



# QUIN

GUÍA DE INICIO DE 5 PASOS

---

LOS FUNDAMENTOS DEL JUEGO



## ANATOMIA DE LA TORRE



## ICONOS



## CLONES

### ¿QUÉ ES UN CLON?

USA 1 DE ESTOS 4 EXTRA SE ENFRENTA AL PRINCIPIO CONSIGUE UNA PIEZA DE TU ELECCIÓN PARA UNA MAYOR PERSONALIZACIÓN!



**TIEMPO DE DEFENDER**



**MEMORIA PARA LA AGILIDAD**



**VACÍO PARA FORTALEZA**

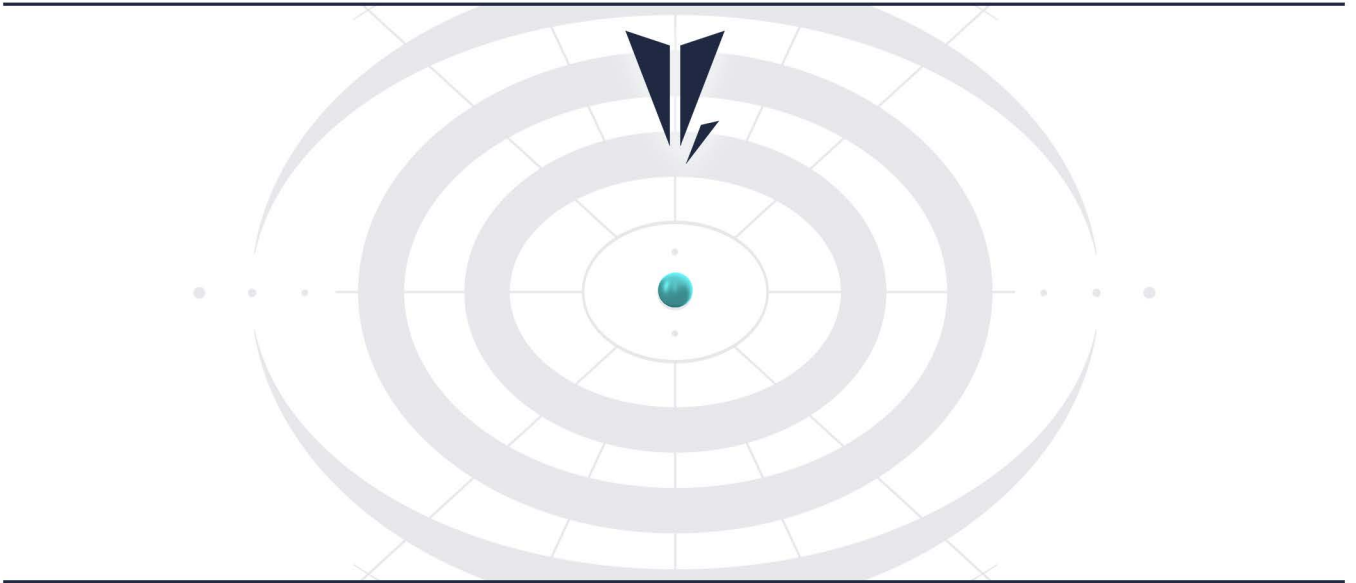


**LUZ ARTIFICIAL PARA ESE EMPUJE TARDE DEL JUEGO**

# TU MISIÓN



Llega a First Sight (Centro) con tu Luz o sé el primero en detener a tu oponente.  
de hacer lo mismo capturando su Luz.



En Quin, tus piezas están ocultas de tu rival hasta que chocan (a eso lo llamamos Flash).  
Luego se revelan, a veces destruyéndose entre sí, otras intercambiando lugares.

Tendrás que sopesar cada elección, porque el objetivo no es simplemente conquistar tu  
adversario. Perder una pieza podría desencadenar otros poderes, y en esta carrera hacia  
Primera Vista cada movimiento cuenta.

## TRAE TU TÓTEM



Cuando vengas a jugar a Quin, trae un Tótem a la mesa.  
Hazlo algo genial, que te represente. Esto puede ser cualquier cosa, pero suele ser una baratija, un juguete, una figura o una joya.

Colócalo al lado del tablero, de cara a tu rival. Una vez por juego,  
Gira tu Totem para usar el poder de

### Resurrección

Esto te permite recuperar una pieza capturada de tu elección,  
y colócalo en el Portal de tu rival. Entonces puedes jugar  
tu turno, incluso usando la pieza Resucitado para atacar.

Una pieza que acaba de ser capturada no puede resucitar en  
el siguiente movimiento. Bloquea la resurrección de tu oponente  
manteniendo piezas en las 5 puertas de enlace.



