



REGULAMENTO

PRONTO PARA FAZER SUAS APOSTAS EM UMA CORRIDA DE CRIATURAS VOADORAS MITOLÓGICAS?

Zeus te convidou para uma pequena festa no Monte Olimpo, com um grupo de amigos divinos de todo o Multiverso.

Depois de um almoço lendário e umas tantas rodadas de ambrosia, a bebida dos deuses, começa a discussão.

Que criatura mitológica é a mais rápida?

Pégaso voa melhor do que Lamassu?

O bafo de fogo do Dragão pode deter a Fênix?

Começa-se a fazer apostas, e logo se decide que a única maneira de saber quem tem razão é convocar todas essas criaturas para uma boa competição...

E logo começam as corridas e as apostas de alto risco, com Zeus, o olímpico Pai Supremo, como juiz definitivo.

Mostra tua habilidade para avaliar as possibilidades de cada criatura, escolha as apostas certas, utilize teus poderes para influir na corrida e atingir teus objetivos. E não te preocupes em ser gentil com os outros – eles também estão conspirando para te fazer perder tuas apostas...

Bem-vindo a Divinity Derby!



COMPONENTES



Dragão



Grifo



Lamassu



Pégaso



Fênix



Sílfide

6 miniaturas de criaturas e 6 bases para as miniaturas em diferentes cores
(Coloque a miniatura de cada criatura sobre a base de cor apropriada)



Verso



Dragão



Grifo



Lamassu



Pégaso



Fênix



Sílfide



Zeus

54 cartas movimento
(5 cartas normais e 4 cartas jogo sujo para cada criatura)

4 cartas proteção de Zeus



Ananse



Hórus



Marduk



Odín



Quetzalcoatl



Yü Huang Imperador de Jade

66 cartas aposta
(11 para cada deus)



Ananse



Hórus



Marduk



Odín



Quetzalcoatl

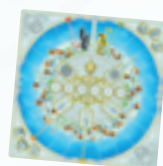


Yü Huang Imperador de Jade

18 cartas poder dos deuses
(3 cartas para cada deus)



Este regulamento



1 tabuleiro



6 suportes para cartas



6 fichas destino



24 fichas criatura



6 fichas divindade



1 ficha jogador inicial

Other Components

RESUMO DO JOGO

Em **Divinity Derby** cada jogador assume o papel de um deus, escolhido entre os seis disponíveis (Ananse, Hórus, Marduk, Odín, Quetzalcóatl e o Imperador de Jade Yù Huáng), fazendo apostas em uma corrida de criaturas voadoras mitológicas realizada em uma pista especial.

Uma partida completa se divide em três corridas. Ao início de cada corrida, as cartas movimento são distribuídas de modo que cada jogador possa ver e utilizar as cartas em dois suportes, compartilhados com os jogadores adjacentes.

Em cada corrida, os jogadores colocam suas apostas sobre as criaturas, fazendo suas escolhas com base nas cartas movimento que vêem.

Durante seu turno, cada jogador escolhe duas cartas movimento diferentes, dos suportes situados à sua direita e à sua esquerda (uma de cada lado), para fazer as criaturas se moverem na pista de corrida.

Há um número limitado de apostas disponíveis para cada criatura, assim um jogador pode não ter sempre a possibilidade de apostar na criatura de sua escolha se ele esperar muito.

Cada jogador tem 11 apostas diferentes à sua disposição, que devem ser divididas entre as três corridas (nove serão usadas, duas sobrarão ao final da partida. Cada aposta tem um nível de dificuldade diferente; quanto mais difícil a aposta, mais pontos vitória são garantidos quando ela é completada.

Depois de três corridas, o jogador com mais pontos vitória é o vencedor.



PREPARAÇÃO INICIAL

Posicione o tabuleiro de jogo no centro da mesa, e então coloque as seis miniaturas de criaturas no setor atrás da linha de partida verde (indicado pelo desenho de três trombetas), prontas para a corrida.

Cada jogador escolhe um deus para representar, pegando todas as cartas aposta e a ficha divindade referentes a esse deus.

Pegue as quatro cartas proteção de Zeus e coloque-as no espaço Julgamento de Zeus (Zeus' Judgment) à esquerda (marcado com uma pedra preciosa azul), para formar o maço de Zeus.

