



REGLAMENTO

¿ESTÁS LISTO PARA APOSTAR EN UNA CARRERA ENTRE CRIATURAS MITOLÓGICAS VOLADORAS?

Zeus te invitó a una pequeña reunión en el Monte del Olimpo, junto con un montón de amigos divinos de todo el Multiverso.

Después de un legendario almuerzo y unas cuantas rondas de Ambrosía, la bebida de los dioses, empiezas a discutir.

¿Qué criatura mítica es la más rápida?

¿Vuela mejor Pegaso que Lamasu?

¿Puede el fuego del Dragón detener a Fénix?

Empiezas a hacer apuestas, y pronto decides que la única manera de saber quién tiene razón es convocar a todas esas criaturas para una buena carrera...

Y pronto comienzan las carreras y las apuestas de alto riesgo, con el Olímpico “Padre Supremo”, Zeus, como juez principal.

Muestra tu habilidad para evaluar las posibilidades de cada criatura, elige la apuesta correcta, utiliza tus poderes para influir en la carrera y lograr tus objetivos. Y no te preocupes por ser amable con los demás –también ellos están conspirando contra ti para hacerte perder tus apuestas...

¡Bienvenido a Divinity Derby!



COMPONENTES



Dragón



Grifo



Lamasu



Pegaso



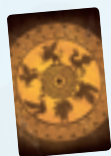
Fénix



Sílfide



6 Miniaturas de criatura y 6 bases para las miniaturas en diferentes colores
(Coloca la miniatura de cada criatura sobre la base del color apropiado)



Reverso



Dragón



Grifo



Lamasu



Pegaso



Fénix



Sílfide



Zeus

54 Cartas de movimiento
(5 cartas normales y 4 cartas de juego sucio para cada criatura)

4 Cartas de Protección de Zeus



Ananse



Horus



Marduk



Odín



Quetzalcóatl



Emperador de Jade Yù Huáng

66 Cartas de apuesta
(11 cartas por cada dios)



Ananse



Horus



Marduk



Odín



Quetzalcóatl

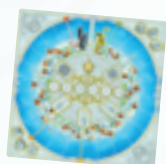


Emperador de Jade Yù Huáng

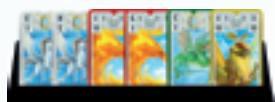
18 Cartas de poder de dioses
(3 cartas por cada dios)



Este reglamento



1 tablero



6 soporte para cartas



6 fichas de destino



24 fichas de criatura



6 fichas de dios



1 ficha de jugador inicial

Otros Componentes

RESUMEN DEL JUEGO

En **Divinity Derby** cada jugador asume el papel de un dios, elegido entre los seis disponibles (Ananse, Horus, Marduk, Odín, Quetzalcóatl y el Emperador de Jade Yù Huáng), apostando por criaturas voladoras mitológicas en una carrera realizada sobre una pista especial.

Una partida completa se divide en tres carreras. Al comienzo de cada carrera, las cartas de movimiento se reparten de manera que cada jugador pueda ver y utilizar las cartas sobre dos soportes para cartas, compartidos con los jugadores adyacentes.

En cada carrera, los jugadores colocan sus apuestas sobre las criaturas, basando sus elecciones en las cartas de movimiento que pueden ver, y teniendo en cuenta las opciones del resto de jugadores.

Durante su turno, un jugador elige dos cartas de movimiento diferentes de los soportes para cartas situados a su derecha y a su izquierda (una de cada lado), para hacer que las criaturas se muevan por la pista de carreras.

Cada jugador tiene 11 apuestas diferentes a su disposición, repartidas entre las tres carreras (nueve se utilizarán y dos se dejarán sin utilizar al final del juego). Cada apuesta tiene un nivel de dificultad diferente; la apuesta más difícil es aquella que concede un mayor número de puntos de victoria cuando es completada.

Hay un número limitado de apuestas disponibles para colocar sobre cada criatura, para que un jugador no pueda apostar siempre sobre la criatura elegida, si espera demasiado.

Después de tres carreras, el jugador con más puntos de victoria es el ganador.



PREPARACIÓN INICIAL

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa, y luego coloca las seis miniaturas de criatura en el sector detrás de la línea de salida verde (indicado por el dibujo de tres trompetas), preparadas para la carrera.

