**CONFIGURAÇÃO**

**CONFIGURAÇÃO BÁSICA**

Classifique e distribua o conteúdo conforme mostrado:

**COMPONENTES BÁSICOS**

Tabuleiro de Jogo

4 Tabuleiros de Jogador

35 Fichas de Ataque

25 Fichas de Propósito

10 Rastreadores de Vida

16 Fichas de Dobra

1 Ficha de Navio da Nação do Fogo

**DEIXE NA CAIXA**

Caixas 2-7

15 Cartas Divisórias

**10 RASTREADORES DE VIDA**

Dê um para cada jogador. Coloque o Rastreador de Vida no espaço 10 no seu Tabuleiro de Jogador.

**4 TABULEIROS DE JOGADOR**

Dê um para cada jogador.

**25 FICHAS DE PROPÓSITO**

**AVATAR: O ÚLTIMO MESTRE DO AR**

**Observação:** Estas regras são projetadas para serem lidas enquanto você joga. Consulte as páginas 16-17 para obter detalhes sobre os componentes e as cartas.

**35 FICHAS DE ATAQUE**

**16 FICHAS DE DOBRA**

**O DESTINO DE AANG**

Um Jogo Cooperativo de Construção de Baralho

**CAIXA 1**

**TABULEIRO DE JOGO**

**1 NAVIO DA NAÇÃO DO FOGO**

**Abra a Caixa 1 e prossiga para a próxima página.**

**Para o seu primeiro jogo, você não precisará das Caixas 2 a 7, deixe-as na caixa do jogo.**

**Páginas 6 e 7:**

**CONFIGURAÇÃO**

**CONFIGURAÇÃO DA CAIXA 1**

**CARTAS DE ADVERSÁRIO**

Embaralhe as cartas de Adversário e crie um baralho virado para baixo, como mostrado. **Observação:** Para a Caixa 1, haverá apenas um Adversário ativo por vez. Revele a carta do topo, virada para cima, no espaço ao lado do baralho.

**CONFIGURAÇÃO DO JOGADOR**

Escolha o seu Herói e coloque uma carta de Referência de Turno e a carta do Herói escolhido acima do seu Tabuleiro de Jogador.

**CARTAS DE SUPORTE**

Existem 2 tipos principais de cartas de Suporte: Gerais e de Dobra.

As cartas de Suporte Gerais incluem cartas de Ação, Item e Aliado. As cartas de Dobra incluem cartas de Ar, Água, Terra e Fogo. Na Caixa 1, apenas as cartas de Ar e Água estão disponíveis. Essas cartas podem ser reconhecidas pelo ícone de Dobra e pela guia de Dobra no canto superior esquerdo da carta.

**CARTAS INICIAIS**

Encontre as 10 Cartas Iniciais para o seu Herói. Embaralhe-as viradas para baixo e então compre 5 cartas.

**Observação:** Cada Herói tem seu próprio baralho inicial exclusivo, conforme indicado pelo nome na carta.

**CARTAS DE DOBRA**

Separe as cartas de Dobra das cartas de Suporte Gerais. Crie uma pilha separada de cartas de Dobra de Ar e cartas de Dobra de Água viradas para cima e coloque-as nos espaços correspondentes do Tabuleiro de Jogo, como mostrado. Coloque uma carta de cada baralho de Dobra no espaço abaixo, como mostrado.

**CARTAS DA NAÇÃO DO FOGO**

Embaralhe as cartas da Nação do Fogo e forme um baralho virado para baixo, como mostrado.

**CARTAS DE RASTREAMENTO DA NAÇÃO DO FOGO**

Coloque as duas cartas de Rastreamento no Tabuleiro de Jogo, como mostrado. Coloque a ficha do Navio da Nação do Fogo no espaço 1 do caminho.

