



REGOLAMENTO

SIETE PRONTI A SCOMMETTERE SU UNA GARA TRA CREATURE VOLANTI MITOLOGICHE?

Zeus vi ha invitato, insieme a un gruppetto di amici dèi provenienti dal Multiverso, a un piccolo ritrovo tra amici sul Monte Olimpo.

Dopo un pranzo leggendario e alcuni giri di Ambrosia, la bevanda degli dei, cominciate a discutere. Quale creatura mitica è la più veloce? Un Pegaso rispetto al Lamassu è una creatura volante migliore? Può il soffio di un Drago fermare una Fenice?

Cominciate a scommettere, e subito decidete che l'unico modo per scoprire chi abbia ragione è quello di evocare tutte quelle creature per partecipare a una grande gara... E presto hanno inizio la gara e le scommesse ad alto rischio, con l'Olimpico Padre Zeus designato come giudice supremo.

Mostrate le vostre abilità di valutare le possibilità di ogni creatura, scegliete le giuste scommesse, usate i vostri poteri per influenzare la gara per raggiungere i vostri obiettivi. E non vi preoccupate di essere gentili con gli altri - loro stessi stanno complottando contro di voi per farvi perdere le vostre scommesse...

Benvenuti a Divinity Derby!



COMPONENTI



Drago



Grifone



Lamassu



Pegaso



Fenice



Silfide



6 miniature della creatura e 6 basi della miniatura di colori diversi
(Incastra la base del colore appropriato alla miniatura di ogni creatura)



Retro



Drago



Grifone



Lamassu



Pegaso



Fenice



Silfide



Zeus

54 carte movimento
(5 carte normali, e 4 carte imbroglio per ogni creatura)

4 carte protezione di Zeus



Anansi



Horus



Marduk



Odino



Quetzalcoatl



Yù Huáng
l'Imperatore di Giada

66 carte scommessa
(11 carte per ogni dio)



Anansi



Horus



Marduk



Odino



Quetzalcoatl

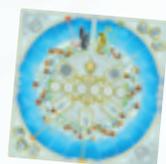


Yù Huáng
l'Imperatore di Giada

18 carte potere degli dei
(3 carte per ogni dio)



Questo regolamento



1 tabellone



6 portacarte



6 segnalini fato



24 segnalini creatura



6 segnalini divinità



1 segnalino
primo giocatore

Altri componenti

IL GIOCO

In **Divinity Derby** ogni giocatore ricopre il ruolo di un dio, scelto tra i sei disponibili (Anansi, Horus, Marduk, Odino, Quetzalcoatl, e Yù Huáng l'Imperatore di Giada), scommettendo su una gara tra creature volanti mitologiche su un circuito molto speciale.

Una partita è suddivisa in tre diverse gare. All'inizio di ogni gara, le carte movimento sono distribuite in modo che ogni giocatore possa vedere e usare le carte presenti nei due portacarte, condivisi con i giocatori adiacenti.

In ogni gara, i giocatori piazzano le loro scommesse sulle creature, basando le proprie scelte sulle carte movimento che vedono, e tenendo in considerazione le scelte degli altri giocatori.

Durante il proprio turno, un giocatore sceglie due diverse carte movimento dalle due mani di carte presenti nei portacarte (una carta da ogni mano di carte), per far muovere le creature sul circuito di gara.

Ogni giocatore ha 11 differenti scommesse a sua disposizione, da suddividere tra le tre gare (nove saranno usate, due saranno lasciate inutilizzate fino al termine della partita). Ogni scommessa ha un livello di difficoltà differente; più è difficile portare a termine una scommessa, più punti vittoria garantisce quando viene portata a termine.

C'è un numero limitato di scommesse da piazzare su ogni creatura, e quindi un giocatore non può sempre scommettere sulla creatura da lui scelta, se attende troppo a lungo.

Dopo tre gare, il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.



PREPARAZIONE INIZIALE

Piazzate il tabellone di gioco al centro del tavolo, e poi piazzate le sei miniature delle creature sul settore posto dietro la linea di partenza verde (indicata dalla illustrazione con tre trombe), pronte per la gara.

