

SUBA DE ARENA

MESMO SENDO RUIM



DO ZERO AOS
10.000 TROFÉUS

SEM ESTOURAR O CARTÃO DA MÃE

CARTAS | ESTRATÉGIAS | GAMEPLAY



PREFÁCIO

Nossa Jornada até Aqui

Tudo começou lá em **2016**, quando *Clash Royale* foi lançado. Naquele tempo, o jogo era algo completamente novo. Nós nos apaixonamos de cara. Era simples no começo: poucas cartas, poucas arenas e um cenário competitivo que ainda engatinhava. Para ganhar, a estratégia era: soltar as cartas na arena!

E de alguma forma, funcionava relativamente bem. Em cerca de 1 ano de jogo, alcançamos a antiga arena lendária, na época, a mais alta.

Ao longo de **9 anos de jogo**, passamos por todas as fases que um jogador pode imaginar. Ficamos travados em arenas, perdemos troféus, enfrentamos decks roubados e, como todos, pensamos em desistir. Naquela época, os conteúdos eram limitados, tínhamos poucos guias e tutoriais detalhados como hoje. Precisávamos aprender na marra. Tivemos que **criar nossas próprias estratégias**, testar combinações malucas de cartas, errar muito e aprender com cada derrota. Era comum passar dias ajustando um deck, descobrindo novas técnicas ou tentando aprender o Mago Elétrico, que era muito roubado.

Temos até vídeos daquela época que mostram o quanto a caminhada foi difícil (e engracada). Mas foi exatamente por causa dela — cheia de erros, acertos e persistência — que surgiu a **ideia deste eBook**. Percebemos que muitos jogadores hoje enfrentam **as mesmas dificuldades** que nós enfrentamos no passado e acabam ficando presos nas mesmas arenas por meses.

Pensamos: “*E se naquela época tivéssemos um guia completo, um manual com tudo que aprendemos nesses anos?*” Com certeza, nossa evolução teria sido muito mais rápida — e muito menos sofrida. Por isso, decidimos criar este material. Assim como um pai que não quer ver o filho repetir os mesmos erros, **nós não queremos que você passe pelas mesmas dificuldades que passamos**. Queremos que você aprenda a evoluir de forma inteligente, evite armadilhas comuns e alcance seus objetivos sem precisar gastar rios de gemas ou tempo.

Neste eBook, compartilhamos tudo o que aprendemos nesses anos: como montar **decks equilibrados**, como **ler o estilo de jogo do oponente**, e principalmente, como **subir de arena com consistência**, mesmo sem gastar dinheiro. Nosso objetivo é simples: **fazer com que você evolua muito mais rápido do que conseguiria sozinho**. Um dia fomos os novatos que apanhavam dos “gemados” e dos “pro players”, hoje queremos ser os mestres que te ensinam a vencê-los.

INTRODUÇÃO

Há muito tempo, *Clash Royale* deixou de ser apenas um jogo de estratégia e talento. Hoje, ele é um verdadeiro universo competitivo. Com o passar dos anos, o número de cartas cresceu, novas arenas foram adicionadas, surgiram as **evoluções**, campeões, modos sazonais e alterações em cartas que mudam completamente a forma de jogar.

Tudo isso transformou o jogo em algo muito maior do que apenas “colocar cartas na arena”.

Antigamente, era necessário dominar um ou dois decks e ser muito bom com eles para subir troféus com consistência. Hoje, esse não é mais o único caminho. O ambiente competitivo se tornou tão dinâmico que, mesmo jogadores profissionais, encontram barreiras se não dominarem os fundamentos que realmente importam: **entendimento das cartas, estratégia de jogo e administração de recursos**.

A boa notícia é que, se a habilidade pura deixou de ser o único fator determinante, qualquer jogador pode alcançar resultados impressionantes — mesmo sem ser um “pro player”.

Tudo depende de conhecimento, planejamento e constância.

Este eBook foi criado para **te guiar passo a passo rumo aos 10.000 troféus**, independentemente da arena onde você se encontra agora.

Aqui, você vai aprender a dominar os **três pilares fundamentais de Clash Royale**:

1. **Cartas** – Entender cada carta, seu papel, seu custo, suas sinergias, como upar e sua raridades.
2. **Estratégias** – Aprender a ler o jogo, adaptar-se ao adversário e reconhecer o momento certo de atacar, defender ou rotacionar.
3. **Farm e progressão** – Dominar o uso do ouro, das gemas, dos eventos e dos baús para evoluir suas cartas da forma mais eficiente possível.

Ao final desta leitura, você não será apenas mais um jogador que entra na arena torcendo para dar a sorte de subir troféus. Você entenderá o **funcionamento interno do jogo**, aprenderá a **pensar como os melhores**, e será capaz de **criar suas próprias fórmulas de vitória**.

NÍVEL DAS CARTAS (DIFERENCIAL DA PARTIDA)

Vamos ser muito diretos: este é, talvez, o capítulo mais importante de todo o livro. Perto dele, nenhum outro terá tanto valor.

Você consegue subir de arena sem ter Evoluções. Você consegue subir sem usar um "deck do meta". Você consegue até subir cometendo erros de posicionamento. Mas se você não tiver cartas num nível satisfatório, você **eventualmente vai travar**. É inevitável.

Há cerca de 9 anos, quando nós, os escritores deste livro, estávamos dando os primeiros passos no jogo, havia uma entidade temida e respeitada por todos: "**O jogador level 1 na Arena Lendária**".



Naquela época, a Arena Lendária (que hoje é a Montanha do Porco) era a arena mais alta do jogo. E, sim, existiam jogadores incrivelmente habilidosos que, sem upar nenhuma carta, conseguiam chegar às maiores classificações. (Se você não acredita, [clica aqui](#)).

Mas como isso era possível?

Isso acontecia porque o sistema de nivelamento das cartas era completamente diferente do que temos hoje. Antigamente, independente da raridade, todas as cartas começavam no nível 1. O que mudava era o **limite máximo** que cada uma podia alcançar:

- **Nível máximo das cartas Raras:** 11
- **Nível máximo das cartas Épicas:** 8
- **Nível máximo das cartas Lendárias:** 5

Hoje em dia, o cenário é outro. Com a padronização dos níveis, nem mesmo o melhor dos pro-players conseguiria chegar muito longe com cartas em nível baixo.

Para que você entenda a importância disso, vamos analisar um cenário prático:

- Um **Mega-Cavaleiro nível 14** dá **1066 de dano** num salto + o soco.
- Uma **Torre Inferno nível 11** tem apenas **1748 de vida**.
- Uma **Torre Inferno nível 14** tem **2315 de vida**.

A matemática dos níveis: O dano do Mega-Cavaleiro (1066) equivale a **60%** da vida da Torre Inferno nível 11. Mas contra a Torre Inferno nível 14, o mesmo dano tira apenas **46%** da vida. Isso significa que a torre de nível mais alto pode tankar dois saltos + socos, enquanto a de nível mais baixo não pode.

Essas pequenas vantagens, quando somadas ao longo da partida, fazem com que o jogador com as cartas de nível maior ganhe na maioria das vezes.

O Verdadeiro Problema: As "Interações de Nível"

Mas a vantagem vai além dos números. O verdadeiro problema, o que realmente quebra o jogo, são as **interações de nível** que podem tornar uma carta muito mais fraca.

É o caso clássico de Goblins e Espíritos:

- Um **Goblin nível 11** morre instantaneamente para um **Zap nível 12** (ou acima). Se seus Goblins estão em nível baixo, eles se tornam facilmente counterados por um oponente de nível maior.
- **Espíritos** só conseguem pular e causar dano na Torre da Princesa se o nível deles for **igual ou maior** que o nível da torre.

Se você não conseguir upar de forma satisfatória suas cartas, elas podem entrar em uma tremenda desvantagem.

COMO A DIFERENÇA DE NÍVEL IMPACTA NA PRÁTICA

Eu vivi os dois cenários.

Vantagem de níveis: Quando voltei a jogar, eu possuía a maioria das cartas no nível 12, mas o meu Gigante Real estava no **nível 14**.

Por causa disso, subi rapidamente dos 7.000 para os 8.500 troféus, sem perder quase nenhuma partida. A vantagem era clara: meu Gigante Real dava quase 500 de dano por tiro em torres de nível 12 ou 13. Elas caíam muito rápido.

Entretanto, quando comecei a cair contra pessoas que também tinham a torre no nível 14, as partidas ficaram mais difíceis. A vantagem sumiu e só aí eu pude perceber como meu deck era ruim. Eu não sentia o impacto disso porque a vantagem do gigante era tão grande que carregava as partidas sozinho.

Desvantagem de níveis: Quando cheguei nos 11.000 troféus, comecei a cair contra pessoas com Torres do Rei **nível 15**. Minha **Fornalha era nível 14**.

Isso significa que os Espíritos de Fogo (nível 14) que saíam dela *morriam para a torre nível 15 antes de causar dano*. Isso tirava **muito** valor da carta. Perdi inúmeras partidas por diferenças de 100 ou 200 de dano — algo que um único Espírito de Fogo teria conseguido causar.

Por isso, minha alternativa foi buscar uma carta que não se prejudicasse *tanto* com essa diferença de nível e que ainda pudesse ser útil nas partidas.

Em conclusão, a nossa sugestão é a seguinte:

Primeiro, foque em upar *um* deck que tenha sinergia, como os que ensinaremos você a montar neste livro.

Segundo, pratique com ele. Use o modo 1x1 clássico (sem troféus) ou jogue com amigos para ter certeza de que você gosta do deck *antes* de investir seus recursos nele.

ESTRATÉGIA PARA PRIORIZAÇÃO

Sabemos que é difícil upar sem gastar dinheiro real. Por isso, você precisa ser inteligente na hora de gastar seu ouro e seus itens. A recomendação é a seguinte:

1. **Foque na sua Condição de Vitória:** A primeira carta a receber investimento deve ser a sua carta principal, aquela que você mais usa e que mais tem utilidade no seu deck (Ex: Corredor, Gigante Real, P.E.K.K.A.).
2. **Mantenha o Equilíbrio:** É interessante que esta carta principal esteja, no máximo, **dois níveis acima** de todas as outras cartas do seu deck.
3. **Por que não se cegar e upar somente uma carta?** Depender de *uma única carta* para ganhar pode ser arriscado. Às vezes o oponente vai ter uma carta que counterá ela muito bem, então é crucial que outras possam servir de “plano B” para que você alcance a vitória.

EVOLUINDO SUAS CARTAS

Evoluir as cartas é uma das partes mais importantes (e também mais delicadas) do *Clash Royale*. Cada melhoria exige **moedas, curingas e cópias de cartas**, e entender bem esse processo é fundamental para não desperdiçar recursos. Muitos jogadores acabam travados em arenas não por falta de habilidade, mas porque evoluíram **as cartas erradas** ou de forma **desproporcional**, criando um deck ineficiente.

Antes de sair apertando o botão “upar”, é essencial compreender **como funcionam os níveis e raridades**. Atualmente, o jogo possui **cinco tipos de raridade**, e cada uma tem um comportamento específico em relação ao número de cartas necessárias e ao custo em ouro.

- **Comuns**
 - **Raras**
 - **Épicas**
 - **Lendárias**
 - **Campeãs**
-

QUAL A MELHOR ORDEM PARA EVOLUIR AS CARTAS?

Quando se trata de evoluir cartas, ganhar ouro é a parte mais fácil. O problema é **conseguí-las**.

