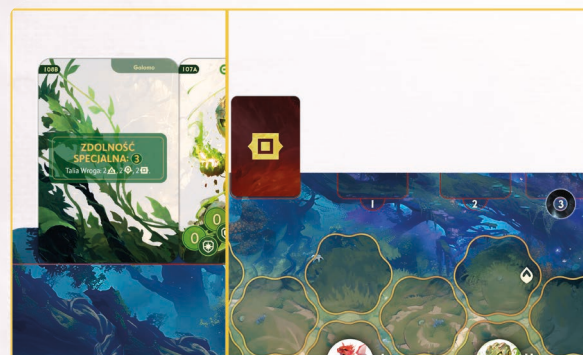
8. **Przygotowanie Zdolności Specjalnej:** Informacja, w której strefie Wroga masz umieścić zeton Zdolności Specjalnej.
9. **Przygotowanie talii Wroga:** Informacja, których kart Ataku Wroga masz użyć do stworzenia talii Wroga na początku Walki.

Przygotowanie Walki

Aby przygotować Walkę, wykonaj poniższe kroki:



Wrogi Golomo ma żeton Zdolności Specjalnej w strefie 3. Talia Wroga składa się z 2 kart 2 kart i 2 kart przetasowanych razem.



- Przygotowanie Areny:** Otwórz Księgę Aren na mapie Areny wskazanej przez kartę Poziomu.
- Przygotowanie karty Areny:** Wyjmij z pudełka kartę Areny wskazaną przez kartę Poziomu. Jeśli na karcie Areny znajduje się sekcja „Przygotowanie”, rozpatrz ją teraz.
- Przygotowanie żetonów i znaczników:** Umieść wszystkie żetony obrażeń , żetony żywiołów, znaczniki Mocy i żetony Stanów obok Areny, by mieć do nich łatwy dostęp.
- Przygotowanie Wroga:**
 - Weź figurkę odpowiedniego Wroga i umieść ją na polu startowym I na mapie Areny.
 - Wyjmij z pudełka wszystkie karty Zdolności Wroga, statystyk i Poskramiania wymienione na karcie Poziomu.
- Jeśli na karcie Wroga znajdują się dowolne zasady oznaczone jako „Dodatkowe przygotowanie”, rozpatrz je teraz.
- Odwróć kartę Zdolności Wroga stroną „A” do góry i umieść jego kartę statystyk oraz kartę Zdolności Wroga w strefie na arkusz Wroga. Tworzysz tym samym arkusz Wroga. Niektórzy Wrogowie mają dodatkową kartę Zdolności Specjalnej lub Przywołanych Stworzeń. Takie karty umieść obok arkusza Wroga.
- Jeśli Wróg ma kartę Poskramiania, umieść ją obok Areny, by mieć ją pod ręką.

Ważne. Nie zawsze będziesz używać karty Poskramiania.

- Odwróć kartę Zdolności Wroga stroną „B” do góry, następnie wykonaj kroki przygotowania Wroga do Walki (kroki d–f), wykorzystując zawarte na karcie informacje.
- Umieść żeton na torze Wroga w strefie wskazanej przez kartę Zdolności Wroga, obok sekcji „Zdolność Specjalna”.
- Zbuduj talię Wroga, używając kart Ataku Wroga wymienionych na stronie „B” karty Zdolności Wroga. Potasuj wskazane karty Ataku Wroga i umieść je odkryte w miejscu przeznaczonym na talię Wroga (zob. przykład obok).



- Przygotowanie twojego Mystlinga:**
 - Wybierz swojego Mystlinga. Umieść figurkę wybranego Mystlinga na polu startowym II na mapie Areny.

Reszta przygotowania przebiega tak samo jak w trybie PvP.

Zasady Walki

Walkę w grze *Mystling Academy* rozgrywasz w turach. Począwszy od ciebie, rozgrywacie z Wrogiem tury naprzemiennie. Walka kończy się twoją przegraną, wygraną albo poskromieniem Wroga.

Walka kończy się natychmiast, gdy zostanie spełniony 1 z 3 poniższych warunków:

- **PRZEGRANA:** Twój Mystling ma łącznie tyle , ile wynosi jego  lub więcej.
- **POSKROMIENIE:** Wszystkie warunki karty Poskramiania zostały spełnione.
- **WYGRANA:** Wrogi Mystling ma łącznie tyle , ile wynosi jego  lub więcej.

