



CURSED THRONE

EXPANSÃO





THE CURSED THRONE

Já se passaram 200 anos desde o desaparecimento do Rei. Depois que o Rei Enma desapareceu, o clã dos yokai invadiu as ruas marchando na noite à procura de almas. Muitos tentaram nos governar, mas seu reinado nunca durou mais do que algumas décadas. Veja, o trono é amaldiçoado e se alimenta do poder de quem o governa... Quanto mais fracos eles ficam, mais nossa magia desaparece. Em breve os portões do reino espiritual se fecharão para sempre, e nossa lenda será esquecida.

Você é poderoso o suficiente para nos salvar?

COMPONENTES

Meebles dos Campeões:



Tanuki Kappa Inugami Kotengu



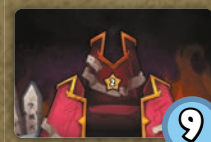
Peças de Madeira:



Cartas dos Yokai:



Cartas de Trono



Cartas do Rei Enma



Cartas de Tramas Ocultas



Tabuleiro de Desafios:



CRÉDITOS

Game designer e Ilustrador: Luís Brüeh

Revisão: Eric Bivens, Richard Neale

Tradução: Marcelo Oliveira

Revisão Brasileira: Cristiano Cuty

Design Brasileiro: Paula Ambrósio

Agradecimentos especiais para: Bruno Faidutti, Better Half Reviews, Edu Reis, Evellyn Bruehmueller, Ferdinand Capitulo, Fernando Celso Jr., Jane Benoit, Jiri Salo, Nephastus, Tom Vasel.

Copyright: ©2022 Luís Brüeh. Todos os direitos reservados. Fabricado na China.

Aviso: Perigo de Asfixia! Não deve ser usado por crianças menores de 3 anos de idade.

Ajuda & Suporte: se você tiver algum problema com os componentes do seu jogo, entre em contato com nossa equipe de suporte no seguinte endereço de e-mail: luis.brueh@gmail.com

Por favor, certifique-se de adicionar fotos do seu jogo e suas informações de envio completas em seu e-mail, caso precisemos enviar componentes ausentes ou de substituição.



AJUSTES DE REGRAS

1



Plano Traiçoeiro

Antes de escolher seu clã, embaralhe as Cartas de Tramas Ocultas e entregue 2 para cada jogador com a face para baixo (em vez de uma). Em seguida, depois de escolher seu clã, descarte uma de suas tramas ocultas e fique com a outra. Devolva todas as cartas não utilizadas para a caixa sem revelá-las.

2



A Magia Desaparece

Usar Mudar (🍃) passa a ser uma ação obrigatória. Se um Yokai possuir este ícone, você DEVE movê-lo para sua Procissão mais curta imediatamente após usá-lo. Se a Procissão ativa já for a sua menor, você não pode mover esta carta. Se você tiver mais do que uma Procissão com a mesma quantidade de Yokai, você escolhe para qual movê-lo.

PREPARAÇÃO ADICIONAL

1



A Sala do Trono

Escolha um dos lados do Tabuleiro de Desafios (Jigoku ou Pandemonium) e coloque-o próximo às ilhas ao alcance de todos os jogadores.

2



Os Amaldiçoados

Embaralhe as Cartas de Trono e coloque a pilha no topo do Trono do Tabuleiro de Desafios com a face para cima.

3



Novos Yokai

Embaralhe todos os novos Yokai junto com as outras Cartas Yokai que você possuir em suas respectivas pilhas.

4



Os Campeões

Entregue a cada jogador uma Carta de Campeão que corresponda ao seu clã inicial escolhido previamente. Cada jogador escolhe em qual Procissão sua Carta de Campeão começa e em seguida coloca seu Meeple de Campeão correspondente no espaço inferior do Tabuleiro de Desafios.

Se esta for a primeira vez que você está jogando utilizando-se da expansão Cursed Throne, prepare o Tabuleiro de Desafios usando o lado Jigoku e embaralhe apenas as Cartas de Trono marcadas de (1) a (6). Quando seu grupo estiver familiarizado com as regras, embaralhe as Cartas de Trono restantes durante a preparação.

O TABULEIRO DE DESAFIOS

Cada lado do Tabuleiro de Desafios foi desenhado para destacar diferentes aspectos do jogo.
Se esta for sua primeira vez jogando com esta expansão, use o lado **Jigoku**.



Jigoku (Padrão)

Jigoku torna o início da partida mais envolvente, ao incentivar combos e aumentar o rendimento médio de Espírito dos jogadores, o que leva você a obter mais yokai em suas procissões.



Pandemonium (Variante)

Pandemonium torna o início da partida mais tático ao encorajar os jogadores a lutarem pelo controle das ilhas.

