



QUIN

STARTGIDS IN 5 STAPPEN

DE BASIS VAN HET SPEL

TOREN ANATOMIE



PICTOGRAMMEN



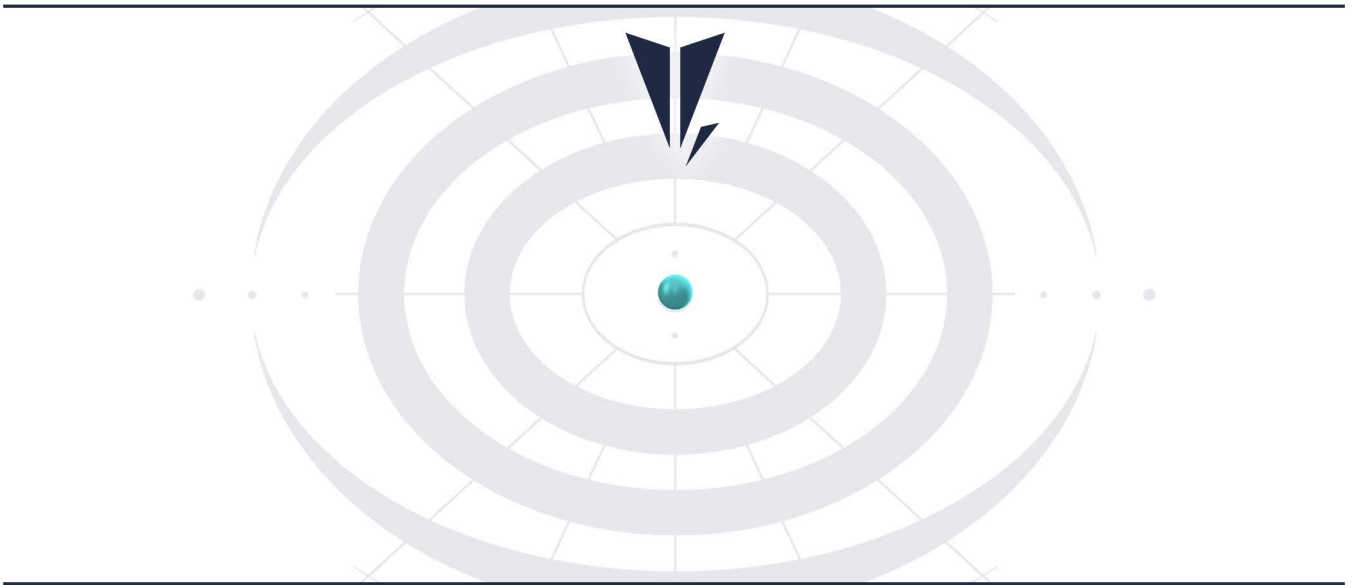
KLONEN



JOUW MISSIE



Bereik het eerste zicht (midden) met je Licht, of wees de eerste die je tegenstander tegenhoudt om hetzelfde te doen door hun Licht te vangen.



In Quin zijn je stukken verborgen voor je rivaal totdat ze tegen elkaar botsen (we noemen dat een flits). Dan onthullen ze elkaar, soms vernietigen ze elkaar, soms wisselen ze van plaats.

Je zult elke keuze moeten afwegen, omdat het doel niet simpelweg is om je eigen keuze te overwinnen tegenstander. Het verliezen van een stuk kan andere krachten in gang zetten, en in deze race ernaartoe op het eerste gezicht telt elke beweging.

NEEM JE TOTEM MEE

Als je Quin komt spelen, breng dan een Totem naar de tafel.
Maak er iets cools van, dat jou representeert. Dit kan zijn alles, maar is vaak een snuisterij, speelgoed, beeldje of juweel.

Zet het naast het bord, met het gezicht naar je rivaal. Eén keer per spel, draai je Totem om de kracht van te gebruiken

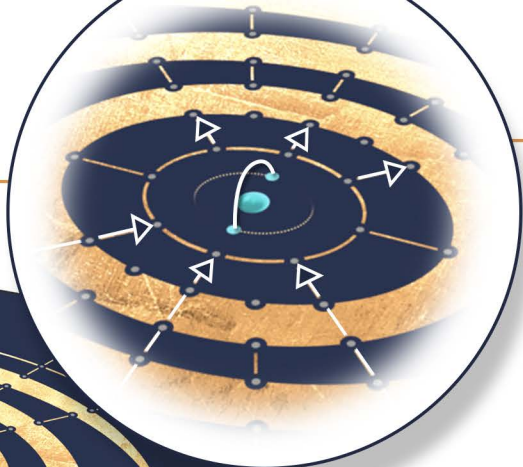
Opstanding

Hiermee kun je een vastgelegd stuk naar keuze terugbrengen, en plaats het op de Gateway van je rivaal. Dan ga je spelen jouw beurt, zelfs als je het herrezen stuk gebruikt om aan te vallen.