Złote zasady Walki

1. Efekty niektórych kart mogą stać w sprzeczności z zasadami zawartymi w tej instrukcji. Karty zawsze mają pierwszeństwo.
2. Jeśli masz rozpatrzyć więcej niż jeden efekt w tym samym momencie (np. na początku tury), możesz zdecydować, który efekt rozpatrujesz jako pierwszy – decydujesz również w przypadku efektów Wroga.
3. Jeśli podczas tury Wroga dowolny efekt sprawia, że musisz wybrać jedną z opcji (np. Wróg może poruszyć się na 2 różne pola), możesz wybrać dowolną opcję (również taką, która jest dla ciebie korzystniejsza).
4. Figurki Mystlinga nigdy nie możesz poruszyć na pole z inną figurką Mystlinga ani jej tam umieścić.
5. Na potrzeby wszystkich swoich efektów traktuj Wroga jako „przeciwnika”. Wróg traktuje ciebie jako „przeciwnika” na potrzeby swoich efektów.

Tura Wroga

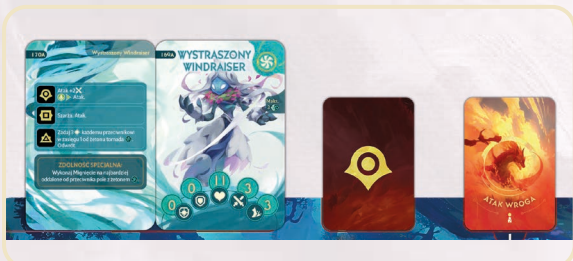
Po twojej turze przychodzi czas na turę Wroga.

Wrogowie wykorzystują kilka różnych efektów, które można rozpatrywać w zależności od ich kart Zdolności Wroga. Wróg rozpatruje efekt pasujący do wierzchniej karty Ataku Wroga, która jest zawsze odkryta.

Przebieg tury Wroga

Podczas swojej tury Wróg rozpatruje jeden ze swoich efektów. Co kilka tur Wróg rozpatruje swoją Zdolność Specjalną. Aby rozpatrzyć turę Wroga, wykonaj następujące kroki:

- a. Przesuń karty. Dobierz kartę Ataku Wroga.
 - b. Rozpatrz kartę Ataku Wroga.
 - c. Sprawdź Zdolność Specjalną i ją rozpatrz.
 - d. Tura Wroga dobiega końca. Rozpatrz swoją turę.
1. **Przesuń karty. Dobierz kartę Ataku Wroga:** Przesuń karty Ataku Wroga o 1 strefę w prawo (w rzadkich przypadkach, kiedy gra nakazałaby przesunąć kartę ze strefy 5 w prawo, umieść ją zamiast tego na stosie kart odrzuconych). Następnie weź kartę Ataku Wroga z wierzchu talii i umieść ją w strefie 1.
Jeśli w dowolnym momencie wyczerpie się talia Wroga:
 - **Zresetuj odrzucone karty Ataku Wroga i stwórz nową talię Wroga** – nie odrzucaj kart Ataku Wroga z jego toru.
 2. **Rozpatrz kartę Ataku Wroga:** Sprawdź kartę Ataku Wroga w strefie 1. Rozpatrz odpowiadający jej efekt na karcie Zdolności Wroga. Następnie odwróć rozpatrzoną kartę Ataku Wroga awersem do dołu. Kiedy rozpatrujesz Atak Wroga, traktuj swojego Mystlinga jako „przeciwnika”.



W swojej następnej turze Wróg rozpatrzy efekt :
„Atak +2   ▶ Atak”. Dojdzie do tego po przesunięciu kart i umieszczeniu wierzchniej z nich w strefie 1.

3. **Sprawdź Zdolność Specjalną i ją rozpatrz:** Jeśli nad żetonem Zdolności Specjalnej jest karta Ataku Wroga, rozpatrz Zdolność Specjalną Wroga i odrzuć wszystkie karty Ataku Wroga ze stref Wroga.
4. **Tura Wroga dobiega końca. Przejdź do swojej tury.**
 - a. Rozpatrz efekty końca tury w wybranej przez siebie kolejności.
 - b. Odrzuć z arkusza Wroga po 1 żetonie Stanu każdego rodzaju, jeśli jakies ma.
 - c. Rozpocznij swoją turę.

SŁOWA KLUCZOWE – WRÓG

Na kartach Wroga znajduje się wiele słów kluczowych tożsamyh z tymi, które znajdziesz na swoich kartach. Działają one tak samo albo podobnie (np. **Atak** czy **Zadaj** ★). Jednak są dwa słowa kluczowe powiązane z poruszaniem się, które dotyczą wyłącznie Wrogów.

