LIVRET DE REGLES

ÊTES–VOUS PRÊT À FAIRE DES PARIS SUR UNE COURSE ENTRE DES CRÉATURES VOLANTES MYTHOLOGIQUES ?

Êtes–vous prêt à faire des paris sur une course entre des créatures volantes mythologiques ?

Zeus vous a invité, ainsi que d'autres divinités amies de tout le Multiverse, pour un petit rassemblement festif sur le Mont Olympe. Après un repas légendaire et plusieurs tournées d'Ambroisie, la boisson des dieux, vous commencez à débattre pour savoir quelle créature mythologique est la plus rapide ?

Est–ce que Pégase vole mieux qu'un Lamassu ?

Est–ce que le souffle de feu d'un dragon peut arrêter un Phénix ?

Vous commencez alors à parier et décidez que la seule manière de savoir qui a raison est d'invoquer toutes ces créatures pour une course. Commencent alors des paris à haut risque, avec Zeus, le Père de tous les Olympiens comme juge ultime.

Montrez votre habileté à évaluer les chances de chaque créature, choisissez les bons paris, utilisez vos pouvoirs pour influencer le cours de la course et atteindre vos objectifs.

Et ne vous inquiétez pas d'être méchant avec les autres – ils complotent déjà contre vous pour vous faire perdre vos paris.

Bienvenue dans le Derby Divin !

ELEMENTS DU JEU

Dragon | Gryphon | Lamassu | Pégase | Phénix | Sylphe

6 figurines de créature et 6 bases de figurines de différentes couleurs
(Attacher la base de la couleur appropriée à la figurine de chaque créature)

Arrière | Dragon | Gryphon | Lamassu | Pégase | Phénix | Sylphe | Zeus

54 cartes de mouvement
(5 cartes normales et 4 cartes Coup Fourré pour chaque créature)

4 cartes de Protection de Zeus

Anansi | Horus | Marduk | Odin | Quetzalcoatl | Yù Huáng l'Empereur de Jade

66 cartes de Pari
(11 cartes pour chaque dieu)

Anansi | Horus | Marduk | Odin | Quetzalcoatl | Yù Huáng l'Empereur de Jade

18 cartes Pouvoir des Dieux
(3 cartes pour chaque dieu)

Ce livret de règles | 1 plateau | 6 présentoirs | 6 Jetons du Destin | 24 jetons de créature | 6 jetons de dieu | 1 jeton Premier Joueur

Autres éléments

APERÇU D'UNE PARTIE

Dans **Divinity Derby**, chaque joueur prend la place d'un dieu, choisi parmi les six disponibles (Anansi, Horus, Marduk, Odin, Quetzalcoatl et Yù Huáng l'empereur de Jade). Chaque dieu pariant sur une course entre des créatures mythologiques volantes sur un circuit spécial.

Une partie est divisée en trois courses. Au début de chaque course, les cartes de mouvement sont distribuées de telle manière que chaque joueur puisse voir et utiliser les cartes placées dans des présentoirs partagés avec les joueurs adjacents.

Dans chaque course, les joueurs placent leurs paris sur les créatures, en se basant à la fois sur les cartes qu'ils voient mais aussi sur les choix des autres joueurs.

Pendant son tour, un joueur choisit deux cartes de mouvement différentes depuis les deux présentoirs qui lui sont accessibles (une sur chacun d'entre eux) et bouge les créatures sur la piste de course.

Chaque joueur a 11 paris différents à sa disposition, à partager sur les trois courses (neuf seront utilisés, et deux non-utilisés en fin de partie). Chaque pari a un niveau de difficulté différent : Plus un pari est difficile à compléter, plus il donne de points de victoire. Il y a un nombre limité de paris disponibles à placer sur chaque créature, et parfois, s'il attend trop, un joueur ne sera pas à même de parier sur la créature de son choix.

Après trois courses, le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré gagnant.

MISE EN PLACE INITIALE

Placer le plateau de jeu au milieu de la table puis placer les six miniatures des créatures derrière la ligne de départ verte (indiquée par les trois trompettes), prêtes à concourir.

Chaque joueur choisit un dieu à interpréter et récupère les cartes de paris qui lui sont liées ainsi que son pion de dieu. Placer les quatre cartes de protection de Zeus le plus à gauche dans l'espace du Jugement de Zeus (représenté par la gemme azure) pour former le Jeu de Zeus.

