



Q U I N

ARCADE MODE

Gestroomlijnd. Zwaarder op de actie, gemakkelijker op de geheugen, perfect voor een spelletjesavond.

MAAK JE BEWEGING

Spelers wisselen beurten af, bewegen langs zichtlijnen, vooruit of achteruit, en zijwaarts op ringen. Op elk kruispunt staat een zilveren cirkel, en deze zijn de ruimtes. In de meeste gevallen kun je niet springen of van richting veranderen in de midden van een zet, omhoog naar net zoveel velden als de zetten # daarvan deel. Je beurt is voorbij na elke actie, behalve als je de **2 krachten van Tijd of Wederopstanding**.

VASTLEGGEN + ONTHULLEN

Wanneer 2 stukken in een ruimte botsen, ontstaat er een flits en worden beide zichtbaar. Elk stuk dat een ander flitst, zal het veroveren, evenals het verdedigende stuk is verwijderd, behalve in het geval van Memory en Reflectors, die knipperen alleen om plaatsen te onthullen en te wisselen, waarbij de verdediger naar het veld beweegt waar de aanvaller in die beurt begon. Leegtes vernietigen elkaar wederzijds hun aanvaller. Alle gevangen of anderszins verwijderde stukken gaan naar de rivaliserend Zero G-bord, gezicht naar voren.

Aantal

Beweegt

1



Licht

2

De missie is om Center te bereiken met je Licht, of om het licht van je tegenstander te vangen. **Er hoeft** geen licht gespeeld te worden, jij kies wanneer u het binnenbrengt. **Licht** kan Licht vangen, om te winnen.

Schaduw

2



vangt

7

Schaduwen zijn het snelste stuk. Speel ze allebei in het begin, de meeste spellen.

Een Schaduw kan geen andere Schaduw vangen. Als ze flitsen, ze wisselen van plaats.

Kunstlicht

4



vangt

2/5

KL kan niet worden gespeeld aan het begin van het spel. Het kan alleen als versterking worden ingezet.

Er kunnen meerdere KL's in één beurt worden ingezet, tot maximaal net zo veel als uw open Gateways.

Wanneer je beide schaduwen zijn verwijderd, wordt je KL wordt versneld van 2 naar 5, voor de rest van het spel, of totdat je schaduw is herrezen.

Reflector

2



knippert

2

Reflectoren brengen Licht of KL over, op een lijn, naar een ruimte naast de Reflector op die lijn. Land op een rivaliserend stuk om het te laten flitsen.

Het overgedragen stuk kan over anderen springen of passeren de andere kant van het bord zo lang zodra deze naast uw Reflector op dezelfde lijn terechtkomt.

Geheugen

1



knippert

2

Een herinnering kan van plaats wisselen met al je stukken dezelfde kant van het bord, één keer per beurt.

Swaps kunnen niet plaatsvinden op of over de Iris of Horizon.

Tijd

1



vangt

1

De Tijd kan de laatste zet van je rivaal terugspoelen, tenzij ze veroverden, verplaatsten een schaduw of namen het centrum in.

Tijd kan overal op het bord staan om zijn kracht te gebruiken, en elke poging tot gebruik verwijdert Tijd voor de rivaal Nul G, maar beëindigt je beurt niet.

Perifeer

2



vangt

3

Een Randapparaat is het enige stuk dat vrij kan bewegen de Horizonlijn, vanuit elk aangrenzende veld op een Ring.

Leegte

4



vangt

1

Leegtes worden wederzijds vernietigd met elk stuk dat knippert ze, behalve Licht en Kunstlicht. Hiermee verwijdert u de aanvallende stuk en ook de Leegte.

Wanneer Leegtes aanvallend flitsen, vangen ze rivaliserende stukken zonder zelfvernietiging.