Cada jugador encarnará a un dios, tomando su ficha y todas las cartas de apuesta correspondientes a ese dios.

Toma las cuatro cartas de protección de Zeus y colócalas en el Juicio de Zeus, en el espacio más a la izquierda, (marcado con una gema azul), para formar el mazo de Zeus.

Coloca las fichas de criatura en los lugares apropiados del tablero, indicados por la ilustración de la criatura correspondiente:

- 2 fichas de cada criatura, cuando el juego sea para 3 jugadores.
- 3 fichas de cada criatura, cuando el juego sea para 4 o 5 jugadores.
- 4 fichas de cada criatura, cuando el juego sea para 6 jugadores.

Toma un número de soportes para cartas igual al número de jugadores y coloca cada uno de ellos entre dos jugadores, de forma que cada jugador tendrá un soporte a su izquierda y otro a su derecha.

Baraja el mazo de cartas de movimiento, y repártelas al azar según el número de jugadores.

Cada jugador obtiene:

- 10 cartas de movimiento, cuando el juego sea para 3 jugadores.
- 8 cartas de movimiento, cuando el juego sea para 4 jugadores.
- 6 cartas de movimiento, cuando el juego sea para 5 o 6 jugadores.

Luego, cada jugador coloca las cartas de movimiento que acaba de recibir en el soporte para cartas situado a su izquierda (las cartas de los soportes se comparten con los jugadores adyacentes).

Coloca el mazo de cartas de movimiento que no se van a usar en esta carrera en el espacio situado por encima del registro de la clasificación final, en concreto el de la izquierda. El espacio de la derecha será el mazo de descartes y se usará para dejar las cartas de movimiento utilizadas por los jugadores durante la carrera (véase el punto 2, La Carrera, página 7).

Por último, se debe decidir quién será el jugador inicial: el jugador que vio una criatura voladora más recientemente (¡o el jugador más joven, si lo prefieres!) recibe la ficha de jugador inicial

¡Ahora, ya estáis listos para empezar a jugar!



PREPARACIÓN INICIAL



1 LÍNEA DE SALIDA

2 SECTOR

3 LÍNEA DE MITAD DE CARRERA
(3-4 jugadores)

4 LÍNEA DE MITAD DE CARRERA
(5-6 jugadores)

5 LÍNEA DE META

FICHAS DE APUESTA **6**

REGISTRO DE PUNTUACIÓN
FINAL **7**

MAZO DE CARTAS DE
MOVIMIENTO NO USADAS **8**

MAZO DE DESCARTES **9**

JUICIO DE ZEUS **10**

LOS CORREDORES DE DIVINITY DERBY



Dragón

El trofeo del ganador pertenece por derecho a Dragón, porque Dragón es el mejor de los monstruos, y no tolerará a ningún competidor.

Puede haber criaturas voladoras más rápidas, más ágiles, o con más resistencia o habilidad, pero lo único que estas otras criaturas tienen en común es que son combustibles. Todas arden. Incluso Fénix se quema, si Dragón se esfuerza lo suficiente.

El trofeo será de Dragón, porque está hecho de oro y todo el oro pertenece a Dragón. Cuando la carrera haya terminado y todos sus enemigos se hayan convertido en cenizas al viento, él se

acurrucará sobre ese trofeo dorado y soñará con ... bueno, más oro y cosas en llamas, para ser honestos.

Grifo



Mitad águila gigante, con plumas doradas, pico afilado y poderosas garras, y mitad león, con pelaje amarillo, musculosas patas, Grifo simboliza a la realeza.

El águila es el rey de los pájaros, el león es el rey de las bestias, y así Grifo es el emperador de todos los animales. Sus garras son más afiladas y rápidas que los relámpagos, sus alas más fuertes que las nubes de tormenta.

Grifo quiere ganar a toda costa, y si eso significa cortar a sus enemigos en pedazos, por supuesto que lo hará. Después de todo, la única cosa que une a los leones y a las águilas –y a Grifos es su pasión por la carne fresca.

Lamasu



El noble Lamasu no es un velocista natural. Tiene el cuerpo de un toro, y los toros no son nada aerodinámicos. Él está más acostumbrado a gritar profecías con la voz del trueno y a cuidar de los espíritus malignos que corren alrededor de las nubes. Sin embargo, el espíritu de Lamasu es imparable –no se rinde, incluso cuando las probabilidades están en su contra. Una vez que se empieza a mover, también es muy, muy difícil de parar.

