



Q U I N

GUIDA INIZIALE IN 5 PASSI

---

LE BASI DEL GIOCO



## ANATOMIA DELLA TORRE



## ICONE



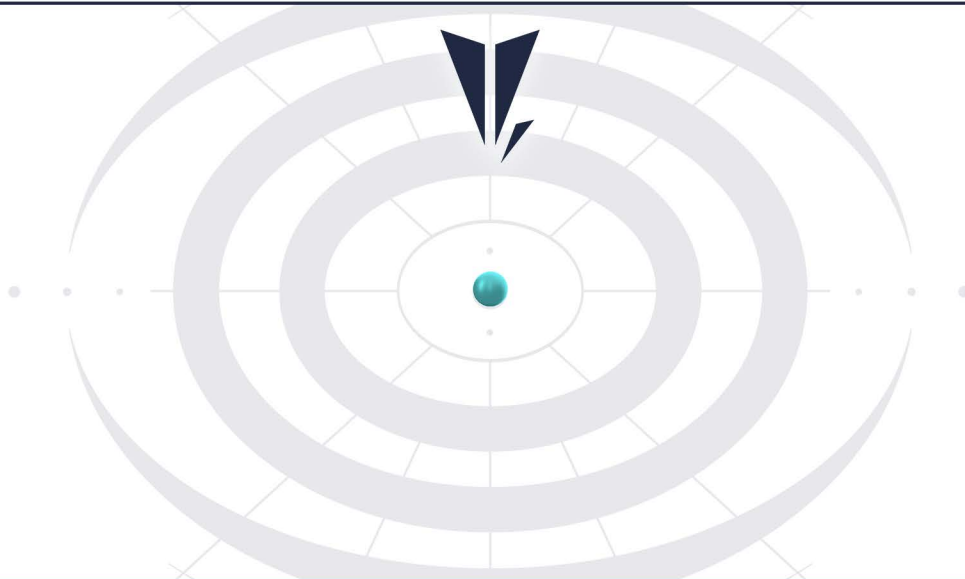
## CLONI



## LA TUA MISSIONE



Raggiungi la Prima Vista (al Centro) con la tua Luce, o sii il primo a fermare il tuo avversario dal fare lo stesso catturando la loro Luce.



In Quin, i tuoi pezzi sono nascosti al tuo rivale finché non si scontrano (lo chiamiamo Flash). Poi si rivelano, a volte distruggendosi a vicenda, altre volte scambiandosi di posto.

Dovrai soppesare ogni scelta, perché l'obiettivo non è semplicemente conquistare il tuo avversario. Perdere un pezzo potrebbe innescare altri poteri, e in questa corsa verso Prima Vista, ogni mossa conta.

## PORTA IL TUO TOTEM

Quando arrivi a giocare a Quin, porta un Totem sul tavolo. Rendilo qualcosa di bello, che ti rappresenti. Questo può essere qualsiasi cosa, ma spesso è un ninnolo, un giocattolo, una statuetta o un gioiello.

Posizionalo accanto al tabellone, di fronte al tuo rivale. Una volta per partita, trasforma il tuo Totem per utilizzare il potere di

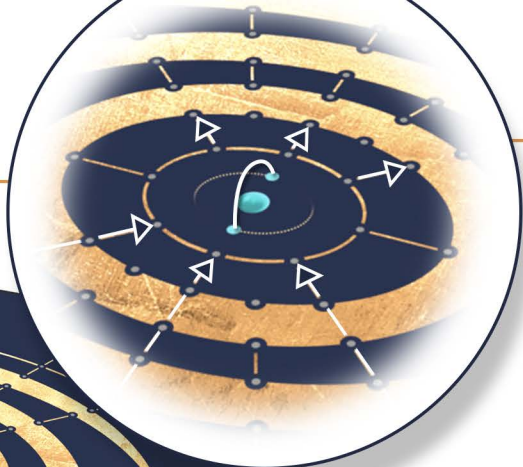
### Risurrezione

Ciò ti consente di riportare indietro un pezzo catturato di tua scelta, e mettilo sul Gateway del tuo rivale. Poi puoi giocare il tuo turno, anche usando il pezzo Resuscitato per attaccare.

Un pezzo che è appena stato catturato non può essere Resuscitato la prossima mossa. Blocca la Resurrezione del tuo avversario con mantenendo i pezzi su tutti e 5 i tuoi Gateway.



# UNA PANORAMICA DI BASE



LINEA D'ORIZZONTE

10 INIZIO SPAZI PER GIOCATTORE

"PRIMA VISTA" CENTRO

5 ESTERNO GATEWAY

LEGENDA IN BREVE SGUARDO CON NUMERO DI MOSSE

MAGNETICO "ZERO G".  
TABELLA DEL GIOCATTORE

Scegli il tuo percorso mentre attraversi l'Iris dall'altra parte, Centro che salta.