**CARTAS DE OBJETIVO**

NÃO embaralhe as cartas de Objetivo. Essas cartas seguem a história do Destino de Aang em ordem. Coloque o baralho no Tabuleiro de Jogo virado para baixo, como mostrado. Revele a carta do topo e coloque-a virada para cima ao lado do baralho. O baralho de Objetivo também contém cartas de Suporte especiais conhecidas como cartas de Recompensa, que são explicadas com mais detalhes na página 12.

**CARTAS DE SUPORTE GERAIS**

Embaralhe as cartas de Suporte restantes e forme um baralho virado para baixo e coloque-o no tabuleiro, como mostrado. Revele as 4 cartas do topo, colocando-as nos espaços indicados no tabuleiro. Nas áreas de cartas de Suporte Gerais e de Dobra, se houver cartas duplicadas reveladas, empilhe essas cartas no mesmo espaço virado para cima e revele cartas adicionais até que cada carta/pilha virada para cima seja única.

**HABILIDADES DE DOBRA**

Na Caixa 1, alguns Heróis têm a habilidade de Dobrar elementos. As fichas de Dobra são colocadas em seus Tabuleiros de Jogador como um lembrete. Para começar, Katara coloca 1 ficha em Água, Aang coloca fichas em Água e Ar, e Appa coloca uma ficha em Ar. Embora Sokka seja um guerreiro feroz e mestre estrategista, ele não é um Dobrador.

Fontes e conteúdo relacionado

**Página 8 e 9:**

**JOGABILIDADE**

**OBJETIVO**

Jogue cooperativamente como os Heróis. Você vence o jogo se derrotar todos os Adversários e completar todas as cartas de Objetivo em jogo. No entanto, se a ficha chegar ao espaço final do Caminho de Rastreamento, a Nação do Fogo irá capturar o Avatar Aang e você perderá o jogo imediatamente! Cada jogo consiste em jogadores se revezando até que você ganhe ou perca o jogo. Cada turno consiste em 5 etapas que são realizadas pelo Herói Ativo.

**1. REVELAR E RESOLVER CARTAS DA NAÇÃO DO FOGO**

Olhe para o Caminho de Rastreamento para determinar quantas cartas da Nação do Fogo revelar. O número de cartas reveladas é baseado na posição da ficha no início do turno de um Herói, mesmo que as cartas da Nação do Fogo ou Adversário façam com que a ficha avance para um espaço de número maior no Caminho de Rastreamento. As cartas da Nação do Fogo têm uma variedade de efeitos prejudiciais. Uma de cada vez, revele e resolva as cartas da Nação do Fogo e coloque cada uma na pilha de descarte ao lado do deck.

**EXEMPLO**

Esta carta da Nação do Fogo instrui você a adicionar 2 Rastreamentos. Avance a ficha duas casas no Caminho de Rastreamento.

**2. RESOLVER HABILIDADES DO ADVERSÁRIO**

Cada Adversário tem uma habilidade. Algumas dessas habilidades acontecem a cada turno, enquanto outras são acionadas por cartas da Nação do Fogo, outros Adversários ou outros eventos do jogo.

**EXEMPLO**

A habilidade do Príncipe Zuko afirma que cada vez que um efeito adiciona qualquer número de Rastreamento, o Herói ativo perde 2 de Vida. No exemplo anterior, a carta da Nação do Fogo adicionou 2 Rastreamentos, o que ativará a habilidade do Príncipe Zuko, fazendo com que o Herói Ativo perca 2 de Vida, movendo sua ficha 2 espaços para baixo em seu Rastreador de Vida no Tabuleiro de Jogador (consulte Vida do Herói na página 16 para obter detalhes).

Alguns efeitos irão mirar no Herói Ativo, ou seja, o jogador que está jogando, enquanto outros efeitos podem mirar em um Herói de sua escolha ou até mesmo em todos os Heróis.

Fontes e conteúdo relacionado

**Página 10 e 11:**

**JOGABILIDADE**

**3. JOGAR CARTAS DE SUPORTE E REALIZAR AÇÕES DO HERÓI**

Como Herói ativo, você pode fazer tudo o que se segue em qualquer ordem que escolher e quantas vezes puder.