Até mesmo quando falamos da raridade comum, chega um ponto que fica chato acumular o número necessário.

Para subir uma carta do nível 13 para o 14, você precisa de 5000 cartas comuns. Se você fosse depender apenas de doações do clã, levaria aproximadamente **37 dias** pedindo cartas para conseguir a quantidade necessária. Imagine as raras e épicas?

Sem colocar dinheiro na conta, a melhor alternativa que temos são os itens mágicos. Sempre que tiver um evento dando um livro ou curingas, se esforce para completar. Tenha em mente que vai levar algum tempo para conseguir upar suas cartas, e não desista disso. Durante o processo, participe da guerra de clãs e faça pedidos de cartas. No longo prazo, isso vai fazer total diferença.

Sabendo disso, podemos responder a pergunta: **qual a ordem para upar as cartas?**

É aqui que entra o conhecimento de **priorização** — algo que, por si só, já vai te fazer subir muitas arenas.

CARTAS PROTAGONISTAS

Embora esse termo não exista formalmente, todo mundo tem uma carta favorita no deck — aquela que quase nunca te deixa na mão e consistentemente tem **grande impacto nas suas vitórias**.

Seja a **X-Besta**, o **Príncipe**, o **Goblin com Dardo**... não importa!
Todos tem sua(s) **carta protagonista**.

Obs: Protagonista(s) não obrigatoriamente precisa(m) ser sua condição de vitória.

FOQUE SEUS RECURSOS

A carta que você mais utiliza e vê utilidade deve ser **sua principal prioridade de upgrade**.
Isso significa que:

- **Curingas**
- **Livros mágicos**
- **Pedidos de doação no clã**

devem ser direcionados **principalmente para essa carta**.

CUIDADO NAS ESCOLHAS

Antes de gastar recursos, analise **quais cartas realmente trazem mais impacto ao subir de nível**.

Nem toda melhoria gera o mesmo retorno.

Exemplo 1:

Se você possui um **Livro Lendário** e usa no deck o **Mega Cavaleiro e a Princesa**, vale muito mais a pena usar o livro primeiro no **Mega Cavaleiro**.

Isso porque os **atributos dele sobem significativamente** a cada nível, enquanto as mudanças na Princesa, embora importantes, são um pouco mais sutis.

Exemplo 2:

Em um deck **2.6 de Corredor**, maximizar o nível do **Corredor** é bem mais importante do que subir o nível do **Golem de Gelo**.

O Corredor é quem **costuma decidir as partidas**, enquanto o Golem tem um papel de **suporte e distração**.

PRIORIDADE NÃO É EXCLUSIVIDADE

Isso não quer dizer que você pode deixar as outras cartas muito abaixo no nível. Se, por exemplo, o seu Golem de Gelo estiver **5 níveis atrás**, você vai acabar jogando **com uma desvantagem enorme**, ele não vai tankar quase nada. É basicamente uma carta que vai ter um impacto muito menor do que devia.

O ponto aqui é sobre **prioridade**, não sobre exclusividade. Você deve **manter todas as cartas em um nível competitivo**, mas **focar seus recursos** na carta que mais define seu estilo de jogo e suas vitórias.

A IMPORTÂNCIA DOS CURINGAS DE ELITE

Se você já está na situação de evoluir cartas para o nível 15, esse é o método mais rápido de conseguir as curingas:

- Toda semana, compre as 5000 curingas de elite da loja.
- Conclua os desafios de curinga. Costumam dar uma boa quantidade

Infelizmente é isso, não tem outro segredo.

Sem o cartão de crédito evo, fica muito difícil conseguir as curingas. Mas com paciência é possível evoluir as cartas de forma gratuita.

PRIORIDADE DAS CURINGAS DE ELITE

O Curinga de Elite é, de longe, o item mais difícil de conseguir no jogo. Por isso, saber *onde* gastar é mais importante do que ter sua carta favorita no nível máximo.

A regra é simples: o Curinga de Elite não vai obrigatoriamente para a carta que você mais gosta, mas para a carta que vai te dar mais *vantagem* nas partidas.

O foco é usar esse recurso em cartas que, ao subirem do 14 para o 15, mudam completamente o jogo.

O SEGREDO: OS BREAKPOINTS

Em termos simples, *breakpoint* é um limite de nível que muda a interação de duas cartas.

- **Investimento de Alto Valor:** Gastar Curingas de Elite para fazer sua carta sobreviver a um feitiço que antes a mataria, ou matar uma tropa que antes a deixava com 1 de vida.
- **Investimento de Baixo Valor:** Gastar Curingas de Elite em uma carta que, mesmo no nível 15, continua fazendo exatamente o mesmo trabalho que fazia no nível 14.

Se o nível 15 não mudar tanto o *resultado*, procure uma carta que se beneficia mais do curinga.

Exemplo na Prática: Mago vs. Flechas

1. Gasto de Baixo Valor: As Flechas

Suas Flechas nível 14 **já matam** todas as cartas que deveriam matar, mesmo no nível 15. Upar elas para o 15 obviamente é bom, vai dar mais dano, mas os curingas são muito difíceis de serem conseguidos, e os benefícios que o nível 15 da carta vai oferecer são bem pequenos, se comparado ao custo de consegui-lo.

2. Gasto de Alto Valor: O Mago

Uma Bola de Fogo nível 15 **mata instantaneamente** o seu Mago nível 14. Mas essa mesma Bola de Fogo nível 15 **NÃO MATA** o Mago nível 15.
Ele vai sair com um pouco de vida, mas vai continuar atacando ou defendendo.

RESUMINDO

Antes de gastar seu Curinga de Elite, sempre se verifique:

1. Qual carta tem aumento de vida / dano mais significativo.
2. Se vai passar a sobreviver a algo que não sobrevivia antes?
3. Se vai conseguir matar uma tropa que não consegue no nível 14

Embora você queira upar todo seu deck (incluindo as flechas), coloque primeiro uma lista de prioridades para maximizar seus recursos.

COMO USAR SEUS ITENS MÁGICOS

Itens como Livros Mágicos são os mais raros do jogo. Usá-los corretamente é o que vai acelerar seu progresso.

- **Se suas cartas estão entre o Nível 1 e 11: AINDA NÃO USE OS LIVROS.**
Nessa fase inicial, o custo para evoluir é baixo. É mais inteligente usar seus Curingas e pedir doações no clã.
- **Se suas cartas estão entre o Nível 12 e 14:**
 - **Se você só tem 1 Livro:** A recomendação principal é guardá-lo para usar no salto mais difícil: **do nível 13 para o 14**.
 - Se você tem 2 livros **diferentes**, você pode usar na sua carta principal e aumentar muito o poder dela.

Exemplo: Você joga de P.E.K.K.A. e ela está no **nível 12**. Você tem um **Livro dos Livros** e um **Livro Épico**.

Use os dois livros de uma vez.

Mas cuidado pra não esquecer de upar o restante das cartas, sempre dando prioridade aos que estão te dando mais vantagem nas partidas.

COMO SUBIR OS NÍVEIS MAIS RÁPIDO

Muitos acreditam que, para subir rápido, devem focar todo o seu ouro apenas nas 8 cartas do seu deck principal. Isso faz sentido... mas apenas em parte.

Se o seu objetivo é evoluir rapidamente nas arenas iniciais e fortalecer sua **Torre do Rei**, o segredo é outro. Com base na minha própria experiência (criei uma conta nova e em um mês a subi para o nível 10 sem grandes esforços), a estratégia mais eficiente é: **upar todas as cartas que você puder**.

POR QUE UPAR CARTAS QUE VOCÊ NÃO USA?

A resposta é simples: **XP**.

Cada vez que você sobe o nível das cartas você se aproxima de subir o nível da sua Torre do Rei. Uma Torre do Rei mais forte significa mais vida e mais dano, o que lhe dá uma vantagem direta e imediata nas partidas, além de conceder o baú do rei, muito bom para upar ainda mais as cartas.

Tudo isso em conjunto faz você subir de arenas mais rápido.

Nos níveis iniciais, o jogo é desenhado para isso:

1. O custo para subir o nível das cartas é muito baixo.
2. O ouro que você ganha é relativamente abundante.

Nessa fase, o que mais te atrasa é a diferença de nível das cartas, e não o ouro.

A FORMA MAIS RÁPIDA DE SUBIR NÍVEIS

Para evoluir rapidamente igual eu consegui, basta seguir alguns passos:

- 1. **Compre (quase) tudo da Loja** - Todo dia, vá à loja e compre todas as cartas (Exceto as que são vendidas por gemas. Não compensa comprar cartas com gemas, a não ser que você seja o Coringa).
- 2. **Evolua todas** - sempre que puder evoluir o nível de uma carta, faça isso. Mesmo que seja uma carta que você não utilize no seu deck. O que queremos aqui é o XP.
- 3. **Esteja em um Clã Ativo** Isso a longo prazo vai te ajudar. Entre em um clã e faça seus pedidos de doação de cartas constantemente. (Há mais detalhes sobre isso no capítulo exclusivo dedicado aos Clãs).

Claro que, obviamente, você deve sempre dar **prioridade para upar as cartas do seu deck principal**. Mas com o ouro que sobrar, use essa estratégia de upar todo o resto.

Atenção: Fique atento quando o valor de evolução das cartas começar a ficar muito alto (geralmente a partir do nível 11). A partir daí, o cenário muda: o custo para upar começa a pesar no bolso, então seja um pouco mais cauteloso, vá upando, mas deixe sempre uma boa reserva de ouro.

PACIÊNCIA

Vamos ser honestos. Mesmo que você aplique todas as técnicas avançadas do mundo, existe uma verdade no Clash Royale da qual não se pode escapar: infelizmente, sem gastar rios de dinheiro, você não vai conseguir upar todas as suas cartas do dia para a noite.

E é por isso que a **paciência** é a habilidade mais essencial do jogo.

Nós, que escrevemos este livro, jogamos há mais de 9 anos. Mesmo depois de todo esse tempo, ainda não temos todas as cartas no nível 15. Nunca gastamos fortunas com o jogo, sempre focamos em criar nossos próprios decks e, ainda assim, conseguimos alcançar as maiores arenas.

Isso prova que é possível, mas leva tempo. O Clash Royale é uma maratona, não uma corrida de 100 metros.

O QUE FAZER QUANDO VOCÊ "EMPACAR"

Vai haver momentos em que você simplesmente vai "empacar". Você vai sentir que não consegue mais subir troféus, não importa o que faça.

Quando isso acontecer, não precisa desistir de tudo. É uma parte normal do jogo. Use este roteiro:

1. **Releia este livro:** Às vezes, esquecemos um conceito básico que está nos custando as partidas.
2. **Reveja seu deck:** Ele ainda faz sentido contra os decks que você mais está enfrentando?
3. **Seja honesto sobre os níveis:** Se você acha que seu deck está bom e sua habilidade está satisfatória, o problema pode ser outro. Pode chegar um ponto em que não há o que fazer: **o nível das suas cartas está baixo demais** em comparação com seus oponentes.

Quando você perceber que está perdendo apenas por causa do nível das cartas, a pior coisa que você pode fazer é continuar jogando no automático. Você só vai se irritar e perder mais troféus.

Em vez disso, respire fundo e adote uma pausa. Isso não significa parar de jogar, mas sim **parar de se importar com os troféus** por um tempo.

Passe alguns dias (ou até semana(s), se necessário) focado apenas em conseguir recursos:

- Jogue apenas as Guerras de Clãs (para as recompensas).
- Jogue os modos 1v1 da batalha amistosa ou os Desafios.
- Foque em pegar os baús e conseguir cartas todos os dias.

Nesse meio tempo, use todo o ouro e cartas que você farmou para evoluir as cartas do seu deck.

Quando você finalmente conseguir subir de nível nas suas cartas, e estiver se sentindo mais confiante, aí sim: é hora de voltar para a arena e reconquistar os troféus.

Além disso, é fundamental dedicar tempo e ter paciência para progredir na arena.

Lembre-se de que você não vencerá todas as partidas; nem mesmo jogadores profissionais alcançam 100% de vitórias. Seu objetivo é simplesmente vencer mais do que perder, e, com o tempo, você avançará.

Uma maneira eficaz de lidar com as derrotas:

- Se a derrota for avassaladora, não há motivo para estresse. Você provavelmente cometeu um erro grave. Analise a partida e aprenda com o ocorrido.
- Se a derrota for por uma pequena margem, também não há razão para estresse. Foi um pequeno deslize que pode ser corrigido, e se aprender com o ocorrido, você nunca mais vai perder esse tipo de jogo.

Saber reconhecer que é hora de dar um tempo não é desistir. É uma estratégia inteligente que vai te levar longe e, o mais importante, vai te impedir de se irritar e tiltar com o jogo.

COMO ESCOLHER UM DECK DO META (E PORQUE) ?

Primeiramente, precisamos definir o que é um "deck do meta"?

- Decks do meta são combinações de cartas eficientes em um determinado momento do jogo.
- **Eles são criados principalmente por profissionais**
- Mudam de acordo com atualizações, buffs e nerfs.
- **Basicamente, são os decks que funcionam na maioria das situações, tem o mínimo de lacunas possíveis, e oferecem uma alta chance de vitória quando bem jogados.**

POR QUE ESCOLHER UM DECK DO META?

Escolher um deck do meta oferece algumas vantagens para você que busca subir troféus:

1. **Eficiência Comprovada:** Decks do meta não são populares por acaso. Eles são testados e comprovadamente fortes em diferentes arenas no jogo.
2. **Facilita o Aprendizado:** Usar um deck meta facilita o aprendizado, pois há muitos conteúdos de profissionais explicando como jogá-los, seus *matchups*, como lidar com *counters* e maximizar o potencial, acelerando a compreensão de mecânicas complexas.
3. **(MAIS IMPORTANTE) Decks Completos e Equilibrados:** Decks do meta são, em sua maioria, bem equilibrados e minimizam as lacunas defensivas ou ofensivas. Eles são projetados para ter respostas eficazes contra a maioria dos padrões de ataque populares no jogo, seja contra defesas aéreas, tanques pesados ou estratégias de "bait" (isca). Isso significa que, ao usá-los, você terá uma base sólida para lidar com diferentes tipos de oponentes, reduzindo as chances de ser pego desprevenido por uma estratégia específica.
4. **Maior Chance de Vitória:** Não faria sentido escolher um deck do meta se o objetivo não fosse aumentar suas chances de vitória.
Convenhamos, se o deck serviu para ganhar dos melhores pro-players do mundo, então ele com certeza tem potencial para arenas menores.

QUANDO UM DECK DO META PODE NÃO SER A MELHOR OPÇÃO?

Apesar das vantagens, há situações em que um deck do meta pode não ser a melhor escolha:

- **Cartas de baixo nível:** Se você não tem as cartas upadas, não vai adiantar muita coisa. Como falamos anteriormente, sem upar as cartas, nem sequer um pro player conseguiria chegar muito longe no Clash.
Nesse caso, focar em um deck que você já tem em níveis mais altos pode ser mais prudente inicialmente.
- **Estilo de jogo:** Nem todo deck se encaixa no seu estilo de jogo. É importante encontrar um equilíbrio entre a eficiência do meta e seu próprio conforto com o deck.
- **Diversão:** Para alguns jogadores, a diversão de *Clash Royale* vem de experimentar e criar decks únicos. O lado bom é que, se você não abre mão de montar o próprio deck, ainda assim é possível subir de arena e alcançar os 10k troféus, **e o autor que escreve é a prova disso.**

Agora que você já entende o porque escolher um deck do meta, vamos ensinar como fazer isso.

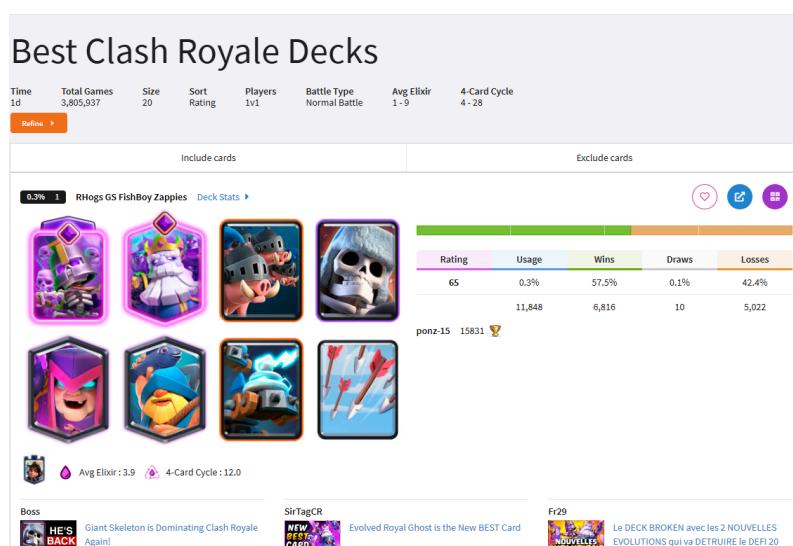
CÓMO ESCOLHER UM DECK DO META

Indo direto ao ponto, há vários sites que falam sobre os decks mais usados e com maiores taxas de vitória.

[Royale API \(<https://royaleapi.com/decks/popular>\)](https://royaleapi.com/decks/popular)
[Deck Shop \(<https://www.deckshop.pro/>\)](https://www.deckshop.pro/)

Nesse tópico, vamos optar pelo **Royale API**, que tem uma interface bem intuitiva.

Ao entrar no site, ele já mostra o deck com a maior taxa de vitória atualmente com base no número de jogadores.



No dia que eu escrevi esse ebook, esse era o deck com maior taxa de vitória.

Rpare ainda que na parte de baixo há 3 vídeos, que explicam o funcionamento do deck e ensinam a jogar com ele.

A vantagem deste site é que, se você tem cartas que não abre mão, pode procurar por decks que as incluem, é só clicar em "include cards".

Best Clash Royale Decks

Time
1d Total Games 3,805,937 Size 20 Sort Rating Players 1v1 Battle Type Normal Battle Avg Elixir 1 - 9 4-Card Cycle 4 - 28

Refine >

Include cards **Exclude cards**

Found decks: 20 Reset

Apply card filters

Aqui eu pedi um deck com gigante real e dragão elétrico

The screenshot shows a Clash Royale deck stats screen. At the top left, it displays "RG GK Evo EDrag Witch" and "Deck Stats". On the top right are three icons: a heart, a share button, and a menu. Below these are five cards from the deck: RG, Golem, King, Witch, and a green Troll. To the right of the cards is a table with the following data:

Rating	Usage	Wins	Draws	Losses
67	0.8%	92.3%	0.0%	7.7%
13	12	0	1	

Below the table, the name "moin" is followed by a trophy icon and the number "7816". At the bottom left, there's a small icon of a character wearing a hat, followed by the text "Avg Elixir : 3.9" and "4-Card Cycle : 11.0".

Tome cuidado com os resultados, pois apesar desse deck mostrar uma taxa de vitórias de 92%, ele foi utilizado por apenas um jogador, que possui 7816 troféus.

Assim, é possível escolher um deck do meta que possua sua cara.

MONTANDO O PRÓPRIO DECK

Depois de tudo o que discutimos sobre decks do meta, talvez você sinta que quer seguir um caminho diferente e criar algo 100% seu.

E aqui vai a boa notícia: é totalmente possível ter sucesso com deck próprio. Claro, ao longo do tempo você provavelmente vai precisar fazer alguns ajustes nele. Mas não se preocupe: a essência do seu deck pode (e vai!) ser preservada durante o processo.

Partindo para o outro site que recomendamos, vamos começar usando outra ferramenta para verificar os pontos fortes e fracos no deck

Para isso, acesse: <https://www.deckshop.pro/check/my-deck> e selecione as cartas do seu deck

DS Deck Shop Deck Builder Deck Check Best Decks Merge Tactics Cards

My Best Clash Royale Deck

Deck Check Rating

Attack	Good
Defense	Godly!
Synergy	Good
Versatility	Godly!
F2P score	Mediocre

Why? Copy deck! Modify

3.5

Basics Advanced stuff Geek area

DECK TIPS

Following recommendations are only guidelines on how to improve your deck. It may work fine as it is.

Your deck is okay!

Ao colocar um deck, o site fornece informações sobre a combinação de cartas.

My Best Clash Royale Deck

Deck Check Rating

Attack	Good
Defense	Godly!
Synergy	Bad
Versatility	Godly!
F2P score	Good

1 problems 2 warnings Why? Copy deck! Modify

3.4

Basics Advanced stuff Geek area

DECK TIPS

Following recommendations are only guidelines on how to improve your deck. It may work fine as it is.

PROBLEM		
Too many tanks!		Let's fix it!
No utility cards.		Let's fix it!
No cheap cycle cards.		Let's fix it!

Outro exemplo de deck, que o site acusou vários pontos fracos e propõe sugestões de melhorias .

Clicando em “**Advanced Stuff**” o site mostra mais detalhes sobre como se comportar no jogo, informa counters e mostra pontos fortes e fracos

The screenshot shows the 'Advanced stuff' section of a Clash Royale guide. It includes tabs for Defense, Attack, Bait, and Ladder. Under 'DEFENSIVE CARDS', it lists 'Anti-air' (units that attack air) and 'Investments' (buildings or units played in the back). Under 'OFFENSIVE CARDS', it lists 'Win conditions' (good for taking enemy towers), 'Punishments' (immediate response for high-cost units), 'Damage spells' (spells in your deck), and 'Pump responses' (cards for Elixir collector). Each category includes small images of the cards and their costs.

Há ainda mais informações abaixando a página

Agora que sabemos identificar pontos fracos em nossos próprios decks, partimos ao próximo ponto.

QUE TIPO DE CARTAS COLOCAR NA HORA DE CRIAR UM DECK?