Ogni giocatore sceglie una divinità da impersonare, prendendo tutte le corrispondenti carte scommessa, e il suo segnalino divinità.

Prendete le quattro carte protezione di Zeus e piazzatele nello spazio Giudizio di Zeus più a sinistra (segnato con una gemma azzurra), per formare il mazzo Zeus.

Piazzate i segnalini creatura negli appositi spazi sul tabellone, indicati dall'illustrazione della creatura corrispondente:

- 2 segnalini per ogni creatura in una partita a 3 giocatori
- 3 segnalini per ogni creatura in una partita a 4 o a 5 giocatori
- 4 segnalini per ogni creatura in una partita a 6 giocatori

Prendete un numero di portacarte pari al numero dei giocatori e piazzateli tra i giocatori, in modo che ogni giocatore abbia un portacarte alla propria sinistra e uno alla propria destra.

Mescolate il mazzo delle carte movimento, e assegnate casualmente un determinato numero di carte in base al numero di giocatori.

Ogni giocatore prende:

- 10 carte movimento in una partita a 3 giocatori
- 8 carte movimento in una partita a 4 giocatori
- 6 carte movimento in una partita a 5 o a 6 giocatori

Poi, ogni giocatore inserisce le carte movimento che ha ricevuto nel portacarte alla propria sinistra (le carte in ogni portacarte sono condivise con i giocatori adiacenti).

Piazzate il mazzo delle carte movimento non usate per questa gara nello spazio sopra la traccia della classifica finale, sulla sinistra. Lo spazio sulla destra è la pila degli scarti e sarà usata per tenere le carte movimento usate dai giocatori durante la gara (vedere 2. *La Gara*, pag. 7).

Finalmente, dovete decidere il primo giocatore: il giocatore che ha visto più recentemente una creatura volante (o il giocatore più giovane, se preferite!) riceve il segnalino primo giocatore.

Ora, siete pronti per cominciare!



PREPARAZIONE



1 LINEA DI PARTENZA

2 SETTORE

3 LINEA DI METÀ GARA (3-4 giocatori)

4 LINEA DI METÀ GARA (5-6 giocatori)

5 LINEA DI TRAGUARDO

SEGNALINI SCOMMESSA **6**

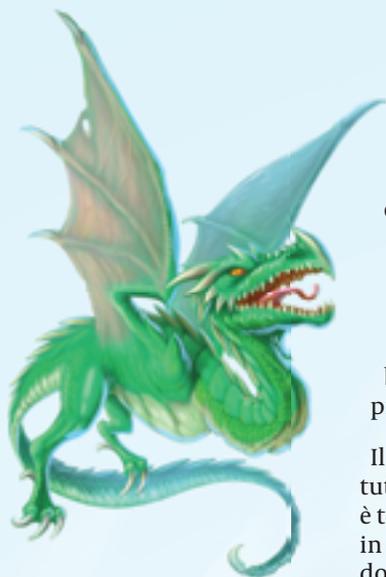
TRACCIA CLASSIFICA FINALE **7**

PILA DELLE CARTE NON USATE **8**

PILA DEGLI SCARTI **9**

GIUDIZIO DI ZEUS **10**

I CONCORRENTI DI DIVINITY DERBY



Drago

Il trofeo del vincitore appartiene di diritto al Drago, il Drago è il più grande fra i mostri, e non tollera concorrenza.

Ci possono essere creature volanti più veloci, più agili, con più forza e grazia - ma l'unica cosa che tutte queste creature hanno in comune è che sono tutte infiammabili. E tutte bruciano. Anche la fenice brucia, se il drago ci prova abbastanza.

Il trofeo sarà del Drago, perché è fatto d'oro e tutto l'oro appartiene al Drago. Quando la gara è terminata e tutti i suoi nemici sono ridotti in cenere al vento, si avvilupperà sul trofeo dorato e sognerà... beh, nuovi oggetti d'oro e fiammeggianti, per essere onesti.

Grifone

Testa d'aquila, ali d'aquila, corpo di leone, il Grifone è l'emblema della regalità.

L'aquila è la regina degli uccelli, il leone è il re degli animali, e quindi il Grifone è l'imperatore di tutti gli animali. I suoi artigli sono più affilati e rapidi di un fulmine, le sue ali sono più potenti di una tempesta.

Il Grifone vuole vincere a tutti i costi, e se questo significa fare a pezzettini i suoi avversari, per lui va bene. Dopotutto, l'unica cosa che unisce i leoni alle aquile, oltre ai Grifoni, è il loro gusto per la carne fresca.

Lamassu

Il nobile Lamassu non è uno scattista naturale. Ha il corpo di un toro, dopotutto, e i tori non sono per nulla aerodinamici. E' più uso a urlare profezie con la voce del tuono e a cercare spiriti malvagi piuttosto che a gareggiare tra le nuvole.

Comunque, lo spirito del Lamassu è irrefrenabile - non molla mai, anche quando le probabilità gli danno torto. Una volta che si muove, comunque, è molto, ma molto difficile da fermare.

E quando vince, il suo ruggito di trionfo scuote i pilastri dei cieli.



Pegaso

Nato dalla schiuma del mare e dal sangue di Medusa, questa gara è come giocare in casa per il Pegaso, il cavallo alato. È la cavalcatura principe presente nelle stalle di Zeus sul Monte Olimpo, e quindi conosce i cieli intorno a questa montagna meglio di chiunque altro. Pegaso può non essere la creatura più feroce tra le bestie in gara, ma è una creatura volante veloce, e Zeus è dalla sua parte. Alcune corse vanno al più veloce, altre al più forte, e alcune al mostro che non è stato colpito dai fulmini scagliati dai cieli.



Fenice

L'uccello-Fenice ha padroneggiato l'arte della vittoria che proviene dalle retrovie, il colpo di scena nell'ultimo giro della gara. Niente fa cullare i propri avversari in un falso senso di sicurezza come morire davanti ai loro occhi. Rinascendo dalle proprie ceneri ogni volta che muore, la Fenice assume un atteggiamento filosofico nei confronti del gareggiare. Può vincere, può perdere - ma in ogni caso, chiunque altro morirà, ma la Fenice sarà sempre in giro, giovane per sempre. In una gara abbastanza lunga, tutti moriranno. O, per essere precisi, tutti gli altri moriranno. Non vi avvicinate troppo all'uccello-Fenice. Ha quell'insensibile distacco dalla vita e la morte che viene dall'essere eternamente immortale. Inoltre, non vi avvicinate troppo perché va letteralmente a fuoco.



Silfide

La Silfide è la nuova arrivata in questa gara, la neofita. Nessuno degli dei sa cosa fare con questa nuova strana concorrente, questa esule dalle ali di tela proveniente da qualche misteriosa isola di creature mostruose. La Silfide è più veloce di un Pegaso, più valorosa di un Lamassu, più fiera di un Drago o un Grifone? Non c'è modo di saperlo, e nemmeno il più saggio tra gli dei può sapere come andrà a finire la gara.

La Silfide appare quasi indifesa, svolazzando sui venti caldi sopra il Monte Olimpo, seguendo lentamente le strisce di bava nelle scintillanti acque color del vino scuro dell'Adriatico.

Fino a che punto si rivelerà realmente tosta una gigantesca e magica creatura simile a una farfalla?



COME SI GIOCA

Il gioco si suddivide in tre gare, e ogni gara è divisa in cinque fasi:

1. Prime scommesse
2. La gara:
 - a) Muovere le creature
 - b) Terza scommessa
 - c) Determinare la classifica
3. Giudizio di Zeus
4. Esito delle scommesse
5. Preparazione nuova gara (prima e seconda gara)/Conteggio dei punti vittoria (soltanto nella terza gara)

Il vincitore finale del gioco è determinato al termine della terza gara.

1. Prime scommesse

Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore:

1. Sceglie una delle proprie carte scommessa e la piazza coperta davanti a lui;
2. Sceglie la creatura su cui vuole piazzare la propria scommessa;
3. Prende il corrispondente segnalino creatura dall'apposito spazio sul tabellone;
4. Piazza il segnalino sulla propria carta scommessa.

Gli altri giocatori vedranno su quale creatura stia scommettendo, ma non il tipo di scommessa.