**3A. JOGAR CARTAS PARA GANHAR RECURSOS (E FICHAS) E GERAR EFEITOS**

À medida que você joga as cartas, coloque-as de lado para indicar que elas foram jogadas. As fichas que você ganha são coletadas no seu Tabuleiro de Jogador. Cartas e recursos não podem ser salvos de um turno para o outro, por isso é aconselhável usar tudo a cada turno. Consulte Vida do Herói na página 16 para obter informações sobre os efeitos que permitem que os Heróis ganhem Vida.

**3B. ATRIBUIR ATAQUE A ADVERSÁRIOS**

Coloque as fichas que você coletou nos Adversários em jogo. Quando o número de fichas na carta de Adversário for igual ao seu valor de HP, o Adversário é derrotado (consulte Fim do Seu Turno 4B na página 12 para obter detalhes).

**3C. ATRIBUIR RECURSOS/COMPLETAR TAREFAS EM CARTAS DE OBJETIVO**

As cartas de Objetivo podem exigir que os Heróis atribuam certos recursos, descartem cartas ou terminem outras ações para completá-las. Quando todas as fichas forem atribuídas e quaisquer ações necessárias forem realizadas, o Objetivo será concluído (consulte Fim do Seu Turno 4C na página 12 para obter detalhes).

**3D. USAR PROPÓSITO PARA ADQUIRIR NOVAS CARTAS DE SUPORTE**

As cartas de Suporte viradas para cima estão disponíveis para aquisição para criar um deck mais poderoso. Você pode adquirir várias cartas, desde que tenha Propósito suficiente. As cartas de Suporte nos 4 espaços de Suporte gerais incluem cartas de Ação, Aliado e Item. Nos espaços codificados por cores, os Heróis podem encontrar cartas de Dobra (consulte Fim do Seu Turno 4D na página 12 para obter detalhes). Coloque IMEDIATAMENTE quaisquer cartas recém-adquiridas em sua pilha de descarte (não em sua mão), a menos que indicado de outra forma. Normalmente, você não jogará novas cartas no mesmo turno em que as adquirir. Quando seu deck ficar sem cartas, você embaralhará sua pilha de descarte para formar um novo deck, incluindo essas cartas recém-adquiridas.

**EXEMPLO**

Ao jogar como Aang, sua mão inicial inclui: 2 cartas Oferecer Ajuda, 1 Mão Amiga, Rajada de Ar e Bola de Ar.

1. Jogue Rajada de Ar para ganhar 1 Ficha de Ataque.
2. Jogue Bola de Ar. O Rastreamento está em zero, então escolha ganhar outra Ficha de Ataque. Adicione ambas as fichas ao Príncipe Zuko.
3. Jogue ambas as cartas Oferecer Ajuda para ganhar um total de 2 Fichas de Propósito.
4. Jogue Mão Amiga, que oferece uma escolha: ganhe 1 Ficha de Propósito e fique com a carta ou remova-a do jogo para ganhar 3 Fichas de Propósito.

Examine as cartas de Suporte disponíveis para ver suas opções:

* Se você ganhar 1 Ficha de Propósito de Mão Amiga para um total de 3, você pode usá-las para ganhar o Leque de Guerreiro Kyoshi.
* Ou, se você remover Mão Amiga do jogo para ganhar 3 Fichas de Propósito, você terá um total de 5. Agora você pode ganhar Tyro por 4, deixando 1 extra para atribuir à carta de Objetivo, ou você pode usar todas as 5 para ganhar a carta de Dobra Chute de Ar.

Qualquer(is) carta(s) de Suporte que você adquirir são imediatamente colocadas no topo da sua pilha de descarte.