Odwrót

Odwrót Wroga rozpatrywany jest podobnie jak Ruch twojego Mystlinga.

Podczas Odwrotu Wróg zawsze porusza się na najbardziej oddalone od ciebie pole (tj. takie, którego zasięg od ciebie jest największy) z wykorzystaniem jak najmniejszej liczby ruchów.

Kiedy Wróg ma wykonać Odwrót, ale jest już na najbardziej oddalonym od ciebie polu, nie porusza się.

Jeśli kilka różnych pól spełnia ten sam warunek, możesz wybrać, na które z tych pól Wróg wykonuje Odwrót.

Szarża

Szarża Wroga rozpatrywana jest podobnie jak Ruch twojego Mystlinga.

Podczas Szarży Wróg zawsze porusza się na najmniej oddalone od ciebie pole (tj. takie, którego zasięg od ciebie wynosi 1, jeśli to możliwe) z wykorzystaniem jak najmniejszej liczby ruchów.

Gdy Wróg ma wykonać Szarżę, ale znajduje się już w zasięgu 1 od ciebie, nie porusza się.

Jeśli kilka różnych pól spełnia ten sam warunek, możesz wybrać, na które z tych pól Wróg wykonuje Szarżę.

Odwrót



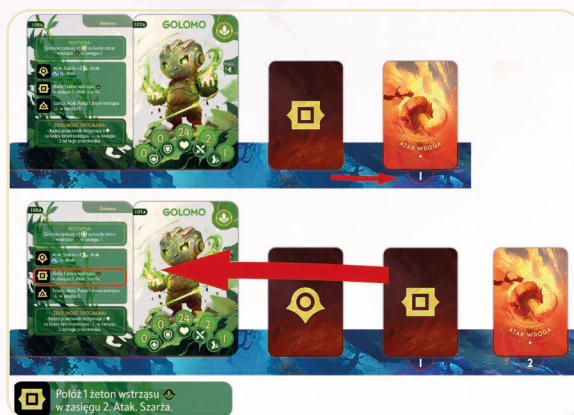
Wystraszony Windraiser wykonuje Odwrót. Ma 3 ⚡. Są 3 różne pola, na które Wystraszony Windraiser może się poruszyć, by znaleźć się jak najdalej od przeciwnika (Młodego Emberlinga). Gracz postanawia poruszyć go na najwyższe zaznaczone pole.

Szarża

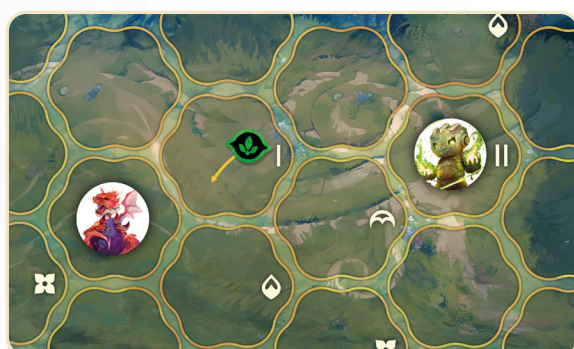


Wystraszony Windraiser wykonuje Szarżę. Ma 3 ⚡. Chce poruszyć się na pole będące jak najbliżej przeciwnika (Młodego Emberlinga), więc nie wykorzysta całej swojej ⚡. Są dwa różne pola, na które Wystraszony Windraiser może się poruszyć. Gracz postanawia poruszyć go na niższe zaznaczone pole.

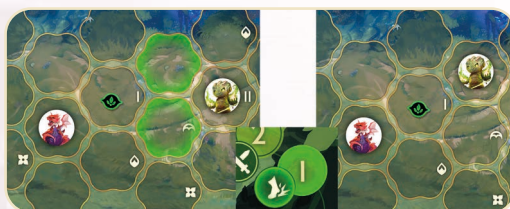
Przykład tury Wroga



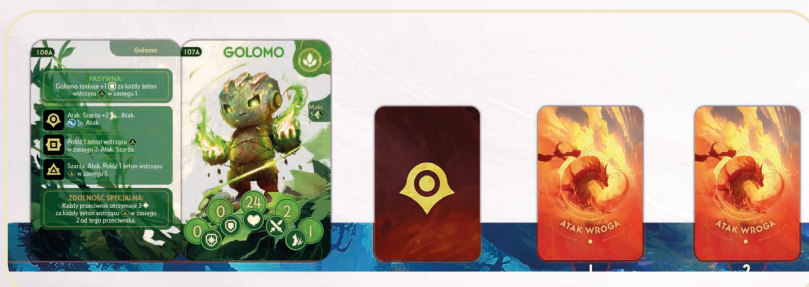
To tura Wrogiego Golomo. Najpierw przesunij wszystkie karty Ataku Wroga w strefach Ataku Wroga w prawo i zrób miejsce na nową kartę w strefie 1. Następnie umieść wierzchnią kartę z talii Ataku Wroga w strefie 1 i porównaj symbol na tej karcie z symbolami na karcie Zdolności Wroga. Rozpatrz odpowiedni efekt.