Indo direto ao ponto, há alguns pilares que um bom deck costuma ter:

Condição de Vitória | Suportes | Antiaéreas | Feitiços | Construção |
Dano em Área | Linha de Frente (Tank ou Off-Tank) | Cartas de Reset | Anti Tanks

- **Condição de vitória** - (cartas que servem bem para derrubar as torres)
 ex: *Barril de Goblins, Gigante real, Corredor, Golem...*
- **Cartas de suporte** - Ajudam na defesa e no ataque
 ex: *Mago elétrico, executor, Mago, Bruxa...*
- **Cartas antiaéreas** - Importante para se defender de ataques como balão, orda de servos
 ex: *Arqueiras, Mago, Mega Servo, Servos...*
- **Feitiços**
 ex: *Vinhas, Flechas, Bola de Fogo...*
 Obs: *Muitos decks de sucesso possuem 2 feitiços, um "leve" e um "pesado"*
- **Construção** - Sem elas, cartas como gigante real e corredor são mais difíceis de serem counteradas
 ex: *Torre inferno, Tesla, Canhão...*
- **Dano em área** - essencial contra cartas de múltiplas unidades
 ex: *Bola de fogo, dragão elétrico evo, executor...*
- **Tank ou off-tank** - Linha de frente no ataque ou na defesa
 ex: *Lava Hound, Golem, Príncipe, Cavaleiro, Gigante, Mega Cavaleiro...*
- **Cartas de reset** - essencial para controlar torre inferno, dragão infernal ou mineiro bombado
 ex: *Zap, dragão eletrico, espírito de gelo, gelo, vinhas...*
- **Anti Tanks** - essencial ter uma forma de lidar com tanks do adversário.
 ex: *Mini Pekka, Torre inferno, dragão infernal, Mega-Cavaleiro evo, Caçador*

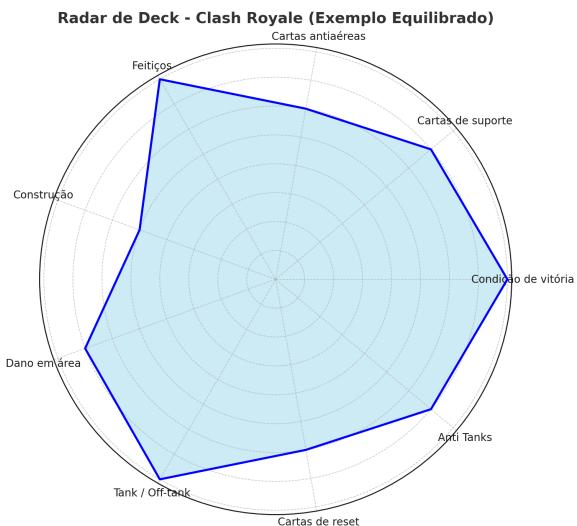
Importante notar que uma mesma carta pode exercer mais de uma função.

Procure sempre incluir cartas que tenham funcionalidades distintas. Isso tornará seu deck mais preparado para uma variedade maior de oponentes.

O risco de usar muitas cartas com funções parecidas é criar uma "lacuna" em alguma categoria. Você pode acabar com um deck muito forte em um aspecto, mas completamente vulnerável em outro.

Vamos a um exemplo prático: usar o Cavaleiro e a Valquíria no mesmo deck pode não ser a opção mais eficiente. Embora sejam tropas diferentes, a função principal de ambos é muito parecida: tankar e servir de distração para que outras cartas ataquem. Ao usar os dois, você pode estar desperdiçando um espaço que poderia ser preenchido por uma boa defesa aérea ou um feitiço de dano direto, por exemplo.

Pense no seu deck como um gráfico de radar, onde cada ponta representa uma necessidade (ataque terrestre, defesa aérea, feitiços, construções, etc.). O objetivo não é ter a pontuação máxima em apenas um ponto, mas sim manter um equilíbrio em todas.



Você quer sempre buscar o equilíbrio no seu deck, e isso vai fazer você ganhar muito mais partidas.

Procure satisfazer essas condições, você terá em mãos um deck com grande potencial para subir arenas.

RECONHECER QUE UMA CARTA NÃO ESTÁ SERVINDO NO SEU DECK.

Embora todos nós tenhamos nossas cartas queridinhas, é importante ter a maturidade para reconhecer quando uma carta já perdeu a utilidade que deveria ter.

A dica aqui é prestar atenção: se tem uma carta que você usa poucas vezes ao decorrer das partidas, ou uma carta que funciona apenas contra determinados tipos de decks, repense sobre essa carta.

Para substituir, a sugestão é:

- Se você está usando pouco uma carta de defesa, substitua por uma de ataque e faça o teste. Veja se ainda consegue defender bem e se a mudança te trouxe mais poder ofensivo.
- Se está usando pouco uma carta de ataque, substitua por uma carta de defesa e faça o teste. Veja se ainda tem força suficiente para levar as torres do inimigo.

RECONHECER QUE UMA CARTA ESTÁ FALTANDO NO SEU DECK.

Embora similar ao tópico anterior, é necessário atentar também para esse ponto. Como foi dito, um dos problemas que podem aparecer quando montamos nosso próprio deck é que podem ficar lacunas na defesa ou no ataque.

Então, além de ficar de olho nas cartas que não tem utilidade, observe se você está perdendo muito para um padrão de decks. Se você está sofrendo muito com pirotécnica, analise se dá para trocar alguma carta pelas flechas.

Se está perdendo para balão, talvez adicionar mais defesas aéreas.

Analise os pontos que seu deck está faltando, sempre lembrando do que foi abordado no capítulo

“Que tipo de cartas colocar na hora de criar um deck?”

OS MELHORES DECKS PARA CADA ARENA

Antes de explorarmos esta seção, é fundamental relembrar algo que já dissemos antes: **não existe deck perfeito**.

Esta seção foi criada porque sabemos que muitas pessoas têm dificuldade para montar um deck próprio ou para encontrar um estilo de jogo que realmente as agrade. As sugestões a seguir são bons pontos de partida, *mas não são verdades absolutas*.

No entanto, lembre-se disto: para chegar aos 10.000 troféus (ou às arenas mais altas), o que mais importa é o **nível das suas cartas**. Inclusive nem mesmo esses decks, que são usados em partidas profissionais, chegam muito longe sem as cartas minimamente upadas.

Um deck minimamente funcional, mas com níveis de cartas altos, *consegue* levá-lo muito longe. O sucesso dependerá mais da sua paciência e da sua mentalidade focada no objetivo. Trata-se de não se deixar abalar durante a trajetória, mas sim de lidar bem com as derrotas e os momentos em que você se sentir empacado.

Arena 1-6

Nessas arenas iniciais, é comum encontrar jogadores utilizando cartas que geram muitas tropas, como Exército de Esqueletos, Bárbaros e diversas variações de Goblins, além da Mini PEKKA. Para ter sucesso, seu deck deve seguir uma estratégia básica:

1. Montar o Ataque Principal:

- Comece jogando um tanque (o Gigante é a melhor opção disponível) na parte de trás da sua arena.
- Apoie o tanque com uma tropa que cause dano em área. A Valquíria é uma excelente escolha, ou você pode optar pelo Mago para lidar com Bárbaros e outros grupos de tropas, complementando com uma Mosqueteira para dano adicional.

2. Dica para Iniciantes:

- Após montar seu ataque principal em um dos lados da arena, espere seu elixir recarregar.
- Em seguida, solte uma Mini PEKKA do lado oposto. Jogadores iniciantes frequentemente subestimam o dano da Mini PEKKA e concentram sua defesa apenas no ataque principal. Isso pode resultar na Mini PEKKA causando um dano significativo à torre inimiga, ou até mesmo destruindo-a, garantindo uma vantagem esmagadora.
- Não ignore a Mini PEKKA do adversário, mas não se desespere com ela. A forma mais eficiente de counterar ela é colocando duas arqueiras (ou cartas parecidas) no centro da arena



Deck que pode ser usado para subir facilmente até a arena 7

Arenas 7-9

Nessas arenas, a quantidade de cartas spam ainda é um problema, tornando o jogo frustrante sem unidades de dano em área. Para progredir, sugerimos adotar uma condição de vitória mais rápida ou usar uma estratégia de tanque com múltiplos suportes de dano em área.

É comum encontrar jogadores utilizando Bruxas e Magos, o que faz com que cartas como a Valquíria se destaque por aqui.

O Corredor também começa a se tornar uma opção interessante.



Deck bom para subir até arena 10

Arena 10

A partir deste ponto, todos os decks apresentam alta eficiência, permitindo que você alcance 15 mil troféus. Tudo que for colocado aqui funciona também em arenas futuras.



Famoso deck de porcos + recrutas. Uma excelente opção que funciona até em nível profissional

Arenas 11-15

Um dos meus decks favoritos, o Logbait, é uma escolha poderosa e conhecida por jogadores experientes. No entanto, para que o Logbait esteja completo, a Princesa é essencial, tornando o deck eficiente somente a partir desta arena.

Você pode optar pela versão clássica do Logbait ou por qualquer uma de suas variações. Pessoalmente, recomendo variações que incluem o Goblin com Dardo, uma carta extremamente forte e versátil.

Outro ponto forte deste deck é que por causa da Torre Inferno, ele se mostra uma excelente vantagem contra tanques, como o Mega Cavaleiro e a PEKKA, que são escolhas populares nesta arena.



Logbait clássico.



Variação que um dos autores do livro utilizou para alcançar 14.000 troféus.

Arena 15 em diante

Até o momento da escrita deste livro, os decks que serão apresentados a seguir representam as opções mais eficientes e poderosas disponíveis no jogo.

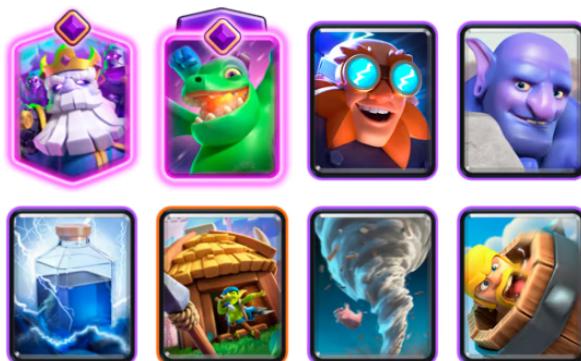
São decks incrivelmente fortes, que permitem vitórias com pouco esforço e pouca habilidade de mecânicas. Basta saber a hora de atacar, a hora de defender e o deck vai fazer 90% do trabalho para você subir.

Embora tenhamos afirmado que é possível subir de arena com decks próprios, o que continua sendo verdade, a utilização desses decks acelerará significativamente o processo se seu único objetivo for avançar de arena.

A presença de evoluções torna esses decks ainda mais potentes. Eles são amplamente utilizados em torneios mundiais e são capazes de neutralizar uma vasta gama de estratégias dos oponentes.



Opção 1



Opção 2



Opção 3



Opção 4



Opção 5



Opção 6

Novamente, vale o lembrete: de nada adianta escolher um desses decks se suas cartas estiverem em um nível muito baixo.

Sugerimos que você escolha **aquele** que mais se encaixa no seu estilo de jogo e **foque em upar** as cartas dele. Não precisa ficar pulando de um deck para o outro, pois todos são testados e comprovados.

Se mesmo após upar você não está conseguindo se encaixar com algum deck, provavelmente ele não combina com a sua *gameplay*. Para evitar que você gaste recursos upando cartas que não vai usar, lembre-se sempre de **testar o deck antes** no modo Batalha 1v1 clássico.

DENTRO DO JOGO

Este capítulo vai explorar a fundo as diversas mecânicas e estratégias que acontecem *durante* a partida. Vamos focar nas decisões que você precisa tomar em tempo real para superar seu oponente.

COMEÇANDO SE DEFENDENDO

Seu primeiro trabalho é entender o estilo do seu oponente. Assim que o relógio começa, ele pode se comportar de duas formas principais:

1. **"Spam na Ponte"**: Um ataque agressivo e imediato, jogando tropas direto na ponte para tentar a sorte.
2. **"Jogada Recuada"**: Uma jogada mais paciente, usando uma carta atrás da torre, seja para "ciclar" o deck ou para iniciar a lenta construção de um *push* pesado.