**Página 12 e 13:**

**JOGABILIDADE & FIM DE JOGO**

**4. FIM DO SEU TURNO**

Depois de jogar as cartas, realizar ações e usar fichas, faça o seguinte no final do seu turno:

**4A.** Verifique se os Adversários alcançaram o espaço final do Caminho de Rastreamento. Se sim, os Heróis perderam o jogo!

**4B.** Se você atribuiu Ataque suficiente para derrotar um Adversário neste turno, substitua-o pelo próximo da pilha de Adversários. Se você completou uma carta de Objetivo neste turno, substitua-a pela próxima da pilha de Objetivo.

**4C.** Reabasteça os espaços vazios para cartas de Suporte. As cartas de Dobra são substituídas pelo mesmo elemento de cartas de Dobra, e as cartas que não são de Dobra são substituídas do deck de Suporte geral. Lembre-se de que, se alguma das novas cartas corresponder a uma carta já disponível, empilhe as cartas correspondentes e continue comprando até que cada espaço tenha uma carta única.

**4D.** Coloque todas as cartas jogadas neste turno em sua pilha de descarte. Você não pode salvar cartas para o seu próximo turno. Isso não ativa nenhuma habilidade de 'Descarte' nas cartas.

**4E.** Descarte quaisquer Fichas de Ataque e Propósito não utilizadas. Se você jogou cartas que permitem que outros Heróis ganhem fichas, eles PODEM mantê-las para usar em seu turno.

**4F.** Compre uma nova mão de cinco cartas. Embaralhe SOMENTE sua pilha de descarte para formar um novo deck de compras quando precisar comprar ou revelar cartas e seu deck estiver vazio.

**O TURNO DO PRÓXIMO HERÓI**

O jogo continuará no sentido horário com o próximo jogador como o Herói ativo, realizando as mesmas 4 etapas em seu turno.

**FIM DE JOGO**

O jogo pode terminar de 1 de 2 maneiras:

**1. OS HERÓIS DERROTAM TODOS OS ADVERSÁRIOS E COMPLETAM TODOS OS OBJETIVOS:**

Parabéns! Você venceu e deu um passo mais perto de restaurar o equilíbrio do mundo. Você está aprimorando suas habilidades, construindo alianças e ajudando o povo das quatro nações! Abra a Caixa 2 e siga as instruções em anexo.

Cada carta tem um indicador de alcance que mostra para quais Caixas a carta é usada. Os números indicam a primeira Caixa em que a carta aparece e a última Caixa em que a carta deve ser usada. As cartas de Objetivo são usadas apenas para uma Caixa. Elas não são transferidas para jogos futuros. (Veja o exemplo na página 13).

**2. A FICHA CHEGA AO FINAL DO CAMINHO DE RASTREAMENTO:**

Se a ficha chegar ao espaço final do Caminho de Rastreamento, a Nação do Fogo capturou o Avatar com sucesso e você perde o jogo imediatamente! Você ainda não está pronto para avançar para a Caixa 2 e precisa praticar mais suas habilidades de dobra e luta. Redefina a Caixa para sua configuração inicial e tente novamente! (Consulte Configuração nas páginas 2-5).

**Página 14 e 15:**

**REGRAS ADICIONAIS**

**DERROTANDO UM ADVERSÁRIO**

Quando as fichas atribuídas a um Adversário forem iguais ao seu HP (pontos de vida), o Adversário será derrotado! Você imediatamente ganha a recompensa listada na carta de Adversário e a coloca em uma pilha de descarte ao lado do Tabuleiro de Jogo. Devolva as fichas atribuídas ao Adversário de volta ao estoque. No final do seu turno, substitua o Adversário derrotado pela próxima carta de Adversário do topo da pilha.

**EXEMPLO DE RECOMPENSA**

Depois de derrotar o Navio da Nação do Fogo, cada Herói compra uma carta. O jogador ativo usará esta carta no mesmo turno em que derrotou o Adversário. Todos os outros jogadores adicionarão sua carta recém-comprada à sua mão para jogar em seu próximo turno.

