

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN

**COLORES
DESLUMBRANTES**

Juégala al principio de cualquiera de tus turnos.

En este turno, puedes jugar ambas cartas de movimiento usando el valor de movimiento lento.

PIES VELOCES

Juégala cuando se use una carta de movimiento sobre una criatura.

Añade 2 al movimiento de esa criatura.

ALAS DORADAS

Juégala cuando una criatura termine su movimiento en un sector con una ficha de Destino.

Elige una criatura situada en un sector con una ficha de Destino. Hasta el final de la carrera, todas las cartas de Juego Sucio que se jueguen sobre esa criatura tendrán una bonificación adicional de +1.

DIVINITY DERBY



1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

1ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

DESCALIFICADO

1ª POSICIÓN

ÚLTIMA POSICIÓN

RÁFAGA DE VIENTO

Juégala al principio de cualquiera de tus turnos.

Puedes jugar ambas cartas de movimiento usando su valor de movimiento rápido en este turno.

TORMENTA DEL KAMI

Juégala cuando se use una carta de movimiento sobre una criatura.

La carta de movimiento tiene un valor de 0. Si ha sido jugada como un Juego Sucio, sólo se contabilizará para el movimiento el valor de la bonificación de la carta.

LA BENDICIÓN DE AMATERASU

Juégala cuando una criatura termine su movimiento en un sector con una ficha de Destino.

Elige a una criatura situada sobre un sector con una ficha de Destino. Puedes eliminar todas las cartas de Juego Sucio de esa criatura del mazo de Zeus y colocarlas en el mazo de descarte.

DIVINITY DERBY



1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

2

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
3ª POSICIÓN

2

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

2

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

4

1ª POSICIÓN
2ª POSICIÓN

4

1ª POSICIÓN
DESCALIFICADO

4

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

4

ÚLTIMA POSICIÓN
PENÚLTIMA POSICIÓN

4

DESCALIFICADO

7

1ª POSICIÓN

7

ÚLTIMA POSICIÓN

7

PRESENCIA TERRORÍFICA

Juégala cuando se use una carta de movimiento sobre una criatura.

La carta de movimiento tiene un valor de 0, incluso si esa carta es de Juego Sucio. Tras su uso colócala en el mazo de descarte.

SUEÑO PROFUNDO

Juégala cuando una criatura cruce la línea de mitad de carrera en primer lugar.

La tercera apuesta no empieza todavía. La siguiente criatura que cruce la línea de mitad de carrera, provocará el comienzo de la tercera apuesta.

MAL CÓSMICOL

Juégala cuando una criatura termine su movimiento en un sector con una ficha de Destino.

Elige una criatura situada en un sector con una ficha de Destino. Descarta todas las cartas de movimiento de esa criatura en tu soporte y extrae al azar el mismo número de cartas del mazo de cartas no utilizadas.

DIVINITY DERBY





INDETECTABLE

Juégala al principio de cualquiera de tus turnos.

Pide a los demás jugadores que cierren los ojos y cuenten lentamente hasta 5. Mientras ellos cuentan, podrás reorganizar las fichas de criatura sobre tus cartas de apuesta en juego de la forma que prefieras. Cuando paren de contar, el resto de jugadores abren sus ojos, y debes parar.

**BEBEDOR
EMPEDERNADO**

Juégala al principio de cualquiera de tus turnos.

Elige aleatoriamente hasta tres cartas de un soporte e intercámbialas por la misma cantidad de cartas de cualquier otro soporte.

¡No mires ninguna de estas cartas mientras lo haces!

IMPREDECIBLE

Juégala cuando una criatura termine su movimiento en un sector con una ficha de Destino.

Elige a una criatura situada en un sector con una ficha de Destino. Intercambia a esta criatura con otra que se encuentre a una distancia de tres sectores.

DIVINITY DERBY



<p>LAMASU <i>Rugido Ensordecedor</i></p> <p>Elige a una criatura en su sector o en un sector adyacente y márcala con su ficha de poder correspondiente como recordatorio. Esa criatura está ahora aturdida y confundida: la siguiente carta jugada sobre ella se considera un juego sucio, incluso si no lo es, y por tanto se descarta al mazo de Zeus.</p>		<p>PEGASO <i>Dando Coces Encolerizado</i></p> <p>Elige a una criatura en su sector o en un sector adyacente y márcala con la ficha de poder correspondiente como recordatorio. Esa criatura quedará aturdida: la siguiente carta que quiera usarse con movimiento rápido sobre esa criatura se utilizará con su valor de movimiento lento en su lugar (su bonificación de juego sucio tampoco se aplica).</p>	
<p>DRAGÓN <i>Aliento Ardiente</i></p> <p>Elige a una criatura en el sector anterior o posterior al sector donde se encuentra el dragón. Esa criatura queda abrasada: muévela tres sectores hacia atrás, y descarta después la ficha de poder correspondiente.</p>		<p>SÍLFIDE <i>Filamentos Pegajosos</i></p> <p>Todas las criaturas situadas en su sector son ralentizadas por sus filamentos. Muévelas dos sectores hacia atrás, y descarta después la ficha de poder correspondiente.</p>	
<p>GRIFO <i>Zarpas Desgarradoras</i></p> <p>Elige una criatura en su sector o en un sector adyacente y márcala con la ficha de poder correspondiente como recordatorio. Esa criatura quedará herida: la siguiente carta de movimiento jugada sobre ella tendrá un valor de "0" (su bonificación de juego sucio no se aplica).</p>		<p>FÉNIX <i>Aura en Llamas</i></p> <p>Elige a una criatura en su sector. Esa criatura queda abrasada: muévela tres sectores hacia atrás, y descarta después la ficha de poder correspondiente.</p>	

DIVINITY DERBY