Dopo che ogni giocatore ha scelto la sua prima scommessa, un secondo giro di scommesse ha inizio partendo dal primo giocatore, seguendo la stessa procedura. Ogni giocatore piazza la propria seconda carta scommessa accanto alla prima, con il segnalino creatura posto sulla carta scommessa.

Durante una gara, un giocatore può scommettere solo una volta sulla stessa creatura.

Può succedere durante una partita che i segnalini creatura di una creatura possano terminare. In questo caso, non è più possibile scommettere su quella creatura.

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le proprie scommesse, la gara ha inizio!

Carte scommessa



- 1 POSIZIONE FINALE
- 2 DIVINITA' / GIOCATORE
- 3 VALORE IN PUNTI VITTORIA

2. La gara

a) Muovere le Creature

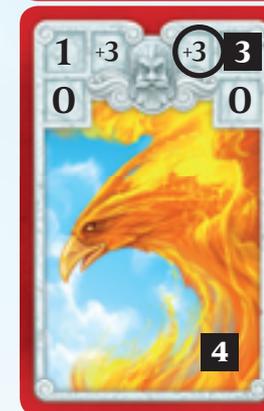
Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore gioca il proprio turno, scegliendo una carta movimento dal portacarte alla sua sinistra e una carta movimento dal portacarte alla sua destra.

Su ogni carta movimento, c'è raffigurata una creatura, con due valori diversi, uno sopra l'altro. Il numero in alto (**movimento veloce**) è sempre più alto del numero in basso (**movimento lento**).

- Il giocatore decide quale carta movimento giocare per prima, e usa il valore di movimento veloce di quella carta per muovere la creatura corrispondente in avanti lungo il tracciato di quel numero di settori.
- Poi, il giocatore seleziona la seconda carta movimento, e usa il valore di movimento lento di quella carta per muovere la creatura corrispondente in avanti lungo il tracciato di quel numero di settori.

Non è consentito scegliere entrambe le carte dallo stesso portacarte.

Carte Movimento



- 1 MOVIMENTO VELOCE
- 2 MOVIMENTO LENTO
- 3 BONUS IMBROGLIO
- 4 CREATURA



Consigli: le vostre migliori scelte riguardo le scommesse saranno il frutto di un'attenta valutazione delle carte a vostra disposizione nei due portacarte per voi visibili. Ricordate che quelle carte potranno essere usate anche dai giocatori a voi adiacenti, quindi la vostra strategia potrebbe cambiare durante la gara. Usare le scommesse più semplici nella prima fase di scommessa è spesso consigliabile, ma talvolta prendersi un rischio potrebbe essere adeguatamente ricompensato! Il numero di segnalini creatura per ogni creatura è limitato, quindi dovete decidere velocemente quale strategia vogliate seguire, dato che il segnalino che potreste volere potrebbe non essere più disponibile al momento del piazzamento della terza scommessa.

Imbrogli

Alcune carte movimento hanno un valore di bonus posto accanto al valore del movimento veloce, indicato da un “+” posto davanti al numero: queste sono le carte movimento **imbroglio**. Questo tipo di carta permette al giocatore di compiere un imbroglio per incrementare il movimento di una creatura, ma soltanto quando il giocatore usa questa carta come sua prima carta movimento del turno (ovvero, quando viene usato il valore di movimento veloce).

Usare il bonus imbroglio non è obbligatorio. Comunque, se un giocatore decide di usare questo bonus, la carta viene scartata, dopo essere stata usata, nello spazio Giudizio di Zeus per la gara attuale, e non nella pila degli scarti. Questo forma il mazzo Zeus (usato durante la fase 3. *Giudizio di Zeus*, in questa pagina).

Se il giocatore usa la carta come seconda carta movimento, viene usato il valore di movimento lento e il bonus imbroglio non ha effetto.

Se non usate il bonus, la carta viene scartata normalmente.