Y cuando gana, el rugido de su triunfo sacude los cielos.

Pegaso

Pegaso, el caballo alado nacido de espuma marina y de la sangre de Medusa, en esta carrera juega en casa. Él es el corcel más valorado de los establos de Zeus, en el Monte del Olimpo. Así que conoce los cielos que rodean a esta montaña mejor que nadie. Pegaso puede no ser la más feroz de las bestias de la competición, pero es una criatura voladora rápida, y Zeus está de su lado. Algunas carreras serán para el más rápido, algunas para el más fuerte, y otras para el monstruo que no haya sido alcanzado por los rayos arrojados desde los cielos.



Fénix

El ave Fénix ha dominado el arte de ganar en el último momento, resurgiendo en la última vuelta de la carrera. El falso sentido de seguridad de morir delante de ellos no tranquiliza a sus oponentes, ya que puede renacer de las cenizas cada vez que perece. Fénix da un sentido filosófico a las carreras. Podría ganar, podría perder –pero al final, todos los demás perecerán, y Fénix seguirá por allí, siempre joven. En una carrera bastante larga, todo el mundo termina muriendo. O, para ser exactos, todos los demás. No te acerques demasiado al ave Fénix. Tiene una gran falta de consideración por la vida y la muerte, que le viene de ser genuinamente, eternamente inmortal.

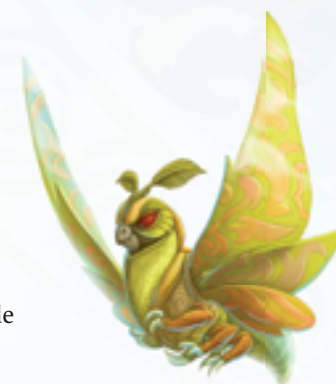


Además, no te acerques demasiado porque está literalmente en llamas.

Sílfide

Sílfide es la recién llegada de esta carrera, la carta comodín. Ninguno de los dioses sabe qué hacer con este nuevo corredor tan extraño, este alado increíblemente delicado, exiliado de alguna Isla lejana de monstruos despreciables. ¿Es Sílfide más rápida que Pegaso, más que Lamasu, más feroz que Dragón o Grifo? No hay manera de saberlo, y ni siquiera el más sabio de los dioses puede asegurar cómo terminará la carrera.

Sílfide parece casi inofensiva allí, a la deriva de los vientos cálidos sobre el Monte Olimpo, serpenteando sin rumbo fijo sobre las aguas brillantes del Adriático. ¿Cuánto poder puede tener una criatura así, una mariposa gigante, en realidad?



CÓMO JUGAR

La partida se divide en tres carreras, y cada una de ellas se divide en cinco pasos:

1. Primeras apuestas
2. La carrera:
 - a) Mover a las criaturas
 - b) Tercera apuesta
 - c) Determinar la clasificación
3. Juicio de Zeus
4. Resultado de la apuesta
5. Preparación de la nueva carrera (tras la primera y segunda carrera) / Recuento de puntos de victoria (solo tras la tercera carrera)

El ganador final del juego se determina cuando finaliza la tercera carrera.

1. Primeras Apuestas

Comenzando por el primer jugador y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador:

1. Elige una de sus cartas de apuesta y la coloca boca abajo delante de él;
2. Elige a la criatura sobre la que quiere colocar la apuesta;
3. Toma la ficha de criatura correspondiente del espacio apropiado del tablero;
4. Coloca esa ficha de criatura sobre su carta de apuesta.

El resto de jugadores verán sobre qué criatura está apostando, pero no el tipo de apuesta.

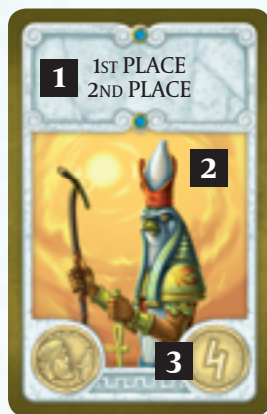
Después de que cada jugador haya elegido su primera apuesta, el jugador inicial comienza una segunda ronda de apuestas, siguiendo el mismo procedimiento. Cada jugador coloca su segunda carta de apuesta junto a la primera, con la ficha de criatura sobre la carta de apuesta.

