



LIVRO DE REGRAS

1-2



14+



30
MIN

Kakehashi

ENREDO

Duas criaturas sobrenaturais se encontram ao atravessar uma ponte estreita. Esse encontro gera soberba nessas entidades chamadas de Yokais. A soberba explode em um duelo para provar quem tem maior domínio sobre o Chi! Quem derrubar o outro da ponte duas vezes abrirá seu caminho e seguirá em frente vitorioso.

COMPONENTES

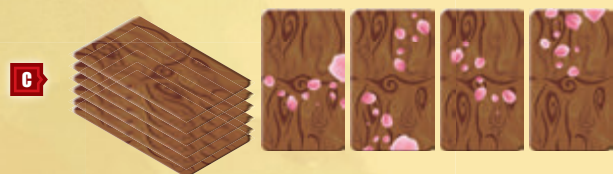
COMPONENTES

COMPONENTES - JOGO BASE

- A** 02 Meeples de Yokais
 - **Raposa** (*Kitsune*)
 - **Corvo** (*Yatagarasu*)
 - B** 01 Meeple de dragão elemental
 - C** 29 Tiles de magia
 - D** 04 Cartas de livros guia
 - E** 10 Cristais de abismo
- Este livro de regras

COMPONENTES - EXPANSÕES

- F** 06 Meeples de Yokais
 - **Dragão** (*Ryu*)
 - **Serpente** (*Nue*)
 - **Grou** (*Tengu*)
 - **Gato** (*Bakeneko*)
 - **Tigre** (*Haiju*)
 - **Guaxinim** (*Tanuki*)
- G** 08 Cartas de personagem
- H** 08 Cartas de cenário
- I** 01 Cristal de Gelo



Se estiver jogando pela 1ª vez, não use ainda as expansões até que se acostume com os efeitos das 8 magias do jogo base.



PREPARAÇÃO - JOGO BASE

PREPARAÇÃO DE 1 RODADA

- 1** Separe os **8 tiles da ponte** (aqueles que têm pétalas de sakura no verso). Coloque-os enfileirados e virados para baixo sobre a mesa para formar a ponte.
- 2** No meio deles, coloque **1 tile** aleatório (sem pétala) dividindo a ponte ao meio.
- 3** Embaralhe os **tiles** restantes e distribua **4 tiles** para cada jogador formando sua mão inicial.
- 4** Abra mais **4 tiles** na mesa ao lado da ponte e forme uma pilha fechada com os tiles restantes. Esse espaço será chamado de fila.
- 5** Cada jogador escolherá **1 meeple de Yokai** para representá-lo, colocando-o na ponte sobre o **tile** que encosta no **tile** do meio.
- 6** Os e o deverão ficar próximos da ponte ao alcance de todos.
- 7** Reserve um espaço na mesa para baixar seus **tiles** durante a partida. Este espaço será o campo, e cada jogador terá o seu.
- 8** Coloque as **cartas de livro guia** na mesa para que os jogadores se lembrem das magias.



JOGANDO O JOGO

OBJETIVO

DERRUBE SEU Oponente DA PONTE 2 VEZES E VENÇA A PARTIDA!

RODADA

A Ao mesmo tempo, os 2 jogadores deverão olhar e escolher apenas **1** entre os **4 tiles** de magia em sua mão, colocando-o fechado em sua frente sobre a mesa.

B Após ambos escolherem, devem dizer um para o outro o número em seu **tile**.

C Aquele que tiver o **menor número revela seu tile primeiro**, e **ativará o efeito de apenas 1** das 2 magias que há nele.

Depois, o outro jogador (que baixou o **tile de número maior**) fará o mesmo, revelando e ativando 1 das 2 magias.

D Os **tiles** utilizados deverão ficar abertos no campo de cada jogador para formar combos com os próximos **tiles** jogados. Ver tópico “**COMBOS**” na página 4.

Depois que ambos revelarem e ativarem suas magias, o jogador que jogou o **tile** com **número maior** deverá repor sua mão, pegando **1** dos **4 tiles** abertos na fila.

O outro jogador fará a mesma coisa, escolhendo **1** dos **3 tiles** restantes.