**DOBRAR CARTAS/HABILIDADES DE DOBRA**

Alguns Heróis têm habilidades de Dobra, que são mostradas em seus Tabuleiros de Jogador. Katara é uma Dobradora de Água e, durante a configuração, colocou uma ficha no espaço de Água de seu Tabuleiro de Jogador para indicar isso. As cartas de Dobra iniciais funcionam como qualquer outra carta. As cartas de Suporte de Dobra que são obtidas do estoque funcionam de maneira um pouco diferente. Qualquer Herói pode obter cartas de Dobra do estoque gastando o Propósito necessário. No entanto, ao jogar uma carta de Dobra, apenas um Herói com o tipo de dobra indicado (por exemplo, Água) poderá ativar o texto de habilidade na área de Dobra da carta.

**EXEMPLO**

Chicote de Água é uma carta de Dobra de Água. Qualquer Herói pode adicionar esta carta ao seu baralho e, quando jogada, usará a habilidade superior "Ganhe 1 Ficha de Ataque". Um Dobrador de Água, como Katara, também ativará o texto inferior "Ganhe 2 Fichas de Ataque". Na Caixa 1, os Heróis só podem usar habilidades de Dobra que correspondam à Dobra com a qual eles começam.

**OBJETIVOS**

As cartas de Objetivo exigem que os Heróis atribuam fichas e/ou completem ações para completar a missão e avançar o enredo. Todas as fichas devem ser atribuídas antes que quaisquer ações adicionais (por exemplo, descartar cartas) sejam concluídas. Quando todos os requisitos de um Objetivo forem cumpridos, ganhe a Recompensa imediatamente e então descarte a carta. No início do turno do próximo Herói, compre a próxima carta de Objetivo da pilha e coloque-a virada para cima no Tabuleiro de Jogo. Lembre-se, se todos os Objetivos forem concluídos E todos os Adversários forem derrotados, os Heróis vencem o jogo! As cartas de Recompensa estão incluídas no baralho de Objetivo e seguirão imediatamente a carta de Objetivo com a Recompensa relacionada. Depois de completar um Objetivo que fornece cartas de Recompensa, compre-as do Objetivo e coloque-as nos baralhos de Herói ou Suporte, conforme as instruções.

Quando um Objetivo requer fichas, os Heróis podem usar qualquer carta de Suporte ou efeito que lhes permita, ou a outro jogador, ganhar Fichas de Ataque. Para cada Ficha de Ataque que seria ganha pelo efeito, os Heróis podem, em vez disso, colocar 1 Ficha de Ataque do estoque na carta de Objetivo. Os Heróis NÃO podem escolher diminuir seu Rastreador de Vida em troca das fichas necessárias em um Objetivo.

Os Heróis não podem ganhar Fichas de Ataque para Vida ou Objetivos se uma habilidade da Nação do Fogo ou de um Adversário os impedir de ganhar Fichas de Ataque.

**EXEMPLO**

O Objetivo atual é "Visitar o Templo do Ar do Sul". Para completar este Objetivo, qualquer Herói pode atribuir 1 ou 2 fichas em seu turno. Quando um total de 2 tiverem sido atribuídas, os Heróis ganham as Recompensas imediatamente. A carta de Recompensa 1 é colocada na pilha de descarte de Appa e a carta de Recompensa 2 é colocada na pilha de descarte de Aang. Se um Herói que não está em jogo ganhar uma carta de Recompensa, certifique-se de verificar se a carta de Recompensa é uma carta Inicial. Se sim, adicione-a às cartas Iniciais do Herói para jogos futuros, caso você escolha adicionar outro jogador ou trocar de Heróis.