Placer les pions de créatures à leurs places sur le plateau, sur les illustrations les représentants :

— 2 pions pour chaque créature dans une partie à 3 joueurs.

— 3 pions pour chaque créature dans une partie à 4 ou 5 joueurs.

— 4 pions pour chaque créature dans une partie à 6 joueurs.

Prendre un nombre de présentoirs à cartes égal au nombre de joueurs et les placer entre les joueurs pour que chaque joueur ait un présentoir à sa gauche et à sa droite.

Mélanger le paquet de cartes mouvement et distribuer aléatoirement un nombre de cartes lié au nombre de joueurs. Chaque joueur obtient :

— 10 cartes mouvements dans une partie à 3 joueurs.

— 8 cartes mouvements dans une partie à 4 joueurs.

— 6 cartes mouvements dans une partie à 5 ou 6 joueurs.

Chaque joueur place alors les cartes de mouvement qu'il a reçu dans le présentoir sur sa gauche (les cartes de chaque présentoir sont partagées avec les joueurs adjacents).

Placer le paquet de cartes mouvement non utilisées pour cette course dans l'espace à gauche au-dessus de l'espace donnant le classement final.

La défausse se trouvera à droite et sera utilisé pour placer les cartes de mouvement utilisée par les joueurs pendant la course (voir le paragraphe 2, *la Course*, page 7).

Enfin, il faut décider qui commence : le joueur qui a vu le plus récemment une créature volante commence (ou le plus jeune si vous préférez) et reçoit le jeton premier joueur.

Voilà, vous êtes prêts à jouer !

MISE EN PLACE

1	LIGNE DE DEPART	JETONS DE PARI	6
2	SECTEUR	LIGNE DE CLASSEMENT FINAL	7
3	LIGNE DE MI-COURSE (3-4 joueurs)	PILE DE CARTES NON-UTILISEES	8
4	LIGNE DE MI-COURSE (5-6 joueurs)	PILE DE DEFAUSSE	9
5	LIGNE D'ARRIVEE	JUGEMENT DE ZEUS	10

LES CONCURRENTS DU DERBY DIVIN

Le Dragon

Le trophée du gagnant revient de droit au Dragon, car le Dragon est le plus grand des monstres et ne tolère pas de discussion. Il peut y avoir des créatures plus rapides, plus agiles, d'autres plus endurantes ou gracieuses mais toutes ces créatures ont une chose en commun : elles peuvent toutes prendre feu. Même le Phénix brûle, si le dragon se concentre un minimum. Le trophée revient au Dragon car il est en or et tout l'or appartient au Dragon. Quand la course est terminée et que ses adversaires ne sont plus que des cendres emportées par le vent, il se couchera en serrant le trophée doré et rêvera de… et bien… de plus d'or et de choses qui brûlent.

Le Gryphon

Une tête et des ailes d'aigle, un corps de lion, le Gryphon symbolise la royauté. L'aigle est le roi des oiseaux, le lion est le roi des bêtes, et le Gryphon est alors l'empereur de tous les animaux. Ses serres sont plus acérées et rapides que l'éclair, ses ailes plus fortes que les tempêtes. Le Gryphon veut gagner à tout prix, et si cela signifie qu'il faut découper ses adversaires en petits morceaux, et bien cela ne lui pose aucun problème. Après tout, la chose qui unie autant les aigles que les lions, autre que les gryphons, c'est bien le goût de la viande fraîche.

Le Lamassu

Le noble Lamassu n'est pas un sprinter de premier abord. Il a le corps d'un taureau après tout, et un taureau n'est pas connu pour ses capacités aérodynamiques. Il est plus utile à déclamer des prophéties avec une voix tonitruante tout en regardant les esprits maléfiques qu'à courir dans les nuages. Cependant, l'esprit du Lamassu est irrépressible, il n'abandonne jamais même quand toutes les chances sont contre lui. Une fois qu'il a commencé à bouger, il est très difficile de l'arrêter. Et quand il gagnera, le rugissement de son triomphe secouera les cieux.

Pégase

Né de l'écume de mer et du sang de Méduse, cette course est le domaine de Pégase, le cheval ailé. Il est le destrier récompensé dans les étables de Zeus sur le Mont Olympe, donc il connait par cœur les cieux autour de cette montagne mieux que quiconque. Pégase n'est peut-être pas la plus vaillante des bêtes engagées dans la compétition mais il est rapide et Zeus est de son côté. Certaines courses sont remportées par les animaux les plus rapides, d'autres par les plus fortes et d'autres par ceux qui n'ont pas été explosées par les éclairs lancés des cieux.

