



REGELHEFT

BEREIT FÜR EIN SPEKTAKULÄRES RENNEN FLIEGENDER FABELWESEN? LUST AUF EIN PAAR WETTEN?

Zeus hat dich und eine Hand voll seiner göttlichen Kumpel aus dem gesamten Multiversum zu einem kleinen Umtrunk auf den Berg Olympus eingeladen.

Nach einem legendären Mahl und einigen Humpen Ambrosia, dem Nektar der Götter, begann die Diskussion. Welches Fabelwesen ist das schnellste? Ist ein Pegasus wendiger als ein Lamassu? Kann ein feuerspeiender Drache den Flammenvogel Phönix stoppen?

Wenig später war klar, dass es nur einen Weg gibt herauszufinden, wer von euch Recht hat:

Kurzerhand ruft ihr alle Fabelwesen zu einem großen Rennen herbei! Göttervater Zeus selbst wird der Schiedsrichter sein. Es ist Zeit eure Wetten zu platzieren!

Es liegt an dir, die Siegchancen der Wesen einzuschätzen, die richtigen Einsätze zu machen und das Geschick der Rennteilnehmer mit deinen göttlichen Fähigkeiten zu lenken.

Sei nicht zu nett zu den anderen Gästen. Sie warten nur auf eine Gelegenheit deine Pläne zu durchkreuzen...

Willkommen zum Divinity Derby!



SPIELMATERIAL



Drache



Greif



Lamassu



Pegasus



Phönix



Seidenflügel

6 Spielfiguren und 6 Markierungsscheiben in verschiedenen Farben

(Vor dem ersten Spiel müssen die passenden Markierungsscheiben, wie hier gezeigt, angebracht werden)



Kartenrückseite



Drache



Greif



Lamassu



Pegasus



Phönix



Seidenflügel



Zeus

54 Bewegungskarten

(Jeweils 5 normale Karten und 4 Karten mit "Schmutzigen Tricks" für jedes Fabelwesen)

4 Schutzkarten



Anansi



Horus



Marduk



Odin



Quetzalcoatl



Yü Huang
der Jadekaiser

66 Wettkarten

(11 Karten für jeden Gott)



Anansi



Horus



Marduk



Odin



Quetzalcoatl



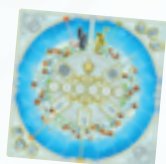
Yü Huang
der Jadekaiser

18 Machtkarten (für die Spielvariante Die Macht der Götter)

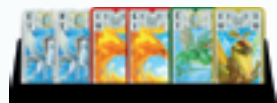
(Jeweils 3 Karten für jeden Gott)



Dieses Regelheft



1 Spielplan



6 Kartenstände



6 Schicksalsmarker



24 Fabelwesen-
Marker



6 Göttermarker



1 Startspielermarker

Sonstiges Spielmaterial

SPIELÜBERBLICK

In **Divinity Derby** schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Gottes (Anansi, Horus, Marduk, Odin, Quetzalcoatl oder Yü Huang, der Jadekaiser) und wettet auf ein Rennen fliegender Fabelwesen.

Ein Spiel besteht aus drei einzelnen, aufeinanderfolgenden Rennen. Zu Beginn jedes Rennens werden die Bewegungskarten gemischt und auf mehrere Kartenständer verteilt. Jeder Spieler kann die Karten in zwei Ständern sehen und nutzen, teilt sich diese aber mit seinen Sitznachbarn.

In jedem Rennen wetten die Spieler auf die verschiedenen Fabelwesen. Sie sollten dabei die einsehbaren Bewegungskarten, aber auch die Entscheidungen der anderen Spieler berücksichtigen.

Ist ein Spieler am Zug, wählt er aus jedem von ihm einsehbaren Kartenständer genau eine Bewegungskarte und spielt diese aus, um die Fabelwesen auf der Rennstrecke zu bewegen.

Jeder Spieler erhält 11 Wettkarten, von denen er während der drei Rennen insgesamt 9 ausspielt (2 Wettkarten bleiben am Ende des Spiels übrig). Die Bedingungen der verschiedenen Wettkarten sind unterschiedlich schwer zu erfüllen, aber eine schwierigere Karte zählt mehr Siegpunkte, falls ihre Bedingungen erfüllt werden.

Die Anzahl der Wetten, die auf ein bestimmtes Fabelwesen platziert werden dürfen, ist beschränkt. Wer zu lange mit dem Einsatz seiner Wettkarten zögert kann möglicherweise nicht mehr auf jedes Fabelwesen setzen.

Nach dem dritten Rennen gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten das Spiel.



SPIELAUFBAU

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Figuren der sechs Fabelwesen werden startbereit in das mit drei Fanfaren markierte Feld des Spielplans platziert (hinter der grünen Startlinie).

