



Q U I N

5-SCHRITT-STARTANLEITUNG

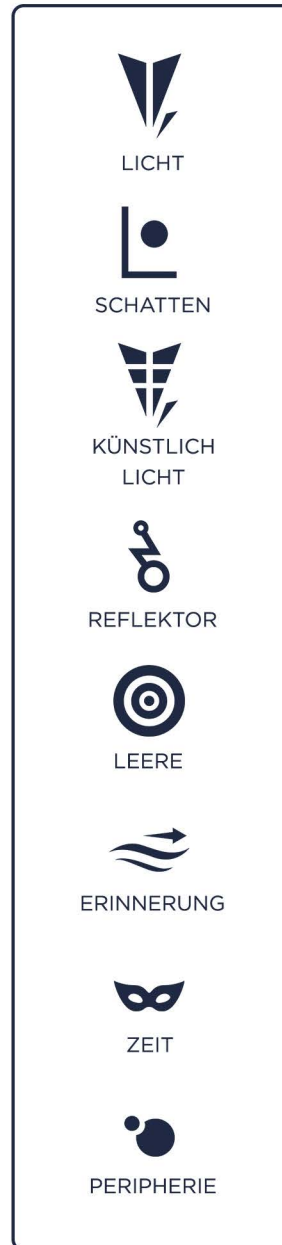
DIE GRUNDLAGEN DES SPIELS



TURM-ANATOMIE



IKONEN



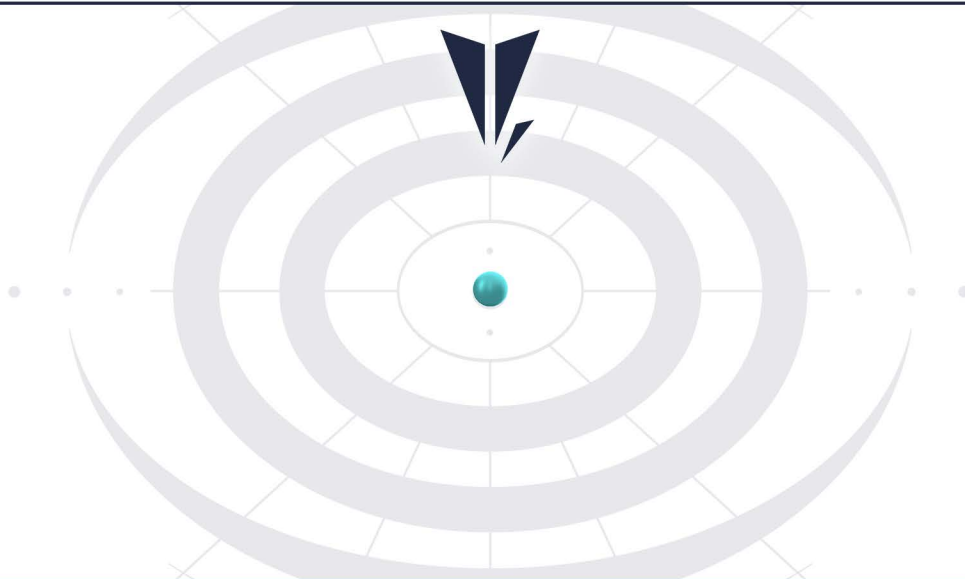
KLONE



IHRE MISSION



Erreichen Sie First Sight (Mitte) mit Ihrem Licht oder seien sie der erste, der ihren gegner aufhält davon abzuhalten, dasselbe zu tun, indem sie ihr Licht einfangen.



In Quin sind ihre figuren vor ihrem rivalen verborgen, bis sie kollidieren (wir nennen das Flash). Dann offenbaren sie sich, manchmal zerstören sie sich gegenseitig, manchmal tauschen sie die plätze.

Sie müssen jede wahl abwägen, denn das ziel besteht nicht nur darin, sie zu erobern gegner. Der verlust einer figur könnte andere kräfte auslösen und in diesem rennen darauf zusteuern auf den ersten blick zählt jede bewegung.

BRINGEN SIE IHR TOTEM MIT

Wenn sie Quin spielen möchten, bringen sie ein Totem mit an den tisch.