IL LORO LATO

IL VOSTRO LATO





## PASSO 1 • SCEGLI IL TUO CLONE

Scegli 1 dei 4 volti Clone e aggiungilo alla tua formazione, rimuovendo 1 pezzo qualsiasi a tua scelta (diverso da Luce o Ombra). Cloni inutilizzati e il pezzo tu scelto di sostituire, vengono messi da parte fuori dal gioco.



TEMPO



VUOTO



MEMORIA

ARTIFICIALE  
LUCE

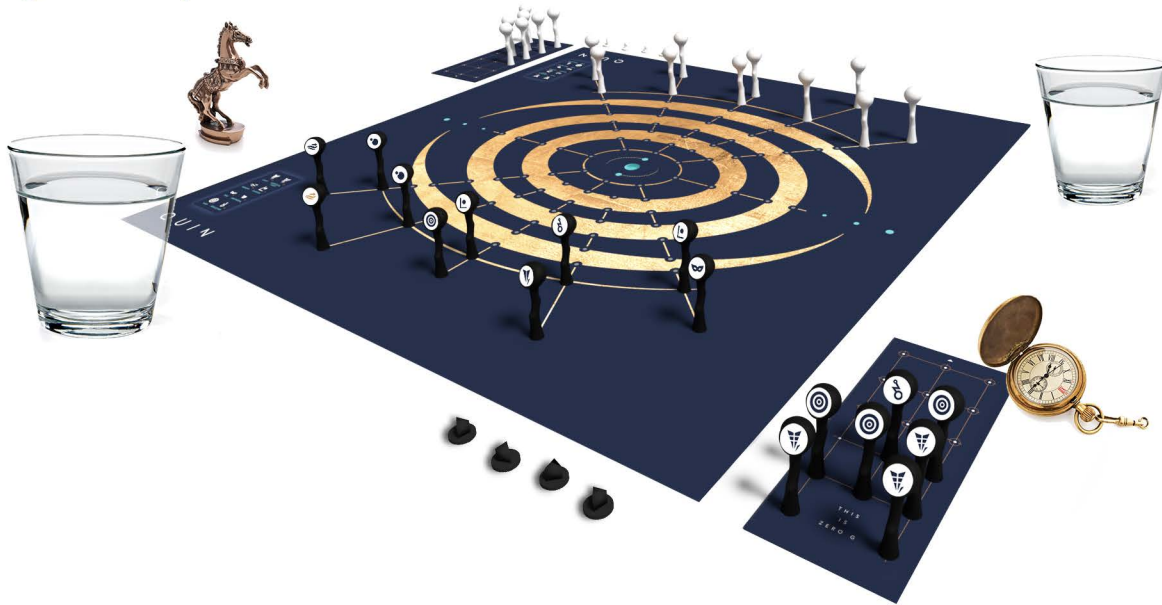
## PASSO 2 • SCEGLI LA TUA LINEA

Seleziona 10 dei tuoi 17 pezzi per iniziare il gioco e mettili sui tuoi 10 iniziali spazi. Non preoccuparti di come disporli, ne parleremo nel passaggio successivo. L'unica regola qui è che la luce artificiale deve rimanere sulla tua tavola Zero G non può essere riprodotto all'inizio. Il resto sta a voi.



## PASSO 3 • IMPOSTA LA TUA FORMAZIONE

Disponi i tuoi 10 pezzi come preferisci nei tuoi 10 spazi iniziali. Consigliamo per mantenere quelle Ombre mobili, non giocarle dietro i tuoi Vuoti. Consulta le Regole della Chiave Quin (modalità Arcade o Terzo Occhio) per descrizioni dettagliate dei pezzi.

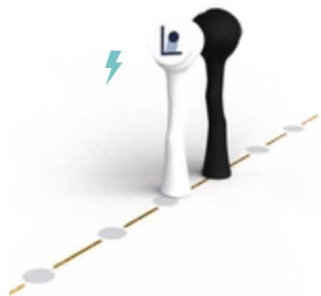


## PASSO 4 • IDRATARE E ALTERNARE

Ora fai un conto alla rovescia, 3, 2, 1, e bevi una piccola tazza di H<sub>2</sub>O. Chiunque finisca per primo, decide chi inizia per primo. Turni alternativi: muovi un pezzo, fai lampeggiare quello del tuo rivale pezzo o usa i tuoi poteri finché uno di voi non prende Prima Vista o cattura il rivale della Luce.