Een stuk dat zojuist is veroverd, kan niet opnieuw tot leven worden gewekt de volgende zet. Blokkeer de wederopstanding van je tegenstander door het bewaren van stukken op alle 5 uw Gateways.



EEN BASISOVERZICHT



HORIZON LIJN

10 STARTEN RUITTEN PER SPELER

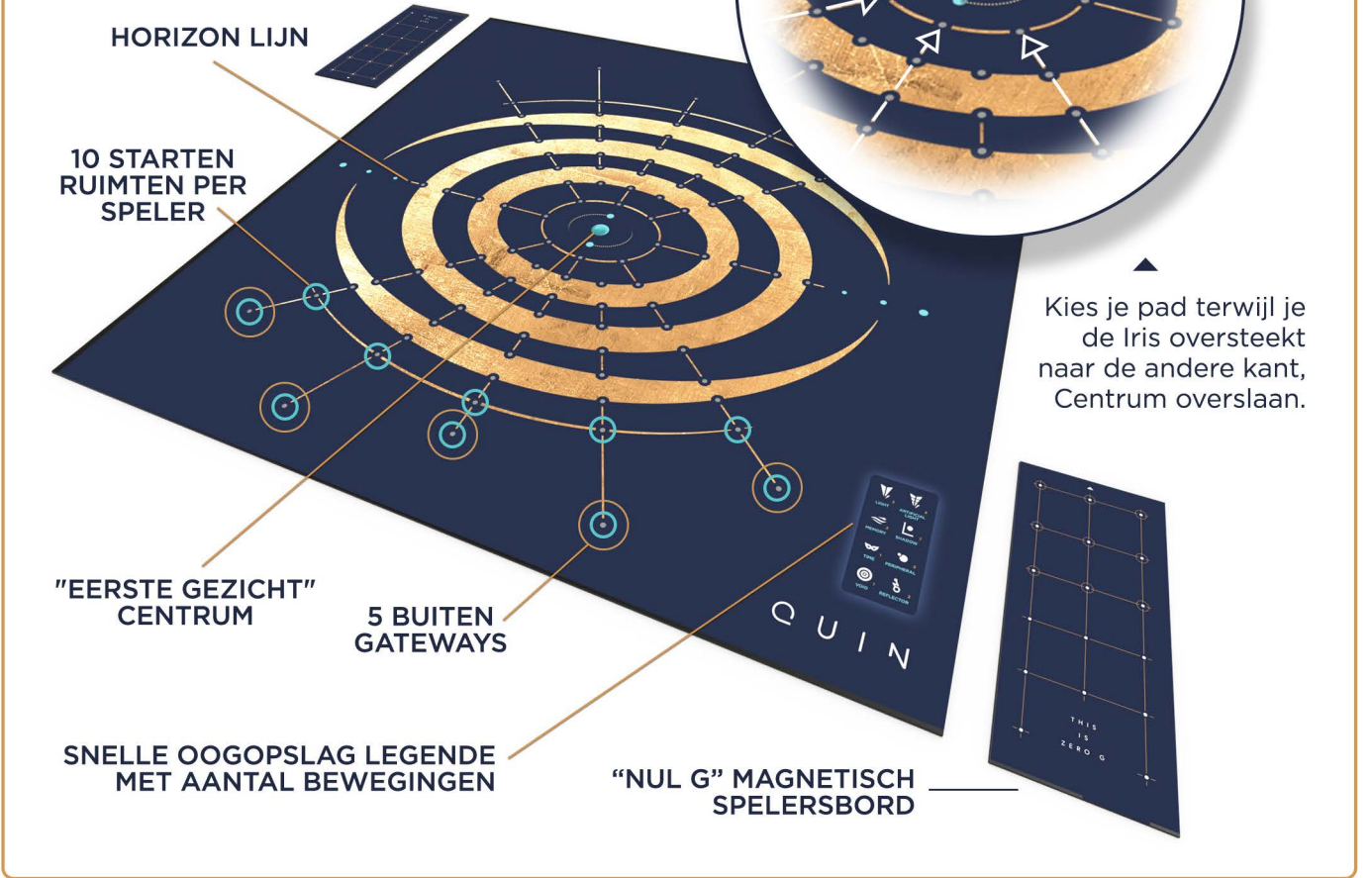
"EERSTE GEZICHT" CENTRUM

5 BUITEN GATEWAYS

SNELLE OOGOPSLAG LEGENDE MET AANTAL BEWEGINGEN

"NUL G" MAGNETISCH SPELERSBORD

Kies je pad terwijl je de Iris oversteekt naar de andere kant, Centrum overslaan.