Como veremos nas próximas seções, a chave para se defender bem em *todos* os cenários será a mesma: **identificar rapidamente o padrão de ataque do seu oponente** e se preparar para counterar de forma eficiente.

SPAM NA PONTE

Se o seu oponente começa a partida com um spam agressivo, jogando tudo direto na sua ponte, é essencial pensar rápido.

O que vejo acontecer com muitos jogadores em arenas mais baixas é que eles "travam". Ao verem cartas fortes, como Bárbaros de Elite ou Príncipe, eles entram em pânico e demoram para decidir o que fazer, perdendo tempo precioso.

PREPARAÇÃO MENTAL É TUDO

A regra de ouro aqui é **agir rápido**. Assim que a partida começar, gaste um segundo para analisar sua mão inicial e se perguntar: "Se o meu oponente atacar com tudo *agora*, como eu me defendo?"

Tenha um plano. Uma vez que você identifica o padrão de ataque dele (ex: Bárbaros de Elite + Mago), seu trabalho é se planejar para executar a melhor defesa possível contra esse "combo" pelo resto do jogo. Jogadores que usam essa tática de spam costumam repetir o mesmo ataque várias vezes.

Contra esse tipo de deck, dois pontos são fundamentais:

1. **Eficiência de Elixir**: Defender gastando o mínimo de elixir possível (para criar uma vantagem para o seu contra-ataque).
2. **Posicionamento Central**: Tentar sempre puxar as cartas dele para o **meio da arena**.

POR QUE O POSICIONAMENTO CENTRAL É TÃO IMPORTANTE?

Vamos analisar um erro comum. Suponha que seu oponente ataque com Bárbaros de Elite na pista da esquerda. Se você se desesperar e jogar seu Cavaleiro *também* na ponte da esquerda, colados na sua torre, você abre espaço para que ele ataque do outro lado.

Mesmo que você pare o ataque, você "se comprometeu" totalmente com um lado. Isso abre um espaço livre (a "seta vermelha" na imagem) para que ele ataque o outro lado sem dificuldade nenhuma.



Em compensação, se você fizer uma **defesa centralizada** — jogando suas cartas de defesa no meio da sua arena — você fica muito mais protegido.



Ao "puxar" as tropas inimigas para o centro, você alcança dois objetivos:

1. Faz com que *ambas* as suas Torres da Princesa atirem nos inimigos.
2. Suas tropas de defesa (o Mago e o Cavaleiro) ficam posicionadas para proteger as *duas* pistas. Se ele tentasse um novo ataque pela esquerda (a "seta amarela"), seria muito fácil puxar essas tropas para reaproveitar seu Mago e seu Cavaleiro que já estão no centro.

QUANDO A SUA MÃO INICIAL É RUIM

É claro que, às vezes, sua mão inicial não será boa para fazer uma defesa eficiente.

Tudo bem se você tomar um pouco de dano ou acabar gastando muito elixir na *primeira* vez que isso acontecer. O importante é **não deixar acontecer de novo**. Depois da primeira, comece a organizar seu ciclo de cartas para *sempre* ter a resposta mais eficiente pronta para o próximo ataque dele.

É super simples: pense assim: "Só vou usar (*tal carta*) pra defender (*tal carta*)."
Se o adversário não usar a dele, você também não usa a sua, porque se usar antes, vai ser muito mais difícil defender o combo dele.

CARTA RECUADA

Se o oponente começar com uma carta "super tank" — como um Golem, Gigante ou Lava Hound atrás da torre: ele quer montar um ataque pesado e destruidor.

Nessa situação, existe uma regra inegociável: **não vaze elixir**. Em hipótese alguma. Cada segundo que sua barra fica em 10 é uma vantagem que você está entregando para o seu oponente.

Ele vai usar essa vantagem para construir um ataque ainda maior.

Então, o que fazer? No momento em que você vê seu adversário gastar uma grande quantidade de elixir (como 7, 8 ou 9) de um lado, sua melhor jogada é **atacar a ponte do outro lado**.

Esse ataque precisa ser rápido e relativamente barato.

Atenção: o objetivo aqui *não* é, obrigatoriamente, levar a torre inimiga. O objetivo é **forçar o seu oponente a gastar o elixir que ele estava guardando para os suportes do tank**.

Você pode forçar do outro lado, por exemplo, com um **Príncipe + Zap** ou um **Golem de Gelo + Corredor**.

O elixir que ele vai usar pra defender é o elixir que ele *iria* usar para colocar uma Curandeira, um Mago ou um Dragão Bebê atrás do Golem dele. Você está quebrando o *timing* e a formação do ataque principal.

No entanto, esse contra-ataque só funciona se você souber exatamente como vai se defender *depois*. Você precisa pensar em duas coisas ao mesmo tempo:

1. **Plano de Ataque:** "Com quais cartas (rápidas) vou pressionar a outra ponte?"
2. **Plano de Defesa:** "Quais são as minhas cartas de defesa *essenciais* que eu *não posso* gastar no ataque e que vou guardar para quando o tank dele chegar na minha ponte?"

Seu pensamento deve ser algo como:

"Ok, ele jogou o Golem. Eu vou defender o Golem com [Mini P.E.K.K.A. ou Torre Inferno], mas até ele chegar, vou atacar o outro lado com [Corredor e Golem de Gelo]."

Nunca gaste suas cartas de defesa essenciais no ataque oposto.

Observações Adicionais:

O seu ataque precisa ser uma ameaça real: Este é o ponto mais importante. Seu ataque do outro lado não pode ser fraco. Se você jogar apenas um Corredor sozinho ou um Exército de Esqueletos, seu oponente pode simplesmente ignorar sua jogada. Jogadores que usam decks de "super tank" estão acostumados a sacrificar uma torre para ganhar o jogo.

Eles vão deixar sua carta levar metade da vida da torre deles (ou até a torre inteira), sabendo que o ataque massivo que eles estão montando do outro lado vai levar as três coroas. Seu "semi-ataque" precisa ser forte o suficiente para que *ignorar não seja uma opção*, forçando-o a gastar elixir na defesa.

No caso do Lava Hound: Você pode ser ainda mais agressivo. Como o dano do Lava Hound em si é muito baixo, você pode se dar ao luxo de ignorá-lo por mais tempo e se comprometer *ainda mais* no seu ataque da outra ponte. Sua preocupação maior será defender os Lava Pups (os "filhotes" que aparecem quando ele morre), o que geralmente é fácil de fazer guardando um feitiço (como Flechas ou Zap) ou uma tropa de dano em área.

Se ele começar com os Suportes: Às vezes, o oponente pode começar jogando os *suportes* (como uma Bruxa ou um Mago) atrás, antes do tank. A lógica é exatamente a mesma: **coloque pressão do outro lado**. Você não quer, em hipótese alguma, dar a ele o conforto de montar um ataque poderoso.

COMO SE DEFENDER CONTRA DECKS DE "BAIT" E "SPAM"

Quando caímos contra um deck de "Bait" (Isca), especialmente o "Log Bait", a partida se torna um jogo mental. É um deck extremamente chato e frustrante de lidar do começo ao fim.

A TÁTICA DO ADVERSÁRIO

O objetivo do oponente é simples: ele quer fazer você **gastar seu feitiço** (como O Tronco, Flechas ou Zap) em cartas de baixo custo, como a Princesa na ponte, uma Gangue de Goblins ou um Exército de Esqueletos.

No exato momento em que você gasta seu feitiço ele joga outra carta **para continuar causando dano**.

Sem o seu feitiço na mão, você não tem uma resposta barata toda hora, e sua torre vai derretendo de pouco em pouco.

A ESTRATÉGIA DE DEFESA

Para ganhar desse deck, você precisa de disciplina.

Regra 1: "Limite" seu feitiço A sua estratégia de defesa deve ser simples: guarde **sempre** o seu feitiço principal (O Tronco ou Flechas) **apenas** para o Barril de Goblins. Esse feitiço agora deve ter uma única função no jogo. Não o use para mais nada (a não ser que seja caso de derrota).

Regra 2: Defesas Alternativas "Mas e a Princesa e a Gangue de Goblins?" Você *precisa* encontrar outros meios de defesa para as outras cartas. Use suas tropas mais baratas para lidar com a Princesa na ponte. Prepare uma Valquíria ou um Mago Elétrico para a Gangue. Custe o que custar, não use seu feitiço principal nesses baits.

SOBREVIVÊNCIA É A CHAVE

Outra boa estratégia contra decks de "Bait" é **não gastar muito elixir**.

Decks de "Bait" são, geralmente, muito mais baratos (ciclo mais rápido) que o seu. Isso significa que, se você tentar trocar ataques, ele quase sempre estará em vantagem, conseguindo "girar" as cartas e voltar para o Barril dele mais rápido do que você volta para sua defesa.

Por isso, no começo do jogo, **fique na defensiva**. A estratégia do oponente é tirar a vida da sua torre de pouco em pouco ("chip damage"). Seu único trabalho é garantir uma boa defesa e minimizar esse dano.

Sobreviva. Mantenha a calma, e espere até a hora do **Elixir em Dobro**. É nesse momento, quando você finalmente tem mais liberdade para se defender e atacar, que você poderá montar um contra-ataque forte e virar o jogo.

É uma ótima estratégia colocar cartas recuadas e atacar pelos dois lados simultaneamente, se possível.

DICA BÔNUS: ANTECIPAÇÃO CONTRA A PRINCESA

Aqui vai uma dica específica contra a Princesa: **antecipe a jogada dela na ponte**.

É quase impossível reagir a tempo a uma Princesa jogada diretamente na ponte. O tempo que você leva para ver a carta, *selecionar* sua resposta e *jogar ela* na arena é, geralmente, o suficiente para ela conseguir disparar a primeira flecha.

A solução é "preparar" sua defesa. Se você suspeita que ele vai jogar a Princesa na ponte, já deixe sua carta de counter **pré-selecionada na sua mão**, com o dedo já "flutuando" sobre o lado onde você vai soltá-la (em cima da ponte).

Dessa forma, no exato segundo em que ele jogar a Princesa, você não precisa pensar, só precisa soltar o dedo. Você conseguirá evitar aquele dano desnecessário no começo da partida.



Ficar esperando a princesa é a técnica mais eficiente de counterar ela sem levar dano

COMEÇANDO ATACANDO COMO DITAR O RITMO

Se a sua mão inicial for boa, não há motivo para esperar o oponente fazer a primeira jogada. Iniciar com as cartas certas lhe dá a possibilidade de **ditar o ritmo da partida**. Se você souber usar essa vantagem, pode dominar o adversário do começo ao fim.

Como existe uma imensa variedade de decks, vamos abordar os dois estilos principais de ataque: o ataque de “poke” e o ataque “All-In” (que busca destruir tudo num único push).

Antes disso, uma regra que vale para *ambos* os estilos:

NÃO SUBESTIME A DEFESA

Um erro muito comum de jogadores iniciantes, especialmente com decks rápidos (como Logbait ou 2.6), é atacar com muitas cartas ao mesmo tempo. Eles gastam muito elixir e acham que o adversário será obrigado a gastar a mesma quantidade para defender.

Nunca subestime seu oponente.

Se ele conseguir fazer uma defesa barata (gastando menos elixir do que você gastou no ataque), ele terá uma boa vantagem para montar um contra-ataque devastador. Isso é muito comum, já que as cartas de decks rápidos costumam ter pouca vida e podem ser mais fáceis de defender dependendo do deck inimigo.