**JOGADORES AVANÇADOS**

O Destino de Aang foi projetado para aumentar em complexidade à medida que cada nova Caixa é adicionada. Isso permite que os fãs de Avatar: O Último Mestre do Ar, que podem não estar familiarizados com jogos de construção de baralho, tenham um ponto de entrada acessível ao sistema de jogo. Como tal, jogadores de hobby mais experientes podem achar as 2 primeiras Caixas mais leves do que outros jogos de construção de baralho. É possível avançar para a Caixa 3. Se você optar por fazer isso, certifique-se de abrir e revisar todo o conteúdo das Caixas 1, 2 e 3 e incorporar todas as novas cartas em seus respectivos baralhos, enquanto revisa cuidadosamente as mudanças nas regras nas Caixas 2 e 3.

**Página 16 e 17:**

**LEMBRETES**

**VIDA DO HERÓI**

Algumas habilidades da Nação do Fogo e de Adversários fazem com que seu Herói perca Vida, e algumas cartas de Suporte e Recompensas em cartas de Adversário e Objetivo permitem que você ganhe Vida. Ganhar e perder Vida é rastreado movendo uma ficha de Vida para cima e para baixo no Rastreador de Vida em seu Tabuleiro de Jogador. As habilidades das cartas de Suporte que concedem Vida afetam o jogador ativo, a menos que indicado de outra forma. Se uma habilidade diz que qualquer Herói ganha Vida, o jogador ativo deve escolher quem ganha a Vida e pode escolher a si mesmo. Se você perder toda a sua Vida, você fica imediatamente atordoado e deve interromper o jogo para resolver as seguintes etapas:

1. Você não pode perder ou ganhar mais Vida neste turno. No entanto, você ainda pode usar habilidades que lhe dariam Fichas de Ataque em cartas de Objetivo que as exigem.
2. Descarte quaisquer Fichas de Ataque e Propósito que você possa ter guardado em seu Tabuleiro de Jogador.
3. Descarte metade das cartas em sua mão, arredondando para baixo. Por exemplo, se você tiver cinco cartas, escolha duas para descartar. Se uma carta tiver um efeito gerado ao ser descartada, você ainda recebe esse efeito.
4. Avance a ficha 1 casa no Rastreador.
5. Se for sua vez, você ainda pode jogar cartas e realizar ações com o que restar depois de ser atordoado.
6. No final do turno do Herói ativo, você terá se recuperado. Redefina a Vida do seu Herói para seu valor máximo (10).

**Observação:** É possível ficar atordoado no turno de outro Herói. Se mais de um Herói for atordoado ao mesmo tempo, cada um completa as etapas acima.

**RASTREAMENTO**

As cartas de Rastreamento criam um caminho que representa a perseguição da Nação do Fogo aos Heróis e sua tentativa de capturar o Avatar Aang. Se a ficha avançar para o espaço [FIM DE JOGO], o jogo termina imediatamente e os jogadores perdem. Sempre que uma habilidade de Adversário ou habilidade da Nação do Fogo adicionar Rastreamento, mova a ficha para frente no Caminho de Rastreamento. Se uma habilidade de carta de Suporte ou Recompensa reduzir o Rastreamento, mova a ficha para trás, em direção ao início do caminho. Ao jogar, é possível que as cartas de Suporte no estoque geral e/ou em qualquer uma das pilhas de Suporte de Dobra fiquem sem cartas para adquirir. Quando isso acontecer, continue jogando com as cartas de Suporte restantes em outras pilhas e as cartas nos baralhos que você construiu até o final do jogo.

**COMPRAR E DESCARTAR CARTAS**

Algumas cartas têm o efeito de "Comprar uma carta". Quando você as joga, sempre compre do seu baralho de Herói. Além disso, se uma carta tiver o efeito de "Descartar uma carta", você pode escolher qualquer carta em sua mão para descartar, mesmo que não seja uma carta que você acabou de comprar.

Outras cartas têm um efeito que só acontece se você optar por descartá-las, não quando você as joga. Essas habilidades de descarte só são ativadas quando você escolhe descartar a carta como resultado de um efeito em uma carta de Objetivo, da Nação do Fogo ou de Adversário, ou por ser atordoado. Você não pode simplesmente escolher descartar a carta em vez de jogá-la se nenhum efeito do jogo fizer com que você faça isso.