HUN KANT

JOUW KANT



STAP 1 • KIES UW KLOON

Kies 1 van de 4 Clone-gezichten en voeg deze toe aan je opstelling, waarbij je 1 stuk verwijdert uw keuze (anders dan Licht of Schaduw). Ongebruikte klonen, en het stuk jij gekozen om te vervangen, worden buiten het spel gezet.



TIJD



LEEGTE



GEHEUGEN

KUNSTMATIG
LICHT

STAP 2 • KIES UW LINE-UP

Selecteer 10 van je 17 stukken om het spel te beginnen, en plaats ze op je 10 startstuk ruimtes. Maak je geen zorgen over hoe je ze regelt, dat bespreken we in de volgende stap. De enige regel hier is dat kunstlicht op uw Zero G-bord moet blijven kan in het begin niet worden afgespeeld. De rest is aan jou.



2

1 LICHT



7

2 SCHADUW



2/5

4 KUNSTMATIG
LICHT

2

2 REFLECTOR

VAN
BEWEGINGEN# VAN
STUKKEN

1

4 LEEGTE



2

1 GEHEUGEN



1

1 TIJD

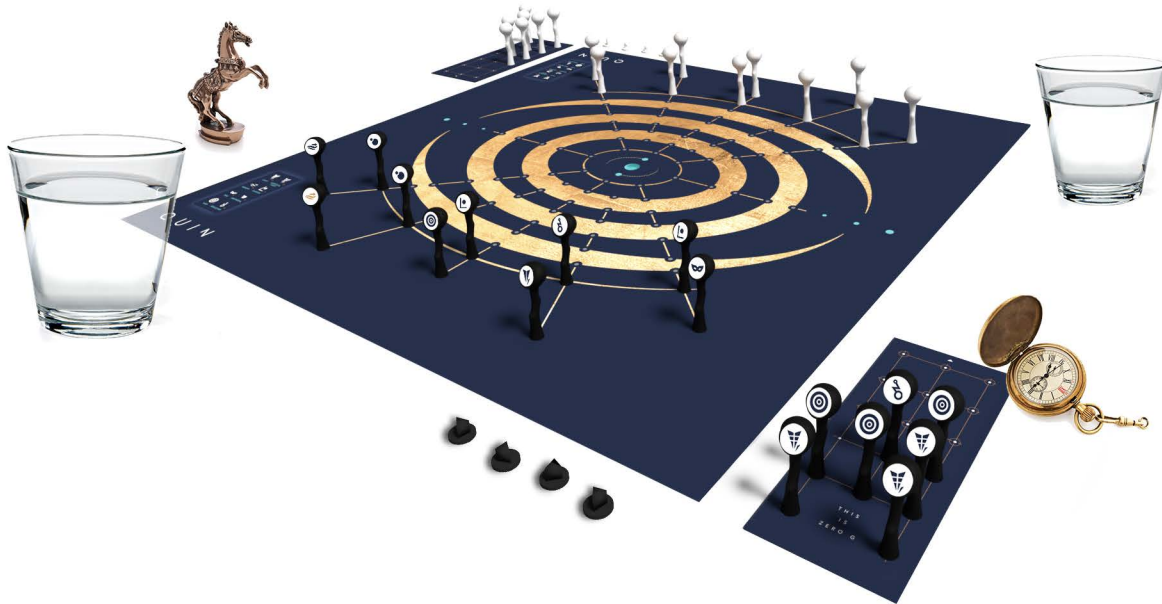


3

2 RAND

STAP 3 • STEL UW FORMATIE IN

Rangschik uw 10 stukken zoals u dat wilt op uw 10 startvakken. Wij adviseren Om die Schaduwen mobiel te houden, speel ze niet achter je Leegte. Zie uw Quin Key-regels (Arcade- of Third Eye-modus) voor gedetailleerde beschrijvingen van de stukken.