Jeder Spieler wählt einen Gott aus und erhält den passenden Göttermarker und die 11 Wettkarten.

Die 4 Schutzkarten werden in das am weitesten links befindliche Zeus-Feld gelegt (es ist durch einen einzelnen blauen Edelstein gekennzeichnet). Sie bilden den Zeus-Stapel.

Je nach Spielerzahl werden Fabelwesen-Marker auf die entsprechend gekennzeichneten Felder des Spielplans verteilt:

- 2 Marker jedes Fabelwesens beim Spiel mit 3 Spielern
- 3 Marker jedes Fabelwesens beim Spiel mit 4 oder 5 Spielern
- 4 Marker jedes Fabelwesens beim Spiel mit 6 Spielern

Es wird ein Kartenständer pro Spieler benötigt. Diese werden zwischen den Spielern aufgestellt, so dass jeder Spieler links und rechts von sich jeweils einen Kartenständer einsehen kann.

Alle Bewegungskarten werden gemischt und zufällig an die Spieler verteilt:

- 10 Bewegungskarten für jeden Spieler beim Spiel mit 3 Spielern
- 8 Bewegungskarten für jeden Spieler beim Spiel mit 4 Spielern
- 6 Bewegungskarten für jeden Spieler beim Spiel mit 5 oder 6 Spielern

Jeder Spieler stellt seine Bewegungskarten in den Kartenständer links von sich. Während des Spiels teilen sich die Spieler die Bewegungskarten in den Kartenständern mit ihren jeweiligen Sitznachbarn.

Die nicht verteilten Bewegungskarten werden auf das entsprechende Feld des Spielplans links oberhalb der Platzierungsleiste gelegt.

Das Feld rechts daneben dient zur Ablage von Bewegungskarten, die während des Rennens ausgespielt werden.

Wer als letztes ein fliegendes Wesen gesehen hat (oder der jüngste Spieler), wird Startspieler und erhält den Startspielermarker.

Das Rennen kann beginnen!



SPIELAUFBAU



- 1** STARTLINIE
- 2** EIN FELD DER RENNSTRECKE
- 3** MITTELLINIE
(beim Spiel mit 3 oder 4 Spielern)
- 4** MITTELLINIE
(beim Spiel mit 5 oder 6 Spielern)
- 5** ZIELLINIE

- FABELWESEN-MARKER **6**
- PLATZIERUNGSLAISTE **7**
- NICHT VERTEILTE
BEWEGUNGSKARTEN **8**
- ABLAGESTAPEL **9**
- ZEUS-FELDER **10**

DIE TEILNEHMER DES DIVINITY DERBYS



Der Drache

Natürlich gebührt der Pokal dem Drachen. Der Drache ist das größte aller Monster und er duldet keine Konkurrenz.

Kann schon sein, dass es schnellere Wesen gibt, oder wendigere Wesen, oder Wesen mit mehr Ausdauer oder Anmut. Aber die haben alle eines gemeinsam: Sie sind alle entflammbar. Sie können alle brennen! Sogar der Phönix wird brennen wenn der Drache sich ein bisschen anstrengt.

Außerdem ist der Pokal aus Gold und jeder weiß, dass alles Gold dem Drachen gehört. Wenn das Rennen vorüber ist, und von seinen Gegner nicht übrig ist als Asche im Wind, dann wird sich der

Drache mit seinem goldenen Pokal zusammenrollen und träumen...

Von noch mehr Gold und entflammbaren Dingen.



Der Greif

Kopf und Schwingen eines Adlers und der Körper eines Löwen verleihen dem Greif ein wahrhaft königliches Aussehen.

Da der Adler König der Vögel ist und der Löwe König aller anderen Tiere – ist der Greif selbstverständlich der Kaiser des gesamten Tierreichs. Seine Fänge sind messerscharf und blitzschnell, und seine Schwingen sind stärker als jeder Sturmwind.

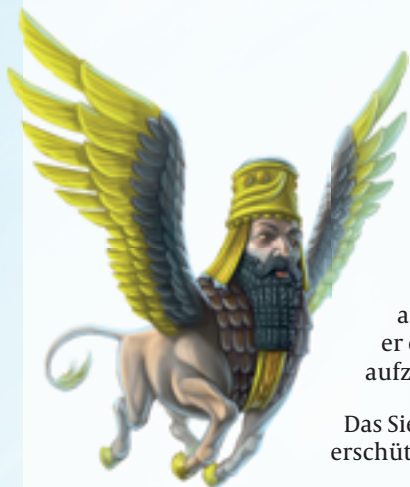
Der Greif möchte unbedingt der Sieger sein. Wenn er dafür seine Gegner in mundgerechte kleine Stückchen zerhacken muss, kommt ihm durchaus gelegen. Denn eines haben Adler und Löwe gemeinsam: Sie lieben Fleisch.