Creature alla pari in un Settore

Se una creatura termina il proprio movimento in un settore dove è già presente un'altra creatura, piazzate la creatura in movimento alla destra della creatura già presente in quel settore. Quando la gara ha termine, e ci sono due o più creature nello stesso settore, questo piazzamento indica quale creatura si classificherà prima tra queste: la creatura più a destra in un settore è la prima, e le altre seguono, una dopo l'altra. (In altre parole, l'ultima creatura ad entrare in un settore sarà più avanti in classifica.)

b) Terza Scommessa

La gara continua fino a quando la creatura in testa non si muove oltre la linea di metà gara. Usate la linea gialla nelle partite a 3-4 giocatori, o la linea arancione nelle partite a 5-6 giocatori: considerate soltanto la linea scelta in base al numero di giocatori, e ignorate l'altra. Quando la creatura in testa attraversa la linea di metà gara, è arrivato il momento per i giocatori di piazzare la terza scommessa di questa gara.

Al termine del turno del giocatore che muoveva quella creatura, il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo primo giocatore, e riceve il segnalino primo giocatore.

Il nuovo primo giocatore piazza ora la terza scommessa per questa gara. Poi, in senso orario, tutti gli altri giocatori piazzano la loro terza scommessa, seguendo la stessa procedura spiegata nella fase Prime Scommesse.

Quando tutti i giocatori hanno piazzato le loro scommesse, questa fase ha termine, e la gara continua normalmente, ricominciando dal nuovo primo giocatore.



Consigli: durante la gara, userete normalmente le carte movimento per muovere in avanti le vostre creature preferite durante la gara. Comunque, se giocare una carta movimento farebbe attraversare alla creatura in testa la linea di metà gara, dando inizio alla fase della terza scommessa, considerate bene se sia il caso di farlo! Potrebbe essere più saggio attendere, ed evitare di essere l'ultimo giocatore a scegliere la terza scommessa.

Consigli: di solito le scommesse di più alto valore vengono piazzate durante questa fase, specialmente durante le prime due gare. Durante la terza gara, potrebbe essere estremamente rischioso tenersi le proprie scommesse di più alto valore fino a questa fase, perché potreste essere in grado di piazzare una scommessa sicura, ma potrebbe accadere che i segnalini creatura che desiderate non siano più disponibili.



Consigli: se voi e gli altri giocatori avete usato molti imbrogli su determinate creature, pensate piuttosto se giocare le scommesse “Squalificato” come vostra terza scommessa. Sono rischiose, ma ben remunerate, e i 7 punti che potete ottenere con queste potrebbe fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta!

c) Determinare la Classifica

Durante la gara, non appena una creatura attraversa la linea di traguardo rossa, piazzatela sulla traccia della classifica finale sul tabellone.

Anche se una o più creature attraversano la linea di traguardo, la gara continua fino a quando tutte le carte movimento presenti nei portacarte non sono state giocate.

A questo punto, determinate la classifica finale di questa gara, spostando le creature ancora presenti sul circuito di gara sulla traccia della classifica finale in base alla loro posizione, dalla prima all'ultima. Risolvete eventuali pareggi come indicato in **Creature alla pari in un Settore**.

3. Giudizio di Zeus

Al termine della gara, lo spazio Giudizio di Zeus contiene 4 carte protezione di Zeus e tutte le carte movimento giocate usando il bonus imbroglio durante la gara attuale: questo è chiamato il mazzo Zeus. Dopo aver determinato la classifica finale, questo mazzo viene mescolato, e **vengono pescate due carte a caso**.

Se ci sono una o più carte movimento tra le carte pescate, allora le creature mostrate sono squalificate - rimuovetele dalla classifica finale di questa gara, e avanzate le creature rimaste in gioco lungo la traccia per riempire gli spazi vuoti creatisi.

Fino alla terza gara, le quattro carte protezione di Zeus sono poi piazzate sullo spazio della gara successiva (due gemme azzurre per la seconda gara, tre gemme azzurre per la terza gara), mentre tutte le carte movimento (imbroglio, carte usate, e carte non usate) sono mescolate insieme per riformare il mazzo delle carte movimento.

Muovere le Creature: Carta Normale

Esempio: è il turno del giocatore Horus. Questi sceglie una carta da ognuno dei due portacarte a sua disposizione e, avendo scommesso sul Drago all'inizio della gara, decide di giocare una carta movimento per il Drago con un valore di movimento veloce di 4 come sua prima carta. Gioca la carta, e la miniatura del Drago si muove in avanti di quattro settori sul circuito di gara. La carta viene piazzata nella pila degli scarti.