Machen sie daraus etwas cooles, das sie repräsentiert. Das kann sein alles, aber oft ist es ein schmuckstück, spielzeug, eine figur oder ein juwel.

Stellen sie es neben das spielbrett und blicken sie damit auf Ihren rivalen.

Einmal pro spiel, drehen sie ihr Totem, um die kraft zu nutzen

Auferstehung

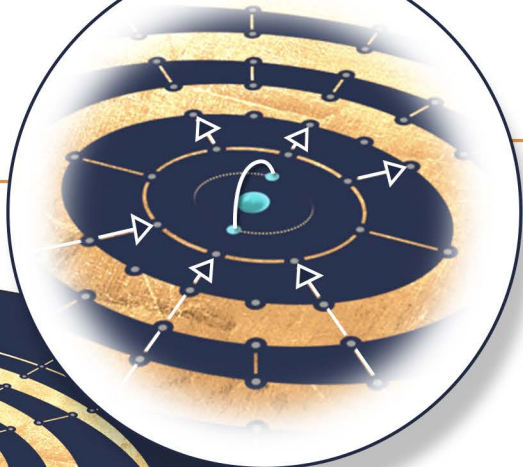
Auf diese weise können sie ein erbeutetes stück ihrer wahl zurückbringen.

Und stelle es auf das Gateway deines rivalen. Dann darfst du spielen du bist an der reihe, auch wenn du die auferstehungsfigur zum angriff verwendest.

Ein gerade erobertes stück kann nicht wiederbelebt werden der nächste schritt. Blockiere die auferstehung deines gegners durch behalten sie teile auf allen 5 ihrer Gateways.



EIN GRUNDLEGENDER ÜBERBLICK



HORIZONT-LINIE

10 STARTEN PLÄTZE PRO SPIELER

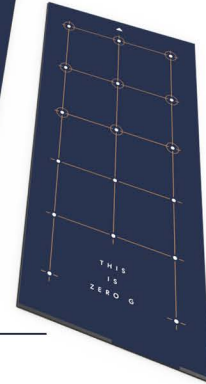
"ERSTER BLICK" CENTER

5 AUSSEN GATEWAYS

LEGENDE AUF EINEN SCHNELLEN BLICK MIT ANZAHL DER ZÜGE

„ZERO G“ MAGNETISCH SPIELERBRETT

Wähle deinen weg wenn du die Iris überquerst auf die andere seite, Überspringen des Zentrums.



IHRER SEITE

DEREN SEITE



SCHRITT 1 WÄHLEN SIE IHREN KLON

Wählen sie 1 der 4 klonesichter aus und fügen sie es Ihrer aufstellung hinzu, wobei sie 1 teil davon entfernen ihrer wahl (außer licht oder schatten). Unbenutzte klone und das stück, das sie erhalten ausgewechselt wird, wird aus dem spiel genommen.



ZEIT



LEERE



ERINNERUNG

KÜNSTLICH
LICHT

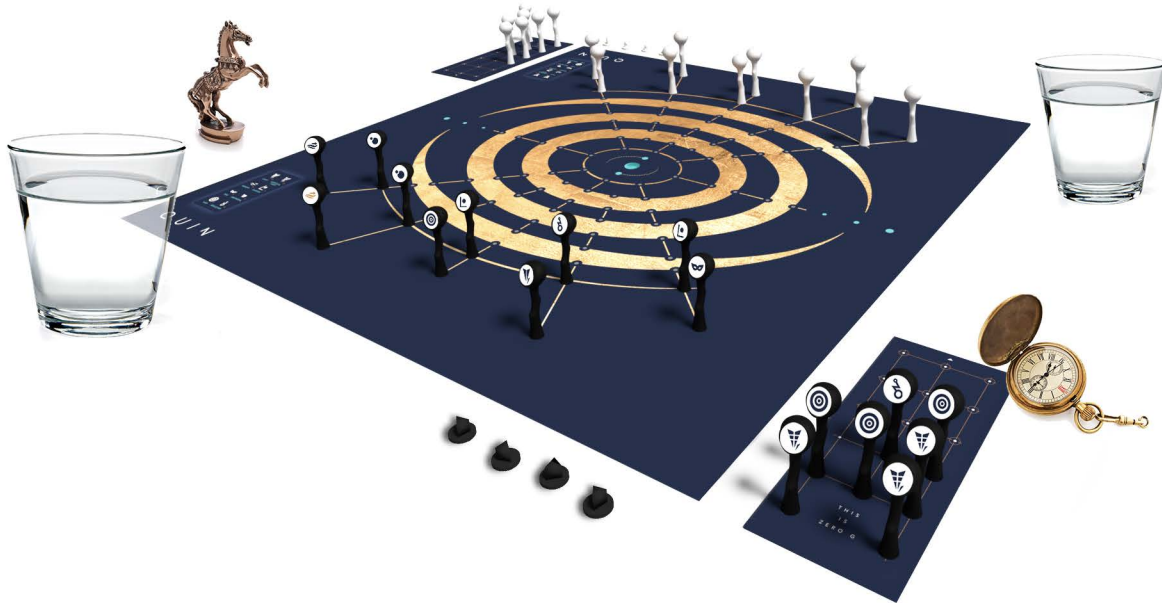
SCHRITT 2 WÄHLEN SIE IHRE AUFSTELLUNG

Wählen sie 10 ihrer 17 spielsteine aus, um das spiel zu beginnen, und legen sie sie auf ihre 10 startsteine räume. Machen sie sich keine gedanken darüber, wie sie sie arrangieren, wir kümmern uns im nächsten schritt darum. Die einzige regel hier ist, dass künstliches Licht auf Ihrem Zero-G-board bleiben muss kann zu beginn nicht gespielt werden. Der rest liegt an dir.



SCHRITT 3 RICHTEN SIE IHRE FORMATION EIN

Ordnen sie Ihre 10 spielsteine nach belieben auf ihren 10 startfeldern an. Wir beraten wenn sie diese schatten mobil halten möchten, spielen sie sie nicht hinter ihren leeren. Ausführliche beschreibungen finden sie in ihren Quin Key-regeln (Arcade- oder Third-Eye-Modus) der stücke.

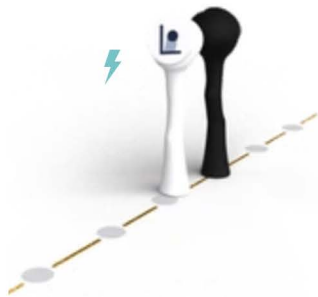


SCHRITT 4 HYDRATISIEREN UND ABWECHSELN

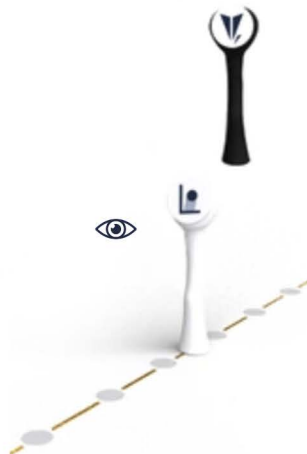
Führen sie nun einen countdown durch, 3, 2, 1, und trinken sie eine kleine tasse H₂O. Wer auch immer fertig ist zuerst entscheidet er, wer zuerst geht. Abwechselnde züge – bewegen sie eine figur, lassen Sie die ihres rivalen aufblitzen stück, oder nutzen sie ihre kräfte, bis einer von ihnen den First Sight übernimmt oder das stück erobert rivale Licht.

SCHRITT 5 TÜRME KOLLIDIEREN

Wenn teile im selben raum aufeinandertreffen, entsteht ein blitz. Beide stücke werden enthüllt. Was als nächstes passiert, hängt davon ab, um was es sich handelt, und wird im Quin beschrieben schlüssel, aber entweder erobert der angreifer den verteidiger, oder sie tauschen die plätze, oder sie vernichten sich gegenseitig. Nur angreifende figuren können erobern, mit ausnahme von Leere. Die sich gegenseitig zerstören. Alle verlorenen teile gehen an den rivalen Zero G.



Es tritt ein blitz auf

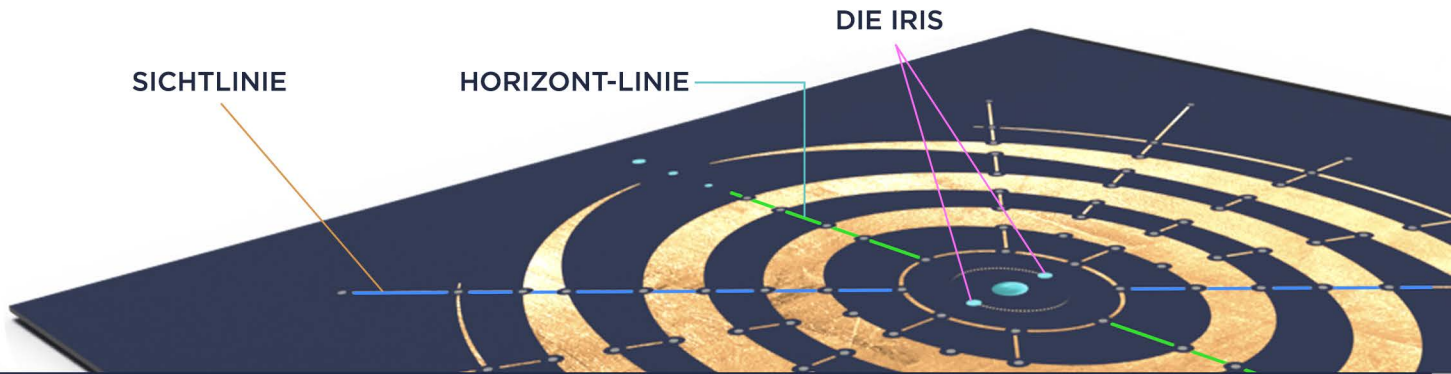


DIE FLASHED-STÜCKE
WERDEN ENTHÜLLT



Schatten herrscht und
Fängt Licht ein
FÜR DEN SIEG!

Die beiden blauen teilchen, die das zentrum umkreisen, sind die Iris. Auf seite 4 finden sie ein diagramm dazu bewegen sie sich mit einem beliebigen Teil über die Iris und wählen sie dabei aus, welche der 3 sichtlinien sie wählen Ich möchte mitgehen. Nur Light kann auf First Sight, Center, landen, alle anderen gehen von einem der beiden Irisfelder zum anderen, wobei First Sight übersprungen wird.



Die Horizontlinie verbindet sich nicht mit der Iris oder dem ersten blick, sondern folgt nur den ringen auf beiden seiten des bretts. Nur peripheriegeräte können sich entlang eines rings zum Horizont bewegen als normaler umzug.

Anstatt sich zu bewegen, nutzen sie eine runde, um eine neue figur als verstärkung einzuführen Ihr Zero G-Board, auf Ihrem offenen Gateway.

Wenn sie möchten, können sie auch passen, wenn sie an der reihe sind. Wenn ein spieler fragt, was der letzte zug ist war, muss die frage dadurch beantwortet werden, dass angegeben wird, welche figur(en) sich wohin bewegt haben.

Keine rückblenden. Sie müssen nach dem aufblitzen eine runde warten, um zurückzuschlagen gegen eine figur mit der gleichen figur. Alle anderen teile sind freiwild.

Willkommen, Lichtsucher, jetzt nimm deinen Quin Key und spiele.

Wenn sie Vision und Arcade beherrschen, steigen sie auf 3rd-Eye-Modus für ausgefeilte weltklasse-strategie.



Der stromlinienförmige Quin erfahrung, schwerer auf der aktion, schont das gedächtnis, perfekt für den spieleabend.