Locais conectados por setas são adjacentes entre si em ambas as direções (↔) ou apenas em uma direção (↑).

OS CAMPEÕES

Quando você ativar sua **Carta de Campeão**, mova o **Meeple de Campeão** para um espaço adjacente no Tabuleiro de Desafios e execute a ação descrita naquele espaço para o qual ele se moveu. Vários Campeões podem ocupar o mesmo espaço no Tabuleiro de Desafios e executar ações descritas no espaço normalmente.

Imediatamente após executar a ação descrita no espaço do Tabuleiro de Desafios, você **DEVE** executar uma ação de Mudar (🌿).



Neste Exemplo, o jogador que controla Gamanoke joga seu turno conforme descrito abaixo:

- 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar a Procissão Sombria de Terra; 2) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e pega 3 Fichas de Espírito; 3) Ativa sua Carta de Campeão para mover seu Meeple de Campeão para baixo na trilha e ganhar um movimento adicional (3.1), em seguida, ele **DEVE** usar Mudar para mover a Carta de Campeão para sua Procissão mais curta (3.2); 4) Coloca um Meeple em um Tile de Ilha de Terra e, em seguida, move-o para completar seu Torii na Ilha de Terra 3 (4.1), removendo todos os 3 Meeples do Gamanoke e recebendo uma Ficha de Espírito bônus; 5) Desvira a Ficha de Pergaminho Verde.

Enquanto estiver no Tabuleiro de Desafios um Meeple de Campeão não pode se Mover usando (👉), Esmurrar outro Meeple de Campeão (👊) ou Esconder-se (👁).

UMA ESCOLHA DIFÍCIL

Quando seu Meeple de Campeão alcançar o Trono Amaldiçoado, você terá de decidir se **Resgata o Rei** ou **Trair o Rei** e em seguida revelar uma nova Carta de Trono no Tabuleiro de Desafios.

Resgatar o Rei: pegue a carta de Trono do topo e coloque-a na sua área do jogador com a face para cima. Esta carta terá o valor de 1PV e toda vez que você usar a Ação Reinara (🔥) você poderá escolher usar a habilidade da Carta de Trono no Tabuleiro de Desafios ou a habilidade que você resgatou.

Trair o Rei: pegue a carta de Trono do topo e coloque-a na sua área do jogador com a face para baixo, mostrando o Trono vazio. Esta carta terá o valor de 2PV no final da partida.

Depois de alcançar o Trono, você terá seu Meeple de Campeão de volta à sua área de jogo. De agora em diante, toda vez que você ativar sua Carta de Campeão, coloque o Meeple de Campeão em qualquer ilha de sua escolha. O Meeple de Campeão conta apenas como um Meeple para completar o Torii e pode esmurrar (ou ser esmurrado), mover, esconder etc., como qualquer outro Meeple.



Neste exemplo, o jogador Gamanoke alcançou o Trono e decidiu Resgatar o Rei, mantendo a Carta de Trono com a face para cima próxima de seu Pergaminho na sua área do jogador. Em turnos futuros, se ele usar a habilidade Reinara, ele estará apto a escolher o efeito da carta que ele resgatou ou daquela que se encontra no Tabuleiro de Desafios e, além disso, também poderá colocar o Meeple de Campeão na Ilha, ativando sua Carta de Campeão.

NOVA HABILIDADE: REINAR

O efeito da habilidade Reinar (🔥) irá depender do Yokai que sentar no Trono Amaldiçoado!

Durante o andamento da partida, se o seu Campeão escolher **Resgatar o Rei** (pág. 5), você também terá acesso à habilidade do Yokai que estiver em sua área do jogador, mas **não** terá acesso às Cartas de Trono resgatadas por outros jogadores. Como qualquer habilidade em Night Parade, você pode escolher não usar a ação Reinar quando ativar uma Carta Yokai ou mover seu Campeão no Tabuleiro de Desafios. Se você escolher não usar Reinar, qualquer benefício adicional que a carta concederia a outros jogadores também não será ativado. Por exemplo, se as Cartas de Trono disponíveis forem (3), (5), (7) ou (9) e você decidir não ativar Reinar, os outros jogadores também não ganharão seu benefício.

Nas suas primeiras partidas, embaralhe apenas as Cartas de Trono marcadas de (1) a (6).

Quando seu grupo estiver familiarizado com as regras, embaralhe as Cartas de Trono restantes durante a preparação.



1

Reinar: descarte um Talismã para Devolver um Meeple de cada inimigo no mesmo Tile de Ilha de um de seus Meeples para os respectivos suprimentos pessoais.



Neste exemplo, o Onikuma: 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar uma Procissão Sombria de Terra; 2) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e remove 1 Meeple Nekomata de volta para seu suprimento; 3) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Terra e usa Reinar para descartar 1 Talismã a fim de remover 1 Meeple Nekomata, 1 Gamanoke e 1 Nogitsune de volta para seus suprimentos.