Coloque as fichas criatura nos lugares apropriados no tabuleiro, indicados pela ilustração da criatura correspondente:

- 2 fichas para cada criatura, quando o jogo for para 3 jogadores.
- 3 fichas para cada criatura, quando o jogo for para 4 ou 5 jogadores.
- 4 fichas para cada criatura, quando o jogo for para 6 jogadores.

Pegue um número de suportes para cartas igual ao número de jogadores e coloque cada um deles entre dois jogadores, de forma que cada jogador tenha um suporte à sua esquerda e outro à sua direita.

Embaralhe o maço de cartas movimento, e distribua ao acaso segundo o número de jogadores.

Cada jogador recebe:

- 10 cartas movimento, quando o jogo for para 3 jogadores.
- 8 cartas movimento, quando o jogo for para 4 jogadores.
- 6 cartas movimento, quando o jogo for para 5 ou 6 jogadores.

Em seguida, cada jogador coloca as cartas movimento que acaba de receber no suporte para cartas situado à sua esquerda (as cartas dos suportes são compartilhadas com os jogadores adjacentes).

Coloque o maço de cartas movimento não usadas nesta corrida no espaço situado acima do registro da classificação final, à esquerda. O espaço da direita será a pilha de descarte e será usada para deixar as cartas movimento utilizadas pelos jogadores durante a corrida (veja o ponto 2, A Corrida, à página 7).

Por último, se deve decidir quem será o jogador inicial: o jogador que viu uma criatura voadora mais recentemente (ou o jogador mais jovem, se preferir) recebe a ficha Jogador Inicial.

Agora, está tudo pronto para começar a jogar!



PREPARAÇÃO INICIAL



- 1 LINHA DE PARTIDA
- 2 SETOR
- 3 LINHA DE METADE DA CORRIDA (3-4 jogadores)
- 4 LINHA DE METADE DA CORRIDA (5-6 jogadores)
- 5 LINHA DE CHEGADA

- FICHAS DE APOSTA 6
- REGISTRO DE CLASSIFICAÇÃO FINAL 7
- MAÇO DE CARTAS MOVIMENTO NÃO USADAS 8
- PILHA DE DESCARTE 9
- JULGAMENTO DE ZEUS 10

OS CORREDORES DE DIVINITY DERBY

Dragão

O troféu de vencedor pertence por direito ao Dragão, porque o Dragão é o maior dos monstros, e não tolerará competidores.

Podem haver criaturas voadoras mais rápidas, mas ágeis ou com mais resistência e graça – mas o que todas essas criaturas têm em comum é que são inflamáveis. Todas elas queimam. Até mesmo a Fênix se queima, se o Dragão se esforça o suficiente.

O troféu será do Dragão, porque é feito de ouro e todo ouro pertence ao Dragão. Quando a corrida tiver terminado e todos os seus inimigos forem cinzas ao vento, ele vai se enrolar neste troféu dourado e sonhará com... bem, mais ouro e coisas em chamas, para sermos honestos.

Grifo

Com cabeça e asas de águia gigante, e corpo de leão, o Grifo simboliza a realeza.

A águia é a rainha dos pássaros, o leão o rei dos bichos, e assim o Grifo é o imperador de todos os animais. Suas garras são mais afiadas e rápidas que um relâmpago, suas asas mais fortes que nuvens de tempestade.

O Grifo quer vencer a todo custo, e se isso significa cortar seus adversários em pedaços, ele o fará. Afinal, a única coisa que une leões e águias – além de grifos – é o gosto por carne fresca.

Lamassu

O nobre Lamassu não é um velocista por natureza. Ele tem o corpo de um touro, e os touros não são nada aerodinâmicos. Ele está mais acostumado a gritar profecias com voz de trovão e vigiar os espíritos malignos que correm ao redor das nuvens. No entanto, o espírito de Lamassu é irrefreável, ele não desiste nunca, mesmo quando as probabilidades estão contra ele. Quando que ele se coloca em movimento, ele é muito, muito difícil de se deter.

E quando ele vence, o rugido de seu triunfo sacode os céus.

Pégaso

Nascido da espuma do mar e do sangue da Medusa, nesta corrida Pégaso, o cavalo alado, compete em casa. Ele é o corcel mais valorizado dos estábulos de Zeus, no Monte Olimpo. Assim, conhece os céus que rodeiam essa montanha melhor do que ninguém. Pégaso pode não ser a mais feroz das criaturas em competição, mas é uma criatura voadora rápida, e Zeus está do seu lado. Algumas corridas são para o mais rápido, outras para o mais forte e outras para a criatura que não seja atingida por raios lançados dos céus.