Poi, il giocatore decide di rallentare il Pegaso, e gioca come sua seconda carta movimento una carta per il Pegaso, scegliendo una carta con valore di movimento lento pari a 0. Come risultato, il Pegaso resta ferma in questo turno, e la seconda carta è piazzata pure nella pila degli scarti.



Muovere le Creature: Carta Imbroglia

Esempio: è il turno del giocatore Odino. Questi sceglie una carta da ognuno dei due portacarte a sua disposizione e, avendo scommesso sul Pegaso all'inizio della gara, decide di giocare come sua prima carta movimento una carta per il Pegaso con un valore di movimento veloce di 2 e un possibile bonus imbroglio di +3.

Decide di "accelerare" il movimento del Pegaso usando il bonus imbroglio: la miniatura del Pegaso si muove in avanti di cinque settori sul circuito di gara, e la carta viene scartata nello spazio Giudizio di Zeus della gara attuale.

Poi, il giocatore decide di rallentare il Drago il più possibile, e gioca una carta movimento per il Drago, scegliendo una carta con valore di movimento lento pari a 1. Il Drago si muove soltanto di un settore lungo il circuito di gara, e la seconda carta è piazzata nella pila degli scarti.



Determinare la Classifica

Esempio: Il Drago ha già oltrepassato la linea di traguardo rossa, quindi la sua miniatura è già stata piazzata al primo posto della traccia della classifica finale.

Il Pegaso è nel settore 22, appena avanti al Grifone nel settore 20. Il Lamassu e la Fenice sono entrambi nel settore 18 - Il Lamassu è a sinistra della Fenice, essendo entrato nel settore prima della Fenice. Ultima, la Silfide è nel settore 17.

La miniatura del Pegaso è piazzata sul secondo posto della traccia della classifica finale, seguita dal Grifone al terzo posto. Con il suo ultimo movimento, la Fenice ha raggiunto il Lamassu nel settore 18. Ora che la gara è terminata, la Fenice, essendo la creatura più a destra nel settore, è quarta e il Lamassu è quinto e le loro miniature sono piazzate ai posti corrispondenti della traccia della classifica finale.

Poi la Silfide è piazzata al sesto e ultimo posto della traccia della classifica finale, completando la classifica finale della gara - anche se ora gli dei devono ascoltare il Giudizio di Zeus...



Giudizio di Zeus

Esempio: le due carte pescate dal mazzo Zeus sono una carta protezione di Zeus e una carta Pegaso; il Pegaso è squalificato (e possibilmente ridotto in cenere da un suo fulmine!) ed è rimosso dalla classifica finale di questa gara.

Il Griffone ora diventa secondo e non è più terzo. Il quarto, quinto e sesto posto si muovono tutti di una posizione in avanti nella classifica finale.



4. Esito delle Scommesse

Tutti i giocatori ora mostrano le loro tre carte scommessa che hanno piazzato durante la gara.

Ogni giocatore confronta le proprie carte scommessa con la classifica finale della gara, e determina quali tra le sue scommesse abbiano avuto successo o meno.

Questi piazza tutte le proprie carte scommessa centrate scoperte sotto il proprio segnalino divinità, mentre scarta le sue carte scommessa non andate a buon fine scoperte nello spazio Giudizio di Zeus sul tabellone collegato alla gara appena conclusa.

Un giocatore può sempre guardare le carte sotto il proprio segnalino divinità, e chiedere agli altri giocatori il loro totale di punti vittoria, in ogni momento durante la partita.

Esempio: il giocatore Odino piazza tre scommesse, e ora le mostra:



“Primo Posto o Secondo Posto” sul Grifone: il Grifone è secondo, quindi la scommessa è centrata e guadagna quattro punti



“Primo Posto o Squalificato” sul Pegaso: il Pegaso è squalificato, quindi anche questa scommessa è centrata, e guadagna altri quattro punti



“Ultimo Posto o Penultimo Posto” sul Drago: il Drago è primo, quindi ha sbagliato questa scommessa, e nessun punto vittoria è assegnato.