Durante una carrera, un jugador sólo puede apostar una vez por la misma criatura.

Puede suceder que las fichas de una determinada criatura se agoten. En este caso, ya no es posible apostar por esa criatura.

Después de que todos los jugadores hayan hecho sus apuestas, ¡comienza la carrera!

Cartas de apuesta



- 1 RANKING
- 2 DIOS/JUGADOR
- 3 VALOR EN PUNTOS DE VICTORIA
- 4 CRIATURA

2. La Carrera

a) Mover a las Criaturas

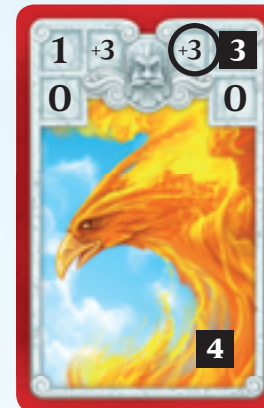
Comenzando por el jugador inicial y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador comienza su turno eligiendo una carta de movimiento del soporte para cartas de su izquierda y otra del soporte situado a su derecha.

En cada carta de movimiento, se muestra a una criatura junto con dos valores diferentes, uno debajo del otro. El número superior (**movimiento rápido**) siempre es más alto que el número de la parte inferior (**movimiento lento**).

- El jugador decide qué carta de movimiento quiere jugar en primer lugar, y utiliza el valor de movimiento rápido de esa carta para mover a la criatura el número de sectores correspondientes a lo largo del recorrido.
- Entonces, el jugador selecciona la segunda carta de movimiento y utiliza el valor de movimiento lento de esa carta para mover a la criatura el número de sectores correspondientes a lo largo del recorrido.

No está permitido elegir ambas cartas del mismo soporte para cartas.

Cartas de movimiento



- 1 MOVIMIENTO RÁPIDO
- 2 MOVIMIENTO LENTO
- 3 BONIFICACIÓN DE JUEGO SUCIO
- 4 CRIATURA



Consejos: La elección de tus apuestas viene después de haber evaluado las cartas a tu disposición en los dos soportes que puedes ver. Recuerda, esas cartas también serán utilizadas por los jugadores adyacentes, por lo tanto, tu estrategia puede cambiar durante la carrera.

A menudo es recomendable utilizar las apuestas más fáciles en las primeras apuestas, ¡pero en algunas ocasiones tomar algún riesgo puede estar bien recompensado! El número de fichas de criatura está limitado, por lo que debes determinar rápidamente qué estrategia quieres seguir, ya que la ficha que quieres puede no estar disponible en el momento de hacer tu tercera apuesta.

Juegos Sucios

Algunas cartas de movimiento tienen una bonificación junto al valor de movimiento rápido, indicado por un “+” delante del número: estas son las cartas de movimiento de **juego sucio**. Dicha carta permite al jugador hacer una trampa, es decir, jugar sucio para aumentar el movimiento de una criatura, pero sólo cuando el jugador use esta carta como su primera carta de movimiento del turno (es decir, cuando use el valor de movimiento rápido).

El uso de la bonificación de juego sucio no es obligatorio. Sin embargo, si un jugador decide utilizar esta bonificación, la carta se descarta después de ser jugada, en el espacio del Juicio de Zeus de la carrera actual, no en el mazo de descartes. Esto forma el mazo de Zeus (usado durante el paso 3 del Juicio de Zeus, en esta página).

Si el jugador usa la carta como la segunda carta de movimiento, se utiliza el valor de movimiento lento y la bonificación de juego sucio no tiene ningún efecto.

Si no se usa la bonificación, la carta se descarta normalmente.

Criaturas en un Sector Ocupado

Si una criatura termina su movimiento en un sector donde ya se encuentra otra criatura, la criatura que acaba de terminar su movimiento se coloca a la derecha de la criatura que ya se encontraba en ese sector. Cuando termina la carrera, si hay dos o más criaturas en el mismo sector, esta colocación indica qué criatura ocupará el primer lugar entre ellas: la criatura más a la derecha en el sector será la primera y las otras le seguirán, una tras otra. (En otras palabras, la última criatura que entre en el sector estará por delante en la clasificación.)

b) Tercera Apuesta

La carrera continúa hasta que la criatura que va en cabeza atraviesa la línea que delimita la mitad de la carrera. Usa la línea amarilla cuando jueguen de 3 a 4 jugadores, o la línea naranja en juegos de 5 a 6 jugadores: considera sólo la línea que coincida con el número de jugadores, e ignora la otra. Cuando la criatura que va en cabeza atraviesa la línea de mitad de carrera, es el momento en que los jugadores deben realizar la tercera apuesta de esta carrera.

