



Q U I N

ARCADE MODE

Optimizado. Más intenso en la acción, más fácil en el memoria, perfecta para la noche de juegos.

HACER SU MOVIMIENTO

Los jugadores alternan turnos, moviéndose a lo largo de las líneas de visión, hacia adelante o hacia atrás, y de lado en los anillos. En cada intersección hay un círculo plateado, y estos son los espacios. En la mayoría de los casos no puedes saltar ni cambiar de dirección en el mitad de un movimiento, moviéndose hasta tantos espacios como el número de Movimientos de ese pedazo. Tu turno termina después de cualquier acción, excepto cuando usas el 2 Poderes del Tiempo o Resurrección.

CAPTURAR + REVELAR

Cuando 2 piezas chocan en un espacio, se produce un destello y ambas quedan reveladas. Cualquier pieza que muestre a otra la capturará, y la pieza defensora se elimina, excepto en el caso de Memoria y Reflectores, que parpadean solo para revelar e intercambiar lugares, con el defensor moviéndose al espacio donde comenzó el atacante en ese turno. Los vacíos se destruyen mutuamente con su atacante. Todas las piezas capturadas o eliminadas de otro modo van a la Tablero rival Zero G, mirando hacia adelante.

Cont

Movimientos

1



2

La misión de Quin es llegar a First Sight, Center, con tu Luz o para capturar la Luz de tu oponente.
No es necesario jugar la Luz en el tablero, tú elige cuándo, o incluso si lo traes.
La Luz puede capturar la Luz, para ganar.

Sombra

2



capturas

7

Las Sombras son la pieza más rápida y más valiosa en ataque y defensa. Juega ambos al principio, la mayoría de los juegos.

Una Sombra no puede capturar a otra Sombra. Si ellos parpadean, cambian de lugar.

Luz Artificial

4



capturas

2/5

LA no se puede jugar al inicio del juego. Sólo puede ser traído a sus Portales abiertos como Refuerzo.

Se pueden traer múltiples LA en un solo turno, hasta a un máximo de tantos como Portales tengas abiertos.

Cuando se eliminan ambas sombras, tus LA los movimientos # se aceleran de 2 a 5, durante el resto del el juego, o hasta que tu Sombra resucite.

Reflector

2



parpadea

2

Los Reflectores transfieren Luz o LA, en una Línea continua (no en un Anillo o el Iris), a un espacio al lado del Reflector en esa Línea. Aterriza sobre una pieza rival para mostrarla.

La pieza transferida puede saltar a cualquier otra, o pasar a el otro lado del tablero (saltándose el Iris) tanto tiempo ya que aterriza junto a su Reflector en la misma Línea.

Memoria

1



parpadea

2

Un Memoria puede intercambiar lugares con cualquiera de tus piezas, en el mismo lado del tablero, una vez en cualquier turno.

Los intercambios no pueden realizarse en Iris u Horizon ni a través de ellos.

Tiempo

1



capturas

1

El Tiempo puede rebobinar el último movimiento que hizo tu rival, a menos que hicieron una captura, movieron una Sombra o tomaron Primera Vista.

El Tiempo puede estar en cualquier parte del tablero para usar su poder, y cualquier uso o intento de uso le quita tiempo al rival Zero G, pero no finaliza tu turno.

Periférica

2



capturas

3

Un Periférica es la única pieza que puede moverse libremente la Línea del Horizonte, desde cualquier espacio adyacente a ella en un Anillo.

Vacío

4



capturas

1

Los Vacíos se aniquilan mutuamente con cualquier pieza que destelle. ellos, excepto Luz y Luz Artificial. Esto elimina el pieza atacante y el Vacío también.

Cuando los Vacíos aparecen ofensivamente, capturan piezas rivales sin autodestruirse.