Depois que ambos escolheram, reponha os **tiles** da fila deixando novamente **4 tiles** abertos.

E volte para o passo **A** repetindo todos os passos até que um dos jogadores caia da ponte.

Se os **tiles** para reposição se acabarem, continuem jogando apenas com os **tiles** que têm em sua mão.

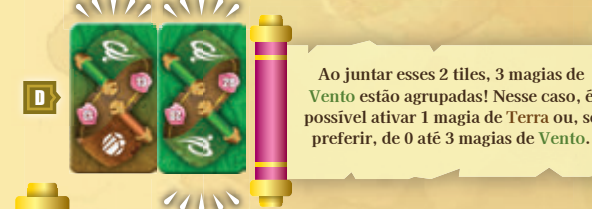


JOGANDO O JOGO

COMBOS

D Quando **tiles** com magias iguais são colocados juntos (**ortogonalmente**) na mesa, eles formam combos! Por exemplo, se colocar 1 magia de **Vento** ao lado de outra magia de **Vento**, você tem um Combo de **Vento**, e pode **ativar a magia de Vento 1 ou 2 vezes!**

Quem realiza um combo pode escolher a potência dele, indo do máximo da quantidade de magias iguais juntas até o mínimo, podendo até não ativar a magia se assim preferir.



FIM DA RODADA

A rodada termina quando um dos jogadores cai da ponte, ou seja, o **Yokai** não está sobre um lugar com **tile** de ponte no final de sua vez.

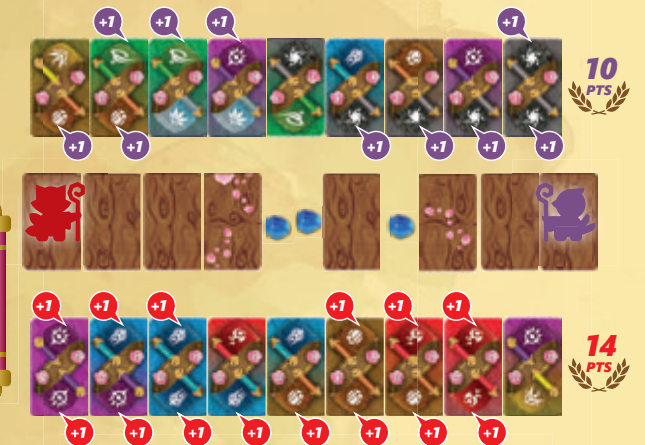
Recomece a próxima rodada seguindo os mesmos passos do tópico “**PREPARAÇÃO**” página 2.

Se os **tiles** da mão dos jogadores se esgotarem e ninguém caiu da ponte, a rodada também termina.

Neste caso, **vence a rodada o jogador que estiver mais longe de cair**, portanto, o jogador cujo **Yokai** está mais próximo de cair da ponte perde!

Se ainda assim houver empate, conte os pontos dos combos formados. **Cada magia igual adjacente em seu campo vale 1 ponto** (acompanhe o exemplo abaixo).

Se o empate persistir, ambos contabilizam 1 vitória!



Os tiles acabaram, mas nenhum dos Yokais caiu da ponte. Ambos estão a 1 passo de cair! Ao contar os pontos, a obteve 14, vencendo a rodada!

FIM DA PARTIDA

A PARTIDA TERMINARÁ QUANDO UM DOS JOGADORES VENCER 2 RODADAS.



EFEITOS DAS MAGIAS

RAIO - ATACAR E ZAP

Ao ativar **Raio**, seu oponente será empurrado para trás em 1 espaço.

Os ataques com **Raio** atingem o oponente **em qualquer distância** (Idem para **Gelo** e **Fogo**).

Após ativar o Raio, faça um **Zap!** (gire 1 tile no campo de seu oponente). O tile ficará no mesmo lugar, porém de cabeça para baixo. Isso pode quebrar combos formados no campo dele.

Cada vez que ativar o **Raio**, o **Zap** será ativado **apenas 1 vez**, independente do tamanho do combo.



GELO - ATACAR E CONGELAR

Ao ativar **Gelo**, seu oponente será empurrado para trás em 1 espaço.