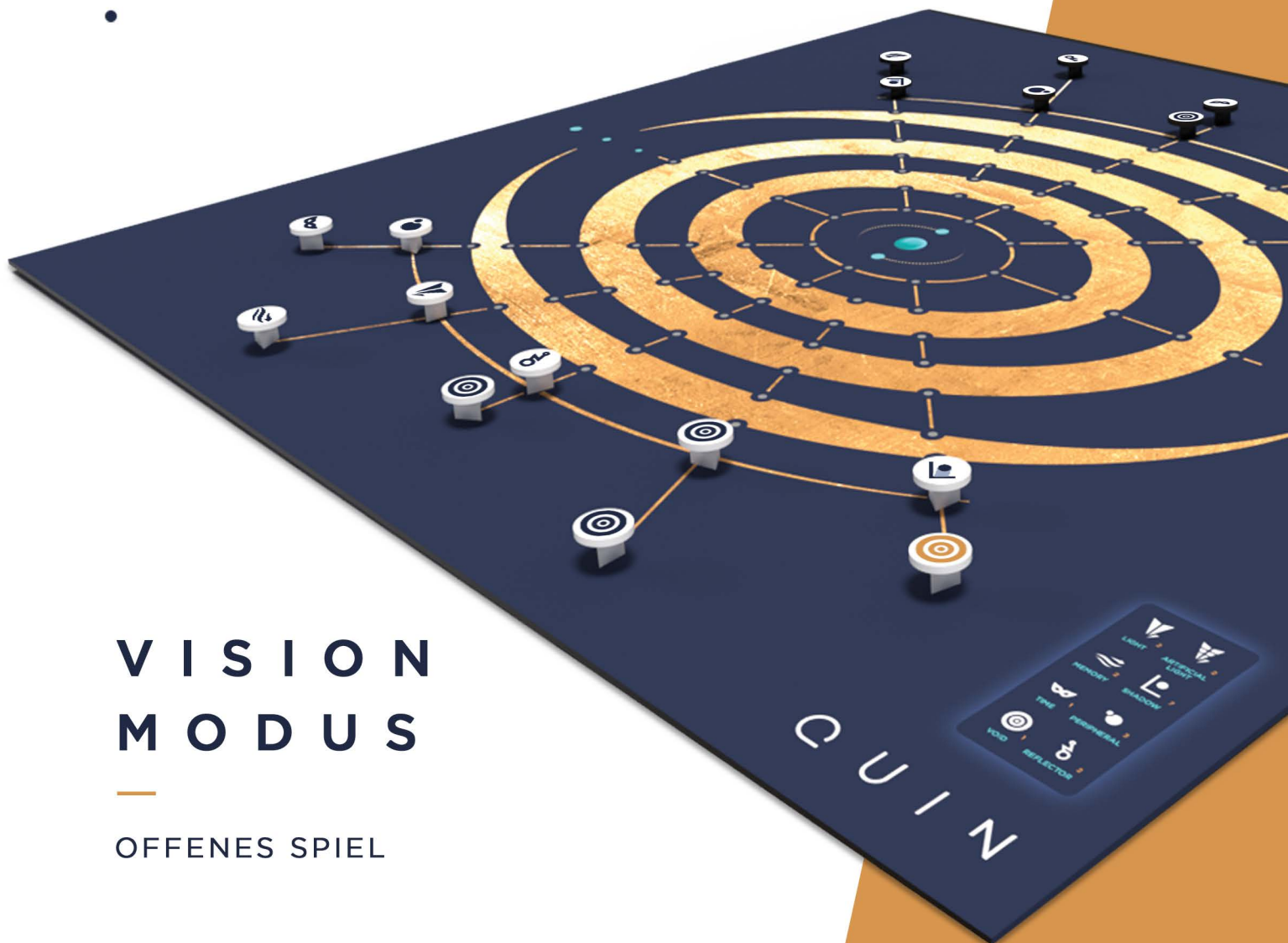
Das ist klassischer Quin, perfektioniert weltklasse-wettkampfspiel. Mit allen kräften freigeschaltet ist das komplette Quin-erlebnis.

Der Vision-Modus (nächste seite) ist mit beiden modi kompatibel.



SCHNELLSTART

LERNEN SIE QUIN™ IM OFFENEN! MIT NIRGENDWO UM SICH ZU VERSTECKEN, KÖNNEN SIE SICH GEMEINSAM DEM ANSTURM STELLEN & WECHSELN SIE IN RUNDE 2 AUF MAGNETISCHES SPIEL AB.



VISION MODUS

—
OFFENES SPIEL