ESTRATÉGIA 1: ATAQUE DE CICLO

Decks de Corredor, Logbait, Gigante Real ou Mineiro muito dificilmente costumam ganhar o jogo em um único ataque. Eles se baseiam em “minar” a torre inimiga pouco a pouco. O controle de elixir aqui se baseia em um pilar simples: **ataque, mas esteja sempre pronto para defender o que vier depois**.

Para isso, você usará a tática de **“Counterar o Counter”**.

Funciona assim:

1. **Primeiro Ataque:** Você faz sua primeira investida. Apenas observe. *Como* o seu adversário defendeu sua condição de vitória. Ele usou Torre Inferno? Mini P.E.K.K.A.? Tesla?
2. **Segundo Ataque:** Agora você ataca de novo, mas *junto* com sua condição de vitória, você joga um suporte que counterá a defesa que ele usou da primeira vez.

Exemplos práticos:

- **Seu Deck:** Corredor.
 - **Defesa Dele:** Ele usou uma Tesla para parar seu Corredor.
 - **Sua Adaptação:** Na próxima vez, jogue um Golem de Gelo na frente do Corredor. O Golem de Gelo vai absorver o dano da Tesla, garantindo que seu Corredor dê pelo menos alguns golpes na torre.
-
- **Seu Deck:** Aríete de Batalha.
 - **Defesa Dele:** Ele usou uma Mini P.E.K.K.A. para destruir seu Aríete.
 - **Sua Adaptação:** Na próxima, jogue o Aríete e coloque Esqueletos ou um Cavaleiro na frente dele para distrair a Mini P.E.K.K.A.
-
- **Seu Deck:** Gigante Real.
 - **Defesa Dele:** Ele usou uma Torre Inferno.
 - **Sua Adaptação:** Na próxima, jogue o Gigante Real um pouco mais recuado e prepare um Barril de Bárbaros na frente e/ou um Espírito Elétrico atrás para "resetar" o dano da Torre Inferno.

Lembre-se: não adianta gastar todo o seu elixir para dar 1000 de dano numa torre se você não tiver como se defender do contra-ataque dele. Ataque, analise, adapte-se, e nunca fique sem elixir para a defesa.

ESTRATÉGIA 2: DECK DE ALL-IN

Poucos decks hoje em dia se baseiam no allwin (tudo ou nada), mas os que existem são poderosos e bem famosos. Na sua maioria, são de decks com Lava Hound, Golem ou Golem de Elixir. Aqui, o objetivo é construir um ataque massivo e ir para as três coroas.

Se você joga com um desses, as estratégias são diferentes de um deck de ciclo, e há alguns pontos importantíssimos para aumentar sua chance de vitória.

1 - JAMAIS INICIE SEM DEFESA NA MÃO

Nunca inicie seu ataque pesado se sua mão só contém o Tank e os Suportes (ex: Golem, Bruxa Sombria, Dragão Bebê, Fênix).

O melhor cenário para iniciar um ataque all-in é quando você tem na mão: **o Tank, 1 Suporte e 2 Cartas Defensivas (ou baratas)**.

Isso acontece porque um oponente inteligente vai ver você gastar 8 de elixir no Golem e vai te atacar com tudo do outro lado. Você será forçado a usar seus Suportes (a Bruxa, o Dragão) para se defender. O resultado? Seu Golem chegará na ponte sozinho, sem suporte, e morrerá facilmente. Você terá perdido 8 de elixir e todo o ritmo do jogo.

2 - CICLO DE EVOLUÇÕES.

Retomamos aqui a importância do ciclo de Evoluções. Se o seu deck usa qualquer evolução, como Dragão Elétrico, Valquíria, Cavaleiro, etc.. **99% das vezes** você vai querer iniciar seu ataque principal tendo a Evolução em mãos.

A diferença de poder da carta normal para a Evo vai garantir sua vitória. Primeiro, cicle suas cartas, adote uma postura mais defensiva, consiga a Evolução, monte a mão boa (Regra 1) e só então comece o seu ataque.

Isso é crucial. Decks de all-in são facilmente penalizados se não forem executados corretamente. Você na maior parte do tempo não terá mais que uma ou duas oportunidades de vencer a partida; portanto, é essencial garantir o melhor ataque possível nesses momentos.

3 - SACRIFÍCIO DE TORRES

Às vezes, com decks "all-in", pode ser interessante **deixar uma torre sua cair**.

Você pode escolher abrir mão de defender um ataque adversário para, em vez disso, gastar esse elixir colocando *mais suportes* atrás do seu Tank, potencializando sua investida. A troca é: você perde uma torre, mas ele perde as três.

Obviamente, tome cuidado para não levar três coroas de graça. Deixe sempre alguma carta barata na mão que possa ser jogada rapidamente caso o oponente tente partir direto para a sua Torre do Rei.

CONTROLE DE ELIXIR

Obs: O termo “vazar elixir” é o que acontece quando sua barra chega a 10 e você não joga nenhuma carta.

Como o elixir não pode acumular além de 10, todo segundo que você passa com a barra cheia é um segundo em que você não está produzindo mais. Essencialmente, é o recurso desperdiçado.

O termo “ciclar” se refere a jogar cartas apenas para mudar as opções que você tem em mão, sem o intuito de proteger a carta lançada. Você solta a carta e não espera que ela faça muito.

VAZAR ELIXIR: FAZ MESMO DIFERENÇA?

Como quase tudo na vida, a resposta é: **depende**.

Quando analisamos partidas de profissionais, eles dificilmente vão vazar elixir.

Isso acabou criando um mito: vazar = ruim

Mas a verdade é que nem sempre você terá uma mão inicial boa.

Às vezes, simplesmente não tem opção de jogada, pois você pode ficar vulnerável se soltar as cartas. A questão não é *nunca* vazar, mas sim *entender o custo* de vazar.

O maior problema de vazar elixir não é o recurso que você perde, mas a vantagem que o oponente ganha.

Para exemplificar, temos uma cena comum:

1. Seu oponente joga uma carta (como um Mago) bem atrás da torre dele.
2. Você pensa: "Vou esperar ele chegar perto da ponte para defender."
3. Durante todo esse tempo, seu elixir está vazando.
4. Quando o Mago dele finalmente chega na ponte, você joga sua defesa (digamos, uma Valquíria).

Quando você finalmente usou sua Valquíria, sua barra estava em 10.

O problema é que, enquanto você esperava, o elixir do seu oponente *também* tinha voltado para 10.

Mas agora ele tem um Mago e 10 de elixir, enquanto você tem apenas uma Valquíria e 6 de elixir. Ele criou uma vantagem de cartas e, se ele souber o que fazer, vai poder ditar o ritmo até que você tome controle da situação novamente.

Nesse cenário, ele taca um Mega Cavaleiro que mata sua Valquíria.

Você precisa defender, lança orda de servos, fica com nada de elixir e sua próxima carta vai custar 3.

Se ele logo em seguida colocar uma mini pekka do outro lado, lá se vai sua torre simplesmente porque você deixou o elixir vazar no começo da partida.

A IMPORTÂNCIA DE CICLAR O DECK

Se sua mão não está boa para um ataque e seu oponente ainda não jogou nada, a melhor estratégia é "**ciclar**" o deck.

Isso significa usar uma de suas cartas mais baratas e leves, que não são sua condição principal de vitória ou defesa. Pense em: Esqueletos, Espíritos, Goblins, Arqueiras, etc.

Ao jogar uma dessas cartas (talvez atrás da sua torre ou dividindo no fundo), você gasta muito pouco de elixir e alcança três objetivos de uma só vez:

1. Impede seu elixir de vazar.
2. Vai ter uma tropa a mais em campo.
3. Cicla uma nova carta, melhorando suas opções para a próxima jogada.

Conforme o tempo passa, essas pequenas vantagens de elixir e de tropas se acumulam e consolidam uma vitória.

Claro que existem exceções, e em arenas mais baixas o vazamento de elixir não costuma ser muito punido.

A regra é clara: não fique só esperando as cartas do adversário chegarem para se defender, não deixe ele criar vantagem em campo.

CICLANDO COM CARTAS PESADAS

Obs: Esse subtópico é apenas uma recomendação para jogadores de cartas pesadas.

Pois o termo “ciclar” é usado com cartas leves.

Quem taca um Gigante ou Golem não está “ciclando”, mas sim fazendo um ataque.

De qualquer forma, explicitamos esse cenário para que jogadores mais iniciantes não cometam esse erro.

Se você deu a sorte de uma mão boa, evitar o vazamento de elixir jogando uma carta recuada pode ser uma boa ideia, especialmente com tropas mais lentas, como Golem ou Gigante.

Porém tem um perigo: muitos jogadores amadores de cartas como Golem ou Lava Hound cometem este erro: eles jogam o tanque pesado atrás da torre (para não vazar elixir) e ficam com quase nada para se defender.

Um oponente esperto verá isso e atacará com tudo do outro lado, pois daqui que seu golem chegue, você já tomou 3 coroas.

Portanto, a regra de ouro é: se você vai iniciar “ciclando” com um ataque lento e caro de um lado, **certifique-se de que sua mão tem opções baratas para se defender de um ataque rápido do outro lado.**

Às vezes, a defesa será apenas para "minimizar o dano", e não para evitar tudo. Você aceita levar algum dano na sua torre para que seu ataque principal seja devastador. (Falamos sobre isso na parte de começar atacando com deck de all-win).

CICLANDO EVOLUÇÕES

Esse é um ponto que muitos jogadores acabam levando “no automático”, principalmente os iniciantes.

Embora todos saibam que **as evoluções são poderosas**, muita gente não se atenta ao valor real de prepará-las para o momento certo.

POR QUE SE IMPORTAR COM O CICLO DE EVOLUÇÕES

Ter uma carta evoluída em campo pode ser o **fator decisivo entre o sucesso e o fracasso** de uma jogada.

Por isso, é essencial **planejar mentalmente suas rotações**, para que, quando chegar o momento de atacar, você **já tenha suas evoluções disponíveis**.

Essa simples prática pode **aumentar muito suas taxas de vitória**.

COMO PREPARAR UMA BOA ROTAÇÃO

A melhor forma de preparar uma boa mão é **ciclando suas cartas de maneira segura**, seja:

- jogando-as na parte de trás da arena para acelerar o ciclo, ou
- utilizando-as para **responder ataques inimigos** de forma eficiente.

Às vezes, **vale a pena gastar um pouco mais de elixir** se isso garantir uma **melhor rotação para o próximo ataque**.

EXEMPLO PRÁTICO

Imagine que você tem o **Dragão Elétrico** na mão, mas ele **ainda não está evoluído** — a evolução só será ativada na próxima vez que for jogado.
Seu oponente coloca uma **Fornalha recuada**.

Você tem duas opções:

1. **Esperar** a Fornalha avançar até a ponte e defender com **Mega Servo + Torre**, economizando elixir.
2. Ou **usar o Dragão Elétrico agora**, mesmo gastando **1 de elixir a mais**, apenas para **ativar sua evolução** e garantir que, no seu **próximo ataque**, ele esteja evoluído e pronto para causar muito mais impacto.

A segunda opção pode parecer mais cara, mas **a vantagem pode compensar totalmente**.