Der Lamassu

Die Kurzstrecke ist nicht die Stärke des edlen Lamassu. Er hat den Körper eines Stiers, und der ist nicht gerade aerodynamisch. Normalerweise beschäftigt sich der Lamassu damit, mit donnernder Stimme Prophezeiungen zu verkünden oder Ausschau nach bösen Geistern zu halten und hetzt nicht zwischen den Wolken herum.

Allerdings ist der Lamassu stur. Er gibt nicht auf, egal wie seine Chancen stehen. Und wenn er einmal in Bewegung ist, ist er sehr, sehr schwer aufzuhalten.

Das Siegesgebrüll des Lamassu wird den Himmel erschüttern!



Der Pegasus

Pegasus, der geflügelte Hengst, ist das beste Pferd in Zeus' Stall. Er kennt den Himmel um den Götterberg Olympus so gut wie kein anderer. Diese Rennstrecke ist sein Zuhause.

Möglicherweise ist der Pegasus nicht so wehrhaft wie einige der anderen Teilnehmer, aber er ist schnell, und Zeus selbst ist auf seiner Seite.

Manchmal gewinnt der Schnellste, manchmal gewinnt der Stärkste, aber nicht selten gewinnt derjenige, der nicht durch göttliche Blitze vom Himmel gefegt wurde.



Der Phönix

Der Flammenvogel Phönix ist der Meister des Überraschungssieges und der Aufholjagd auf den letzten Metern. Es ist ziemlich einfach die Gegner in Sicherheit zu wiegen, wenn man vor ihren Augen stirbt. Der Phönix hat seine ganz eigene Philosophie. Mal gewinnt man, mal verliert man, aber jeder stirbt irgendwann. Um genau zu sein, jeder außer dem Phönix. Er steigt stets aus der Asche empor, auf ewig jung. Wenn das Rennen nur lange genug dauert, werden die anderen schon irgendwann sterben und dann steht der Sieger fest.

Kommt dem Phönix nicht zu nahe, denn wer unsterblich ist fürchtet den Tod nicht.

Seidenschwinge

Seidenschwinge ist der Neue in diesem Rennen, der Unberechenbare. Keiner der Götter weiß so recht was er von diesem merkwürdigen Wesen mit Schmetterlingsflügeln halten soll, dass von irgendeiner fernen Insel stammt. Ist Seidenschwinge schneller als der Pegasus? Tapferer als der Lamassu? Gefährlicher als der Drache und der Greif?

Keiner weiß Bescheid, und nicht einmal die Götter können sagen wie das Rennen enden wird.

Seidenschwinge wirkt nahezu harmlos wenn er durch die warmen Winde um den Götterberg Olympus gleitet und eifrig seine Schleimfäden in die weinroten Gewässer der unter ihm liegenden Adria absondert.

Ernsthaft, wie zäh kann so ein magisches Schmetterlings-Dings denn sein?



SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus drei einzelnen, aufeinanderfolgenden Rennen. Jedes Rennen besteht aus fünf Phasen:

1. Erste und zweite Wette
2. Das Rennen:
 - a) Fabelwesen bewegen
 - b) Dritte Wette
 - c) Platzierungen bestimmen
3. Zeus' Urteil
4. Ausgang der Wetten bestimmen
5. Startaufstellung für das nächste Rennen (nach dem ersten und zweiten Rennen) bzw. Siegpunkte zählen (nach dem dritten Rennen)

Nach dem dritten Rennen wird der Gewinner des Spiels ermittelt.

1. Erste und zweite Wette

Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler folgenden Aktionen aus:

1. Der Spieler wählt eine seiner Wettkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab;
2. Der Spieler wählt das Fabelwesen, auf das er wetten möchte;
3. Der Spieler nimmt den passenden Fabelwesen-Marker vom Spielplan;
4. Der Spieler legt den Fabelwesen-Marker auf die Wettkarte.

Auf diese Art können die Mitspieler sehen, auf welches Fabelwesen ein Spieler gewettet hat, aber nicht welche Wettkarte er verwendet hat.

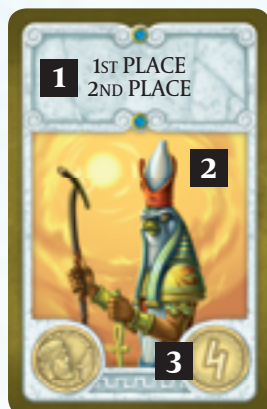
Nachdem jeder Spieler seine erste Wette platziert hat, folgt eine zweite Wettrunde. Auch diese Wettrunde beginnt beim Startspieler und läuft genau wie oben beschrieben ab. Jeder Spieler legt seine zweite Wettkarte neben der ersten ab.

Jeder Spieler kann auf ein bestimmtes Fabelwesen höchstens eine Wette in jedem Rennen platzieren.