# UNA DESCRIPCIÓN BÁSICA

4

LÍNEA DEL HORIZONTE

10 COMENZANDO  
ESPACIOS POR  
JUGADOR

"PRIMERA VISTA"  
CENTRO

5 EXTERIOR  
PASARELAS

LEYENDA DE VISTA RÁPIDA  
CON NÚMERO DE MOVIMIENTOS

MAGNÉTICO "G CERO"  
TABLERO DE JUGADOR

Elige tu camino  
mientras cruzas el  
Iris al otro lado,  
saltándose el centro.



## PASO 1 • ELIGE TU CLON

Elige 1 de las 4 caras clonadas y agrégala a tu alineación, eliminando 1 pieza cualquiera de tu elección (que no sea Luz o Sombra). Clones no utilizados y la pieza que elegido reemplazar, quedan fuera del juego.



TIEMPO



VACÍO



MEMORIA

ARTIFICIAL  
LUZ

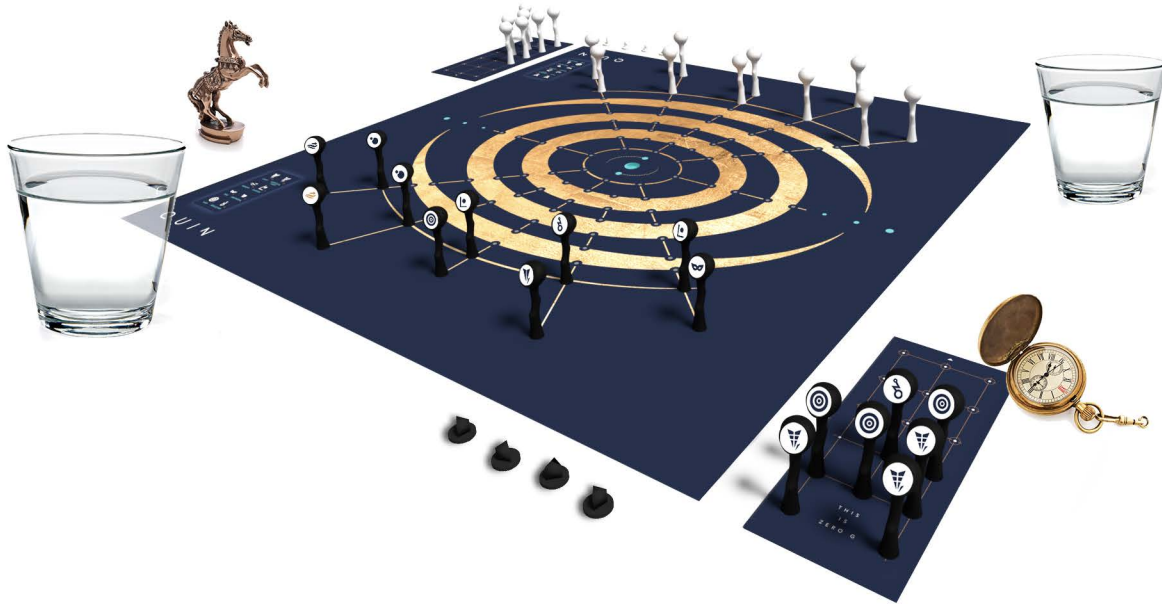
## PASO 2 • ELIGE TU ALINEACIÓN

Selecciona 10 de tus 17 piezas para comenzar el juego y colócalas en tus 10 piezas iniciales.espacios. No se preocupe por cómo organizarlos, lo cubriremos en el siguiente paso. La única regla aquí es que la luz artificial debe permanecer en su tablero Zero G, ya que No se puede jugar al principio. El resto depende de usted.

	 2	 7	 2/5	 2	# DE SE MUEVE			
1	LUZ	2	SOMBRA	4	ARTIFICIAL LUZ	2	REFLECTOR	
# DE PIEZAS	 1	 2	 1	 3				
	4	VACÍO	1	MEMORIA	1	TIEMPO	2	PERIFÉRICA

## PASO 3 • CONFIGURA TU FORMACIÓN

Organiza tus 10 piezas como quieras en tus 10 espacios iniciales. Le recomendamos debes mantener esas Sombras móviles, no las juegues detrás de tus Voids. Consulte las reglas clave de Quin (modo Arcade o tercer ojo) para obtener descripciones detalladas de las piezas.

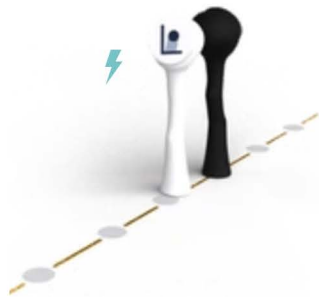


## PASO 4 • HIDRATAR Y ALTERNAR

Ahora haz una cuenta atrás, 3, 2, 1, y bebe una taza pequeña de H<sub>2</sub>O. quien termine primero, decide quién va primero. Turnos alternativos: mueve una pieza, muestra la de tu rival pieza, o usar sus poderes hasta que uno de ustedes tome First Sight, o capture el Luz rival.