Le Phénix

Le Phénix est l'oiseau qui maîtrise le plus l'art du come-back et de la victoire à l'arrachée dans le dernier tour de course. Rien n'est plus rassurant pour un adversaire que de voir périr l'autre juste devant lui. En renaissant de ses cendres à chaque fois, le Phénix approche la course d'une manière très philosophique : il peut gagner, il peut perdre mais tout le monde meurt un jour alors que le Phénix sera toujours en vie, éternellement jeune. Dans une course suffisamment longue, tout le monde peut éventuellement mourir, enfin tout le monde excepté le Phénix. Ne restez pas trop prêt du Phénix car la vie et la mort ne sont pas des choses dont se préoccupe quelqu'un d'immortel. Et ne restez pas proche de lui non plus car il est littéralement en feu.

La Sylphe

La Sylphe est la nouvelle venue dans cette course, la carte sauvage. Aucun des dieux ne sait comment se comporter avec cette étrange nouvelle compétitrice, cette exilée aux ailes fines et délicates venant d'une île éloignée où vivent des monstres oubliés.

La Sylphe est-elle plus rapide que Pégase, plus robuste que le Lamassu, plus impétueuse que le Dragon ou le Gryphon ?

On ne peut pas le savoir et même le plus sage des dieux ne peut pas prédire comment la course va se terminer.

La Sylphe semble ici sans défense, volant sur les vents chauds autour du Mont Olympe, créant des traînées vertes dans les eaux noires scintillantes de l'Adriatiques. Mais finalement comment va se comporter cette créature qui ressemble à un gigantesque papillon magique ?

COMMENT JOUER

La partie est divisée en trois courses et chaque course est divisée en cinq étapes :

1. Premiers Paris
2. La Course :
   - a) Mouvement des créatures
   - b) Troisième pari
   - c) Déterminer le classement
3. Le Jugement de Zeus
4. Résultat des paris
5. Préparer la nouvelle course (première et deuxième course) / Compter les points de Victoire (troisième course seulement))

Le gagnant de la partie est déterminé à la fin de la troisième course.

1. Premiers Paris

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur :

1. Choisit une de ses cartes de pari et la place dace cachée devant lui ;
2. Choisit la créature sur laquelle il veut placer son pari ;
3. Prends le jeton correspondant à la créature depuis le plateau de jeu ;
4. Place le jeton sur sa carte de pari.

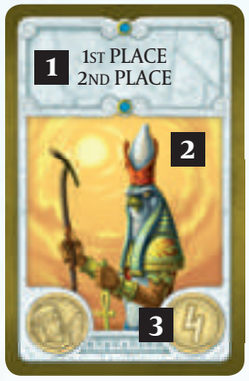
Les autres joueurs voient ainsi sur quelle créature il parie mais pas quel pari il fait dessus.

Après que chaque joueur ait fait son premier pari, un deuxième tour de paris commence avec le premier joueur en suivant la même procédure. Chaque joueur place sa deuxième carte de pari à côté de la première, avec le jeton de la créature dessus.

Pendant une course, un joueur ne peut parier qu'une seule fois sur la même créature.

Il peut arriver pendant la partie qu'il n'y ait plus de jetons d'une créature. Dans ce cas, il n'est donc plus possible de placer des paris sur cette créature.

Cartes de pari



1 CLASSEMENT

2 DIEU/JOUEUR

3 VALEUR EN POINT DE VICTOIRE

2. La Course

a) Déplacer les créatures

— En commençant avec le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend son tour en choisissant une carte de mouvement sur le présentoir à sa gauche et une sur le présentoir à sa droite. Sur chaque carte de mouvement, une créature apparait ainsi que deux valeurs, l'une en dessous de l'autre. Le nombre du haut (**mouvement rapide**) est toujours plus haut que le nombre du bas (**mouvement lent**).

— Le joueur décide quelle carte de mouvement il joue en premier et utilise la valeur du mouvement rapide de cette carte pour déplacer sur la piste la créature du même nombre de secteurs.