Além disso, o jogador que ativou **Gelo congela** um tile no campo do seu oponente, colocando 1 tile de cima de qualquer tile do campo dele.

As magias do tile **congelado** ainda podem formar combos, porém têm **potência de -1** para cada tile presente no combo ativado (exemplo na página 6).

Se ainda não houver tiles no campo do oponente, ao ativar o **Gelo**, nenhum tile será colocado.

O **congelar** é ativado sempre **apenas 1 vez**, independente do tamanho do combo de **Gelo**.



EFEITOS DAS MAGIAS

FOGO - ATACAR E DERRETER

Ao ativar **Fogo**, seu oponente será empurrado para trás em 1 espaço.

Após ativar o **Fogo**, ative também o **derreter**! Que consiste em **remover 1 tile em seu próprio campo**.

Se não houver tile em seu campo para **derreter**, ignore este segundo efeito.

Os efeitos extras (**Zap**, **Congelar** e **Derreter**) das magias de atacar sempre são ativados **apenas 1 vez** e sempre **depois** de empurrar o oponente.



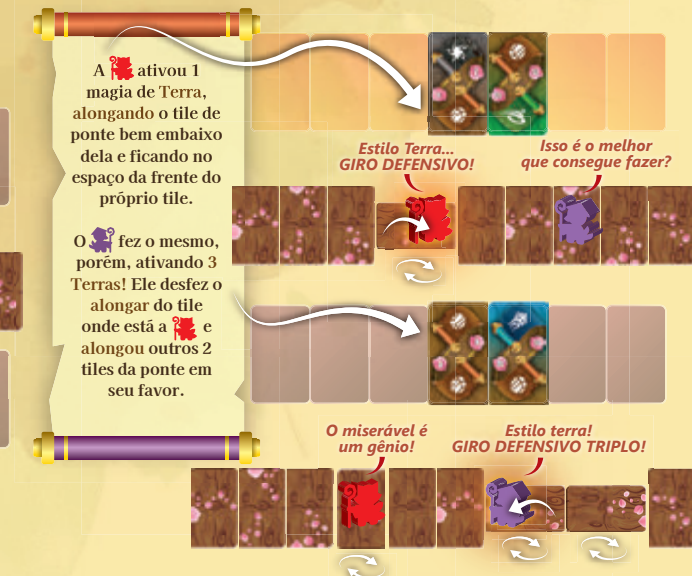
TERRA - ALONGAR

Ao ativar a magia de **Terra**, **alongue** (gire qualquer tile da ponte em 90 graus). Esse tile conta a partir de agora como 2 espaços!

É permitido **alongar 1 tile** em que haja alguém em cima (**Yokai** ou **Yokai**). Ao fazer isso, você escolhe se o **meeple** ficará no espaço da frente ou de trás do tile.

Alongar os tiles **não remove ou cria abismos!** (ver **Escureidão** - **Teleportar** na página 8).

É permitido desfazer o **alongar** de 1 tile ativando **Terra**. Isso **não criará novos abismos**.



EFEITOS DAS MAGIAS

ÁGUA - CONJURAR

A Ao ativar a magia de **Água**, **conjure** o  no **tile** exatamente em sua frente com a cabeça apontada para o seu oponente.

Se seu oponente estiver ocupando esse **tile** em sua frente, ele será empurrado em 1 espaço para dar lugar ao  (nenhum **meeple** de  ou **Yokai** jamais ocupará o mesmo espaço na ponte).

O  tem dupla função: Proteger e Atacar!

B Se for atacado por seu oponente, é o  quem será movido para trás, até que chegue no mesmo **tile** de seu **conjurador**. E só então ele é **removido** da ponte.

C Se o  já estiver **conjurado** sobre a ponte e o jogador que o **conjurou** ativar **Água** novamente, o  andará sobre a ponte e empurrará o oponente sempre que parar no mesmo **tile** que ele.

D Se os 2 jogadores ativaram **conjurar** no mesmo turno, ficará com o  aquele que ativou por **último**.

Não importa em que **tile** o  esteja na ponte, se o oponente ativar **conjurar** para reivindicar o  para si, ele será **conjurado** no **tile** bem na frente dele.

