

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

TRAPACEIRO

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

Antes de começar a fase da terceira aposta, troque uma ficha criatura em uma de suas cartas aposta por outra ficha criatura que já esteja no tabuleiro.

ASTÚCIA SOBRENATURAL

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

Podes trocar o suporte para cartas à tua direita pelo suporte à tua esquerda.

REDE DE MENTIRAS

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 jogadas nesta criatura para movimento rápido serão consideradas jogo sujo, e serão descartadas no maço de Zeus.

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

RAIO DE SOL

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

Adicione 2 ao movimento desta criatura.

LUZ OFUSCANTE

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

Subtraia 2 ao movimento desta criatura.

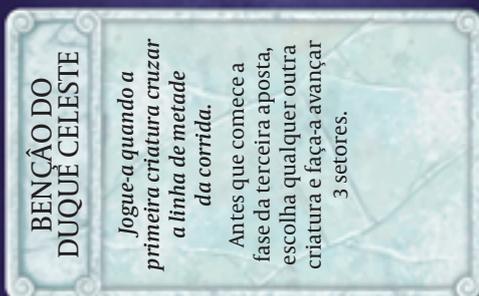
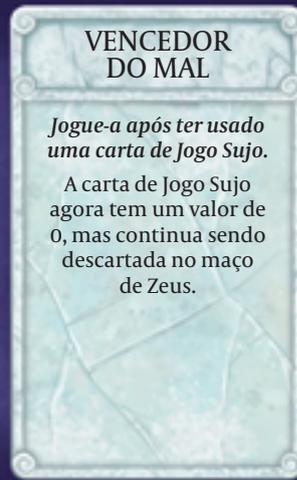
⚡ CALOR ABRASADOR

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, e mova-a dois setores para trás. A próxima carta movimento jogada nesta criatura, se considera como de valor 0.

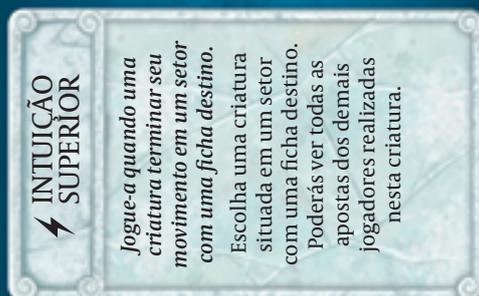
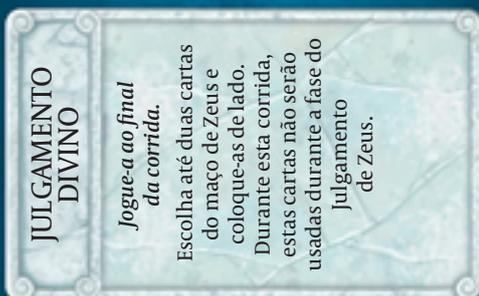
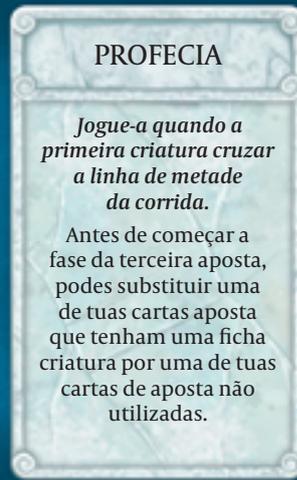
DIVINITY DERBY





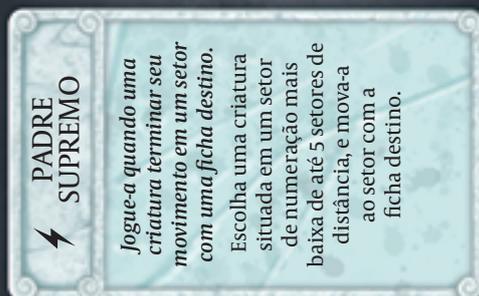
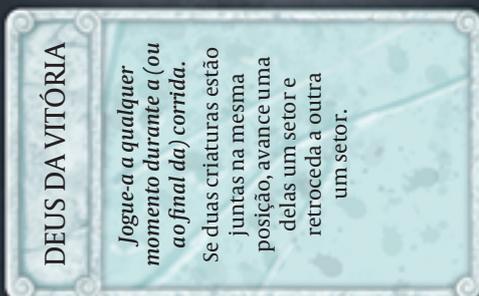
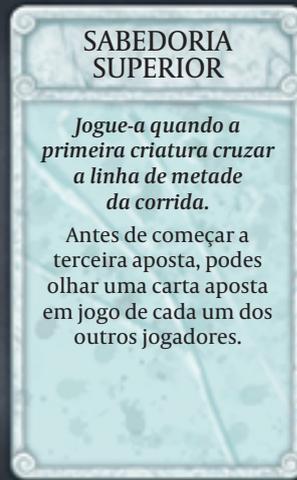
DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY





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



DEUS DO VENTO

Jogue-a quando uma carta movimento for jogada em uma criatura. Some o subtraia 1, à sua escolha, ao movimento desta criatura.

RENOVAÇÃO

Jogue-a após ter usado uma carta movimento (exceto uma de jogo juju).

Devolva aquela carta a um de seus suportes e descarte outra carta da mesma criatura em seu lugar deste mesmo suporte.

DEUS DA JUSTIÇA



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. Se houver uma carta movimento desta criatura no maço de Zeus, remova todas as cartas proteção de Zeus do maço: não serão utilizadas nesta corrida.

DIVINITY DERBY





DIVINITY DERBY