Rozpatrywany efekt: „Umieść 1 wstrząs w zasięgu 2. Atak. Szarża”. Rozpatrz te efekty od lewej do prawej, od góry do dołu. Umieść 1 wstrząs w zasięgu 2 na polu najmniej oddalonym od twojego Mystlinga (Młodego Emberlinga). Są dwa takie pola (pole startowe I oraz pole z ). W takim przypadku to ty decydujesz, na którym polu zostanie umieszczony żeton. Umieszczasz żeton na polu startowym I. Następny efekt to „Atak”. Ponieważ Wrogi Golomo nie jest w zasięgu 1 od twojego Mystlinga, Atak nie ma żadnego efektu.



Ostatnia część efektu to „Szarża”. Wrogi Golomo porusza się w stronę twojego Mystlinga o 1 pole, ponieważ ma 1 . Są dwa pola (zaznaczone na zielono), na które Wrogi Golomo może się poruszyć. W takim przypadku to ty decydujesz, na które pole poruszy się Wrogi Golomo. Wybierasz najwyższe zaznaczone pole.



Karta Ataku Wroga została rozpatrzona, odwróć ją awerssem do dołu. Nad żetonem Zdolności Specjalnej nie ma żadnej karty Ataku Wroga, zatem Wróg nie rozpatruje swojej Zdolności Specjalnej. Tura Wroga się kończy.

Koniec Walki

Walka kończy się natychmiast, gdy zostanie spełniony 1 z 3 poniższych warunków:

PRZEGRANA

Jeśli w dowolnym momencie na arkuszu Myslting jest tyle , ile wynosi jego  lub więcej, natychmiast przegrywasz Walkę.

WYGRANA

Możesz zakończyć Walkę, pokonując Wroga. Jeśli w dowolnym momencie na arkuszu Wroga jest tyle , ile wynosi  Wroga lub więcej, a nie spełniasz wszystkich warunków karty Poskramiania, natychmiast wygrywasz Walkę.

Przykład. Gdy rozpatrujesz kartę z efektem: „Zadaj 2  w zasięgu 2. Leczenie 2”, to jeśli efekt „Zadaj 2  w zasięgu 2” sprawi, że spełnisz warunek wygranej, musisz natychmiast zakończyć Walkę i nie możesz rozpatrzyć efektu „Leczenie 2”.

POSKROMIENIE

Poskromienie Wroga jest trudniejsze niż pokonanie go, ale po poskromieniu Wróg do ciebie dołączy. Jeśli podczas przygotowania Walki nie umieszczasz karty Poskramiania w obszarze gry, nie możesz poskromić Wrogiego Mysltinga.

Aby poskromić Wroga, musisz spełnić wszystkie warunki wyszczególnione na jego karcie Poskramiania w przedstawionej kolejności (od pierwszego do ostatniego). To oznacza, że nie możesz spełnić 3. warunku karty Poskramiania, jeśli 1. i 2. warunek nie zostały spełnione.

Kiedy spełnisz warunek, umieść żeton A na karcie obok tego warunku. Warunek pozostaje spełniony, nawet jeśli stan gry ulegnie zmianie (np. jeśli warunkiem jest obniżenie  Wroga do określonego poziomu i go wypełnisz, ale Wróg wykona Leczenie, ten warunek dalej jest spełniony).

Kiedy spełnisz ostatni warunek Poskramiania, dany Wróg zostaje natychmiast Poskromiony i Walka się kończy. Do poskromienia dochodzi nawet w przypadku, w którym Wróg ma tyle , ile wynosi jego .



Karta Poskramiania.

Poddanie się

Nie zalecamy korzystania z tej opcji, jednak możesz w dowolnym momencie Walki się poddać. Jeśli to zrobisz, zadaj swojemu Mysltingowi tyle , by miał łącznie tyle , ile wynosi jego . Następnie rozpatrz sekcję „Przegrana”. Jeśli się poddasz, nie możesz kontynuować Walki, nawet jeśli instrukcje we Wpisie mówią inaczej.