Se o  for **conjurado** sobre um abismo ou mover-se e parar sobre um abismo, ele morrerá, devendo ser colocado de canto na reserva até que seja **conjurado** novamente por alguém.



EFEITOS DAS MAGIAS

ESCURIDÃO - TELEPORTAR

Teleporte (retire) 1 **tile** de qualquer lugar livre da ponte, e coloque-o em outro espaço vazio (ou atrás) da ponte.

O local de onde o **tile** foi **teleportado** se tornará 1 **abismo**, e um  será colocado lá.

Não é permitido **teleportar** **tiles** onde haja um **meeple** em cima, seja **Yokai** ou .

Se decidir **teleportar** 1 **tile** que foi **alongado**, é preciso de um combo de pelo menos 2 **teleportar**, e o **tile** **alongado** será **teleportado** na **mesma posição**.



VENTO - LEVITAR

Mova seu próprio **Yokai** na ponte em 1 **espaço** para frente ou para trás.

Se **levitar** para um **tile** onde haja um oponente ou o  dele, empurre-os em 1 espaço.

É permitido **levitar** sobre **abismos**! Eles contam como 1 espaço ao realizar o movimento.

Se terminar seu movimento sobre 1 **abismo**, você cairá e **perderá a rodada**!

Esta magia é a **única que salva** um jogador de perder a rodada caso ele tenha sido empurrado para um **abismo**! Se tiver ativado **Vento** no mesmo turno em que foi empurrado no **abismo** e conseguir **levitar** de volta para a ponte, a rodada continua!



EFEITOS DAS MAGIAS

LUZ - MELHORAR

Ative **melhorar** para trocar **1 tile** de sua mão com **1 tile melhorado** da ponte.

Os **tiles** da ponte são duplos! Ou seja, em cada um deles há 2 magias iguais formando um combo.

Há **1 tile** duplo **melhorado** para cada uma das 8 magias existentes no jogo.

Se, ao ativar o **melhorar**, o jogador não tiver **tiles** em sua mão para trocar, a magia não será ativada.

Só é permitido pegar **tiles** da ponte que estejam livres (sem nenhum **Yokai** ou  em cima dele).

Se pegar **1 tile** que foi **alongado** pela magia de **Terra**, ele será substituído na mesma posição.

Ao pegar **1 tile melhorado** da ponte, o jogador poderá devolvê-lo caso não queira ficar com ele.



PADRÃO DAS PÉTALAS

Repare que as pétalas nos **tiles** que formam a ponte apresentam um padrão que se repete.

Há 4 padrões diferentes que aparecem 2 vezes.

Eles sinalizam quais magias estão ali para que quando o jogador ativar a **Luz**, ele tenha alguma chance (50%) de pegar exatamente a magia que ele quer.

Decorar estes padrões pode dar aos jogadores uma vantagem! Portanto, se estiver jogando com jogadores que desconhecem esse segredo, evite ativar a magia de **melhorar** para deixar o jogo mais equilibrado.

Sugerimos também que explique esse padrão apenas depois que os jogadores se acostumarem com as regras das 8 magias.



Tiles obtidos pela 

EXPANSÕES

Após jogar o jogo base e se familiarizar com as magias principais, é hora de adicionar uma camada extra, que tornará sua experiência ainda mais interessante!

EXPANSÃO - YOKAI SUPREMO!

OBJETIVO:

Vencer os **3 Yokais** do seu oponente em batalhas 1 contra 1!

PREPARAÇÃO

Após a preparação do jogo base (Página 2), abra as 8 cartas de **Yokais** na mesa.

Cada jogador escolhe, alternadamente, **3 cartas de Yokais** (com seus respectivos **meeples**), começando pelo jogador mais SÁBIO.

Para iniciar a partida, cada jogador seleciona **1 carta** dentre as 3 escolhidas e a revela ao mesmo tempo.

Regras dos poderes dos Yokais na página 11.

Se perder a rodada, o **Yokai** que lutou “morrerá”. Sua carta e meeple serão devolvidos para a caixa.

O vencedor da rodada continua jogando com o mesmo Yokai até que ele morra.