— Ensuite, le joueur utilise la deuxième carte de mouvement et utilise alors la valeur de mouvement lent pour bouger la créature correspondante sur la piste du même nombre de secteurs.

Choisir les deux valeurs sur la même carte n'est pas autorisé.

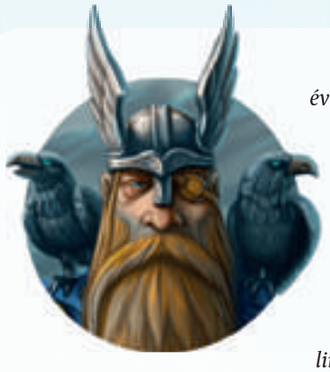
Cartes de mouvement

1 MOUVEMENT RAPIDE

2 MOUVEMENT LENT

3 BONUS DE COUP FOURRÉ

4 CRÉATURE



Astuces : *Vos paris interviennent après avoir évalué les cartes à votre disposition sur les deux présentoirs à votre gauche et à votre droite. Rappelez–vous que ces cartes sont aussi utilisées par les joueurs adjacents, donc votre stratégie peut évoluer au fil de la partie. Utiliser les paris les plus faciles dans les premières courses est souvent une bonne idée mais prendre des risques peut aussi être récompensé. Le nombre de jetons de chaque créature est limité, vous devez donc rapidement déterminer quelle stratégie vous voulez suivre, car des jetons que vous voudriez utiliser lors de votre troisième pari ne seront peut–être plus disponibles.*

Coups Fourrés

Certaines cartes de mouvement ont une valeur bonus à côté de la valeur de mouvement rapide, indiquée par un " + " en face de ce nombre : ce sont des cartes de mouvement appelées Coup fourré. De telles cartes permettent aux joueurs de faire des coups fourrés qui augmentent le déplacement d'une créature, mais seulement quand un joueur utilise la carte en tant que première carte de mouvement de son tour (donc quand la valeur de mouvement rapide est utilisée).

Utiliser le bonus de Coup Fourré n'est pas obligatoire. Cependant, si un joueur décide d'utiliser ce bonus, la carte est défaussée après avoir été jouée et elle est placée dans l'espace nommé Jugement de Zeus et non pas dans la défausse. Ces cartes forment le jeu de Zeus (utilisé pendant l'étape 3 nommée le Jugement de Zeus, voir ci-dessous). Si le joueur utilise cette carte comme son deuxième mouvement et utilise la valeur de déplacement lent, le bonus de Coup Fourré n'a aucun effet et la carte est défaussée normalement.

Créatures en surplus sur un secteur

Si une créature termine son mouvement dans un secteur où il y a déjà une autre créature, placer la créature arrivante à la droite de la créature déjà présente dans le secteur. Quand la course se termine, et qu'il y a deux créatures ou plus dans le même secteur, leurs positions indiquent qui sera classé en premier. La créature la plus à droite dans le secteur est la première et les autres se classent ensuite derrière elle, les unes après les autres. (En d'autres termes, la dernière créature à entrer dans le secteur sera celle qui sera classée devant dans le classement).

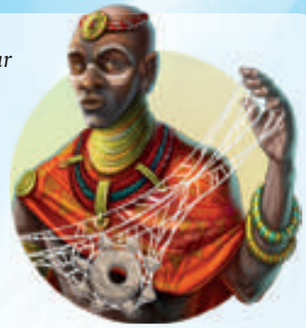
b) Troisième Pari

La course continue jusqu'à ce que la créature en tête de la course dépasse la ligne de la mi-course. Utiliser la ligne jaune dans une partie à 3-4 joueurs et la ligne orange dans une partie à 5-6 joueurs ; et n'utiliser que la ligne qui correspond au nombre de joueurs et ignorer l'autre.

Quand la créature en tête de la course dépasse la ligne de mi-course, il est temps pour les joueurs de placer leur troisième pari pour cette course. A la fin du tour du joueur qui a déplacé la créature, le joueur à sa gauche devient le nouveau premier joueur et reçoit le pion de premier joueur. Si ce joueur était déjà le premier joueur, il garde le jeton de premier joueur. Le nouveau premier joueur place alors son troisième pari. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les autres joueurs placent également leurs troisièmes paris. On suivra ici la même procédure décrite dans la section Premiers Paris.

Quand tous les joueurs ont placé leurs troisièmes paris, cette étape se termine et la course reprend normalement, avec le tour du nouveau premier joueur.

