

DIVINITY DERBY



1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN

RAYO DE SOL

Juégala cuando se use una carta de movimiento sobre una criatura. Añade 2 al movimiento de esa criatura.

LUZ CEGADORA

Juégala cuando se use una carta de movimiento sobre una criatura. Resta 2 al movimiento de esa criatura.

CALOR ABRASADOR

Juégala cuando una criatura termine su movimiento en un sector con una ficha de Destino. Elige a una criatura situada sobre un sector con una ficha de Destino, y muévela dos sectores hacia atrás. El valor de la siguiente carta de movimiento jugada sobre esta criatura, se considera que tiene un valor de 0.

DIVINITY DERBY



1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN

VENCEDOR DEL MAL

Juégala después de que se haya usado una carta de Juego Sucio.

La carta de Juego Sucio ahora tiene un valor de 0, pero se sigue descartando al mazo de Zeus.

BENDICIÓN DEL DIOS CELESTIAL

Juégala cuando una criatura cruce la línea de mitad de carrera en primer lugar.

Antes de que comience la tercera apuesta, elige a cualquier otra criatura y avanza con ella 3 sectores.

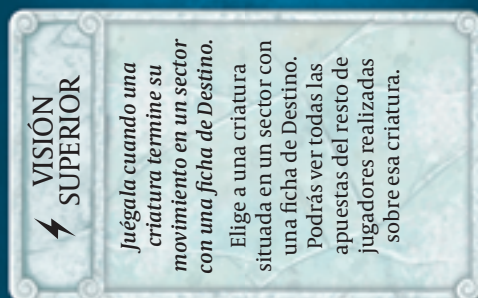
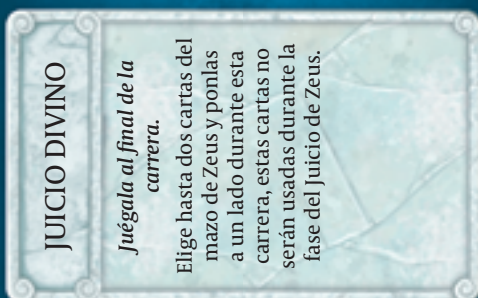
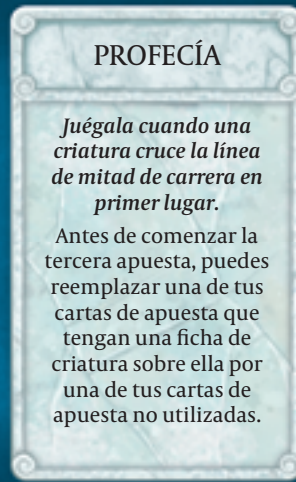
CAMPEÓN DEL EMPERADOR

Juégala cuando una criatura termine su movimiento en un sector con una ficha de Destino.

Reemplaza la carta de apuesta jugada por un jugador a tu elección (incluido tú) sobre esta criatura, por esta carta. Al final de la carrera, esta carta tiene un valor de 6 puntos de victoria, si la criatura es primera o segunda, y tendrá un valor de 0 si acaba en cualquier otra posición.

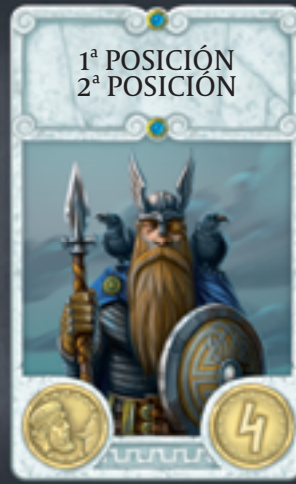
DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY





SABIDURÍA SUPERIOR

Juégala cuando una criatura cruce la línea de mitad de carrera en primer lugar.

Antes de comenzar la tercera apuesta, puedes mirar una carta de apuesta ya en juego de cada jugador.

DIOS DE LA VICTORIA

Juégala en cualquier momento durante (o al final de) la carrera.

Si dos criaturas están juntas en la misma posición, avanza una de ellas un sector y retrasa a la otra un sector.

PADRE SUPREMO

Juégala cuando una criatura termine su movimiento en un sector con una ficha de Destino.

Elige a una criatura situada en un sector de numeración más baja hasta un máximo de 5 sectores de distancia, y muévela al sector con la ficha de Destino.

DIVINITY DERBY



1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN

DIOS DEL VIENTO

Juégala cuando se use una carta de movimiento sobre una criatura.

Suma o resta 1, a tu elección, a la cantidad de sectores que mueve esa criatura.

RENOVACIÓN

Juégala después de que hayas usado una carta de movimiento (excepto una de Juego Sucio).

Devuelve esa carta a uno de tus soportes y descarta otra carta de la misma criatura en su lugar en ese mismo soporte.

DIOS DE LA JUSTICIA

Juégala cuando una criatura termine su movimiento en un sector con una ficha de Destino.

Elige a una criatura situada sobre un sector con una ficha de Destino. Si hay una carta de movimiento de esa criatura en el mazo de Zeus, quita todas las cartas de Protección de Zeus del mazo: No se utilizarán en esta carrera.

DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY

