



Q U I N

ARCADE MODE

Semplificato. Più pesante nell'azione, più facile nella memoria, perfetta per la serata di gioco.

FAI LA TUA MOSSA

I giocatori si alternano a turno, muovendosi lungo le linee di vista, avanti o indietro, e lateralmente su Rings. Ad ogni intersezione c'è un cerchio, questi sono gli spazi. Nella maggior parte dei casi non puoi saltare o cambiare direzione una mossa, muovendosi fino a tanti spazi quanti sono i Movimenti di quella mossa pezzo. Il tuo turno termina dopo ogni singola azione, tranne quando usi il **2 Poteri del Tempo o Resurrezione**.

CATTURA + RIVELA

Quando 2 pezzi si scontrano in uno spazio, si verifica un lampo ed entrambi vengono rivelati. Qualsiasi pezzo che ne lampeggia un altro lo catturerà insieme al pezzo in difesa viene rimosso, tranne nel caso di Memoria e Riflettori, che lampeggiano solo per rivelare e scambiare di posto, con il difensore che si sposta nello spazio da dove l'attaccante ha iniziato in quel turno. I vuoti si distruggono a vicenda il loro aggressore. Tutti i pezzi catturati o rimossi in altro modo vanno nella tavola rivale Zero G, rivolta in avanti.

Qtà

Si muove

Luce



cattura

2

La missione è raggiungere il Centro con la tua Luce o per catturare la Luce del tuo avversario.

La Luce non deve essere giocata, tu scegli quando portarlo.

La Luce può catturare la Luce, per vincere.

Ombra

2



cattura

7

Le Ombre sono il pezzo più veloce e più prezioso attacco e difesa. Giocali entrambi all'inizio, la maggior parte dei giochi.

Un'Ombra non può catturare un'altra Ombra. Se essi flash, si scambiano di posto.

Luce Artificiale

4



cattura

2/5

LA non può essere giocata all'inizio. Può essere introdotto solo come un rinforzo.

È possibile introdurre più LA in un turno, fino a un massimo di tanti quanti sono i Gateway aperti.

Quando entrambe le tue Ombre vengono catturate, la tua LA lo è Accelerato da 2 a 5 per il resto il gioco o fino a quando la tua ombra non sarà resuscitata.

Riflettore

2



lampeggia

2

I Riflettori trasferiscono la Luce o AL, su una Linea, ad uno spazio successivo al Riflettore su quella linea. Atterra su un pezzo rivale per lanciarlo.

Il pezzo trasferito può saltare gli altri o passare a dall'altra parte del tabellone, addio mentre atterra accanto al tuo riflettore sulla stessa linea.

Memoria

1



lampeggia

2

Un Memoria può scambiarsi di posto con uno qualsiasi dei tuoi pezzi sullo stesso lato del tabellone, una volta per ogni turno.

Gli scambi non possono avvenire su o attraverso Iris o Horizon.

Tempo

1



cattura

1

Il Tempo può riavvolgere l'ultima mossa fatta dal tuo rivale, a meno che hanno effettuato una cattura, hanno spostato un'Ombra o hanno preso la Prima Vista.

Il Tempo può essere ovunque sul tabellone per usare il suo potere, e qualsiasi utilizzo o tentativo di utilizzo toglie Tempo al rivale Zero G, ma non termina il tuo turno.

Periferica

2



cattura

3

Una Periferica è l'unico pezzo su cui può muoversi liberamente la Linea dell'Orizzonte, da qualsiasi spazio ad essa adiacente su un Anello.

Vuoto

4



cattura

1

I Vuoti si annientano a vicenda con qualsiasi pezzo che lampeggia loro, ad eccezione della luce e della LA. Questo rimuove il pezzo attaccante e anche il Vuoto.

Quando i Vuoti lampeggiano in modo offensivo, catturano i pezzi rivali senza autodistruggersi.