



Q U I N

ARCADE MODE

Stromlinienförmig. Schwerer auf die aktion, einfacher auf die erinnerung, perfekt für den spieleabend.

MACH DEINEN ZUG

Die spieler wechseln sich ab und bewegen sich entlang der sichtlinien vorwärts oder rückwärts und seitwärts auf ringen. An jeder kreuzung befindet sich ein silberner kreis und diese sind die räume. In den meisten fällen ist es nicht möglich, zu springen oder die richtung zu ändern mitten in einem zug, bis zu so vielen feldern, wie die anzahl der züge davon beträgt stück. Dein zug ist nach jeder einzelnen aktion beendet, außer wenn du das verwendest **2 kräfte der Zeit oder der Auferstehung**.

ERFASSEN + ENTHÜLLEN

Wenn zwei teile in einem raum kollidieren, entsteht ein blitz und beide werden sichtbar. Jede figur, die eine andere figur aufblitzen lässt, wird diese und die verteidigende figur schlagen wird entfernt, außer bei Erinnerung und Reflektoren, die blinken nur um die plätze aufzudecken und zu tauschen, wobei der verteidiger sich auf das feld bewegt wo der angreifer in dieser runde angefangen hat. Leere zerstören sich gegenseitig mit ihr angreifer. Alle erbeuteten oder anderweitig entfernten teile gehen an die Rivalen-Zero-G-Board, gesicht nach vorne.

#

Bewegt sich

Licht



erfasst

2

Die Mission besteht darin, das zentrum zu erreichen mit deinem Licht oder um das Licht deines gegners einzufangen.

Licht muss nicht gespielt werden, du Wählen Sie, wann Sie es einbringen möchten.

Licht kann Licht einfangen, um zu gewinnen.

Schatten

2



erfasst

7

Schatten sind das schnellste Stück. Spielen sie beide zu Beginn, die meisten Spiele.

Ein Schatten kann keinen anderen Schatten einfangen. Wenn sie blinken, sie tauschen die Plätze.

Künstliches Licht

4



erfasst

2/5

KL kann zu Beginn des Spiels nicht gespielt, sondern nur eingebracht werden als Verstärkung.

Es können mehrere KLS gleichzeitig eingebracht werden viele, da Sie offene Tore haben.

Wenn beide deiner Schatten gefangen sind, ist es dein KL für den Rest von 2 auf 5 beschleunigt das Spiel, oder bis dein Schatten wiederbelebt wird.

Reflektor

2



blitzt

2

Reflektoren übertragen Licht oder KL auf einer Linie (nicht auf einem Ring oder der Iris), auf ein Feld neben dem Reflektor auf der Linie. Lande auf einem gegnerischen Teil, um zu blinken.

Die übertragene Figur kann andere überspringen oder weitergeben die andere Seite des Bretts, so lange wenn es neben Ihrem Reflektor auf der Linie landet.

Erinnerung

1



blitzt

2

Erinnerung kann mit jedem ihrer Stücke den Platz tauschen einmal in jeder Runde auf die gleiche Seite des Spielbretts.

Auf oder über der Iris oder dem Horizont ist kein Tausch möglich.

Zeit

1



erfasst

1

Zeit kann den letzten Zug ihres Rivalen zurückspulen, es sei denn sie machten eine Gefangennahme, bewegten einen Schatten oder übernahmen den First Sight.

Zeit kann überall auf dem Spielbrett sein, um ihre Kraft zu nutzen und jede Nutzung oder jeder Versuch entzieht dem Rivalen Zeit Zero-G, aber beendet deinen Zug nicht.

Peripherie

2



erfasst

3

Ein Peripheriegerät ist das einzige Teil, auf dem man sich frei bewegen kann die Horizontlinie, von jedem angrenzenden Feld auf einem Ring aus.

Leere

4



erfasst

1

Leere vernichten sich gegenseitig mit jedem blinkenden Teil außer Licht und Kunstlicht. Dadurch wird das entfernt angreifende Feld und auch die Leere.

Wenn Leere offensiv aufblitzen, erobern sie gegnerische Teile ohne sich selbst zu zerstören.