

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DISQUALIFIZIERT

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ

ERSTER PLATZ
DISQUALIFIZIERT

LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ

LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ

DISQUALIFIZIERT

ERSTER PLATZ

LETZTER PLATZ

SCHWINDLER

Ausspielen wenn das erste Fabelwesen in einem Rennen die Mittellinie überquert.

Bevor jemand seine dritte Wette platziert kannst du den Fabelwesen-Marker auf einer deiner anderen Wetten mit einem auf dem Spielplan noch verfügbaren Fabelwesen-Marker tauschen.

GÖTTLICHE LIST

Zu Beginn eines eignen Zuges ausspielen.

Du kannst den Kartenständer zu deiner Rechten mit dem Kartenständer zu deiner Linken tauschen.

NETZ DER LÜGEN

Ausspielen wenn ein Fabelwesen seine Bewegung in einem Feld mit xSchicksalsmarker beendet.

Wähle eines der Fabelwesen im Feld mit diesem Schicksalsmarker. Bis zum Ende des Rennens gelten alle Bewegungskarten die als schnelle Bewegung für dieses Fabelwesen gespielt werden als Schmutzige Tricks. Sie werden auf den Zeus-Stapel abgelegt, unabhängig davon ob tatsächlich ein schmutziger Trick angewendet wurde.

DIVINITY DERBY



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DISQUALIFIZIERT

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ

ERSTER PLATZ
DISQUALIFIZIERT

LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ

LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ

DISQUALIFIZIERT

ERSTER PLATZ

LETZTER PLATZ

SONNENSTRAHL

Ausspielen nachdem eine Bewegungskarte ausgespielt wurde.

Der Wert der Bewegungskarte wird um 2 erhöht.

BLINDENDES LICHT

Ausspielen nachdem eine Bewegungskarte ausgespielt wurde.

Der Wert der Bewegungskarte wird um 2 verringert. Der Gesamtwert der Bewegung kann nicht kleiner als 0 werden.

SENGENDE HITZE

Ausspielen wenn ein Fabelwesen seine Bewegung in einem Feld mit Schicksalsmarker beendet.

Wähle eines der Fabelwesen im Feld mit diesem Schicksalsmarker und bewege es zwei Felder auf der Rennstrecke zurück. Wenn die nächste Bewegungskarte für dieses Fabelwesen gespielt wird, bewegt das Fabelwesen nicht, unabhängig vom Wert der Karte.

DIVINITY DERBY



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DISQUALIFIZIERT

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ

ERSTER PLATZ
DISQUALIFIZIERT

LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ

LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ

DISQUALIFIZIERT

ERSTER PLATZ

LETZTER PLATZ

BEZWINGER DES
BÖSEN

*Ausspielen nach dem
ein Schmutziger Trick
angewendet wurde.*
Das Wesen bewegt
sich nicht. Die
Bewegungskarte wird
dennoch auf dem
Zeus-Stapel abgelegt.

SEGUNG DES
HIMMELSFÜRSTEN

*Ausspielen wenn das
erste Fabelwesen in
einem Rennen die
Mittellinie überquert.*
Wähle ein anderes
Fabelwesen und bewege
es drei Felder auf der
Rennstrecke vorwärts
bevor die Spieler ihre
dritte Wette platzieren.

AUSERWÄHLTER
DES KAISERS

*Ausspielen wenn ein Fabelwesen
seine Bewegung in einem Feld
mit Schicksalsmarker beendet.*
Wähle eine Wettkarte eines
beliebigen Spielers aus, die
bereits auf dieses Fabelwesen
platziert wurde. Du kannst
auch eine deiner Wetten
wählen. Ersetze die Wettkarte
durch diese Karte. Sie zählt am
Ende des Rennens 6 Siegpunkte
wenn das Fabelwesen den
ersten oder zweiten Platz
erreicht, ansonsten zählt sie 0
Siegpunkte. Die ursprüngliche
Wettkarte wird abgelegt.