Wenn alle Marker eines Fabelwesens auf dem Spielplan verbraucht sind, können (im laufenden Rennen) keine weiteren Wetten mehr auf dieses Fabelwesen platziert werden.

Nachdem alle Spieler zwei Wetten platziert haben, beginnt das Rennen!

Wettkarten



- 1 PLATZIERUNG
- 2 ABBILDUNG DES GOTTES
- 3 SIEGPUNKTEWERT

2. Das Rennen

a) Fabelwesen bewegen

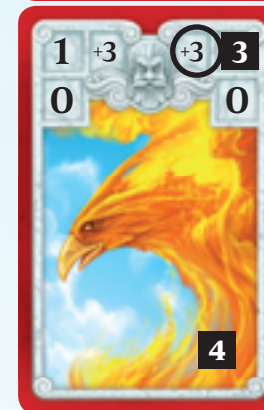
Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, führt jeder Spieler seinen Zug aus. Er wählt dazu jeweils eine Karte aus dem Kartenständer links von ihm und eine Karte aus dem Kartenständer rechts von ihm.

Jede Bewegungskarte zeigt ein bestimmtes Fabelwesen und zwei unterschiedliche Zahlenwerte. Der obere Zahlenwert (**die schnelle Bewegung**) ist immer höher als der untere Zahlenwert (**die langsame Bewegung**).

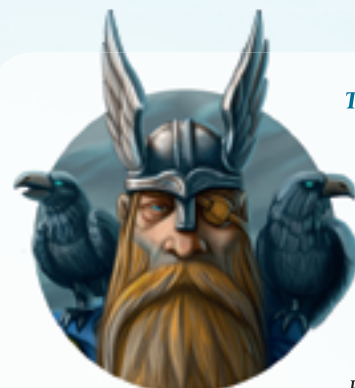
- Der Spieler entscheidet, welche der beiden gewählten Bewegungskarten er zuerst ausspielen möchte. Das auf der Karte abgebildete Fabelwesen führt eine **schnelle Bewegung** aus und wird auf der Rennstrecke eine dem Zahlenwert entsprechende Anzahl von Feldern vorwärts (im Uhrzeigersinn) bewegt.
- Danach spielt der Spieler die zweite gewählte Bewegungskarte aus. Das auf der Karte abgebildete Fabelwesen führt eine **langsame Bewegung** aus und wird auf der Rennstrecke eine dem Zahlenwert entsprechende Anzahl von Feldern vorwärts (im Uhrzeigersinn) bewegt.

Es ist nicht erlaubt, zwei Karten vom selben Kartenständer zu wählen.

Bewegungskarten



- 1 ZAHLENWERT FÜR SCHNELLE BEWEGUNG
- 2 ZAHLENWERT FÜR LANGSAME BEWEGUNG
- 3 BONUS FÜR SCHMUTZIGE TRICKS
- 4 ABBILDUNG DES FABELWESENS



Tipp: Bevor du eine Wette platzierst, sieh dir die Karten in beiden Kartenständern genau an. Denk daran, dass diese Karten auch von deinen Sitznachbarn mitbenutzt werden. Es kann also vorkommen, dass du deine Strategie während des Rennens ändern musst. Oft ist es ratsam, einfachere Wettkarten für die ersten Wette zu verwenden, aber manchmal lohnt es sich auch ein Risiko einzugehen. Die Anzahl der Fabelwesen-Marker ist begrenzt. Du solltest gut überlegen, wann du auf welche Fabelwesen wettest, denn es wird vorkommen, dass für die dritte Wette nicht mehr alle Marker verfügbar sind.

Schmutzige Tricks

Einige Bewegungskarten sind mit einem zusätzlichen Zahlenwert neben der schnellen Bewegung versehen, der mit einem “+” gekennzeichnet ist. Diese Karten sind die “Schmutzigen Tricks”. Wählt ein Spieler eine Karte mit schmutzigem Trick als erste Bewegungskarte seines Zugs (also als schnelle Bewegung) kann er den schmutzigen Trick anwenden, um die Bewegung des Fabelwesens zu beschleunigen.

Die Verwendung eines schmutzigen Tricks ist freiwillig. Wird der schmutzige Trick angewendet, wird die Bewegungskarte nicht auf den Ablagestapel sondern auf den Zeus-Stapel des aktuellen Rennens abgelegt. (siehe Phase 3).

Wird eine Bewegungskarte mit schmutzigem Trick als zweite Karte des Zugs ausgespielt (also als langsame Bewegung) hat der schmutzige Trick keine Bedeutung und wird nicht verwendet.

Wird der schmutzige Trick auf einer Bewegungskarte nicht verwendet, wird die Karte nach dem Ausspielen wie üblich auf den Ablagestapel gelegt.