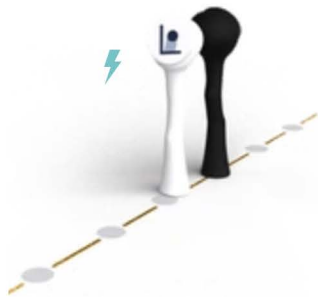


STAP 4 • HYDRATEN & AFWISSELEN

Tel nu af, 3, 2, 1, en drink een klein kopje H₂O. Wie er ook klaar is bepaalt eerst wie als eerste mag. Wissel beurten af: verplaats een stuk, flits dat van je rivaal stuk, of gebruik je krachten totdat een van jullie First Sight pakt, of de rivaliserend Licht.

STAP 5 • TORENS BOTSSEN

Wanneer stukken elkaar in dezelfde ruimte ontmoeten, ontstaat er een flits. Beide stukken worden onthuld. Wat er daarna gebeurt, hangt af van wat ze zijn, en staat op de Quin vermeld Key, maar de aanvaller zal de verdediger vangen, of ze wisselen van plaats, of ze vernietigen elkaar wederzijds. Alleen aanvallende stukken kunnen veroveren, behalve leegtes die elkaar wederzijds vernietigen. Alle verloren stukken gaan naar de rivaliserende Zero G.



ER DOET ZICH EEN
FLITS VOOR

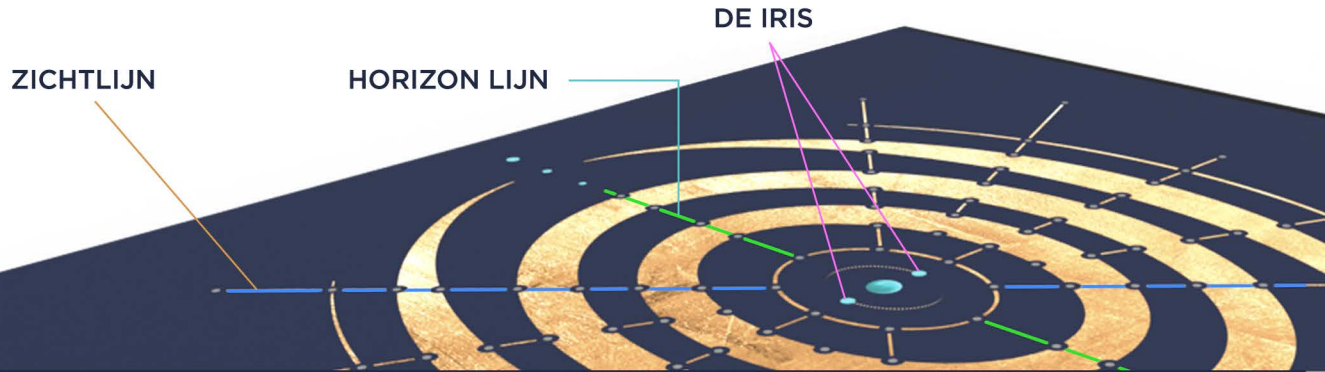


DE GEFLASHTE STUKKEN
WORDEN ONTHULD



SCHADUW ZEGT &
VANGT LICHT VOOR
DE OVERWINNING!

De 2 blauwe deeltjes die rond het centrum draaien, zijn de iris. Zie pagina 4 voor een diagram van hoe om met een willekeurig stuk over de Iris te bewegen en te kiezen welke van de 3 zichtlijnen jij wilt mee naar buiten. Alleen Licht kan landen op Eerste Gezicht, Centrum, alle anderen gaan van het ene van de 2 Irisvakken naar het andere, waarbij Eerste Zicht wordt overgeslagen.



De Horizonlijn sluit niet aan op de Iris of First Sight, maar volgt alleen Rings aan weerszijden van het bord. Alleen Randapparatuur kan langs een Ring naar de Horizon bewegen als een normale beweging.

In plaats van te verplaatsen, gebruik je een beurt om een nieuw stuk als versterking in te brengen uw Zero G-bord, op uw open Gateway.

Als je wilt, kun je ervoor kiezen om je beurt voorbij te laten gaan. Als een speler vraagt wat de laatste zet is was, moet deze beantwoord worden door aan te geven welk(e) stuk(ken) verplaatst zijn, en waar naartoe.

Geen flashbacks. Je moet 1 beurt wachten nadat je bent geflitst, voordat je terugslaat tegen een stuk met hetzelfde stuk. Alle andere stukken zijn eerlijk spel.

Welkom, Light Seeker, pak nu je Quin Key en speel.

Wanneer je Vision en Arcade onder de knie hebt, kun je een level omhoog gaan naar 3e oogmodus voor een verfijnde strategie van wereldklasse.



De gestroomlijnde Quin ervaring, zwaarder op de actie, gemakkelijker voor het geheugen, perfect voor een spelletjesavond.



