

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

SCHILLERNDE  
FARBEN

*Zu Beginn eines eignen Zuges ausspielen.*

Du kannst in diesem Zug beide Bewegungskarten als langsame Bewegung ausspielen.

**FLINKE FÜSSE**

*Ausspielen nachdem eine Bewegungskarte ausgespielt wurde.*

Der Wert der Bewegungskarte wird um 2 erhöht.

**GOLDENE SCHWINGEN**

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

Wähle eines der Fabelwesen im Feld mit diesem Schicksalsmarker. Bis zum Ende dieses Rennens wird der Bonus von schmutzigen Tricks die auf dieses Fabelwesen angewendet werden um +1 erhöht.

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

WINDSTOSS

*Zu Beginn eines eignen Zuges ausspielen.*

Du kannst in diesem Zug beide Bewegungskarten als schnelle Bewegung ausspielen. Ein schmutziger Trick darf nur bei der zuerst gespielten Karte angewendet werden.

STURM DER KAMI

*Ausspielen nachdem eine Bewegungskarte ausgespielt wurde.*

Der Wert der Bewegungskarte wird auf 0 gesenkt. Wenn ein schmutziger Trick angewendet wird, findet dessen zusätzliche Bewegung aber statt.

AMATERASUS  
SEGNUNG

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

Wähle eines der Fabelwesen im Feld mit diesem Schicksalsmarker. Du darfst alle Bewegungskarten dieses Fabelwesens aus dem Zeus-Stapel entfernen und auf den Ablagestapel legen.

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

ENTSETZLICHES  
WESEN

*Ausspielen wenn eine Bewegungskarte ausgespielt wurde.*

Das Fabelwesen wird nicht bewegt. Wenn ein schmutziger Trick angewendet wurde, lege die Karte auf den Ablagestapel (nicht auf den Zeus-Stapel).

TIEFER SCHLAF

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

Kein Spieler platziert jetzt seine dritte Wette. Die dritte Wette wird erst platziert, wenn ein zweites Fabelwesen die Mittellinie überquert.

⚡ KOSMISCHES GRAUEN

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

Wähle eines der Fabelwesen im Feld mit diesem Schicksalsmarker. Lege alle Bewegungskarten dieses Wesens aus einem deiner Kartenständer auf den Ablagestapel. Ziehe die gleiche Zahl Karten von Stapel der ungenutzten Karten und stelle sie in den selben Kartenständer.

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

UNAUFFINDBAR

*Zu Beginn deines Zuges ausspielen.*

Die anderen Spieler müssen die Augen schließen und langsam bis 5 zählen.

In dieser Zeit kannst du die Fabelwesen-Marker auf deinen platzierten Wettkarten beliebig miteinander vertauschen.

**STURZBESOFFEN**

*Zu Beginn deines Zuges ausspielen.*

Wähle drei zufällige Karten von einem beliebigen Kartenständer. Tausche diese Karten mit drei zufällig gewählten Karten von einem anderen Kartenständer. Du darfst dabei die Vorderseiten dieser Karten nicht ansehen.

**UNBERECHENBAR**

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

Wähle eines der Fabelwesen im Feld mit diesem Schicksalsmarker. Vertausche die Position dieses Fabelwesens mit der Position eines anderen Fabelwesens in bis zu drei Feldern Entfernung (in beliebiger Richtung entlang der Rennstrecke).

DIVINITY DERBY



<p><b>LAMASSU</b> <i>Ohrenbetäubendes Gebrüll</i></p> <p>Wähle ein Fabelwesen in deinem oder einem benachbarten Feld und markiere es. Dieses Fabelwesen ist benommen und verwirrt. Die nächste Bewegungskarte dieses Fabelwesens wird wie ein schmutziger Trick auf den Zeus-Stapel abgelegt, unabhängig davon ob tatsächlich ein solcher angewendet wurde.</p>		<p><b>PEGASUS</b> <i>Aufbäumen und Ausschlagen</i></p> <p>Wähle ein Fabelwesen in deinem oder einem benachbarten Feld und markiere es. Dieses Fabelwesen ist angeschlagen: Die nächste Bewegungskarte die als schnelle Bewegungskarte auf dieses Fabelwesen gespielt wird, wird stattdessen als langsame Bewegung ausgeführt (es kann auch kein schmutziger Trick angewendet werden).</p>	
<p><b>DRACHE</b> <i>Feueratem</i></p> <p>Wähle ein Fabelwesen in einem benachbarten Feld. Dieses Fabelwesen wird angesengt. Bewege es drei Felder zurück.</p>		<p><b>SEIDENSCHWINGE</b> <i>Klebrige Fäden</i></p> <p>Alle anderen Fabelwesen in deinem Feld werden verlangsamt. Bewege sie 2 Felder zurück.</p>	
<p><b>GREIF</b> <i>Reißende Klauen</i></p> <p>Wähle ein Fabelwesen in deinem oder einem benachbarten Feld und markiere es. Dieses Fabelwesen ist verwundet. Die nächste Bewegungskarte dieses Fabelwesens hat einen Wert von 0 (auch der Bonus für einen angewendeten schmutzigen Trick wird nicht gezählt). Ein schmutziger Trick wird dennoch auf den Zeus-Stapel abgelegt.</p>		<p><b>PHÖNIX</b> <i>Flammenaura</i></p> <p>Wähle ein Fabelwesen in einem benachbarten Feld. Dieses Fabelwesen wird angesengt. Bewege es drei Felder zurück.</p>	

## DIVINITY DERBY