## PASSO 5 • LE TORRI SI SCONTRANO

Quando i pezzi si incontrano nello stesso spazio, si verifica un lampo. Entrambi i pezzi vengono rivelati. Ciò che accadrà dopo dipende da cosa sono ed è spiegato nel Quin Chiave, ma o l'attaccante catturerà il difensore, oppure si scambieranno di posto, oppure si annientano a vicenda. Solo i pezzi attaccanti possono catturare, ad eccezione dei Vuoti, che si distruggono a vicenda. Tutti i pezzi perduti vanno al rivale Zero G.



ACCADE UN LAMPO



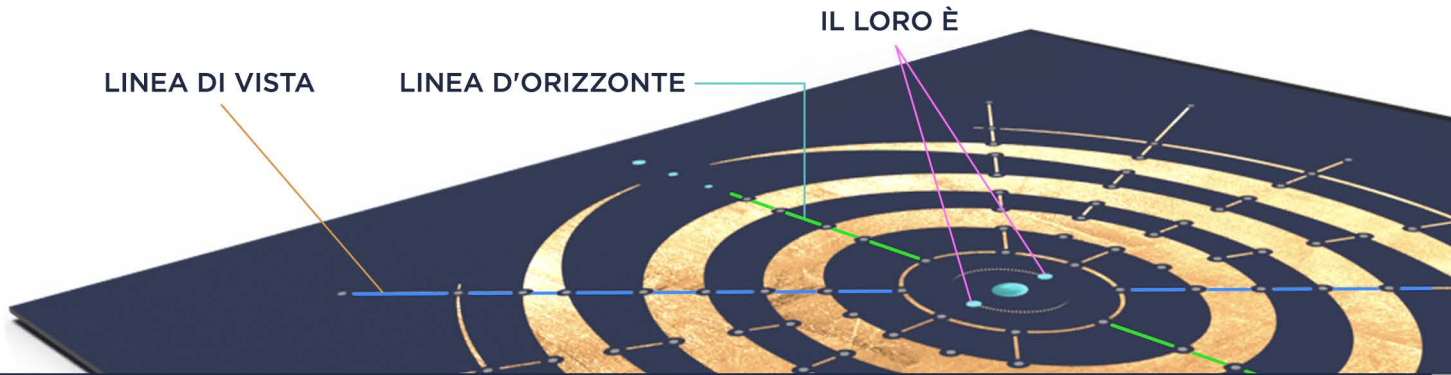
I PEZZI FLASHATI  
SONO RIVELATI



L'OMBRA PREVALE E  
CATTURA LA LUCE  
PER LA VITTORIA!



Le 2 particelle blu che orbitano attorno al centro sono l'Iride. Vedi pagina 4 per un diagramma di come per muoverti attraverso l'Iride con qualsiasi pezzo, scegliendo quale delle 3 Linee di Vista desideri voglio uscire insieme. Solo la Luce può atterrare a Prima Vista, Centro, tutti gli altri vanno da uno dei 2 spazi Iris all'altro, saltando la Prima Vista.



La Linea dell'Orizzonte non si collega all'Iride o alla Prima Vista, ma segue solo gli Anelli su entrambi i lati del tabellone. Solo le Periferiche possono spostarsi verso l'Orizzonte lungo un Anello come una mossa normale.

Invece di muovere, usa un turno per portare dentro un nuovo pezzo come Rinforzo, fuori da la tua scheda Zero G, sul tuo Gateway aperto.

Puoi scegliere di passare il tuo turno, se lo desideri. Se un giocatore chiede quale sia l'ultima mossa era, si deve rispondere indicando quale(i) pezzo(i) si è mosso(i) e dove.

Nessun flashback. Devi aspettare 1 turno dopo essere stato colpito dal flash per contrattaccare contro un pezzo con lo stesso pezzo. Tutti gli altri pezzi sono un gioco leale.

Benvenuto, Cercatore di Luce, ora prendi la tua Chiave Quin e gioca.

Quando diventi esperto in Visione e Arcade, sali di livello Modalità 3rd Eye per una strategia raffinata e di livello mondiale.



Il Quin aerodinamico esperienza, più pesante sul azione, più facile per la memoria, perfetto per la serata di gioco.



Questo è il classico Quin, raffinato gioco competitivo di livello mondiale. Con tutti i poteri sbloccati questo è l'esperienza Quin completa.

La modalità Visione (Pagina successiva) è compatibile con entrambe queste modalità.



## AVVIO RAPIDO

IMPARA QUIN™ ALL'APERTO! CON NULLA PER NASCONDERTI, PUOI AFFRONTARE LA CORSA INSIEME E PASSA AL GIOCO MAGNETICO NEL GIRO 2



# VISIONE MODALITÀ

—  
GIOCO A FACCIA IN SU