**COLOCAR CARTAS NO TOPO DO SEU BARALHO**

Algumas habilidades de cartas permitem que você coloque cartas recém-adquiridas no topo do seu baralho. Isso é uma coisa boa. Em vez de ter que esperar até que sua pilha de descarte seja embaralhada para ter acesso a uma carta, essas habilidades garantem que a carta chegará à sua mão muito mais cedo.

**GUARDAR PROPÓSITO E ATAQUE**

Se você ganhar Fichas de Propósito ou Ataque no turno de outro Herói, você pode guardá-las em seu Tabuleiro de Jogador até o seu turno. No final do seu turno, quaisquer fichas que você não tenha usado devem ser descartadas para suas pilhas de suprimentos.

**ADVERSÁRIOS E CARTAS DA NAÇÃO DO FOGO**

À medida que os jogos progridem em dificuldade, muitas das habilidades de Adversário e cartas da Nação do Fogo podem ter efeitos cumulativos.

**EXEMPLO**

A carta Lâmina de Fogo faz com que o Herói Ativo "Descarte uma Carta", o que então ativa a habilidade do Soldado da Nação do Fogo, fazendo com que o Herói também perca uma Vida.

**Página 18 e 19:**

**LEMBRETES**

**CARTAS EXPIRADAS**

Você não precisa jogar todos os sete jogos de uma vez. Incluído na bandeja estão 15 cartas Divisoras. Quando você estiver pronto para guardar o jogo, use as divisórias para classificar as cartas por tipo em vez de por Caixa. Isso tornará a configuração do seu próximo jogo mais rápida.

**COMPONENTES**

**CARTAS DE SUPORTE**

**CARTAS INICIAIS DE APPA**

**CARTAS DE ADVERSÁRIO**

**CAIXA 1**

7 Caixas de Jogo

Cartas da Nação do Fogo

Cartas de Adversário

Cartas de Rastreamento da Nação do Fogo

Cartas de Objetivo

Cartas de Suporte (Gerais, de Dobra, de Recompensa)

4 Baralhos Iniciais de Herói de 10 cartas (Appa, Aang, Sokka e Katara).

25 Fichas de Propósito

10 Fichas de Vida

35 Fichas de Ataque

16 Fichas de Dobra

**AVATAR: O ÚLTIMO MESTRE DO AR**

**O DESTINO DE AANG**

Tabuleiro de Jogo

**CARTAS DE REFERÊNCIA DE TURNO**

4 Cartas de Referência de Turno e 4 Cartas de Herói

4 Tabuleiros de Jogador

1 Suporte de Navio da Nação do Fogo

**ANÁLISE DAS CARTAS**

**INFORMAÇÕES SOBRE AS CARTAS DE ADVERSÁRIO**

1. Nome do Adversário.
2. Intervalo de Caixas em que este Adversário deve ser usado.
3. Habilidade do Adversário.
4. Pontos de Vida (HP) - o número de Fichas de Ataque necessárias para derrotar o Adversário.
5. Recompensa - Ganha imediatamente quando o Adversário é derrotado.

**INFORMAÇÕES SOBRE AS CARTAS DE SUPORTE**

1. Intervalo de Caixas em que a carta deve ser usada.
2. Tipo de Carta - Ação, Item, Aliado, Dobra (Terra, Ar, Fogo, Água). Alguns efeitos podem fazer referência a esses tipos.
3. Nome da Carta.
4. Efeito da Carta - ganho quando você joga a carta.
5. Valor - Quantidade de Propósito que você deve usar para adquiri-la. Alguns efeitos podem fazer referência a este valor de Propósito.

**INFORMAÇÕES SOBRE AS CARTAS DA NAÇÃO DO FOGO**

1. Intervalo de Caixas em que a carta deve ser usada.
2. Nome da Carta.
3. Efeito da Carta - ativado quando você revela a carta.