Fênix

A ave Fênix domina a arte de ganhar no último momento, reaparecendo na última volta da corrida. Nada tranquiliza os adversários de alguém como o falso sentido de segurança como morrer diante deles. Por renascer das cinzas a cada vez que perece, a Fênix tem uma atitude filosófica em relação à corrida. Ela pode ganhar, ela pode perder – mas eventualmente, todos os outros vão perecer, e a Fênix ainda estará por ali, jovem para sempre.

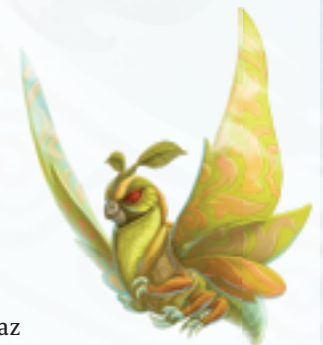
Em uma corrida longa o suficiente, todos podem morrer. Ou, para ser precisos, todos os outros. Não fique perto demais da Fênix. Ela tem uma dura indiferença pela vida e pela morte por conta de ser genuinamente, eternamente, imortal.

Também não fique tão perto porque ela é literalmente em chamas.

Sílfide

A Sílfide é a recém-chegada para esta corrida, o coringa. Nenhum dos deuses sabe o que fazer deste estranho novo concorrente, esta criatura voadora diáfana, exilada de alguma ilha distante povoada de monstros bizarros. A Sílfide é mais rápida que Pégaso, mais robusta que Lamassu, mais feroz que o Dragão ou o Grifo? Não há como saber, e nem mesmo o sábio dos deuses pode prever como a corrida vai terminar.

A Sílfide parece quase inofensiva, levada pelos ventos quentes sobre o Monte Olimpo, arrastando preguiçosamente um rastro viscoso sobre as deslumbrantes águas escuras do Adriático. Quanto tenaz pode ser uma borboleta mágica gigante, afinal?



COMO JOGAR

A partida se divide em três corridas, e cada uma delas se divide em cinco etapas:

1. Primeiras apostas
2. A corrida:
 - a) Mover as criaturas
 - b) Terceira aposta
 - c) Determinar a classificação
3. Julgamento de Zeus
4. Resultado das apostas
5. Resultado das apostasPreparação da nova corrida (primeira e segunda corridas) / Contagem dos Pontos Vitória (só na terceira corrida)

O vencedor do jogo é determinado ao final da terceira corrida.

1. Primeiras Apostas

Começando pelo primeiro jogador e em sentido horário, cada jogador:

1. Escolhe uma de suas cartas aposta e a coloca virada para baixo à sua frente;
2. Escolhe a criatura na qual quer colocar sua aposta;
3. Pega a ficha criatura correspondente do espaço apropriado do tabuleiro;
4. Coloca essa ficha criatura sobre sua carta aposta.

Os demais jogadores verão em qual criatura está apostando, mas não o tipo de aposta.

Depois de que cada jogador tiver escolhido sua primeira aposta, o jogador inicial inicia uma segunda rodada de apostas, seguindo o mesmo procedimento. Cada jogador coloca sua segunda carta aposta junto à primeira, com a ficha criatura sobre a carta aposta.

Durante uma corrida, um jogador pode apostar somente uma vez na mesma criatura.

Pode acontecer que as fichas de uma determinada criatura se esgotem. Neste caso, não é mais possível apostar nesta criatura.

Depois de que todos os jogadores tiverem feito suas apostas, tem início a corrida!

Cartas aposta



- 1 CLASSIFICAÇÃO
- 2 DEUS/JOGADOR
- 3 VALOR EM PONTOS VITÓRIA

2. A Corrida

a) Mover as Criaturas

Começando pelo jogador inicial, em sentido horário, cada jogador começa seu turno escolhendo uma carta movimento do suporte para cartas à sua esquerda e outra do suporte situado à sua direita.

Em cada carta movimento, é mostrada uma criatura e diferentes valores, um abaixo do outro. O número superior (**movimento rápido**) sempre é mais alto que o número da parte inferior (**movimento lento**).