2

Reinar: descarte um Talismã para mover todos os seus Meeples de um tile de Ilha para um Tile de Ilha adjacente.

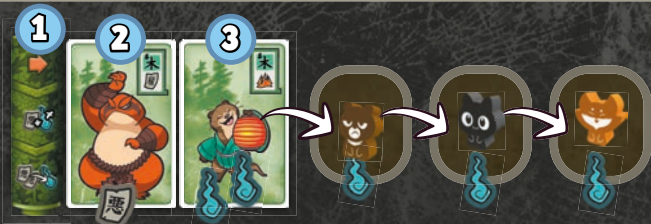


Neste exemplo, o Gamanoke: 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar uma Procissão Sombria de Madeira; 2) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Madeira e recebe um Talismã; 3) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Madeira e usa Reinar para descartar 1 Talismã e mover todos os 3 Meeples Gamanoke do Tile de Ilha de Madeira "6" para o Tile de Ilha de Madeira "4", completando o Torii.



3

Reinar: receba duas Fichas de Espírito. Todos os outros jogadores, em sentido horário, podem receber um Espírito do suprimento.



Neste exemplo, o Gamanoke: 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar uma Procissão Sombria de Madeira; 2) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Madeira e recebe um Talismã; 3) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Madeira e usa Reinar para receber 2 Fichas de Espírito, os jogadores Onikuma, Nekomata e Nogitsune, em sentido horário, recebem um Espírito cada do suprimento.



4

Reinar: troque um de seus Meeples em um Tile de Ilha por um Meeple inimigo em qualquer outro Tile de Ilha.



Neste exemplo, o Nekomata: 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar a Procissão Sombria de Água; 2) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Água "6" e o move para o Tile de Ilha de Água "4"; 3) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Água "4" e usa Reinar para trocar o Nekomata do Tile de Ilha de Terra "4" para o Meeple Nogitsune do Tile de Ilha de Água "4", completando o Torii.



Reinar: receba duas Fichas de Talismã. Todos os outros jogadores, em sentido horário podem mover um de seus Meeples de um Tile de Ilha para um Tile de Ilha adjacente.



Neste exemplo, o Gamanoke: 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar a Procissão Sombria de Terra; 2) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Terra e recebe 2 Fichas de Talismã, o Nogitsune (4), o Nekomata (5) e o Onikuma (6), em sentido horário, movem um de seus Meeples de qualquer Tile de Ilha para Tiles de Ilha adjacentes.



Reinar: descarte quantas Cartas Yokai da Dimensão Espiritual quiser e as devolva para o fundo de seus respectivos decks. Após isto, revele novas Cartas Yokai para preencher os espaços vazios.



Neste exemplo, o Gamanoke: 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar a Procissão Sombria de Terra; 2) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e recebe 3 Fichas de Espírito; 3) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e usa Reinar para descartar todas as Cartas Yokai na Dimensão Espiritual e em seguida revela novas.



Reinar: Esconda todos os seus Meeples em uma ilha. Todos os outros jogadores, em sentido horário, podem esconder um de seus Meeples em qualquer ilha.



Neste exemplo, o Nekomata: 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar uma Procissão Sombria de Água; 2) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Água "6" e o move para o Tile de Ilha de Água "4"; 3) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Água "4" e usa Reinar para Esconder seus 3 Meeples; 4) Os jogadores Nogitsune e Onikuma Escondem um de seus Meeples cada, colocando-os com a face para baixo.



Reinar: descarte um Talismã para receber duas fichas de Exilar.



Neste exemplo, o Onikuma: 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar uma Procissão Sombria de Terra; 2) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e remove um Meeple Nekomata de volta para seu suprimento; 3) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e usa Reinar para descartar 1 Talismã e receber 2 Fichas de Exilar, as quais ele usa para Exilar um Yokai inimigo de nível 2.



Reinar: receba duas Fichas de Invocar. Todos os jogadores, em sentido horário, podem receber um Espírito do suprimento.



Neste exemplo, o Gamanoke: 1) Vira sua ficha de Pergaminho para ativar a Procissão Sombria de Madeira; 2) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Madeira e recebe um Talismã; 3) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Madeira e usa Reinar para receber 2 Fichas de Espírito. Os jogadores Onikuma, Nekomata e Nogitsune, em sentido horário, recebem um Espírito cada do suprimento.

MUDAR & ESCONDER

As habilidades descritas abaixo estão presentes na Expansão **Moonlight Whispers**. Use a nova versão de **Mudar** (🍃) mesmo que esteja jogando sem a expansão **Cursed Throne**.

Mudar: usar Mudar (🍃) é agora uma ação obrigatória. Se um Yokai possuir este ícone, você DEVE movê-lo para sua Procissão mais curta imediatamente depois de usá-lo. Se a Procissão ativa já for a mais curta, você não poderá mover esta Carta. Se você possuir mais de uma Procissão com o mesmo número de Yokai, escolha uma delas. A Carta ativa que estiver deixando sua Procissão ainda conta para determinar o tamanho da Procissão.
Você não pode mover um Yokai para a MESMA Procissão em que ele já se encontra.



Neste Exemplo, o jogador **Tanuki** joga seu turno da seguinte forma:

1) Vira sua Ficha de Pergaminho marrom para ativar a Procissão Sombria de Terra. Em seguida, ele coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e então DEVE usar Mudar para mover esta Carta Yokai para o final de sua Procissão Sombria de Água, já que ela é a mais curta (1.1). Na sequência, ele coloca um Meeple em um Tile de Ilha de Madeira, pega 1 Ficha de Talismã do Suprimento Geral, Move um de seus Meeples que já está no Mapa do Mundo e então ele DEVE usar Mudar para mover esta Carta Yokai para o final de sua Procissão de Água ou de Madeira, pois neste ponto elas possuem o mesmo tamanho. O jogador Tanuki move-a para a Procissão Sombria de Madeira (1.2). 1.3 Ele move seu Campeão no Tabuleiro de Desafios para receber uma ficha de Espírito. A esta altura da partida, a Procissão de Terra Tanuki e a Procissão de Água possuem o mesmo tamanho, mas você NÃO PODE mover um yokai para a mesma Procissão em que ele já se encontra, desta forma, ele move seu Campeão para sua Procissão de Água. 1.4) Ele agora coloca um Meeple em um Tile de Ilha de Água, em seguida, move um Meeple, mas NÃO PODE mover este Yokai, pois ele é a única carta e já se encontra na Procissão mais curta. 2) Como possui apenas um Espírito, ele não pode adquirir mais Cartas Yokai neste turno, assim, sua ficha de Talismã se torna 1 Espírito e ele passa seu turno.

Esconder: você pode escolher colocar um de seus Meeples no Mapa do Mundo com a face para baixo ou mover um Meeple com a face para baixo de um de seus Tiles de Ilha adjacentes. Meeples com a face para baixo ainda podem ser movidos e continuam contando para determinar como sendo Tiles de Ilha sagrados normalmente. Meeples com a face para baixo devem ser combatidos duas vezes para serem removidos do Mapa do Mundo. O primeiro ícone de Lutar que for resolvido contra um Meeple com a face para baixo força-o a revelar-se e ficar de pé novamente, enquanto que a resolução de um segundo ícone de Lutar removerá o Meeple do Mapa do Mundo como de costume.



Neste Exemplo, o jogador **Kappa** joga seu turno da seguinte forma:

1) Vira a ficha de seu Pergaminho verde para ativar sua Procissão Sombria de Madeira; 1.1) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Madeira "3" e Esconde (colocando o Meeple com a face para baixo); 1.2) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Madeira "4", remove todos os 4 Meeples para colocar um Torii naquele local e pega 2 Fichas de Espírito do Suprimento Geral como Bônus de Construtor de seu Primeiro Torii. Ele também usa Esconder para mover 1 Meeple que já estava com a face para baixo no Mapa do Mundo; 1.3) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Madeira "5" e Luta contra o Meeple Tanuki no Tile de Ilha de Água "6" para colocá-lo de pé e, em seguida Luta contra o Meeple Tanuki novamente para removê-lo do Mapa do Mundo.
 2) Como ele não possui nenhuma Ficha de Talismã, ele não pode Recrutar nenhuma Carta Yokai.
 3) Inverte sua Ficha de Pergaminho de sua Procissão Sombria de Terra.

EXILAR & INVOCAR

As habilidades descritas abaixo estão presentes na Expansão Kami Rising.



Exilar:
Receba 1 Ficha de Exilar.

Durante a **Fase de Recrutar Yokai**, você pode descartar suas Fichas de Exilar para virar Cartas Yokai que estejam na Procissão Sombria de um oponente com a face para baixo, exilando-as temporariamente. Você pode descartar uma quantidade de Fichas de Exilar igual ao Nível da carta Yokai que você deseja colocar com a face para baixo: 1 Ficha de Exilar por 1 Yokai de Nível 1, 2 para virar uma carta de Nível 2 e 3 fichas para virar uma Carta Yokai de nível 3. Você nunca poderá Exilar um Yokai Inicial ou uma Carta de Moonlight Whisper.