Al final del turno del jugador que mueve a la criatura que va en cabeza, el jugador que se encuentra a su izquierda se convierte en el nuevo jugador inicial, y recibe la ficha de jugador inicial. Si ese jugador ya era el primer jugador, mantiene la ficha de jugador inicial.

Ahora el nuevo jugador inicial hace su tercera apuesta de esta carrera. Entonces en sentido de las agujas del reloj, el resto de jugadores realiza su tercera apuesta, siguiendo el mismo procedimiento explicado anteriormente para las primeras apuestas.



Consejos: Durante la carrera, habitualmente usas las cartas de movimiento para mover a las criaturas sobre las que has apostado. Sin embargo, si jugando una determinada carta de movimiento logras que la primera criatura cruce la línea de mitad de la carrera y con ello que el jugador situado a tu izquierda comience la tercera apuesta, ¡considera si es el momento adecuado para hacerlo! Puede ser más sabio esperar y evitar ser el último jugador en elegir la tercera apuesta.

Consejos: En general, las apuestas de mayor valor se realizan durante este paso, especialmente durante las dos primeras carreras. En la tercera carrera, podría ser especialmente difícil llevar a cabo tu mejor apuesta en este paso porque, aunque seas capaz de hacer la apuesta más segura, también es bastante posible que las fichas de la criatura que has elegido ya no estén disponibles.



Consejos: Si el resto de jugadores y tú habéis utilizado muchos juegos sucios sobre determinadas criaturas, plantéate jugar la apuesta “Descalificado” sobre ellas como tu tercera apuesta. Son apuestas arriesgadas, pero bien recompensadas, y los 7 puntos que puedes conseguir con ellas puede ser la diferencia entre victoria y derrota!

Cuando todos los jugadores han hecho sus apuestas, este paso termina, y la carrera continúa normalmente, reiniciándose con el nuevo jugador inicial.

c) Determinar la Clasificación

Durante la carrera, tan pronto como una criatura cruza la línea de meta de color rojo, colócala en el registro de clasificación final sobre el tablero.

Incluso si una o más criaturas cruzan la línea de meta, la carrera continúa hasta que se han jugado todas las cartas de movimiento de los soportes para cartas.

En este momento, se determina la clasificación final de esta carrera, moviendo a las criaturas que siguen en la pista hasta el registro de clasificación final, de acuerdo con sus posiciones en carrera, de la primera a la última. Resuelve cualquier empate como se indica en **Criaturas en un Sector Ocupado**.

3. Juicio de Zeus

Una vez finalizada la carrera, el espacio del Juicio de Zeus contiene cuatro Cartas de Protección de Zeus y todas las cartas de movimiento jugadas usando un juego sucio en la carrera en curso: a esto se le llama el mazo de Zeus. Después de determinar la clasificación, este mazo es barajado, y se extraen dos cartas al azar.

Si hay una o más cartas de movimiento entre las cartas extraídas, entonces la(s) criatura(s) mostrada(s) será(n) descalificada(s) – elimínala(s) de la clasificación final de esta carrera, y avanza a las criaturas restantes en dicha clasificación hasta ocupar los espacios vacíos que han aparecido.

A menos que sea la tercera carrera, las cuatro Cartas de Protección Zeus serán colocadas en el espacio determinado para la próxima carrera (con dos gemas azules para la segunda carrera y con tres gemas azules para la tercera carrera), mientras que todas las cartas de movimiento (juegos sucios, cartas usadas y cartas no utilizadas) se mezclan juntas para volver a formar el mazo de cartas de movimiento.