Ao começar uma nova rodada, o jogador que perdeu escolhe outro **Yokai** dentre os restantes.

VENCEDOR E FIM DA PARTIDA

A partida termina quando um jogador tiver perdido todos os **3 Yokais**.

Para intensificar ainda mais sua experiência, adicione também a expansão paisagens épicas, e tenha a experiência completa de jogar Kakehashi.

EXPANSÃO - PAISAGENS ÉPICAS

OBJETIVO:

Vencer seu oponente em **3 paisagens** diferentes!

PREPARAÇÃO

Após a preparação do jogo base (*página 2*), embaralhe as **cartas de paisagem** e forme uma pilha com elas.

A **carta de paisagem** que ficou por cima indica o ambiente onde a luta (rodada atual) se desenvolverá.

Leia a regra descrita na **carta de paisagem** para que ambos os jogadores entendam a condição dela (*regras de cada paisagem nas páginas 14 a 16*).

O vencedor da luta fica com a **carta de paisagem** atual. Para a próxima luta, use a próxima **carta de paisagem** no topo da pilha.

Repita todos os passos até que um dos jogadores tenha **3 cartas de paisagem**.

VENCEDOR E FIM DA PARTIDA

A partida termina quando um jogador tiver **3 cartas de paisagem**.

Se estiver jogando com as 2 expansões, ganha a partida quem conseguir alcançar qualquer uma das condições de vitória.

YOKAIS: KITSUNE E RAIJU

妖怪 *YŌKAI

Os personagens têm habilidades únicas que acontecem apenas 1 vez ao ativar determinado número (maior ou menor).

A ativação da habilidade é opcional, e sempre ocorre depois da ativação da magia do tile escolhido.

* Yokais são entidades sobrenaturais do folclore japonês que assumem formas variadas e representam mistérios e forças da natureza.



Nº ↓
狐
KITSUNE

TRANSMUTAR - SE ATIVAR UM NÚMERO **MENOR**:

Vire qualquer tile de seu campo para baixo e ative novamente 1 vez (sem combos) a mesma magia que foi utilizada neste turno. O tile que foi virado ficará inutilizado até o fim da rodada.

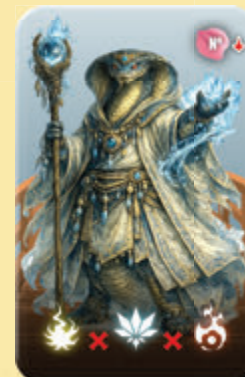


Nº ↓
雷獸
RAIJU

RENOVAR - SE ATIVAR UM NÚMERO **MENOR**:

Troque 1 tile de sua mão por 1 tile aberto da fila ou por 1 tile fechado do topo da pilha.

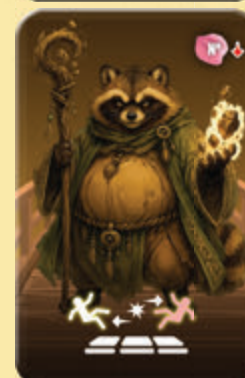
YOKAIS: NUE, TANUKI E RYU



Nº ↓
鵺
NUE

ESCUDO GÉLIDO - SE ATIVAR UM NÚMERO **MENOR**:

Se ativar um número menor, **Fogo**, **Raio** e **Gelo** não podem te afetar neste turno! Magias de **Água**, **Vento** ou efeitos específicos de outros Yokais ou Paisagens continuam te afetando normalmente.



Nº ↓
狸
TANUKI

REPELIR - SE ATIVAR UM NÚMERO **MENOR**:

Se você foi empurrado com uma magia do seu oponente, empurre-o 1 espaço para trás. Não importa qual foi a magia ou a quantidade dela, seu oponente sempre será movido apenas 1 espaço para trás.



Nº ↓
龍
RYU

CLONE DE ÁGUA - SE ATIVAR UM NÚMERO **MAIOR**:

Troque seu Yokai de posição com o  caso ele esteja em jogo OU, se ele não estiver em jogo, coloque-o em sua frente imediatamente. Esta habilidade, assim como a magia de **Vento**, pode salvar você de cair da ponte.