## PASO 5 • TORRES CHOCAN

Cuando las piezas se encuentran en el mismo espacio, se produce un destello. Ambas piezas son reveladas. Lo que suceda a continuación depende de cuáles sean y está detallado en el Quin. Clave, pero o el atacante capturará al defensor, o intercambiarán lugares, o se aniquilan mutuamente. Sólo las piezas atacantes pueden capturar, excepto los Voids, que se destruyen mutuamente. Todas las piezas perdidas van para el rival Zero G.



OCURRE UN FLASH



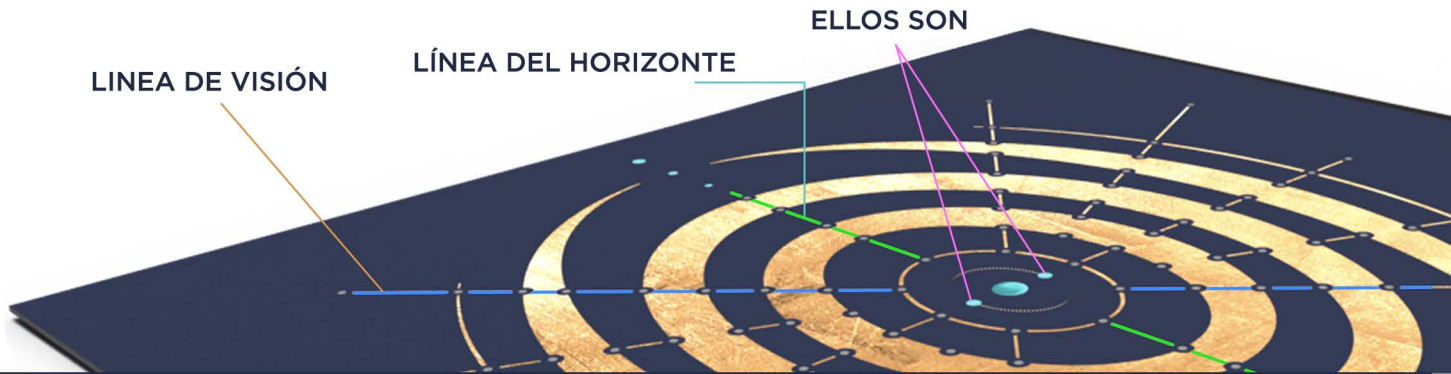
LAS PIEZAS FLASHADAS  
SON REVELADOS



LA SOMBRA PREVALECE Y  
CAPTURA LA LUZ  
¡POR LA VICTORIA!



Las 2 partículas azules que orbitan el Centro son el Iris. Consulte la página 4 para ver un diagrama de cómo para moverte a través del Iris con cualquier pieza, eligiendo cuál de las 3 Líneas de Visión deseas. Quiero salir. Sólo la Luz puede aterrizar en First Sight, Centro, todos los demás van de uno de los 2 espacios del Iris al otro, saltándose First Sight.



La Horizon Line no se conecta con Iris o First Sight, solo sigue Rings a cada lado del tablero. Sólo los periféricos pueden moverse hacia el horizonte a lo largo de un anillo como un movimiento normal.

En lugar de moverte, usa un turno para traer una nueva pieza como Refuerzo, fuera de tu placa Zero G, en tu Gateway abierto.

Puede optar por pasar su turno si lo desea. Si un jugador pregunta cuál es el último movimiento Si fuera así, se debe responder señalando qué pieza(s) se movió(s) y hacia dónde.

Sin flashbacks. Debes esperar 1 turno después de que te destellan para contraatacar contra una pieza con la misma pieza. Cualquier otra pieza es un juego limpio.

Bienvenido, Buscador de Luz, ahora toma tu Quin Key y juega.

Cuando domines Vision y Arcade, sube de nivel hasta Modo 3er ojo para una estrategia perfeccionada y de clase mundial.



El Quin aerodinámico experiencia, más pesado en el acción, más fácil para la memoria, perfecto para la noche de juegos.



Este es el Quin clásico, perfeccionado para juego competitivo de clase mundial. Con todos los poderes desbloqueados esto es la experiencia completa de Quin.

El Modo de Visión (página siguiente) es compatible con cualquiera de estos modos.

## INICIO RÁPIDO



¡APRENDE QUIN™ AL ABIERTO! SIN NINGUNA PARTE PARA ESCONDERSE, PODÉIS TOMAR LAS PRISAS JUNTOS Y CAMBIAR AL JUEGO MAGNÉTICO EN LA RONDA 2



# VISION MODO

JUEGO CARA ARRIBA