4 PV + 4 PV + 0 PV = 8 Punti Vittoria
Il totale di punti vittoria per il giocatore Odino è di otto punti.

5.1 Preparazione nuova gara (PRIMA E SECONDA GARA)

Dopo la prima e la seconda gara, i giocatori preparano la loro prossima gara.

- Come prima cosa, distribuite le carte movimento per la nuova gara ai giocatori nello stesso modo in cui avete fatto per la prima gara.
- Piazzate le carte movimento non usate nell'appropriato spazio sul tabellone.
- Il segnalino primo giocatore passa al giocatore a sinistra rispetto al precedente primo giocatore (quindi il giocatore che ha piazzato la terza scommessa per primo durante la gara precedente sarà l'ultimo giocatore all'inizio della nuova gara).
- Le creature e i segnalini creatura sono piazzati come nella preparazione iniziale.

5.2 Conteggio dei Punti Vittoria (TERZA GARA)

Al termine della terza gara, ogni giocatore prende tutte le sue carte scommessa centrate delle tre gare (piazzate sotto il proprio segnalino divinità). Poi i giocatori sommano i valori in punti vittoria di queste carte e calcolano il proprio totale di punti vittoria.

I giocatori con il maggior numero di punti vittoria vincono la partita.

VARIANTI

Potere degli Dei

Per aggiungere più divertimento e varietà al gioco, i giocatori possono decidere di usare questa variante, introducendo le carte potere degli dei, che assegnano diversi poteri speciali a ogni giocatore.

All'inizio della partita, ogni giocatore prende le carte potere degli dei che corrispondono alla propria divinità. Se non usate la regola opzionale dei segnalini fato (vedi a seguire), le carte segnate con il simbolo ⚡ non vengono usate: mettetele da parte prima che la partita abbia inizio.

Ogni carta può essere usata una volta per partita, nel momento indicato sulla condizione della carta, usando l'effetto descritto sulla carta stessa. L'effetto di una carta ha la precedenza sulle normali regole di gioco.

Nel caso in cui più di un giocatore voglia giocare una carta nello stesso momento, il giocatore di turno deve andare per primo, poi gli altri giocatori possono giocare una carta, in senso orario. Risolvete gli effetti uno alla volta.

Regola Opzionale – Segnalini Fato

Nel gioco sono inclusi sei segnalini fato. Se giocate con questa regola opzionale, all'inizio della partita, ogni giocatore (cominciando dal primo giocatore e procedendo in senso orario) prende un segnalino fatto, e lo piazza su un qualsiasi settore sul tabellone (tranne che nel settore di partenza e nel settore di arrivo) su cui non sia già stato piazzato sopra un segnalino fatto.

Il segnalino fatto in sé non ha alcun potere. Comunque, una carta per ogni divinità (segnata con il simbolo ⚡) richiede che una creatura si trovi in un settore con un segnalino fatto per essere giocata.

Quando una carta potere degli dei viene giocata perché una creatura si è mossa in un settore con un segnalino fatto sopra, il segnalino fatto è temporaneamente rimosso dal tabellone.

All'inizio della nuova gara, rimuovete qualsiasi segnalino fatto rimasto sul tabellone, e metteteli di nuovo nello stesso modo indicato precedentemente.

Zeus si riprende

Mano a mano che la gara va avanti, l'effetto dell'Ambrosia su Zeus viene meno, e la sua attenzione alle malefatte delle creature migliora.

Dopo la fase Giudizio di Zeus, qualsiasi carta protezione di Zeus pescata non è usata nella prossima gara, ma è rimossa dal gioco.

DIVINITY DERBY

Ideazione e Sviluppo del Gioco
Carlo A. Rossi

Sviluppo Aggiuntivo
Roberto Di Meglio

Illustrazioni
Denis Martynets

Direzione Artistica
Fabio Maiorana

Progetto Grafico e Impaginazione
Fabio Maiorana e Laura Neri

Produzione
**Roberto Di Meglio e
Fabrizio Rolla**

Traduzione Edizione Italiana
Fabrizio Rolla

Un Gioco Creato, Prodotto, e
Distribuito nel Mondo da
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.