Mehrere Fabelwesen im selben Feld

Beendet ein Fabelwesen seine Bewegung in einem Feld der Rennstrecke, in dem sich bereits weitere Fabelwesen befinden, wird die zuletzt bewegte Figur im selben Feld weiter rechts platziert (sozusagen auf der Innenbahn). Im selben Feld weiter rechts befindliche Figuren gelten am Ende eines Rennens als weiter vorne platziert. Mit anderen Worten: Bei mehreren Figuren im selben Feld gilt die Figur als weiter vorne platziert, die dieses Feld zuletzt erreicht hat.

b) Dritte Wette

Das Rennen wird wie beschrieben fortgesetzt bis das erste Fabelwesen die Mittellinie überquert. Bei 3-4 Spielern gilt die gelbe Mittellinie, bei 5-6 Spielern die orangene Mittellinie. Die jeweils andere Mittellinie hat keine Bedeutung.

Der Spieler, der das erste Fabelwesen über die Mittellinie bewegt hat, beendet zunächst seinen Zug. Danach erhält der Spieler zu seiner Linken den Startspielermarker (oder behält ihn, falls er ihn bereits hatte).

Beginnend mit dem neuen Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, platzieren alle Spieler ihre dritte Wette. Diese Wette wird genau wie die ersten beiden Wetten platziert (siehe Phase 1).

Nachdem alle Spieler ihre dritte Wette platziert haben wird das Spiel, beginnend mit dem neuen Startspieler, wie zuvor beschrieben fortgesetzt.



Tipp: Normalerweise wirst du Karten wählen, mit denen du Figuren bewegen kannst, auf die du gewettet hast. Bevor du eine Bewegungskarte ausspielst die ein Fabelwesen über die Mittellinie bewegt, solltest du bedenken ob der Zeitpunkt günstig ist. Es mag klüger sein abzuwarten bis ein anderer Spieler eine Figur über die Mittellinie bewegt. Wer die dritte Wette auslöst, platziert diese selbst als Letzter.

Tipp: Vor allem während der ersten beiden Rennen werden bei der dritten Wette meist Wettkarten gespielt, die viele Siegpunkte zählen, da der Ausgang des Rennens bereits absehbar ist. Im letzten Rennen kann das eine riskante Strategie sein, denn falls die passenden Fabelwesen-Marker verbraucht sind, behältst du vielleicht eine wertvolle Wettkarte ungenutzt auf der Hand.



Tipp: Wenn für ein bestimmtes Fabelwesen viele Schmutzige Tricks angewendet wurden, kann es sich lohnen auf “Disqualifikation” zu wetten. Diese Wette ist riskant, zählt aber 7 Siegpunkte, die leicht den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen können!

c) Platzierungen bestimmen

Sobald ein Fabelwesen die rote Ziellinie überquert, wird die Figur auf das erste freie Feld der Platzierungsleiste gestellt.

Auch wenn bereits ein oder mehrere Fabelwesen die Ziellinie überquert haben, wird das Spiel mit den verbleibenden Figuren fortgesetzt, bis alle Bewegungskarten aus den Kartenständern gespielt worden sind.

Sollten sich danach noch Fabelwesen auf der Rennstrecke befinden, werden diese ebenfalls auf die Platzierungsleiste gestellt. Je näher eine Figur der Ziellinie gekommen ist, desto höher ihre Platzierung. Befinden sich mehrere Figuren im gleichen Feld der Rennstrecke wird ihre Platzierung wie oben unter “Mehrere Fabelwesen im selben Feld” beschrieben ermittelt.

3. Zeus’ Urteil

Am Ende eines Rennens besteht der Zeus-Stapel aus den 4 Schutzkarten und allen Bewegungskarten die unter Anwendung eines schmutzigen Tricks ausgespielt wurden. Der Zeus-Stapel wird gründlich gemischt und zwei Karten davon gezogen.

Handelt es sich bei den gezogenen Karten um Bewegungskarten, werden die dargestellten Fabelwesen für dieses Rennen disqualifiziert und ihre Figuren von der Platzierungsleiste entfernt. Die verbleibenden Figuren werden nach links gerückt um ggf. leere Platzierungsfelder einzunehmen. Es kann also vorkommen, dass ein, zwei oder auch kein Fabelwesen (falls zwei Schutzkarten gezogen wurden) nach einem Rennen disqualifiziert werden.

Vor dem Start des nächsten Rennens werden die Bewegungskarten aus dem Zeus-Stapel aussortiert und gemeinsam mit den anderen Bewegungskarten für das nächste Rennen gemischt. Die Schutzkarten werden als neuer Zeus-Stapel für das folgende Rennen bereit gelegt (außer nach dem dritten Rennen) und auf dem Zeus-Feld für das nächste Rennen bereitgelegt (gekennzeichnet durch zwei bzw. drei blaue Edelsteine für das zweite bzw. dritte Rennen).