- O jogador decide qual carta movimento quer jogar em primeiro lugar, e utiliza o valor movimento rápido desta carta para avançar a criatura correspondente pelo número de setores indicado, ao longo da pista.
- A seguir, o jogador seleciona a segunda carta movimento e utiliza o valor movimento lento desta carta para avançar a criatura correspondente pelo número de setores indicado, ao longo da pista.

Não é permitido escolher duas cartas do mesmo suporte.

Cartas movimento



- 1 MOVIMENTO RÁPIDO
- 2 MOVIMENTO LENTO
- 3 BÔNUS DE JOGO SUJO
- 4 CRIATURA



Dicas: A escolha das apostas é feita após avaliar as cartas à disposição nos dois suportes que podes ver. Lembra que estas cartas também serão utilizadas pelos jogadores adjacentes, portanto, tua estratégia pode mudar durante a corrida. Usar as apostas mais fáceis na primeira rodada é sempre recomendável, mas às vezes assumir riscos pode ser bem recompensado! O número de fichas criatura é limitado, por isso debes determinar rapidamente qual estratégia seguir, já que a ficha da criatura que queres pode não estar disponível no momento de fazer a terceira aposta.

Jogo Sujo

Algumas cartas movimento têm um bônus junto ao valor movimento rápido, indicado por um “+” na frente do número: estas são as cartas movimento de jogo sujo. Estas cartas permitem ao jogador fazer um truque para aumentar o movimento de uma criatura, mas só quando o jogador usá-las como sua primeira carta movimento do turno (isso é, quando se usa o valor movimento rápido).

O uso do bônus de jogo sujo não é obrigatório. No entanto, se um jogador decide utilizar este bônus, depois de ser jogada a carta é descartada no espaço do Julgamento de Zeus da corrida em curso, não na pilha de descarte. Isto forma o maço de Zeus (usado durante a etapa 3 do Julgamento de Zeus, nesta página).

Se o jogador usa a carta como a segunda carta movimento, é utilizado o valor movimento lento e o bônus de jogo sujo não tem efeito.

Se não se usa o bônus, a carta é descartada normalmente.

Criaturas em um setor ocupado

Se uma criatura termina seu movimento em um setor onde já se encontra outra criatura, aquela que acaba de terminar seu movimento se coloca à direita daquela que já se encontrava neste setor. Quando termina a corrida, se há duas ou mais criaturas no mesmo setor, esse posicionamento indica qual criatura ocupará o primeiro lugar entre elas: a criatura mais à direita no setor será a primeira e as outras a seguirão nessa ordem. (Em outras palavras, a última criatura que entra no setor estará à frente na classificação.)

b) Terceira Aposta

A corrida continua até que a criatura que está na liderança cruze a linha que delimita a metade da corrida. Use a linha amarela quando há de 3 a 4 jogadores na partida, ou a linha laranja quando há de 5 a 6 jogadores: considere só a linha que coincida com o número de jogadores, e ignore a outra. Quando a criatura que está liderando passa a linha de metade de corrida, é o momento em que os jogadores devem realizar a terceira aposta desta corrida.

Ao final do turno do jogador que está movendo a criatura que lidera a corrida, o jogador que se encontra à sua esquerda se torna o novo jogador inicial, e recebe a ficha que o indica. Se este jogador já era o primeiro, mantém a ficha jogador inicial.

O novo jogador inicial faz sua terceira aposta desta corrida. Então, em sentido horário, os demais jogadores fazem sua terceira aposta, seguindo o mesmo procedimento explicado anteriormente para as primeiras apostas.



Dicas: Durante a corrida, normalmente usará as cartas movimento para mover tuas criaturas preferidas à frente na corrida. Porém, se jogar uma determinada carta movimento fará com que a primeira criatura cruze a linha de metade da corrida e se dê início às terceiras apostas, considere se é o momento certo para fazê-lo! Pode ser melhor esperar, e evitar ser o último jogador a fazer a terceira aposta.

Dicas: Em geral, as apostas de maior valor são feitas durante esta etapa, especialmente durante as primeiras duas corridas. Na terceira, pode ser especialmente difícil manter suas melhores cartas aposta até esta etapa, porque debes ser capaz de fazer uma aposta segura, mas pode acontecer que as fichas da criatura desejada não estejam mais disponíveis.