YOKAIS:

TENGU, YATAGARASU E BAKENEKO

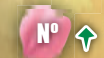


天狗

TENGU

ASAS DE VENTO - SE ATIVAR UM NÚMERO **MENOR**:

Mova-se 1 espaço para frente ou para trás.
A ativação desta habilidade funciona exatamente como a ativação de 1 magia de **Vento**.



八咫鳥

YATAGARASU

COPIAR - SE ATIVAR UM NÚMERO **MAIOR**:

Copie a magia utilizada por seu oponente neste turno 1 vez! Você pode copiar o efeito da magia, a habilidade do Yokai ou o efeito de paisagem que ele ativou.



化け猫

BAKENEKO

TROCAR - SE ATIVAR UM NÚMERO **MENOR**:

Troque de posição com seu oponente na ponte. Um deverá ocupar o lugar do outro. Se o  estiver em jogo, ele continuará protegendo seu conjurador. Vire o dragão para mostrar a lealdade dele.

PAISAGENS:

VULCÃO E TEMPESTADE

景色
PAISAGEM

As paisagens são efeitos condicionados (ou não) a ativação de um número maior ou menor, válido para ambos os jogadores. Sua ativação é opcional!

A carta de paisagem é sorteada no início de cada rodada.

O efeito da paisagem sempre é a última ativação do turno.



火山

VULCÃO

QUEIMAR - SE ATIVAR UM NÚMERO **MAIOR**:

Espie os tiles na mão de seu oponente. Depois, escolha 1 tile para descartar embaixo da pilha. Ao repor os tiles da mão, ele comprará até ficar com 4 novamente. Quando não houver mais uma pilha de tiles, este efeito não poderá mais ser ativado.



嵐

TEMPESTADE

NÃO DEPENDE DA ATIVAÇÃO DE NÚMEROS.

Os dois jogadores dividem o mesmo campo para colocação dos tiles. Se faltar espaço na mesa, a partida termina imediatamente. Quaisquer regras que mencionem o “campo do oponente” ou “próprio campo” serão aplicadas a este “campo em comum”.

PAISAGENS: NEVASCA, PÂNTANO E CACHOEIRA



Nº ↑

嵐

NEVASCA

CRISTAL GÉLIDO - SE ATIVAR UM NÚMERO **MAIOR**:

Coloque o  em um lugar livre da ponte. Quem pisar nele tem um tile do seu campo inutilizado, à escolha do oponente, virando-o com a face para baixo. O tile fica assim até o final da rodada.



Nº ↓

沼

PÂNTANO

TERREMOTO - SE ATIVAR UM NÚMERO **MENOR**:

Crie 1 abismo na ponte afastando os tiles ou feche 1 abismo aproximando os tiles da ponte. No abismo criado será colocado 1  para indicar quantos espaços há ali. É permitido mover tiles onde haja 1 meeple em cima.



滝

CACHOEIRA

NÃO DEPENDE DA ATIVAÇÃO DE NÚMEROS.

Escolha o tile que seu oponente irá jogar neste turno! Ele fará o mesmo. Peguem um tile de suas mãos para o oponente jogar e anunciem os números dos tiles escolhidos. Passem os tiles escolhidos um ao outro e ativem normalmente começando pelo número menor.

PAISAGENS: CAMPINA, VALE E NOITE



Nº ↓

原

CAMPINA

VENTANIA - SE ATIVAR UM NÚMERO **MENOR**:

Troque seu tile baixado com o do seu oponente. Você ainda será o primeiro a ativar! A troca deve ocorrer antes de ativarem o tile baixado. A troca é opcional.



Nº ↓

谷

VALE

CLAREAR - SE ATIVAR UM NÚMERO **MENOR**:

Espie 1 tile da ponte discretamente e devolva-o para o mesmo local. Para obtê-lo, você ainda precisará ativar a magia de **Luz** - **melhorar**.



Nº ↑

夜

NOITE

TROCAR - SE ATIVAR UM NÚMERO **MAIOR**:

Seu oponente jogará no escuro no próximo turno. Após repor sua mão, no início do próximo turno, ele deverá embaralhar a mão e escolher 1 tile aleatório para jogar.

