

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO
3ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO
3ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO
DESQUALIFICADO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
DESQUALIFICADO

ÚLTIMA POSIÇÃO
PENÚLTIMA POSIÇÃO

ÚLTIMA POSIÇÃO
PENÚLTIMA POSIÇÃO

DESQUALIFICADO

1ª POSIÇÃO

ÚLTIMA POSIÇÃO

**CORES
DESLUMBRANTES**

Jogue-a ao início de qualquer um dos teus turnos.

Neste turno, podes jogar ambas as cartas movimento usando o valor de movimento lento..

PÉS LIGEIRO

Jogue-a quando uma carta movimento for jogada em uma criatura.

Adicione 2 ao movimento desta criatura.

ASAS DOURADAS

Jogue-a quando uma criatura terminar seu movimento em um setor com uma ficha destino.

Escolha uma criatura situada em um setor com uma ficha destino. Até o final da corrida, todas as cartas Jogo Sujo que se joguem sobre esta criatura terão um bônus adicional de +1.

DIVINITY DERBY



1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO
3ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO
3ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO
DESQUALIFICADO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
DESQUALIFICADO

ÚLTIMA POSIÇÃO
PENÚLTIMA POSIÇÃO

ÚLTIMA POSIÇÃO
PENÚLTIMA POSIÇÃO

DESQUALIFICADO

1ª POSIÇÃO

ÚLTIMA POSIÇÃO

RAJADA DE VENTO

Jogue-a ao início de qualquer um dos teus turnos.

Podes jogar ambas as cartas movimento usando seu valor de movimento rápido neste turno

TEMPESTADE DO KAMI

Jogue-a quando uma carta movimento for jogada em uma criatura.

A carta movimento tem valor de 0. Se tiver sido jogada como um Jogo Sujo, apenas o valor do bônus é usado para o movimento.

A BENÇÃO DE AMATERASU

Jogue-a quando uma criatura terminar seu movimento em um setor com uma ficha destino.

Escolha uma criatura situada sobre um setor com uma ficha destino. Podes eliminar todas as cartas Jogo Sujo desta criatura do maço de Zeus e colocá-las no maço de descarte.

DIVINITY DERBY



1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO
3ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO
3ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO
DESQUALIFICADO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
2ª POSIÇÃO

1ª POSIÇÃO
DESQUALIFICADO

ÚLTIMA POSIÇÃO
PENÚLTIMA POSIÇÃO

ÚLTIMA POSIÇÃO
PENÚLTIMA POSIÇÃO

DESQUALIFICADO

1ª POSIÇÃO

ÚLTIMA POSIÇÃO

PRESENÇA ASSUSTADORA

Jogue-a quando uma carta movimento for jogada em uma criatura.

A carta movimento tem um valor de 0. Mesmo se a carta for de Jogo Sujo, descarte-a no maço de descarte.

SONO PROFUNDO

Jogue-a quando a primeira criatura cruzar a linha de metade da corrida.

A etapa de terceira aposta não começa. A próxima criatura que cruzar a linha de metade da corrida provocará o início da terceira aposta.

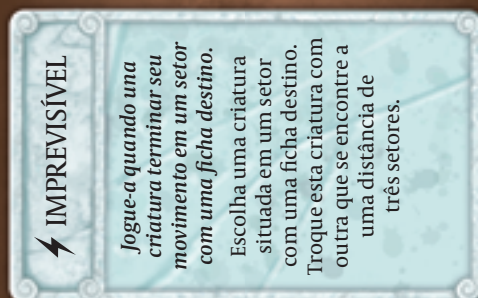
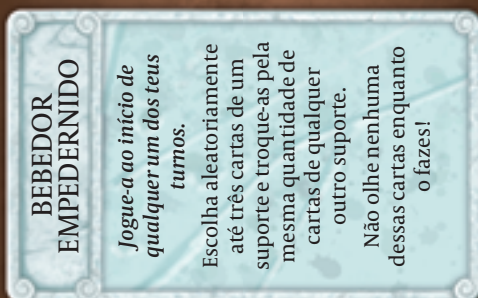
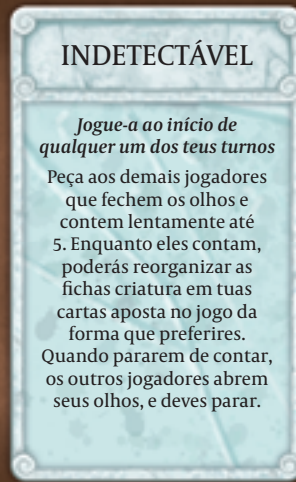
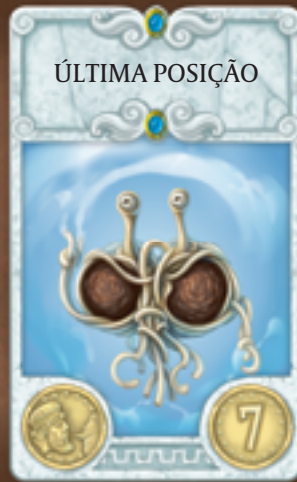
MAL CÓSMICO

Jogue-a quando uma criatura terminar seu movimento em um setor com uma ficha destino.

Escolha uma criatura situada em um setor com uma ficha destino. Descarte todas as cartas de movimento desta criatura em teu suporte e extrala aleatoriamente o mesmo número de cartas do maço de cartas não utilizadas.

DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY



<p>LAMASSU <i>Rugido Ensurdecedor</i></p> <p>Escolha uma criatura em seu setor ou em um setor adjacente e marque-a com uma ficha lembrete. Esta criatura está desorientada e confusa: a próxima carta movimento jogada nela é considerada um jogo sujo, mesmo que não o seja.</p>		<p>PÉGASO <i>Coices e empinadas</i></p> <p>Escolha a uma criatura em seu setor ou em um setor adjacente e marque-a com uma ficha lembrete. Esta criatura é derrubada: a próxima carta jogada nela que usaria o valor de movimento rápido utilizará seu valor de movimento lento (seu bônus de jogo sujo não se aplica).</p>	
<p>DRAGÃO <i>Hálito Ardente</i></p> <p>Escolha uma criatura no setor anterior ou posterior ao setor em que se encontra o Dragão. Esta criatura é queimada: mova-a três setores para trás.</p>		<p>SÍLFIDE <i>Tentáculos Pegajosos</i></p> <p>Todas as criaturas situadas em seu setor são desaceleradas por seus tentáculos. Mova-as dois setores para trás.</p>	
<p>GRIFO <i>Garras Cortantes</i></p> <p>Escolha uma criatura em seu setor ou em um setor adjacente e marque-a com uma ficha lembrete. Esta criatura está ferida: a próxima carta movimento jogada nela tem um valor de "0" (seu bônus de jogo sujo não se aplica).</p>		<p>FÊNIX <i>Aura em chamas</i></p> <p>Escolha uma criatura em seu setor. Esta criatura é queimada: mova-a três setores para trás.</p>	

DIVINITY DERBY