Dicas: Se os jogadores tiverem usado muitas cartas de jogo sujo em algumas criaturas, pense sobre jogar a aposta “Desqualificado” nelas como sua terceira aposta. Elas são arriscadas, mas bem recompensadas, e os 7 pontos que podes marcar com elas podem fazer a diferença entre a vitória ou a derrota.

Quando todos os jogadores tiverem feito suas apostas, essa etapa termina, e a corrida continua normalmente, recomeçando com o novo jogador inicial.

c) Determinar a Classificação

Durante a corrida, assim que uma criatura cruza a linha de chegada, de cor vermelha, coloque-a no registro de classificação final na parte central do tabuleiro.

Mesmo se uma ou mais criaturas cruzam a linha de chegada, a corrida continua até que todas as cartas movimento nos suportes para cartas tenham sido jogadas.

Neste momento, se determina a classificação final desta corrida, movendo as criaturas que continuam na pista até o registro de classificação final, de acordo com suas posições na corrida, da primeira à última. Resolva qualquer empate como se indica em **Criaturas em um Setor Ocupado**.

3. Julgamento de Zeus

Terminada a corrida, o espaço do Julgamento de Zeus contém quatro cartas proteção de Zeus e todas as cartas movimento jogadas usando o bônus jogo sujo na corrida em curso: este é o chamado maço de Zeus. Depois de determinar a classificação, este maço é embaralhado e se extraem duas cartas aleatórias.

Se há uma ou mais cartas movimento entre as cartas extraídas, então a(s) criatura(s) mostrada(s) será(ão) desqualificada(s) – elimine-a(s) da classificação final desta corrida, e avance as criaturas restantes no registro de classificação até ocupar os espaços que tenham ficado vagos.

A menos que seja a terceira corrida, as quatro cartas proteção de Zeus serão colocadas no espaço determinado para a próxima corrida (com duas pedras azuis para a segunda corrida e com três pedras azuis para a terceira corrida), enquanto todas as cartas movimento (jogo sujo, cartas usadas e cartas não utilizadas) são misturadas juntas para voltar a formar o maço de cartas Movimento.

Mover as Criaturas: Cartas Normais

Exemplo: É o turno do jogador Hórus. Ele escolhe uma carta de cada um dos suportes à sua disposição e, tendo apostado no Dragão no início da corrida, decide jogar uma carta movimento do Dragão com movimento rápido de valor 4 como sua primeira carta. Ele joga a carta, e o Dragão avança 4 setores na pista de corrida. A carta é então colocada na pilha de descarte.

Então, ele decide que quer atrasar Pégaso, e joga sua segunda carta movimento nele, escolhendo uma carta de valor movimento lento igual a 0. Como resultado, Pégaso fica parado neste turno, e a segunda carta também vai para a pilha de descarte.



Mover as Criaturas: Cartas de Jogo Sujo

Exemplo: É o turno do jogador Odin. Ele escolhe uma carta de cada um dos suportes à sua disposição e, tendo apostado em Pégaso no início da corrida, decide usar sua primeira carta nele, com um movimento rápido de valor 2 com possibilidade de bônus de jogo sujo +3.

Ele decide “dar um empurrãozinho” no movimento de Pégaso usando o bônus de jogo sujo: a miniatura de Pégaso avança cinco setores na pista de corrida e a carta é descartada no espaço do Julgamento de Zeus da corrida em curso.

Então, ele decide frear o Dragão o máximo que puder, e assim joga uma carta movimento nele com um valor movimento lento 1. O Dragão avança somente um setor e a carta é descartada na pila de descarte.



Determinar a Classificação

Exemplo: O Dragão já tinha cruzado a linha de chegada vermelha, e sua miniatura já tinha sido posicionada no registro final de classificação.

Quando as cartas movimento nos suportes terminam, Pégaso está no setor 22, um pouco à frente do Grifo, que está no setor 20. Lamassu e a Fênix estão juntos no setor 18 – Lamassu está à esquerda da Fênix, pois entrou neste setor antes. Por último, a Sílfi está no setor 17.

A miniatura de Pégaso é colocada na segunda posição do registro final de classificação, seguida do Grifo, na terceira posição. Com seu último movimento, a Fênix tinha alcançado Lamassu no setor 18. Agora que a corrida terminou, a Fênix estando mais à direita no setor, assume a quarta posição, e Lamassu é a quinta, e suas miniaturas são então colocadas no registro final de classificação.