Na Fase de **Liberar o Poder do Espírito**, descarte todas as Fichas de Exilar, Invocar e Talismã. Pegue 1 Ficha de Espírito do Suprimento Geral para cada 2 fichas descartadas desta forma.

Quando seu oponente ativar uma Carta Yokai exilada, ele a coloca com a face para cima novamente, mas não pode resolver qualquer ícone de ação da carta. Em vez disso, ele pega 1 Ficha de Talismã do Suprimento Geral.



Neste Exemplo, o jogador Kotengu joga seu turno da seguinte forma:

- 1) Vira sua Ficha de Pergaminho verde para ativar sua Procissão Sombria de Madeira; 1.1) Coloca 1 Meeple no Tile de Ilha de Madeira, recebe 1 Ficha de Talismã e 1 Ficha de Exilar; 1.2) Coloca um 2º Meeple em outro Tile de Ilha de Madeira e recebe 2 Fichas de Exilar; 1.3) Coloca um 3º Meeple em um 3º Tile de Ilha de Madeira e recebe uma Ficha de Exilar.
- 2) Gasta 2 Fichas de Exilar para colocar uma Carta Yokai de Nível 2 de um oponente com a face para baixo; em seguida, gasta 1 Ficha de Exilar para Colocar 1 Carta Yokai de Nível 1 de um Oponente com a face para baixo.
- 3) Descarta 1 Ficha de Talismã e 1 Ficha de Exilar para receber 1 Ficha de Espírito do Suprimento Geral.



Neste Exemplo, o jogador Gamanoke joga seu turno da seguinte forma:

- 1) Vira sua Ficha de Pergaminho marrom para ativar sua Procissão Sombria de Terra; 1.1) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e recebe 3 Fichas de Espírito; 1.2) Coloca sua Carta Yokai de Nível 2 com a face para cima e recebe 1 Ficha de Talismã; 1.3) Coloca sua Carta Yokai de Nível 1 com a face para cima e recebe 1 Ficha de Talismã.
- 2) Gasta 2 Fichas de Espírito e 1 Ficha de Talismã para Recrutar 1 Carta Yokai de Nível 1.
- 3) Descarta a Ficha de Talismã restante para receber 1 Ficha de Espírito do Suprimento Geral.



Invocar:
Receba 1 Ficha de Invocar

Durante a **Fase de Recrutar Yokai**, você pode descartar Fichas de Invocar para convocar Shikigami do Reino Espiritual. Estes espíritos servos temporários permitem a você usar os ícones de ação de Cartas Yokai sem ter de adicioná-los à Procissão Sombria. Para isto, você deve descartar um número de Fichas de Invocar igual ao Nível da Carta Yokai que deseja convocar: 1 Ficha de Invocar para uma carta da coluna de Nível 1, 2 para a de Nível 2 e 3 fichas para invocar uma Carta Yokai de Nível 3. Cartas Yokai invocadas como Shikigami são colocadas em sua mão em vez de serem adicionadas à Procissão Sombria.

Na Fase de **Liberar o Poder do Espírito**, descarte as Fichas de Exilar, Invocar e Talismã restantes. Pegue 1 Ficha de Espírito do Suprimento Geral para cada 2 fichas descartadas desta forma.

As Cartas Yokai invocadas como Shikigami vão para sua mão, em vez de irem para as Procissões Sombrias. Você nunca poderá ter mais do que 5 Shikigami em sua mão ao mesmo tempo. Shikigami podem ser jogados a qualquer momento durante a resolução de uma Procissão Sombria na qual os elementos correspondam com os do Shikigami. Quando jogado, você deve resolver todos os ícones de ação da carta normalmente antes dele ser descartado para o fundo do deck no final da Fase de Procissão Sombria. Um Shikigami com o ícone de ação Mudar (Mudar) pode ser jogado quando você estiver ativando qualquer de suas Procissões Sombrias, mas ele não se move para qualquer uma de suas procissões.



Neste Exemplo, o jogador Inugami joga seu turno da seguinte forma:

- 1) Vira sua Ficha de Pergaminho marrom para ativar a Procissão Sombria de Terra; 1.1) Coloca 1 Meeple em um Tile de Ilha de Terra e recebe 2 Fichas de Invocar; 1.2) Coloca um 2º Meeple em outro Tile de Ilha de Terra e recebe 2 Fichas de Invocar.
- 2) Gasta 3 Fichas de Invocar para adicionar uma Carta Yokai de Nível 3 à sua mão como um Shikigami e outra 1 Ficha de Invocar para adicionar uma Carta Yokai de Nível 1 à sua mão como Shikigami.
- 3) Como ele não possui Fichas de Exilar, Invocar e Talismã para Descartar, ele finaliza seu turno, passando a vez para o próximo jogador.



Na rodada seguinte, o jogador Inugami joga seu turno da seguinte forma:

- 1) Vira sua Ficha de Pergaminho marrom para ativar sua Procissão Sombria de Madeira; 1.2) Joga um Shikigami de Madeira de Nível 1 de sua mão para Colocar 1 Meeple em um Tile de Ilha de Madeira e mover outro de seus Meeples que já se encontravam no Mapa do Mundo. 1.1) Coloca um 2º Meeple em outro Tile de Ilha de Madeira e pega 1 Ficha de Talismã; 1.3) Joga um Shikigami de Água de Nível 3 com um ícone de ação Mudar de sua mão para colocar um 3º Meeple em um Tile de Ilha de Água e Mover 2 de seus Meeples que já se encontravam no Mapa do Mundo.

MODO JOGO SOLO

Ao jogar Night Parade of a Hundred Yokai em Modo Solo, você deverá tentar derrotar Enma, o Grande Rei Yokai através de um golpe ousado. No entanto, o Rei astuto fará de tudo para manter seu controle sobre o Trono de Fogo, utilizando-se de sua força e sua malícia. Para jogar no Modo Solo, escolha um dos níveis de dificuldade abaixo:

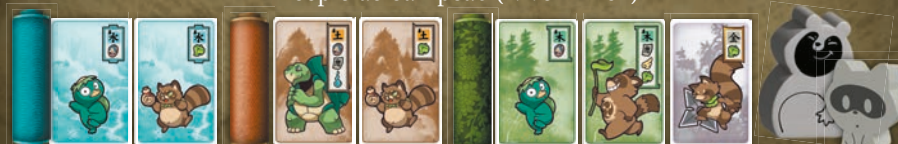
O Rei Enma joga como Onikuma, Kappa ou Kotengu e seus respectivos Meeples & Cartas (Nível Fácil)



O Rei Enma joga como Nekomata, Tanuki ou Inugami e seus respectivos Meeples & Cartas (Nível Médio)



O Rei Enma joga com um clã do Nível Fácil e adiciona cartas de um clã inicial do Nível Médio, mas usa apenas os Meeples de um clã e apenas uma Carta e um Meeple de Campeão (Nível Difícil)



Prepare o jogo usando o lado Tiles de Ilha Meia-Noite e revele apenas uma Carta de Trama Oculta. O Rei Enma inicia com seu Meeple de Campeão e as cartas do Rei Enma na área de jogo. Tanto você quanto o Rei Enma irão marcar pontos no final da partida com base nesta carta. Você sempre começa a partida.



O Rei Enma move um Meeple e em seguida remove um Meeple inimigo da ilha para onde se deslocou.



O Rei Enma possui 2 ações de movimento.



O Rei Enma recebe uma Ficha de Exilar e uma de Invocar.



O Rei Enma remove um Meeple inimigo de uma Ilha onde ele possui um Meeple e em seguida Esconde seu Meeple.



Coloque a Carta de Trono do topo do Tabuleiro de Desafios no fundo da pilha.

Antes do início da partida, Embaralhe as Cartas do Rei Enma e faça com elas uma pilha com a face para cima. **Sempre que o Rei Enma usar uma ação Reinara**, execute a ação em sua Carta do Rei Enma visível e, sem seguida e imediatamente, mova esta Carta do Rei Enma para o fundo da pilha de Cartas do Rei Enma, revelando, assim, uma nova.



Nesta rodada, o Rei Enma joga seu turno da seguinte forma:

1) Revela uma Carta Yokai de Nível 1 e a adiciona à sua Procissão Sombria de Madeira; 2) Ativa a mais longa Procissão Sombria inativa disponível (de Madeira); 2.1) Ativa sua 1ª Carta Yokai para colocar 1 Meeple no Tile de Ilha de Madeira "5", pois o pretense usurpador já possui um Meeple naquele local e usa sua ação Lutar para remover o Meeple inimigo; 2.2) Ativa sua 2ª Carta Yokai para colocar seu Meeple de Campeão no Tile de Ilha de Terra "3", pois ele já possui 2 Meeples naquele local. Ele então remove todos eles para colocar um Torii no mesmo local. 2.3) Imediatamente após o uso, o Rei DEVE usar Mudar para mover sua Carta de Campeão para sua Procissão de Água, já que esta é a procissão mais curta. 2.4) Ativa sua 3ª Carta Yokai para colocar 1 Meeple no Tile de Ilha de Madeira "2", porque este tile requer uma quantidade menor de Meeples para ser considerado sagrado e em seguida ativa a habilidade Reinara em sua carta do Rei Enma para colocar a carta de Trono do topo do Tabuleiro de Desafios no fundo da pilha e, desta forma, também coloca sua carta do topo do Rei Enma no fundo de sua pilha para finalizar seu turno. 3) Desvira a Ficha de Pergaminho Marrom.