DIVINITY DERBY



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DISQUALIFIZIERT



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ



ERSTER PLATZ
DISQUALIFIZIERT



LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ



LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ



DISQUALIFIZIERT



ERSTER PLATZ



LETZTER PLATZ



PROPHEZEIUNG

Ausspielen wenn das erste Fabelwesen in einem Rennen die Mittellinie überquert.

Bevor ein Spieler seine dritte Wette platziert in diesem Rennen bereits ausgespielten Wettkarten gegen eine Wettkarte von deiner Hand tauschen. Den Fabelwesen-Marker kannst du nicht tauschen.

GÖTTLICHES URTEIL

Am Ende eines Rennens ausspielen.

Wähle zwei Karten aus dem Zeus-Stapel und lege sie zur Seite. Dies Karten werden nicht für Zeus' Urteil verwendet.

Danach werden die Karten wie üblich in die entsprechenden Stapel zurückgelegt.

GÖTTLICHE ERKENNTNIS

Ausspielen wenn ein Fabelwesen seine Bewegung in einem Feld mit Schicksalsmarker beendet.

Wähle eines der Fabelwesen im Feld mit diesem Schicksalsmarker. Du darfst dir alle bereits ausgespielten Wettkarten mit dem Marker dieses Fabelwesens ansehen.

DIVINITY DERBY



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DISQUALIFIZIERT

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ

ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ

ERSTER PLATZ
DISQUALIFIZIERT

LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ

LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ

DISQUALIFIZIERT

ERSTER PLATZ

LETZTER PLATZ

GÖTTLICHE WEISHEIT

Ausspielen wenn das erste Fabelwesen in einem Rennen die Mittellinie überquert.

Bevor ein Spieler seine dritte Wette platziert kannst du eine bereits platzierte Wette jedes anderen Spielers ansehen.

GOTT DES SIEGES

Zu beliebiger Zeit während (oder am Ende) eines Rennens ausspielen.

Wähle ein Feld der Rennstrecke mit mehr als einem Fabelwesen. Bewege eines dieser Fabelwesen ein Feld vorwärts und ein anderes ein Feld zurück.

⚡ ALLVATER

Ausspielen wenn ein Fabelwesen seine Bewegung in einem Feld mit Schicksalsmarker beendet.

Wähle ein anderes Fabelwesen das 1-5 Felder hinter diesem Fabelwesen zurückliegt und bewege es in das Feld mit diesem Schicksalsmarker.

DIVINITY DERBY



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DRITTER PLATZ



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ
DISQUALIFIZIERT



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ



ERSTER PLATZ
ZWEITER PLATZ



ERSTER PLATZ
DISQUALIFIZIERT



LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ



LETZTER PLATZ
VORLETZTER PLATZ



DISQUALIFIZIERT



ERSTER PLATZ



LETZTER PLATZ



HERR DER WINDE

*Ausspielen wenn
eine Bewegungskarte
ausgespielt wurde.*

Erhöhe oder verringere
den Bewegungswert
der Karte um 1. Der
Gesamtwert der
Bewegung kann nicht
kleiner als 0 werden.

ERNEUERUNG

*Ausspielen nach dem du
eine Bewegungskarte
ausgespielt hast (ohne
einen schmutzigen Trick
anzuwenden).*

Lege eine andere
Bewegungskarte des selben
Fabelwesens aus einem
deiner Kartenständer auf
den Ablagestapel. Stelle
dann die gerade gespielte
Karte zurück in diesen
Kartenständer.

GOTT DER GERECHTIGKEIT



*Ausspielen wenn ein
Fabelwesen seine
Bewegung in einem Feld mit
Schicksalsmarker beendet.*

Wähle eines der Fabelwesen
im Feld mit diesem
Schicksalsmarker. Wenn
der Zeus-Stapel ein oder
mehrere Karten dieses
Fabelwesens enthält, lege
alle Schutzkarten zur Seite.
Sie werden für Zeus' Urteil
in diesem Rennen nicht
verwendet.

DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY