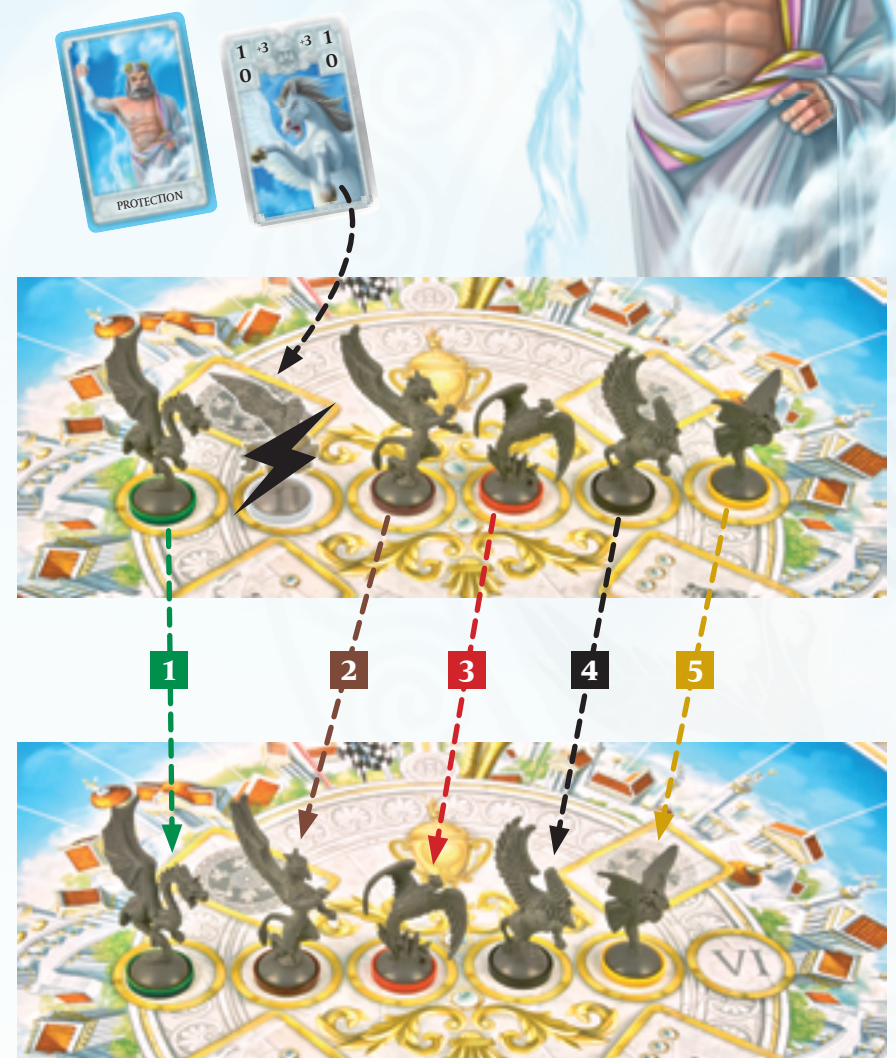
Então a Sílfi é colocada no sexto e último espaço, completando o registro final de classificação – mas agora os deuses têm que ouvir o Julgamento de Zeus...



Julgamento de Zeus

Exemplo: As duas cartas extraídas do maço de Zeus são uma carta proteção de Zeus e uma carta de Pégaso, que é desclassificado (e possivelmente transformado em cinzas por um raio!) e removido da classificação final desta corrida.

O Grifo agora passa a ser o segundo colocado, em vez de terceiro. Os quarto, quinto e sexto colocados também avançam uma posição na classificação final.



4. Resultado da Aposta

Todos os jogadores revelam então as três cartas aposta colocadas durante a corrida.

Cada jogador compara suas cartas aposta com a classificação final da corrida, e determina quais de suas apostas foram bem-sucedidas ou não.

Ele coloca todas as cartas aposta certas viradas para cima abaixo da sua ficha divindade, enquanto descarta suas cartas aposta falidas em frente ao espaço do Julgamento de Zeus no tabuleiro correspondente à corrida que acaba de terminar.

Um jogador sempre pode olhar as cartas aposta que estão abaixo de sua ficha divindade e pedir seus PONTOS VITÓRIA totais a outros jogadores, a qualquer momento durante o jogo.