Mover las Criaturas: Cartas Normales

Ejemplo: Es el turno del jugador Horus. Elige una carta de cada uno de los soportes a su disposición y, habiendo apostado a Dragón al inicio de la carrera, decide jugar una carta de movimiento para Dragón con un valor de movimiento de 4, como su primera carta. Juega la carta, y desplaza a la miniatura de Dragón cuatro sectores en la pista de carreras. La carta se coloca en la pila de descarte.

Después, decide que quiere ralentizar a Pegaso, y juega su segunda carta de movimiento sobre Pegaso, seleccionando una carta con un valor de movimiento lento de 0. Como resultado, Pegaso se queda parado en este turno, y la segunda carta también es colocada en la pila de descarte.



Mover las Criaturas: Cartas de Juego Sucio

Ejemplo: Es el turno del jugador Odín. Elige una carta de cada uno de los soportes para cartas a su disposición y, habiendo apostado por Pegaso al inicio de la carrera, decide usar su primera carta de movimiento sobre Pegaso, con un valor rápido de movimiento de 2 y una posible bonificación de juego sucio de +3.

Decide por tanto "acelerar" el movimiento de Pegaso usando la bonificación de juego sucio: la miniatura de Pegaso avanza cinco sectores en la pista de carreras y la carta es descartada en el espacio del Juicio de Zeus determinado para la carrera en curso.

Entonces, decide frenar a Dragón tanto como pueda, así que juega una carta de movimiento sobre el Dragón con un valor de movimiento lento de 1 (evitando así que pueda ser jugada por otro jugador con movimiento rápido). El Dragón se mueve sólo un sector a lo largo de la pista de carreras y se descarta a la pila de descarte.



Determinar la Clasificación

Ejemplo: Usando la última carta de movimiento disponible, Horus mueve a Dragón que cruza la línea de meta de color rojo, por lo que su miniatura se ha colocado ya en el primer lugar de la clasificación final.

Pegaso está en el sector 22, justo delante de Grifo, situado en el sector 20. Lamasu y Fénix están en el sector 18 juntos –Lamasu está a la izquierda de Fénix, ya que entró en el sector antes de que Fénix lo hiciera. Por último, Sílfide está en el sector 17.

Como no quedan cartas de movimiento disponibles, la carrera ha terminado para todas las criaturas, la miniatura de Pegaso se coloca en el segundo lugar de la clasificación final seguida por Grifo, en el tercer lugar. Con su último movimiento, Fénix había alcanzado a Lamasu en el sector 18. Ahora que la carrera ha terminado, Fénix, siendo la criatura situada más a la derecha en el sector, es cuarto y Lamasu es quinto y sus miniaturas se colocan en los lugares correspondientes de la clasificación final.

Entonces Sílfide se coloca en el sexto y último lugar de la pista de clasificación final, completando la clasificación final de la carrera, excepto que ahora los dioses tienen que escuchar el Juicio de Zeus ...



El Juicio de Zeus

Ejemplo: Las dos cartas extraídas del mazo de Zeus son una carta de Protección de Zeus y una carta de Pegaso; Pegaso es descalificado (y posiblemente convertido en cenizas por un rayo!) y se elimina de la clasificación final de esta carrera.

Grifo ahora ocupa el segundo lugar en lugar del tercero. Las criaturas en el cuarto, el quinto y el sexto lugar se mueven un paso adelante en la clasificación final.



4. Resultado de la Apuesta

Todos los jugadores revelan ahora las tres cartas de apuesta que colocaron durante la carrera.

Cada jugador compara sus cartas de apuesta con la clasificación final de la carrera, y determina cuáles de sus apuestas han tenido éxito o no.

Coloca todas las cartas de apuestas acertadas boca arriba bajo su ficha de dios, mientras que descarta sus cartas de apuestas sin éxito frente al espacio del Juicio de Zeus sobre el tablero en el lugar correspondiente con la carrera que acaba de terminar.

Un jugador puede siempre mirar las cartas de apuesta que hay bajo su ficha de dios, y preguntar por los puntos de victoria totales a otros jugadores, en cualquier momento durante el juego.

Ejemplo: El jugador Odín colocó tres apuestas, y ahora las revela:



“Primera o Segundo Posición” sobre Grifo: Grifo es Segundo, por lo que la apuesta tiene éxito y contabiliza cuatro puntos.



“Primera Posición o Descalificado” sobre Pegaso: Pegaso es descalificado, por lo que esta apuesta también culmina en éxito, y contabiliza cuatro puntos más.