Astuces : *Pendant la course, vous utiliserez normalement les cartes de mouvement pour déplacer vos créatures favorites dans la course. Cependant, si en jouant une carte, vous dépassez avec une créature la ligne de mi-course qui déclenche les Troisièmes Paris, estimez alors si c'est le bon moment pour le faire. Il peut être plus sage de ne pas le faire pour éviter de se retrouver le dernier joueur à pouvoir placer son Troisième Pari.*



Astuces : *Généralement les paris à grosse valeur sont placés à cette étape, surtout pendant les deux premières courses. Dans la troisième course, il peut être intelligent de garder vos meilleures cartes de paris car vous pourrez alors peut-être placer un pari sans risque mais il se peut qu'il ne reste pas de jetons pour miser sur la créature que vous vouliez voir gagner.*

Astuces : *Si vous et un autre joueur avez utilisé beaucoup de Coup Fourrés sur certaines créatures, penser à utiliser les paris " disqualifié " comme votre troisième pari. Ils sont risqués mais fortement récompensés et les 7 points que vous pouvez gagner avec eux peuvent faire la différence entre une victoire et la défaite !*

c) Déterminer le Classement

Pendant la course, dès qu'une créature dépasse la ligne rouge de fin de course, placez-la sur la ligne de classement final du plateau.

Même si une ou plusieurs créatures traversent la ligne d'arrivée, la course continue jusqu'à ce que toutes les cartes de mouvement sur les présentoirs soient jouées.

A ce moment, déterminer le classement final de la course, en plaçant les créatures toujours sur la piste sur la ligne de classement final du plateau, en suivant leur position, de la première à la dernière. Résoudre les égalités de placement dans les secteurs comme indiqué dans la sections " Créatures en surplus dans un secteur ".

3. Le Jugement de Zeus

Après la fin de la course, la zone nommée Jugement de Zeus contient donc quatre cartes Protection de Zeus et toutes les cartes de mouvement Coup Fourré jouées pendant cette course. Toutes ces cartes sont nommées le jeu de Zeus. Après avoir déterminé le classement, le jeu de Zeus est mélangé et deux cartes sont tirées au hasard. S'il y a une ou plusieurs cartes de mouvement parmi les cartes tirées, alors les créatures représentées sur ces cartes sont disqualifiées -vous pouvez les enlever de la ligne de classement final et avancez les autres pour combler les places devenues vacantes.

Si ce n'est pas encore la troisième course, les quatre carte de Protection de Zeus sont replacées dans l'espace réservé au Jugement de Zeus (sur les deux gemmes azures pour la deuxième course et trois gemmes azures pour la troisième course), tandis que toutes les cartes de mouvements (utilisées, non-utilisées et Coups Fourrés) sont remélangées pour reformer le jeu de cartes de mouvement.

Déplacer les créatures : Carte normale

Exemple : *c'est le tour du joueur qui représente Horus. Il choisit une carte sur chaque présentoir à sa disposition et, ayant placé un pari sur le dragon au début de la course, il décide de jouer une carte de mouvement pour ce dernier avec un mouvement rapide d'une valeur de 4, en tant que première carte. Il joue la carte et la miniature représentant le dragon avance de quatre secteurs sur la piste de course. La carte est alors placée dans la défausse.*

Il décide ensuite de ralentir Pégase et joue sa deuxième carte de mouvement sur ce dernier, avec une valeur de mouvement lent de 0. Ainsi le Pégase ne bouge pas pour ce tour et la seconde carte est placée dans la défausse.

Déplacer les créatures : Carte Coup Fourré

Exemple : *c'est le tour du joueur qui représente Odin. Il choisit une carte sur chaque présentoir à sa disposition et, ayant placé un pari sur Pégase au début de la course, il décide de jouer une carte de mouvement rapide pour ce dernier avec un mouvement rapide d'une valeur de 2 et un bonus de Coup Fourré de +3. Il décide d'améliorer le mouvement de Pégase en utilisant le bonus de Coup Fourré. La miniature représentant Pégase avance alors de 5 secteurs sur la piste de course. La carte est alors placée dans la défausse de la zone Jugement de Zeus de la course actuelle.*

Il décide ensuite de ralentir le dragon le plus possible, et joue alors une carte de mouvement dont la valeur lente est de 1. Le dragon se déplace alors de seulement un secteur et la deuxième carte est placée elle dans la défausse normale.