Fabelwesen bewegen (ohne Schmutzige Tricks):

Der Horus-Spieler ist am Zug und wählt aus jedem von ihm einsehbaren Kartenständer genau eine Bewegungskarte. Da er zu Beginn des Rennens auf den Drachen gesetzt hat, spielt er als erstes eine Bewegungskarte des Drachen und führt eine (schnelle) Bewegung mit Wert 4 aus. Der Drache bewegt sich um 4 Felder auf der Rennstrecke vorwärts und die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Der Spieler möchte, dass der Pegasus sich möglichst langsam bewegt und spielt als zweites eine Bewegungskarte des Pegasus mit Wert 0 für die langsame Bewegung. Der Pegasus bewegt sich nicht und auch diese Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.



Fabelwesen bewegen (mit Schmutzigem Trick):

Der Odin-Spieler ist am Zug und wählt aus jedem von ihm einsehbaren Kartenständer genau eine Bewegungskarte. Da er zu Beginn des Rennens auf den Pegasus gesetzt hat, spielt er als erstes eine Bewegungskarte des Pegasus und führt eine (schnelle) Bewegung mit Wert 2 aus. Die gewählte Karte hat einen zusätzlichen Wert von "+3" für Schmutzige Tricks. Der Spieler entscheidet den schmutzigen Trick anzuwenden und der Pegasus bewegt sich um 5 (2+3) Felder auf der Rennstrecke vorwärts. Die Bewegungskarte wird auf den Zeus-Stapel gelegt, nicht auf den Ablagestapel.

Der Spieler möchte, dass sich der Drache möglichst langsam bewegt und spielt als zweites eine Bewegungskarte des Drachen mit Wert 1 für die langsame Bewegung. Der Drache bewegt sich 1 Feld auf der Rennstrecke vorwärts und die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Da die Bewegungskarte des Drachen als langsame Bewegung gespielt wurde, hat es keine Bedeutung, dass sie über einen Wert für Schmutzige Tricks verfügt – Schmutzige Tricks können nur bei der schnellen Bewegung verwendet werden.



Platzierungen bestimmen

Der Drache hat bereits (als Erster) die Ziellinie überquert und seine Figur steht auf Platz I der Platzierungsleiste.

Der Pegasus befindet sich auf Feld 22 der Rennstrecke, knapp vor dem Greif in Feld 20. Der Lamassu und der Phönix befinden sich beide auf Feld 18. Da der Phönix das Feld später erreicht hat als der Lamassu steht er weiter rechts im selben Feld, Seidenflügel befindet sich auf Feld 17.

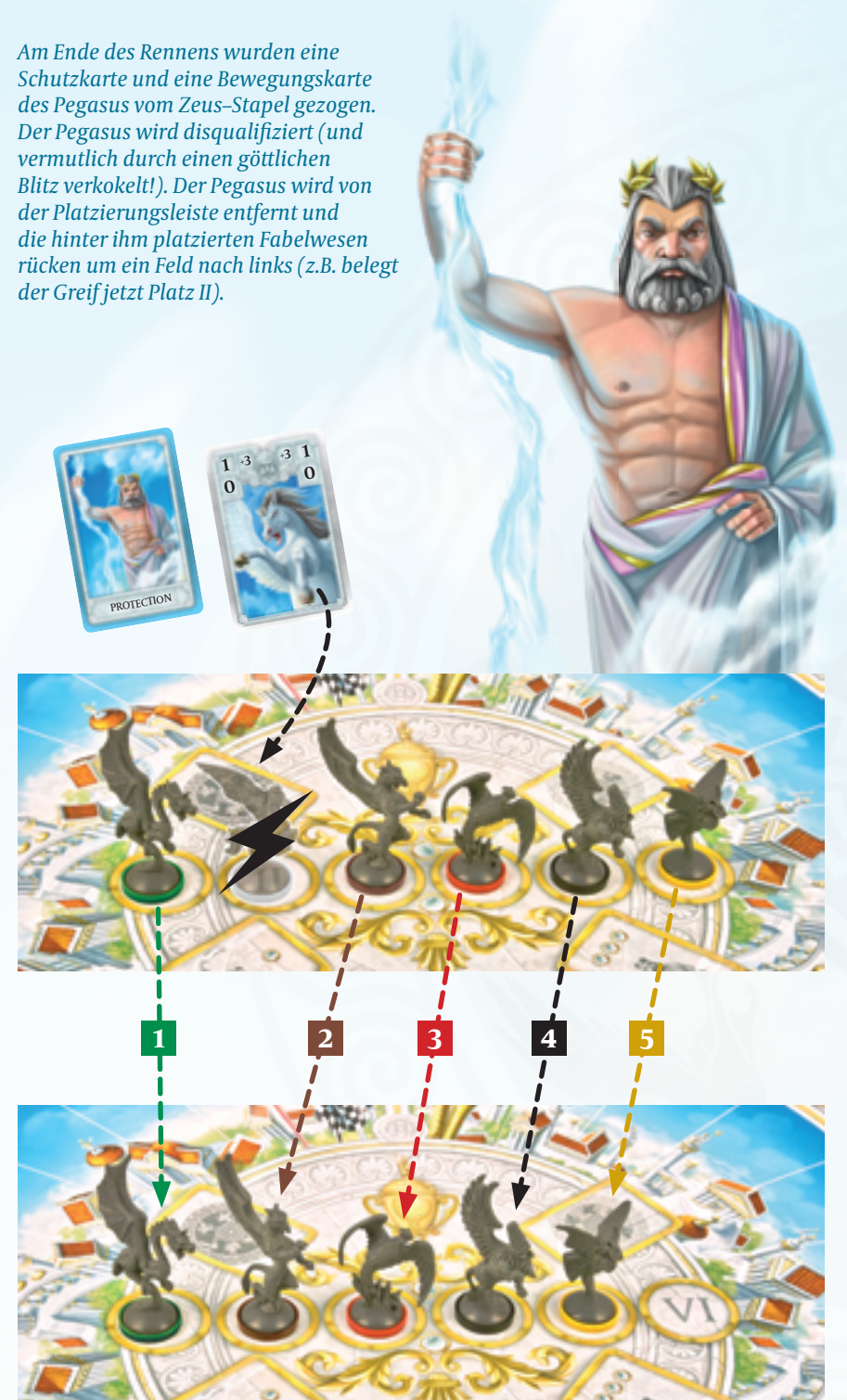
Da alle Karten aus den Kartenständern gespielt wurden endet das Rennen. Der Pegasus belegt Platz II und der Greif Platz III. Da der Phönix Feld 18 später erreicht hat als der Lamassu, belegt er Platz IV und der Lamassu Platz V. Seidenflügel belegt Platz VI.