MODO SOLO

OBJETIVO

O MESMO! DERRUBE SEU Oponente DA PONTE 2 VEZES E VENÇA A PARTIDA!
(OU TENTE!)

PREPARAÇÃO - MODO SOLO

Siga todos os passos da Preparação do jogo base descrita na página 2, porém com algumas mudanças nos passos **3** e **4**.

A Você ainda terá uma mão com **4 tiles**, porém **não há uma fila** com **tiles** abertos para reposição no fim do turno.

B Os **tiles** para reposição vêm de uma pilha única formada com os tiles restantes.

C Quanto ao seu oponente, ao invés de ter uma mão de **4 tiles**, ele terá apenas 1 pilha com **10 tiles fechados**, que serão abertos 1 de cada vez em cada turno.

Ainda reserve espaço para colocação dos **tiles** de ambos (Campo).

O modo solo funciona com uma inteligência artificial que busca as melhores escolhas possíveis para o oponente seguindo algumas regras novas.



MODO SOLO

INÍCIO DO JOGO

1) Escolha **1 tile** de sua mão e baixe-o aberto em sua frente. Não precisa escolher ainda em que lugar no campo ele ficará.

2) Revele **1 tile** do campo do seu oponente. Ao revelar, gire o **tile** dele rapidamente, **sem escolher em que posição ele ficará**.

3) Se o **tile** revelado do oponente tiver um número menor do que o seu, ative a magia de seu oponente (*verificar regras de ativação do oponente a seguir*).

4) Caso seu número seja o menor, ative qualquer uma das 2 magias no seu **tile**, não importando em que posição ela fique em seu campo.

5) Após ambos ativarem, seu oponente andará 1 passo para frente na ponte, como se tivesse ativado **1 Vento**. **Exceto** se esse movimento o levar para um abismo. Neste caso, pule este passo.

6) O oponente priorizará este movimento no fim de cada turno sempre para frente. Porém, não havendo um **tile** à sua frente ele poderá mover-se para trás, se isto possibilitar alcançar **1 tile** que o salve de cair no abismo.

7) E só então você irá repor sua mão com **1 tile** de sua própria pilha.

Repita todos os passos até que alguém caia da ponte, ou até que se esgotem todos os tiles de magia da mão e das pilhas de compra.

ATIVAÇÕES DO Oponente

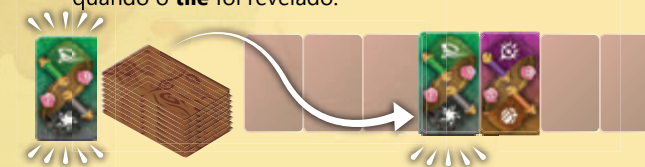
Para compreender a ativação das magias do oponente, verifique os exemplos a seguir!

1) PRIMEIRO TILE REVELADO NA PARTIDA...

Ele não formará combo com nenhuma outra magia, portanto, é ativada a magia que ficou apontada para você quando o tile foi revelado.

**2) SE NÃO FORMA COMBOS...**

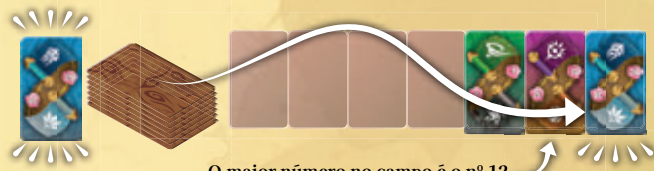
Neste exemplo, o **tile** revelado não forma nenhum combo com o que já está no campo, então será ativada a magia que ficou apontada para o jogador quando o **tile** foi revelado.



MODO SOLO

3) SE AINDA NÃO FORMAR COMBOS...

Ao revelar um **tile** quando já houver **2 ou + tiles** no campo, se ainda não houver como formar combos, posicione o **tile** revelado ao lado do maior número no campo e ative a magia apontada para o jogador.