Exemplo: O jogador Odin fez três apostas, e agora as revela:



“Primeira ou Segunda Posição” no Grifo: Grifo é o Segundo, assim a aposta dá certo e ele marca quatro pontos.



“Primeira Posição ou Desqualificado” em Pégaso: Pégaso é Desqualificado, assim a aposta também se confirma e ele marca mais quatro pontos.



“Última ou Penúltima Posição” no Dragão: Dragão é primeiro colocado, assim esta aposta não é bem-sucedida, e nenhum ponto vitória é contabilizado.

4 PV + 4 PV + 0 PV = 8 Pontos Vitória
O total de pontos vitória para o jogador Odin é de 8 pontos.

5.1 Preparar uma Nova Corrida (PRIMEIRA E SEGUNDA CORRIDA)

Após a primeira e a segunda corrida, os jogadores se preparam para a próxima corrida.

- Primeiro, distribua as cartas movimento para a nova corrida aos jogadores do mesmo modo que fizeste na primeira corrida.
- Coloque as cartas movimento não utilizadas no espaço do tabuleiro reservado para elas.
- A ficha de jogador inicial passa ao jogador à esquerda do jogador inicial anterior (assim o jogador que foi o primeiro a fazer a terceira aposta na corrida anterior será o último a fazê-la no início da nova corrida).
- As criaturas e as fichas de criaturas são posicionadas como na preparação inicial do jogo.

5.2 Contabilização de Pontos Vitória (TERCEIRA CORRIDA)

Ao final da terceira corrida, cada jogador pega todas as suas cartas aposta bem-sucedidas das três corridas (colocadas abaixo de sua ficha divindade). Então, soma os pontos vitória destas cartas e calcula o total de pontos vitória obtido.

O jogador com mais pontos vitória ganha o jogo.

VARIANTES

Poder dos Deuses

Para dar mais divertimento e variedade ao jogo, os jogadores podem decidir usar esta variante, introduzindo as cartas poder dos deuses, que conferem poderes especiais para cada jogador.

Ao início do jogo, cada jogador pega as cartas poder dos deuses que correspondem ao deus escolhido. Se não se utiliza a regra opcional de fichas destino (ver abaixo), não se usarão as cartas marcadas com um símbolo: ⚡

Cada carta pode ser utilizada uma vez por partida, no momento indicado nas condições da carta, usando o efeito descrito na mesma. O efeito de uma carta tem prioridade sobre as regras normais do jogo.

No caso em que mais de um jogador queira jogar uma carta ao mesmo tempo, o jogador atual deve ir primeiro, e então os demais jogadores podem jogar uma carta, em sentido horário. Os efeitos se resolvem um de cada vez.

Regra Opcional – Fichas Destino

Seis fichas destino são incluídas no jogo. Ao jogar com essa regra opcional, ao início da partida, cada jogador (iniciando pelo jogador inicial e em sentido horário) escolhe uma ficha destino e a coloca em qualquer setor do tabuleiro (exceto nos setores de partida e de chegada) onde não se encontre já uma outra ficha destino.

A ficha destino não tem nenhum poder em si mesma. Mas uma carta para cada deus (marcada com o símbolo ⚡) requer que uma criatura esteja em um setor com uma ficha de Destino para ser jogada.

Quando uma carta poder dos deuses é jogada porque uma criatura entrou em um setor com uma ficha destino, esta ficha é temporariamente removida do tabuleiro.

Ao início da próxima corrida, retire todas as fichas destino que tenham ficado no tabuleiro, e coloque-as novamente do mesmo modo indicado acima.

Zeus recupera sobriedade

A medida que a corrida continua, o efeito da Ambrosia sobre Zeus diminui, e sua atenção aos truques das criaturas aumenta.

Depois da fase do Julgamento de Zeus, qualquer carta de Zeus que seja extraída não é usada na próxima corrida, sendo removida do jogo.

DIVINITY DERBY

Design e Desenvolvimento
do jogo
Carlo A. Rossi

Desenvolvimento Adicional
Roberto Di Meglio

Ilustrações
Denis Martynets

Direção de Arte
Fabio Maiorana

Design Gráfico e Impaginação
Fabio Maiorana e Laura Neri

Produção
**Roberto Di Meglio e
Fabrizio Rolla**

Edição da versão em Português
Andrea Fanhoni

Um jogo criado, produzido e
distribuído em todo o mundo por
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.