Das Rennen ist vorbei und die Platzierungen stehen fest, allerdings müssen die Götter nun noch Zeus' Urteil abwarten...



Zeus' Urteil

Am Ende des Rennens wurden eine Schutzkarte und eine Bewegungskarte des Pegasus vom Zeus-Stapel gezogen. Der Pegasus wird disqualifiziert (und vermutlich durch einen göttlichen Blitz verkokelt!). Der Pegasus wird von der Platzierungsleiste entfernt und die hinter ihm platzierten Fabelwesen rücken um ein Feld nach links (z.B. belegt der Greif jetzt Platz II).



4. Ausgang der Wetten bestimmen

Am Ende eines Rennens decken alle Spieler ihre drei, während des Rennens platzierten Wettkarten auf und vergleichen diese mit den tatsächlichen Platzierungen der Fabelwesen.

Alle Wettkarten, deren Bedingungen erfüllt sind, werden offen unter dem Göttermarker des jeweiligen Spielers gesammelt. Die Wettkarten, deren Bedingungen nicht erfüllt wurden werden offen auf das Zeus-Feld des gerade abgeschlossenen Rennens gelegt.

Bereits eingesetzte Wettkarten und die aktuellen Siegpunkte eines Spieler sind zu jederzeit für alle Spieler offen einsehbar.

Beispiel: Der Odin-Spieler hat die folgenden drei Wetten platziert und deckt sie am Ende des Rennens (siehe Beispiel auf S. 10) auf.



“Der Greif wird den ersten oder zweiten Platz belegen” Der Greif belegt Platz II, also ist die Bedingung der Wettkarte erfüllt und sie zählt 4 Siegpunkte.



“Der Pegasus wird den ersten Platz belegen oder wird disqualifiziert” Der Pegasus wurde disqualifiziert, deswegen ist die Bedingung der Wettkarte ebenfalls erfüllt und sie zählt vier weitere Siegpunkte.



“Der Drache wird den letzten oder vorletzten Platz belegen” Der Drache belegt Platz I, deswegen ist die Bedingung der Wettkarte nicht erfüllt und sie zählt keine Siegpunkte.

4 SP + 4 SP + 0 SP = 8 Siegpunkte

Insgesamt erzielt der Odin-Spieler in diesem Rennen also 8 Siegpunkte

5.1 Startaufstellung für das nächste Rennen (NACH DEM ERSTEN UND ZWEITEN RENNEN)

Alle Bewegungskarten werden gemischt und, wie beim Spielaufbau (siehe S. 4) beschrieben, zufällig an die Spieler verteilt.

Die nicht verteilten Bewegungskarten werden auf das entsprechende Feld des Spielplans links oberhalb der Platzierungsleiste gelegt.