Apenas tome cuidado com dois pontos:

- Gastar elixir demais.
 - Ficar sem defesas por causa do ciclo.
-

ERRO COMUM ENTRE OS JOGADORES

Mesmo jogadores experientes frequentemente ignoram a importância de entender e utilizar o ciclo das evoluções.

Sou exemplo vivo disso: quando consegui atingir a marca de 11 mil troféus nem sequer pensava em planejamento de ataques com evoluções, mas ao atingir os 11k fiquei estagnado.

No entanto, ao passar a focar na rotação das evoluções, consegui alcançar 12 mil troféus com 1 só derrota, mantendo o mesmo deck, o que demonstra o impacto significativo dessa estratégia.

As vezes, seu deck não está ruim, mas você não está extraíndo 100% do potencial dele.

MECÂNICAS DE JOGO

IMPORTÂNCIA DO POSICIONAMENTO DE CARTAS

Entrando na parte de mecânicas mais complexas, uma das mais impactantes e, ao mesmo tempo, simples de aplicar é o **posicionamento** das cartas. Se você quer resultados imediatos no seu jogo, é aqui que você vai consegui-los.

Comece a prestar atenção não apenas *quais* cartas você joga, mas *onde* você as joga.

REGRA DE OURO: PUXE TUDO PARA O CENTRO

Em 90% das situações defensivas, você vai querer posicionar suas tropas o mais próximo possível do **centro da sua arena**.

Isso é fundamental por três motivos:

1. **Ativa as Duas Torres:** Ao "puxar" uma tropa inimiga para o meio, você força ela a ser atacada pelas *duas* Torres da Princesa ao mesmo tempo, dobrando seu dano passivo.
2. **Mais Tempo:** Você ganha mais espaço e tempo para "brincar" com as tropas adversárias, fazendo com que elas tenham que andar mais para chegar na sua torre, nesse tempo, vão tomando mais dano.
3. **Prepara o Contra-Ataque:** Tropas posicionadas no centro estão prontas para defender *ambas* as pontes e, se sobreviverem, podem facilmente iniciar um contra-ataque em qualquer um dos lados.

O POSICIONAMENTO É CAPAZ DE MUDAR O RESULTADO DE UMA INTERAÇÃO ENTRE DUAS CARTAS

Muitas vezes, apenas o fato de colocar a carta no lugar certo vai te fazer counterar o inimigo.

- **Exemplo 1: Gangue de Goblins vs. Valquíria**
 - **Posicionamento Ruim:** Se você jogar a Gangue em linha reta, na frente da Valquíria, o ataque em área dela vai matar todos os Goblins instantaneamente.
 - **Posicionamento Correto:** Se você usar a Gangue *bem no meio* da arena, os Goblins vão se espalhar ao redor da Valquíria. Ela só conseguirá acertar alguns de cada vez e será derrotada, sobrando até um Goblin lanceiro vivo.

- **Exemplo 2: Dragão Infernal vs. Gigante Elétrico**
 - Um Dragão Infernal jogado de qualquer forma será "resetado" e dizimado pelo Gigante Elétrico.
 - Um Dragão Infernal *bem posicionado* (um pouco para o lado do caminho que o gigante anda) consegue derreter o Gigante Elétrico antes que ele sequer seja um problema.
- **Exemplo 3: Cavaleiro vs. Mega-Cavaleiro**
 - **Posicionamento Ruim:** Se o Mega-Cavaleiro vem pela ponte, e você joga seu Cavaleiro diretamente na frente dele, seu Cavaleiro morre e o mega sai vivo. Isso vai te obrigar a gastar *mais* elixir para tentar parar o Mega-Cavaleiro antes que ele pule na sua torre.
 - **Posicionamento Correto:** Ao invés disso, jogue seu Cavaleiro *bem no meio* da arena. Isso "puxa" o Mega-Cavaleiro para o centro, fazendo com que as *duas* Torres da Princesa começem a atirar nele. Com o dano extra das duas torres, o seu Cavaleiro consegue derrotar o Mega-Cavaleiro, e embora ele morra, você defendeu uma carta de 7 de elixir usando apenas 3. Além do mais, enquanto a luta rola, você pode atacar do outro lado, fazendo com que seu oponente escolha: dar suporte ao mega ou perder a torre, tudo graças ao posicionamento.

SE APROVEITANDO DE UM BOM POSICIONAMENTO

A partir de agora, sempre que você fizer uma defesa impecável, você terá uma nova possibilidade de ataque.

- **Exemplo: Valquíria vs. Bárbaros**
 - **Posicionamento Ruim:** Se você jogar a Valquíria *em cima* dos Bárbaros, ela ficará cercada, tomará muito dano e sairá com quase nada de vida (se sobreviver).
 - **Posicionamento Correto:** Se você colocar a Valquíria *centralizada*, "puxando" os Bárbaros, ela vai atingir todos eles enquanto eles caminham até ela. Ela vai defender da mesma forma, mas sairá da batalha com muito mais vida.

Essas "pequenas vantagens" de vida são o que vencem jogos. Essa Valquíria com um tico de vida pode ser usada para iniciar um contra-ataque imediato com um Corredor. O adversário não poderá responder com um Exército de Esqueletos, por exemplo, pois a Valquíria ainda tem vida suficiente para "tankar" os hits da torre e limpar os esqueletos.

VANTAGEM EM UMA ÚNICA TROPA

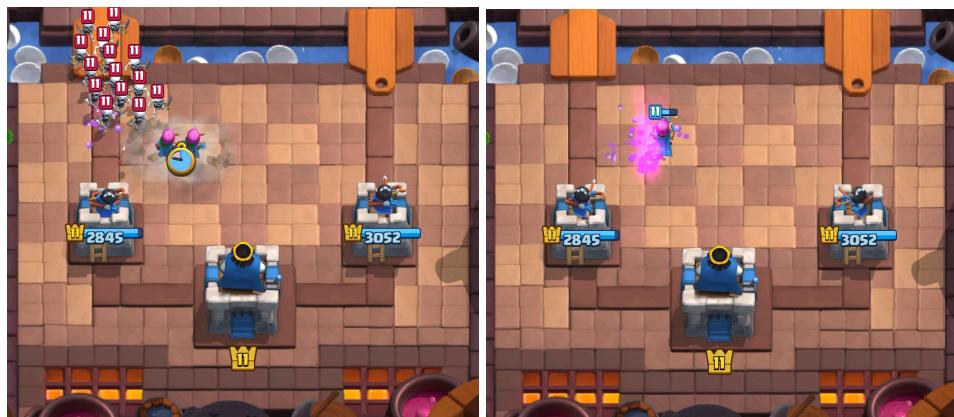
Lembra daquele "único Goblin" que sobreviveu à Valquíria no primeiro exemplo? Isso pode parecer besteira, mas não é.

Aquele Goblin vivo é uma vantagem para você. O tempo que ele está vivo é o tempo que o adversário precisa esperar ele passar pela ponte (ou gastar matando ele) antes de jogar outra carta. Esse tempo pode ser crucial para você recarregar seu elixir e se preparar para a próxima jogada inimiga.

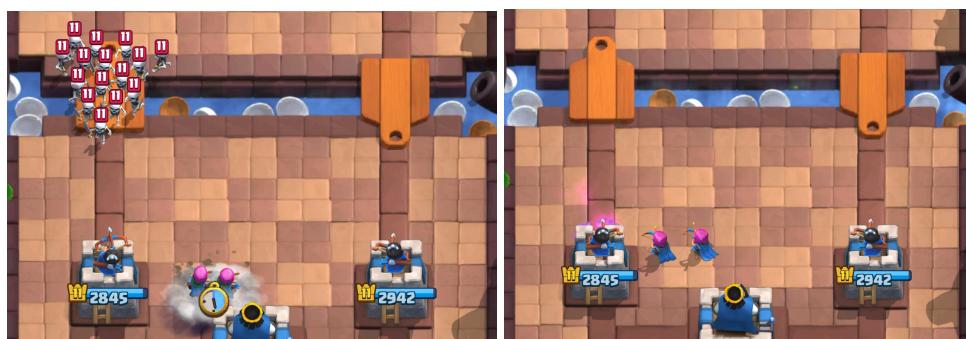
POSICIONAMENTO DE TROPAS DE LONGO ALCANCE

Por fim, lembre-se de sempre colocar cartas que atacam a distância (Arqueiras, Mago, Mosqueteira) o mais **recuadas** possível, ou atrás de uma carta que possua mais vida.

- Arqueiras bem posicionadas no fundo da arena conseguem derrotar facilmente um Exército de Esqueletos sem levar dano, saindo com a vida cheia para um contra-ataque.
- Arqueiras posicionadas muito na frente serão cercadas e morrerão muito mais rápido para realizar a mesma tarefa.



Arqueiras posicionadas de forma ineficiente, repare que uma delas morre.



Arqueiras recuadas, posicionadas corretamente. Defendem ser tomar dano

Cuidado: Há um limite. Não coloque suas tropas tão recuadas a ponto de deixar inimigo ter acesso livre à sua Torre da Princesa. Encontre o equilíbrio para que elas entrem em ação no momento certo, isso vem com prática e masterizado seu próprio deck.

FARMANDO RECURSOS

Depois que você já entendeu a importância do nível das cartas e o impacto delas para subir de arena, surge uma pergunta inevitável:

“Mas de que adianta saber tudo isso se eu não tenho recursos pra colocar em prática?”

Essa é uma dúvida que todo jogador enfrenta em algum momento. Você pode conhecer as melhores combinações de cartas, dominar a rotação de elixir e até montar o deck perfeito — mas se não tiver ouro, gemas ou cartas suficientes, vai acabar travado e frustrado. É aí que entra o verdadeiro segredo dos jogadores que evoluem mais rápido: o domínio do farm.

FARM, no contexto de Clash Royale, significa aproveitar ao máximo todos os recursos gratuitos que o jogo oferece, de forma inteligente e constante. O jogo é cheio de pequenas oportunidades diárias e semanais que, se bem exploradas, podem render uma evolução absurda — sem precisar gastar um centavo.

O objetivo deste capítulo é justamente te ensinar como extrair tudo que o jogo te dá: desde recompensas de clã e eventos, até baús, moedas, gemas e oportunidades escondidas na loja.

Vamos explorar juntos cada uma dessas fontes — Clã, Eventos, Baús, Free Play, Pay to Win e Loja — mostrando como utilizá-las da maneira mais eficiente possível, respeitando os limites do jogo e otimizando sua progressão.

Com o conhecimento certo, você vai perceber que não é preciso ser “gemado” para alcançar os 10.000 troféus. Basta entender onde investir, quando guardar e como planejar sua evolução.

Prepare-se, porque agora você vai descobrir como transformar cada partida, cada missão e cada evento em uma oportunidade real de crescimento dentro do Clash Royale.

CLÃS

Vamos começar pelo clã, que é uma das partes mais importantes para quem quer farmar no Clash Royale. Estar em um bom clã é fundamental — não apenas para conseguir doações de cartas, mas também para participar de guerras de clãs, acumular coroas, ganhar recompensas semanais e ter um grupo ativo de jogadores que se ajudam mutuamente.

Um clã forte acelera sua progressão de forma absurda. As doações diárias garantem o avanço das suas cartas, e as boas posições geram baús e recompensas.

Além disso, jogar em grupo te mantém motivado e dentro das estratégias do jogo.

Mas um clã ruim também pode te atrapalhar e te atrasar bastante.

Para que você obtenha o máximo proveito, é preciso escolher um clã ativo, organizado e com bom desempenho em guerras.