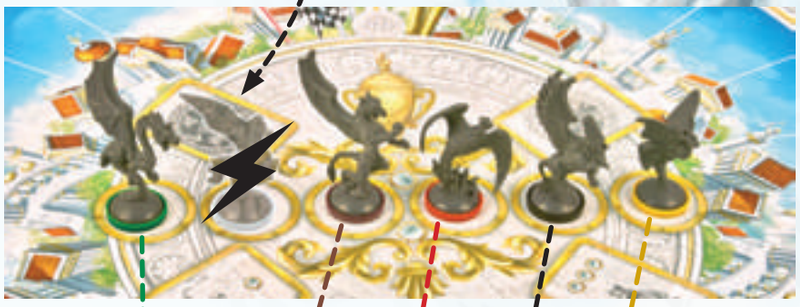
Déterminer le classement

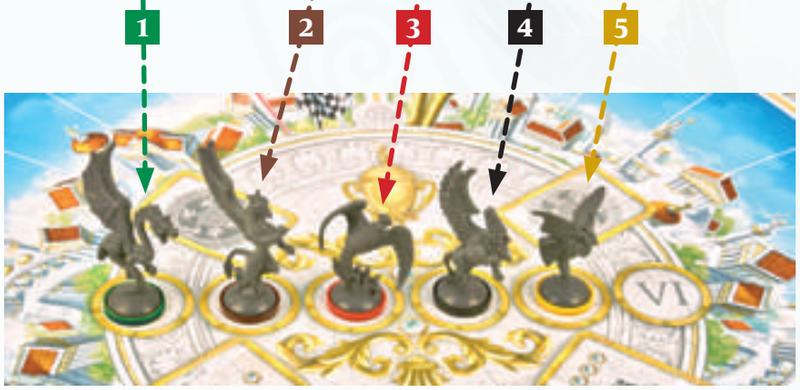
Exemple : *le dragon a déjà passé la ligne rouge de l'arrivée, donc la miniature a été placée sur la première place de la ligne du classement final. Le Pégase est dans le secteur 22, juste devant le Gryphon dans le secteur 20. Le Lamassu et le Phénix sont tous les deux dans le secteur 18 –le Lamassu est à la gauche du Phénix, comme il est arrivé sur le secteur avant lui. Dernière, la Sylphe est dans le secteur 17.*

La miniature du Pégase est donc placée sur la deuxième place de la ligne de classement final, suivie par celle du Gryphon en troisième place. Lors de son dernier mouvement, le Phénix a rattrapé le Lamassu dans le secteur 18. Maintenant que la course est terminée, et comme le Phénix est la créature la plus à droite dans ce secteur, il prend la quatrième place et le Lamassu prend la cinquième. Les miniatures sont donc placées conformément à leurs positions sur la ligne de classement final. La Sylphe est placée ensuite sur la sixième et dernière place de la ligne de classement final. Seulement voilà, maintenant les dieux doivent attendre le Jugement de Zeus…

Le Jugement de Zeus

Exemple : *Les Deux cartes tirées du jeu de Zeus sont une carte de protection de Zeus et une carte représentant le Pégase. Le Pégase est alors disqualifié (et potentiellement transformé en cendres par un éclair !) et il est enlevé de la ligne de classement final. Le Gryphon prend alors la deuxième place au lieu de la troisième et les autres créatures à la quatrième, cinquième et sixième place sont reclassées une place en avant sur la ligne de classement final.*





4. Résultats des Paris

Tous les joueurs révèlent maintenant les trois cartes de paris qu'ils ont placés pendant la course. Chaque joueur compare ses cartes de paris avec le classement final de la course et détermine lesquels sont réussis ou pas.

Chaque joueur place alors les paris réussis face visible sous son jeton de dieu, tandis qu'il défausse les paris loupés face visible dans la zone du Jugement de Zeus qui correspond à la course qui vient juste de se terminer.

Un joueur peut toujours regarder ses cartes placées sous son jeton de dieu et demander le nombre de points de victoire aux autres joueurs à tout moment pendant la partie.