A cada rodada, depois que tiver concluído seu turno, o Rei Enma irá executar suas ações de acordo com as regras abaixo:

1

No início do turno do Rei Enma, revele a carta Yokai de Nível 1 do topo do deck e adicione-a à Procissão Sombria apropriada. Se o deck de Cartas Yokai de Nível 1 acabar, o Rei começará pegando cartas do deck de Nível 2.

O Rei Enma, na sequência, ativa sua Procissão Sombria inativa mais longa. Se houver um empate, ele ativará a Procissão que possuir a **Carta de Campeão**. Se o empate persistir, ele ativa a Procissão Sombria mais ao topo.

2



O Rei Enma colocará seus Meeples nos Tiles de Ilha com base na seguinte ordem de prioridade:

- Você possui pelo menos 1 Meeple naquele local.
- Ele possui Meeples naquele local.
- O Tile de Ilha que requerer uma menor quantidade de Meeples para ser considerado sagrado e ainda poder abrigar Torii.



O Rei Enma sempre moverá seus Meeples para um Tile de Ilha que requer menos Meeples para ser considerado sagrado e que ainda puder abrigar Torii. Se houver um empate, ele se moverá para um Tile de Ilha onde você já possui Meeples posicionados.



O Rei Enma lutará nos Tiles de Ilha onde vocês dois possuírem Meeples. Em caso de empate, ele o removerá primeiro dos tiles que requerem menos Meeples para serem considerados sagrados e que ainda podem abrigar Torii. Se o empate persistir, ele o removerá dos Tiles de Ilha que correspondem ao elemento da Procissão Sombria que você ativou mais recentemente.

REGRAS DE OURO

Empates ao se Mover para uma Ilha, Posicionando ou Lutando:

Em qualquer empate que termine em outro empate nas Ilhas, a linha do topo de Ilhas sempre tem prioridade, na sequência, a linha do meio e, então, a linha de baixo das Ilhas. Se ambas as ilhas estiverem na mesma linha, escolha sempre a Ilha que estiver mais à esquerda.



Saindo de uma Ilha:

Em qualquer empate que termine em outro empate ao mover um dos Meeples do Rei para fora da Ilha: a linha de baixo das Ilhas sempre tem prioridade, na sequência, a linha do meio e, então, a linha do topo das Ilhas. Se ambas as Ilhas estiverem na mesma linha, escolha sempre a Ilha que estiver mais à direita.

Completando o Torii:

Quando o Rei Enma possuir Meeples suficientes em um Tile de Ilha para que ele seja considerado sagrado, devolva estes Meeples para seu suprimento e coloque um de seus Torii no local.

Todo-poderoso:

O Rei Enma é todo-poderoso e, desta forma, ignora todos os ícones de  e de .



O Rei Enma colocará seu Meeple de Campeão em Tiles de Ilha com base na prioridade de ordem a seguir:

- Você possui seu Meeple de Campeão no local.
- O Tile de Ilha que requer o menor número de Meeples para ser considerado sagrado e ainda pode abrigar um Torii.



O Rei Enma sempre usará a habilidade Reinar do topo de sua Carta de Rei Enma. Imediatamente após cada uso desta habilidade, o Rei Enma moverá a Carta do Rei Enma do topo para o fundo da pilha sem embaralhar.

Quando executar as ações nas cartas, siga as regras na carta combinando-as com as regras de ações gerais, caso seja necessário.



O Rei Enma gastará todas as Fichas de Invocar que ele possua para convocar Shikigami com mais ícones de ação Mover. Se houver um empate, ele pegará a Carta Yokai de maior Nível. Se o empate persistir, ele pegará a carta mais acima.

O Rei Enma sempre coloca seu Shikigami de cabeça para baixo no lado da extremidade direita do fim de sua Procissão Sombria a fim de lembrá-lo de usá-lo e descartá-lo em seu próximo turno. O Rei Enma sempre coloca o Shikigami com o ícone de Ação Mudar em sua Procissão Sombria mais longa.



O Rei Enma sempre irá Esconder o Meeple que tenha acabado de colocar.



O Rei Enma DEVE mover sua Carta Yokai para sua Procissão Sombria mais curta. Se houver um empate, ele deverá movê-la para sua melhor Procissão Sombria. A carta ativa que estiver deixando sua Procissão ainda conta para determinar o tamanho da Procissão. **Ele não pode mover um Yokai para a MESMA Procissão em que ele já se encontra.**



O Rei Enma irá sempre gastar todas as Fichas de Exilar que possa para virar a Carta Yokai de maior nível de sua Procissão Sombria mais longa. Se houver um empate entre as Procissões, ele sempre irá escolher a melhor delas. Se houver um empate entre os níveis das Cartas Yokai, ele sempre irá Exilar cartas da esquerda para a direita.



