



Q U I N

THIRD EYE MODE

Klassieke Quin, verfijnd voor competitief spel van wereldklasse.

Met alle krachten ontgrendeld, is dit de volledige ervaring.

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 **3 krachten van tijd, herinnering of wederopstanding.**

VASTLEGGEN + ONTHULLEN

Wanneer 2 stukken botsen, vindt er een flits plaats en worden beide onthuld. Als het aanvallende stuk slaat (zie de slagregels in het roze), het verdedigende stuk wordt verwijderd. Anders wisselen de stukken van plaats, de verdediger beweegt naar het veld waar de aanvaller begon die beurt. Het verdedigende stuk kan niet slaan, hoewel het wederzijds vervalt vernietigen met hun aanvaller. Dit gebeurt ook als er 2 dezelfde soort zijn stuk flits, waarbij beide worden verwijderd - behalve Licht en Schaduw. Allemaal gevangen of verwijderde stukken gaan naar het rivaliserende Zero G-bord, met de voorkant naar voren. Geheugen en Reflectoren vangen niet op, maar flitsen wel door onthullen en van plaats wisselen.

Aantal

Beweegt

1

Licht



vangt alles op

2

De missie is om Center te bereiken met je Licht, of om het licht van je tegenstander te vangen.

Er hoeft niet met Licht gespeeld te worden. Jij kies wanneer u het binnenbrengt.

Licht kan Licht vangen, om te winnen.

Schaduw

2



7

vangt alles behalve
tijd + leegtes

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



2/5

vangt alles behalve
tijd + reflectoren

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 zoveel als jullie open Gateways hebben.

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



2

knippert alleen

Reflectoren brengen Licht of KL, op een lijn, over naar een volgende ruimte naar 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 als hij naast een reflector op dezelfde lijn landt.

Geheugen

1



2

knippert alleen

Het geheugen kan van plaats wisselen met al je stukken dezelfde kant van het bord, of naar de Horizon, tweemaal per spel.

Swaps kunnen niet plaatsvinden op of over de Iris.

Wissel slechts één keer per beurt (per geheugen). Eindig niet jouw beurt. Elk ander stuk mag nog steeds beweging. Of het verwisselde stuk kan zijn Power On gebruiken dezelfde beurt.

Tijd

1



1

vangt alles behalve
leegtes

De Tijd kan 1 van de stukken van je rivaal weer omhoog brengen naar 3 velden, langs een zichtlijn, in de richting van hun eigen toegangspoort.

Ruimtes moeten open zijn en er mag niet over gesprongen worden, of verplaatst door de Iris of Horizon.

De Tijd kan overal op het bord staan om de kracht te gebruiken, en gebruik verwijdert Tijd naar de rivaliserende Zero G, maar niet beëindigt je beurt.

Perifeer

2



3

alleen vangt
schaduw

Een Randapparaat kan verder de Horizonlijn, vanuit elk veld ernaast.

Beweeg diagonaal, 1 veld op een ring en 1 veld op een zichtlijn, of beweeg maximaal 3 velden in 1 richting.

Katapult: Spring over je randapparaat de Horizon, aan de andere kant, stoppend het eerste veld van dezelfde Ring. Land op een rivaliserend stuk flits het. Katapulten tellen als 1 veld en beëindigen je beurt.

Leegte

4



1

vangt alles op

Leegtes worden met elk stuk vernietigd, behalve met Licht en Kunstlicht. Hiermee verwijdert u de aanvallende stuk en de Leegte.

Flits aanvallend rivaliserende stukken zonder zelfvernietiging.

Gebruik Void Gravity om een van je te verplaatsen in-play vides om ruimtes naast een andere vide te openen. De zwaartekracht kan holtes op de horizon laten landen aangrenzende velden, maar kunnen niet van of op de Iris worden geworpen.