COMO ESCOLHER UM BOM CLÃ

1. Acesse a aba de clãs: vá até a parte direita da tela de batalha e clique em “Clãs”.



2. Clique em “Procurar ou formar um novo clã - Mostrar”.



3. Use a pesquisa avançada: Defina o filtro de troféus do clã para valores altos (os clãs mais ativos costumam ter mais troféus)
Caso não se importe com o idioma, selecione “Qualquer” na opção de localização.



4. No campo de pesquisa, digite apenas a letra “a” — isso fará o jogo exibir uma grande variedade de clãs ativos



5. Analise as opções que aparecerem:



- Procure clãs com **no mínimo 45/50 membros** (de preferência abertos).
- Verifique o **número de troféus totais do clã** — quanto maior, mais competitivo e ativo ele tende a ser.
- Observe a **taxa de doações semanais**. Um clã com muitas doações é sinal de atividade.
- Confira o **histórico de guerras**: veja se o clã costuma ficar em boas posições. Isso é um ótimo indicativo de engajamento.

Depois que entrar em um bom clã, é preciso aproveitar as oportunidades.

Participe sempre das **Guerras de Clãs**, mesmo que jogue apenas uma partida.

Elas são uma das principais fontes de recompensas.

Lembre-se: quanto mais você doa, mais cartas recebe. Essa troca constante cria um ciclo de crescimento coletivo que acelera muito sua progressão.

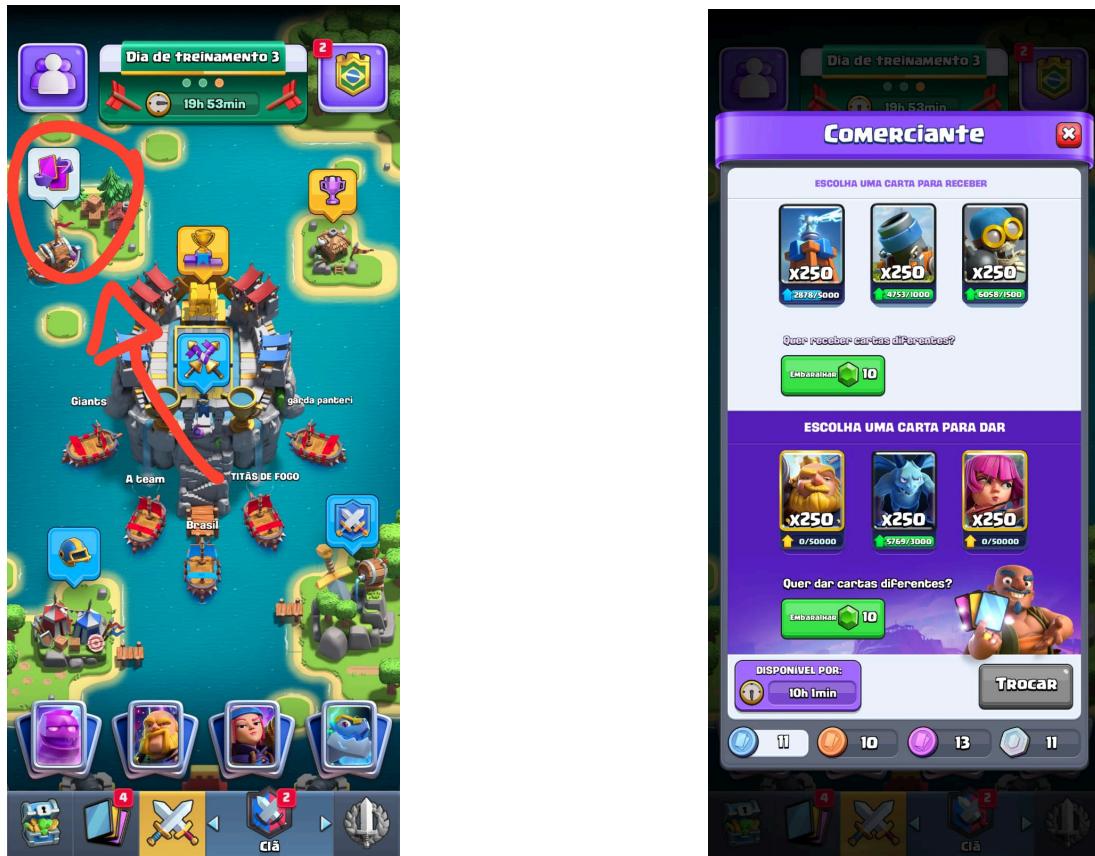
DOAÇÃO E FICHAS DE TROCA

Um ponto importante dentro do clã para conseguir cartas e subir de nível é estar sempre ligado nas **doações e fichas de troca**. A cada **7 horas**, você pode fazer um **pedido de doação de carta**. Escolha uma carta — de preferência a que seja mais útil no seu deck e queira evoluir.

Você pode escolher entre **cartas comuns e raras**. As comuns permitem receber até **40 cartas por doação**, enquanto as raras apenas **4**. Aos **domingos**, você tem a possibilidade de pedir **cartas épicas**, então foque nesses horários e seja **resiliente** — quando menos esperar, suas cartas estarão prontas para upar.

Já no caso das **fichas de troca**, é outra forma de conseguir cartas desejadas mais rápido. Para isso, você precisará oferecer outras cartas suas em troca. Você pode tanto **pedir para trocar dentro do clã** quanto usar o **comerciante** que fica na **loja** e na **Guerra de Clãs**.

AVISO: Na data da publicação deste ebook, **não existe nenhum meio de conseguir** essas fichas de troca **gratuitamente**. Acreditamos que a Supercell pode disponibilizar no futuro essas fichas em eventos, torneios e baús, como fazia antes.

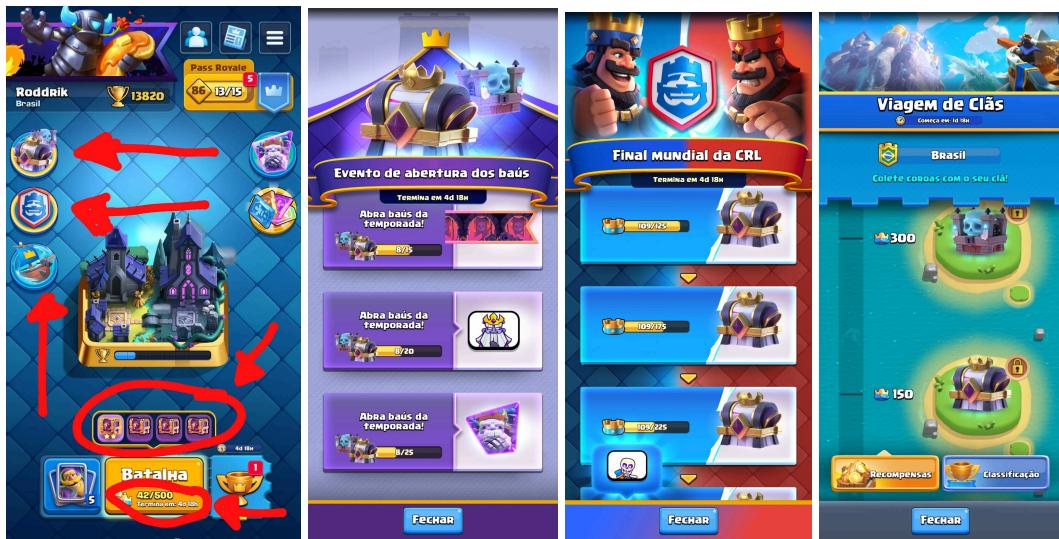


BAÚS, EVENTOS E TORNEIOS

Fique ligado nos **prêmios** que o jogo oferece! Diariamente, o jogo disponibiliza **4 baús** para quem vencer **4 partidas**.

O jogo também apresenta **eventos constantes**, que distribuem vários prêmios, como **baús, ouro, fragmentos de evolução** e até **emotes**.

Além disso, são realizados **torneios** que também concedem **recompensas por vitória**.



PASSE ROYALE

Uma ferramenta que **ajuda muito dentro do jogo**, mas que **muitos jogadores acabam ignorando**, é o **Passe Royale**.

Com ele você desbloqueia **diversos prêmios** que aceleram bastante o seu progresso no jogo. O Passe Royale possui **duas versões**: uma **gratuita** e outra **paga**.

Como o foco aqui é o **farm gratuito**, vamos concentrar nossa atenção no **passo grátis** que o jogo disponibiliza.

A cada temporada, o passe é **renovado** e você tem a chance de **juntar coroas novamente** para receber **baús, caixas de ouro, coringas e fragmentos de evolução** — tudo isso **sem gastar nada**. Se você se dedicar a completar o passe todos os meses, terá uma **evolução constante e sólida**, mesmo jogando **free-to-play**.

Agora, se você estiver disposto a investir, o **Passe Royale pago** é, sem dúvida, o **melhor lugar para colocar seu dinheiro** dentro do jogo. Ele oferece **recompensas exclusivas, acesso garantido à evolução**, e te permite **progredir muito mais rápido** que os demais.

LOJA DIÁRIA

Outra coisa muito importante, se você quer **evoluir de forma constante**, é ficar **sempre atento à loja diária**, localizada na **parte inferior esquerda da tela** do jogo.

É fundamental **olhar a loja todos os dias**, pois o jogo costuma oferecer **itens gratuitos** e **cartas com custo de ouro muito baixo**. Sempre que aparecer uma carta que você usa no seu deck, aproveite a oportunidade e compre. Na verdade, recomendamos **comprar quase tudo o que estiver disponível por ouro**, já que o custo é realmente pequeno e o retorno em progresso é grande.

Mas atenção: **evite comprar cartas com gemas**. Essas ofertas **praticamente nunca** valem a pena, pois as gemas são um recurso mais difícil de conseguir e podem ser usadas de formas muito mais vantajosas dentro do jogo.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

E assim, chegamos ao fim da nossa jornada juntos.

Se você leu este livro até aqui, nosso trabalho está feito. Quando começamos a escrever, nosso objetivo era simples: queríamos condensar quase uma década de vitórias suadas, derrotas frustrantes, estratégias refinadas e, acima de tudo, aprendizado, em um guia que nós mesmos gostaríamos de ter tido quando começamos.

O Clash Royale é um jogo de altos e baixos. Haverá dias em que você se sentirá invencível, e dias em que um Mega-Cavaleiro nível 15 não vai nem te deixar clicar. Nós sabemos. Nós já passamos por isso centenas de vezes.

Quando esse dia de frustração chegar, respire fundo.

Lembre-se do capítulo sobre "Paciência". Lembre-se que cada derrota não é um fim, mas uma informação. É um dado que você coleta para sua próxima partida.

Nós demos a você as ferramentas, as táticas e os segredos que levamos anos para descobrir. Mostramos os decks que funcionam, mas, mais importante, tentamos ensinar a *lógica* por trás deles.

Agora, a jornada é sua.

O conhecimento que compartilhamos não pertence mais a nós; ele é seu. Use-o para construir um deck que ninguém mais usa. Para surpreender seus oponentes. Para criar um estilo de jogo que seja 100% seu. Para chegar a arenas que você, hoje, talvez ache impossíveis.

E, acima de tudo, nunca se esqueça do motivo pelo qual você baixou este jogo pela primeira vez: **para se divertir**.

Obrigado por nos permitir ser seus mentores nesta jornada. Foi uma honra.

Boa sorte.

Vinii e Roddrik.