No final da partida, o jogador e o Rei Enma comparam seus pontos usando a mesma Carta de Trama Oculta. O Clã com mais pontos é declarado o vencedor.

Se você vencer, compare sua Pontuação com as seguintes para descobrir seu nível de poder:

1-7

Mortal

8-10

Oni

11-13

Bakemono

14-16

Kaiju

17+

Kami

O TURNO DE UM JOGADOR - REGRAS RÁPIDAS

1	Ative uma de suas Procissões Sombrias	2	Execute uma de suas ações Yokai, uma carta por vez, começando com a carta mais à esquerda, do cima para baixo. Enquanto que executar a maior parte das ações é opcional, não obedecer a ordem ou desfazer ações, não é. Você não pode colocar um 2º Meeple na mesma Ilha no mesmo turno.	3	Gaste Talismãs e Espíritos para Recrutar Yokai. Gaste Fichas de Exilar e Invocar.	4	Fichas de Talismã, Invocar e Exilar não gastas se tornam Espíritos, 2 para cada, arredondado para cima.	5	Desvire a Ficha de Pergaminho que você não ativou neste turno e passe.						
	Coloque 1 Meeple no Tile de Ilha Correspondente. Você não pode colocar um 2º Meeple na mesma Ilha no mesmo turno.		Mova 1 de seus Meeples de qualquer Tile de ilha para um Tile de Ilha adjacente.		Retorne 1 Meeple inimigo no mesmo Tile de Ilha em que estiver um de seus próprios Meeples.		Receba a ficha correspondente do suprimento.		Esconda um de seus Meeples ou mova um de seus Meeples Escondidos.		Você DEVE mover esta Carta Yokai para a extremidade direita de sua Procissão mais curta.		Mova seu Campeão no Tabuleiro de Desafios ou Coloque seu Campeão do suprimento em uma ilha de sua escolha.		Execute a habilidade Reinar da Carta de Trono do Tabuleiro de Desafios ou da Carta de Trono que você resgatou.

Durante sua fase 2, se você conseguir reunir a quantidade suficiente de seus Meeples em um mesmo Tile de Ilha, remova-os e coloque um de seus Torii. Se você foi o 1º a construir um Torii neste Tile de Ilha, você ainda recebe o bônus. Quando um jogador colocar seu 5º Torii, os jogadores restantes concluem seus últimos turnos e a partida termina no fim daquela rodada. Cada jogador marca pontos de acordo com sua Carta de Trama Oculta somada com as Fichas de Bônus de Mistério e Cartas de Trono coletadas. O jogador com mais pontos, vence.

ÍCONES DE TRAMA OCULTA EXPLICADOS

	Cada Torii seu no Mapa do Mundo concede a você +1 ponto		Um Torii em uma ilha que possua outro Torii concede a você +1 ponto		Um Torii em uma ilha que não possua outro Torii concede a você +1 ponto		Cada um de seus Torii que não esteja adjacente a outro de seus Torii vale +1 ponto		Cada um de seus Torii que esteja adjacente a outro de seus Torii vale +1 ponto
	Um Torii em uma Ilha de Água concede a você +1 ponto		Um Torii em uma Ilha de Terra concede a você +1 ponto		Um Torii em uma Ilha de Madeira concede a você +1 ponto		Um Torii adjacente a um Tile de Ilha de Fogo concede a você +1 ponto		Um Torii em um Tile de Ilha de Fogo concede a você +4 pontos
	Possuir 2 ou mais Meeples em uma Ilha na qual você não possui Torii concede a você +1 ponto		Possuir 1 ou mais Meeples em uma ilha na qual você possui Torii concede a você +1 ponto		Um Torii em um Tile de ilha adjacente ao seu Meeple de Campeão concede a você +1 ponto		Receba +1 ponto para cada 2 Yokai de Água em suas Procissões		Receba +1 ponto para cada 2 Yokai de Terra em suas Procissões
	Receba +1 ponto para cada 2 Yokai de Madeira em suas Procissões		Receba +1 ponto para cada 3 ícones de Mover em suas Procissões		Receba +1 ponto para cada 3 ícones de Espírito em suas Procissões		Receba +1 ponto para cada 3 ícones de Lutar em suas Procissões		Receba +1 ponto para cada 2 ícones de Talismã em suas Procissões
	Receba +1 ponto para cada 2 ícones de Mudar em suas Procissões		Receba +1 ponto para cada 2 ícones de Esconder em suas Procissões		Receba +1 ponto para cada 2 ícones de Exilar em suas Procissões		Receba +1 ponto para cada 2 ícones de Invocar em suas Procissões		Receba +1 ponto para cada 2 ícones de Reinar em suas Procissões