O maior número no campo é o nº 12

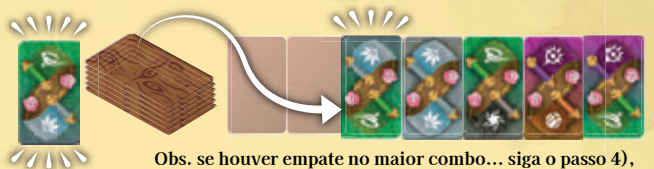
4) PRIORIZE A FORMAÇÃO DE COMBOS...

Com este tile, é possível formar combos (**Luz** ou **Vento**)! Priorize o combo formado com o tile de maior número no campo. Neste exemplo, é o tile número 12. Então é a magia de **Luz** que será ativada.



5) PRIORIZE O MAIOR COMBO POSSÍVEL!

Com este tile, é possível formar combos (**Vento** ou **Gelo**). Apesar de o tile de **Vento** ter um número maior (25), o oponente prioriza o maior combo possível, que será 3 **ataques de Gelo**.



Obs. se houver empate no maior combo... siga o passo 4), e priorize o combo com o tile que tenha o número maior.

EXCEÇÕES - MAGIAS

Quando o oponente no modo solo ativar algumas magias, elas seguirão algumas regras específicas.

RAIO - ATACAR E ZAP

- Ele sempre aplica o **Zap** no **maior combo formado** no campo do jogador.
- Se não houver um combo maior ou combo nenhum, verifique os **tiles** nas laterais e faça o **Zap** no **tile de maior número** entre eles.

GELO - ATACAR E CONGELAR

- Ele sempre **congela** um **tile** que faz parte do **maior combo** formado no campo do jogador.
- Se não houver um combo maior ou combo nenhum, verifique os tiles nas laterais e **congele** o **tile de maior número** entre eles.

FOGO - ATACAR E DERRETER

- Ele sempre **derrete 1 Gelo** do **tile de maior número** no campo dele.

ÁGUA - CONJURAR

- Se o oponente **conjurou** o , o movimento que ele faz no fim de cada turno poderá matar o  caso parem sobre o mesmo **tile**!

MODO SOLO

EXCEÇÕES - MAGIAS

TERRA - ALCANGAR

Ao ativar **Terra**, o oponente sempre **alargará**:

- Prioritariamente, o **tile** em que ele está pisando, ficando sempre no espaço mais a frente. Depois...
- Ele **alargará** os **tiles** imediatamente atrás dele.
- Depois ele vai priorizar retornar ao normal os **tiles** que o jogador **alargou**, começando pelo **tile** onde ele está em diante.
- Se nenhuma das condições acima for possível, ele não ativará a magia de **Terra**.

VENTO - LEVITAR

- O oponente ativa o **Vento** sempre se movendo para frente na ponte, exceto se, ao concluir seu movimento, ele parar sobre um abismo.
- Para não cair no abismo, ele poderá cessar seu movimento sem ativar o combo completamente.
- Ele poderá parar sobre o abismo ativando o **Vento** se aquele último movimento que ele sempre faz no fim de cada turno puder deixá-lo pisando sobre **1 tile**.
- O oponente poderá ativar o **Vento** voltando para trás se isso for o mais conveniente para ele.

LUZ - MELHORAR

Ele sempre pegará o **tile melhorado livre** da ponte imediatamente na frente dele.

Caso não haja, ele pegará o **tile melhorado livre** imediatamente atrás dele.

Se nenhuma das condições for possível, ele não ativará o **melhorar**.

Os **tiles** substituídos pelos **melhorados** da ponte serão os próximos que ele ativará no campo dele.

Não espie o **tile melhorado** do oponente!

ESCURIDÃO - TELEPORTAR

Ele sempre **teleportará o tile livre** imediatamente **atrás** do jogador.

Caso isso não seja possível, ele **teleportará o tile livre** imediatamente na frente do jogador.

Se nenhuma das condições for possível, ele não ativará o **teleportar**.

Os **tiles teleportados** sempre priorizam consertar os abismos que estejam na frente do oponente.

Se não houver abismos na frente dele, priorize consertar os abismos detrás dele.

Se não houver abismos na frente ou atrás do oponente, **teleporte** os **tiles** para a parte mais atrás da ponte do lado dele.

Não há regras oficiais para o uso de cartas de Yokais e Paisagens no modo solo. Portanto, você pode criá-las!