“Última o Penúltima Posición” sobre Dragón: Dragón es primero, por lo que falla esta apuesta, y no se anotan los puntos de victoria.

4 PV + 4 PV + 0 PV = 8 Puntos de Victoria
Por tanto, Odín obtiene un total de 8 puntos de victoria en esta carrera.

5.1 Preparar una Nueva Carrera (PRIMERA Y SEGUNDA CARRERA)

Después de la primera y la segunda carrera, los jugadores se preparan para la siguiente carrera.

- En primer lugar, distribuye las cartas de movimiento para la nueva carrera a los jugadores de la misma manera que lo hiciste durante la primera carrera.
- Coloca las cartas de movimiento no utilizadas en el espacio tablero reservado para ello.
- La ficha de jugador inicial pasa al jugador de la izquierda del anterior jugador inicial (por lo que el jugador que colocó en primer lugar la tercera apuesta en la carrera anterior, será el último jugador en hacerla al inicio de la nueva carrera).
- Las criaturas y las fichas de criaturas se colocan como en la preparación inicial del juego.

5.2 Contabilización de Puntos de Victoria

(TERCERA CARRERA)

Al final de la tercera carrera, cada jugador toma todas sus cartas de apuesta con éxito de las tres carreras (colocadas debajo de su ficha de dios). Entonces, suma los puntos de victoria de estas cartas y calcula el total de puntos de victoria conseguido.

El jugador con más puntos de victoria gana el juego.

VARIANTES

Poder de los Dioses

Para añadir más diversión y variedad al juego, los jugadores pueden decidir usar esta variante, introduciendo las cartas de Poder de los Dioses, que dan poderes especiales para cada jugador.

Al comienzo del juego, cada jugador toma las cartas de Poder de los Dioses que corresponden al dios elegido. Si no utiliza la regla opcional de fichas de Destino (ver abajo), no se usarán las cartas marcadas con un símbolo: ⚡ Apártalas a un lado antes del comienzo del juego.

Cada carta se puede utilizar una vez por partida, en el momento indicado en la carta, usando el efecto descrito en la misma. El efecto de una carta tiene prioridad sobre las reglas estándar del juego.

En caso de que más de un jugador quiera jugar una carta al mismo tiempo, el jugador actual debe ir primero, entonces el resto de jugadores pueden jugar una carta, en el sentido de las agujas del reloj. Los efectos se resuelven de uno en uno siguiendo ese orden.

Regla Opcional – Fichas de Destino

Se incluyen seis fichas de Destino en el juego. Si juegas con esta regla opcional, al principio del juego, cada jugador (comenzando por el jugador inicial y en el sentido de las agujas del reloj) elige una ficha de Destino, y la coloca en cualquier sector del tablero (excepto en el sector de inicio y de llegada) que no tengan ya una ficha de Destino sobre ella.

La ficha de Destino no tiene ningún poder en sí misma. Sin embargo, si quieres jugar una carta de cada dios (marcada con el símbolo ⚡), será necesario que una criatura esté en un sector con una ficha de Destino.

Cuando se juega una carta de Poder de los Dioses porque una criatura se ha movido a un sector con una ficha de Destino, dicha ficha de Destino se elimina temporalmente del tablero.

Al comienzo de la siguiente carrera, elimina cualquier ficha de Destino que quede en el tablero, y colócalas de nuevo de la misma manera indicada arriba.

Zeus Espabila

A medida que la carrera continúa, el efecto de la Ambrosía sobre Zeus se desvanece, y su atención a las fechorías de las criaturas mejora.

Después de la fase del Juicio de Zeus, cualquier carta de Zeus que se extraiga no se usará en la próxima carrera, y se eliminará del juego.

DIVINITY DERBY

Diseño y Desarrollo del Juego
Carlo A. Rossi

Desarrollo Adicional
Roberto Di Meglio

Diseño Artístico
Denis Martynets

Dirección Artística
Fabio Maiorana

Diseño Gráfico y Maquetación
Fabio Maiorana y Laura Neri

Producción
**Roberto Di Meglio y
Fabrizio Rolla**

Edición de la Versión Inglesa
Jim Long y Isabella Long

Un juego Creado, Producido y
Distribuido a todo el mundo por
Ares Games Srl



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

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