Der Spieler links vom aktuellen Startspieler erhält den Startspielermarker und wird neuer Startspieler. Damit ist der Spieler, der beim letzten Rennen als erstes seine dritte Wette platziert hat, am Anfang des nächsten Rennens als Letzter an der Reihe.

Entsprechend der Spielerzahl werden, wie beim Spielaufbau, Fabelwesen-Marker auf den gekennzeichneten Felder des Spielplans verteilt (Für jedes Rennen steht die gleiche Anzahl Marker zur Verfügung).

Alle 6 Figuren der Fabelwesen werden in das Feld hinter der Startlinie platziert.

5.2 Siegpunkte Zählen (NACH DEM DRITTEN RENNEN)

Nach dem dritten Rennen addiert jeder Spieler die Siegpunkte der Wettkarten unter seinem Göttermarker (also aller Wetten, deren Bedingungen er in drei Rennen erfüllen konnte).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Punktegleichstand gibt es mehrere Gewinner.

SPIELVARIANTEN

Die Macht der Götter

Diese Spielvariante kann verwendet werden, um das Spiel nach einigen Partien abwechslungsreicher zu gestalten. Jeder Spieler erhält die zu seinem Gott passenden Machtkarten, die allen Göttern unterschiedliche Spezialfähigkeiten verleihen.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler die Machtkarten seines Gottes. Wird ohne Schicksalsmarker (siehe unten) gespielt, werden die mit dem Symbol ⚡ gekennzeichneten Karten nicht verwendet und in die Schachtel zurückgelegt.

Jede Machtkarte kann einmal im Spiel verwendet werden. Wann genau eine Karte eingesetzt werden kann und welche Auswirkungen sie hat, ist auf den einzelnen Karten beschrieben. Der Kartentext hat dabei Vorrang vor anderen Spielregeln und kann diese verändern oder außer Kraft setzen.

Falls mehrere Spieler gleichzeitig Machtkarten ausspielen möchten, muss der am Zug befindliche Spieler seine Karte zuerst spielen. Danach haben (im Uhrzeigersinn) alle Spieler die Möglichkeit eine Machtkarte auszuspielen. Die Auswirkungen einer Karte werden sofort nach dem Ausspielen angewendet. In seltenen Fälle kann es vorkommen, dass ein Spieler mehrere Machtkarten direkt hintereinander spielen möchte. Auch dann wird die Spielreihenfolge eingehalten und jeder Spieler kann zunächst eine Karte spielen. Nachdem alle anderen Spieler die Gelegenheit hatten ebenfalls eine Karte zu spielen, kann dieser Spieler dann eine zweite Machtkarte spielen.

Schicksalsmarker

Wenn mit den Schicksalsmarkern gespielt werden soll, erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels einen Schicksalsmarker. Beginnend mit dem Startspieler (und weiter im Uhrzeigersinn) platziert jeder Spieler einen Schicksalsmarker in einem Feld der Rennstrecke, das noch keinen Schicksalsmarker enthält.

Die Schicksalsmarker selbst haben keine Auswirkung auf das Spiel, aber jeder Gott verfügt über eine (mit ⚡ gekennzeichnete) Machtkarte die nur Auswirkungen hat, wenn sich ein Fabelwesen in ein Feld mit Schicksalsmarker bewegt.

Wird eine solche Machtkarte ausgespielt, wird dieser Schicksalsmarker für den Rest des Rennens vom Spielplan entfernt.

Am Ende eines Rennens werden alle verbleibenden Schicksalsmarker vom Spielplan entfernt und jeder Spieler erhält einen Schicksalsmarker, die erneut wie oben beschrieben verteilt werden.

Zeus wird nüchtern

Mit fortschreitender Renndauer lässt die Wirkung des Götternektars Ambrosia auf Zeus nach und er achtet zunehmend auf das Benehmen der Rennteilnehmer.

Schutzkarten, die während der Phase Zeus' Urteil gezogen werden, werden für weitere Rennen aus dem Spiel entfernt und nicht wie üblich auf den Zeus-Stapel für das nächste Rennen gelegt.

DIVINITY DERBY

Design und Entwicklung
Carlo A. Rossi

Weitere Entwicklung
Roberto Di Meglio

Artwork
Denis Martynets

Künstlerische Leitung
Fabio Maiorana

Grafikdesign & Layout
**Fabio Maiorana und
Laura Neri**

Produktion
**Roberto Di Meglio und
Fabrizio Rolla**

Deutsche Übersetzung
Michael Becker

A Game Created, Produced and
Distributed Worldwide by
Ares Games Srl



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy.
www.aresgames.eu

Licensed by Studiogiocchi. © 2017 Ares Games Srl. Divinity
Derby™ is a trademark of Ares Games Srl.
All rights reserved. Made in China.