Exemple : *le joueur d'Odin a placé trois paris et les révèle :*

✓ *"Première place ou seconde place pour le Gryphon." sLe Gryphon est deuxième, son pari est donc réussi et il marque quatre points.*

✓ *"Première place ou disqualifié pour Pégase." Pégase est disqualifié donc ce pari est aussi réussi et il marque quatre autres points.*

✗ *"Dernière place ou avant–dernier pour le Dragon." Le Dragon est premier, donc ce pari est loupé et le joueur ne marque aucun point.*

4 PV + 4 PV + 0 PV =8 Points de Victoire
Le total de points de victoire pour le joueur d'Odin.

5.1 Mise en place d'une nouvelle course
(PREMIERE ET DEUXIEME COURSE)

Après la première et la deuxième course, les joueurs se préparent pour la course suivante.

- Premièrement, on distribue les cartes de mouvement pour la nouvelle course aux joueurs de la même manière que cela a été fait pour la première course.
- Placer ensuite les cartes de mouvement inutilisées dans l'espace approprié du plateau de jeu.
- Le jeton de premier joueur passe alors au joueur à la gauche du précédent premier joueur (comme cela, le joueur qui a placé le troisième pari en premier pendant la course précédente sera le dernier joueur au début de la nouvelle course).
- Les créatures et les jetons de créatures sont placés à nouveau comme lors du début de la partie.

5.2 Décompte des Points de Victoire
(TROISIEME COURSE)

A la fin de la troisième course, chaque joueur reprend tous ses paris réussis sur les trois courses (ceux placés sous son jeton de dieu). Les joueurs additionnent alors tous les points de victoire pour obtenir son total de points de victoire.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

VARIANTES

Pouvoirs des Dieux

Pour rajouter du fun et des changements à la partie, les joueurs peuvent décider d'utiliser cette variante, qui introduit les cartes de Pouvoirs des Dieux, qui ont pour effet de donner à chaque dieu des pouvoirs spéciaux.

Au début de la partie, chaque joueur prend les cartes Pouvoirs des Dieux qui correspondent à son dieu. Si vous n'utilisez pas la règle additionnelle du jeton du Destin (voir ci–dessous), les cartes marquées avec ce symbole ne doivent pas être utilisées. Mettez–les de côté avant que la partie ne commence.

Chaque carte peut être utilisée une fois par partie, au moment indiqué par une condition sur la carte. Résoudre alors l'effet noté sur la carte. Cet effet prend le dessus sur les règles de jeu d'une partie normale.

Dans le cas où plusieurs joueurs veulent jouer une carte en même temps, c'est le joueur actif qui commence, puis les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Résoudre un effet à la fois.

Règle optionnelle – Jetons du Destin

Six Jetons du Destin sont inclus dans ce jeu. Si vous jouez avec cette règle optionnelle, au début de la partie, chaque joueur (en commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre) prend un Jeton du Destin et le place sur n'importe quel secteur du plateau (sauf sur le secteur de départ et le secteur d'arrivée) qui ne possède déjà pas un Jeton du Destin.

Le Jeton du Destin n'a pas de pouvoir en lui–même. Cependant, une carte pour chaque dieu (celle marquée avec le symbole) nécessite une créature dans le secteur avec un Jeton du Destin dessus pour être jouée.

Quand une carte Pouvoir des Dieux est jouée car une créature avance sur une section avec un Jeton du Destin dessus, le Jeton est temporairement retiré du plateau de jeu.

Au début de la course suivante, retirer tous les Jetons du Destin qui restent sur le plateau de jeu et replacez–les selon la même procédure indiquée plus haut.

Zeus est sobre

Au fur et à mesure de la course, les effets de l'Ambrosie sur Zeus disparaissent et son attention face aux méfaits des créatures s'améliore. Après la phase du Jugement de Zeus, chaque carte de Zeus tirées n'est plus utilisée pour la prochaine course mais retirée de la partie.

DIVINITY DERBY

Développement & Design du jeu
Carlo A. Rossi

Développement additionnel
Roberto Di Meglio

Dessin
Denis Martynets

Direction artistique
Fabio Maiorana

Design graphique et mise en page
Fabio Maiorana et **Laura Neri**

Production
Roberto Di Meglio et
Fabrizio Rolla

Edition anglaise
Jim Long et **Isabella Long**

A Game Created, Produced, and
Distributed Worldwide by
Ares Games Srl

Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy.
www.aresgames.eu

Licensed by Studiogiochi. © 2017 Ares Games Srl. Divinity Derby™ is a trademark of Ares Games Srl. All rights reserved. Made in China.