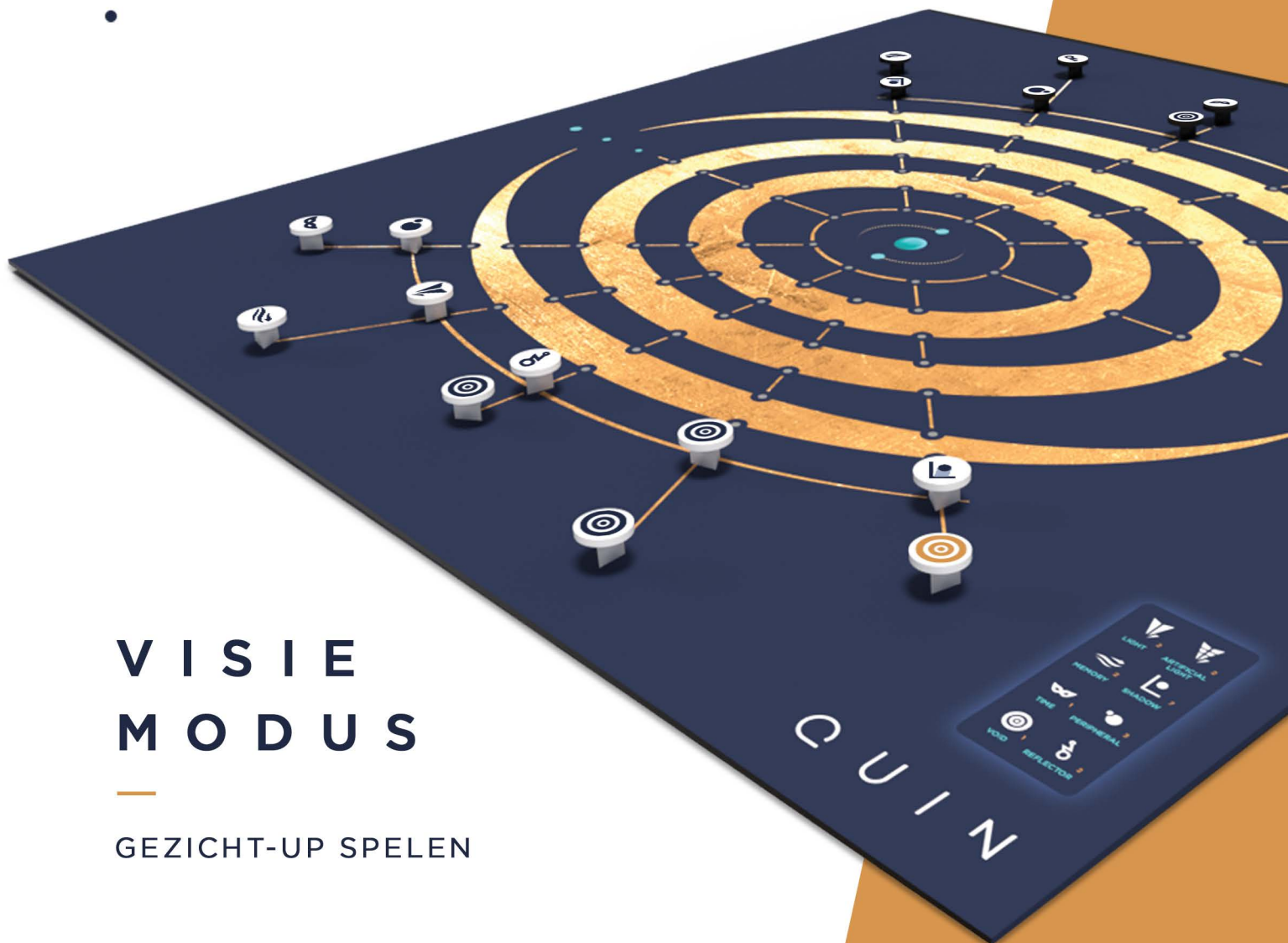
Dit is de klassieke Quin, verfijnd competitief spel van wereldklasse. Met alle krachten ontgrendeld is de volledige Quin-ervaring.

Vision Mode (Next Pg) is compatibel met elk van deze modi.



SNELLE START

LEER QUIN™ IN DE OPEN! MET NERGENS OM TE
VERBERGEN KUN JE SAMEN DE RUSH AAN NEMEN
& GA OVER VOOR MAGNETISCH SPELEN IN RONDE 2



VISIE MODUS

—
GEZICHT-UP SPELEN

