



Q U I N

THIRD EYE MODE

*Quin classico, affinato per il gioco competitivo di livello mondiale.
Con tutti i poteri sbloccati, questa è l'esperienza completa.*

FAI LA TUA MOSSA

I giocatori si alternano a turno, muovendosi lungo le Linee, 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 **3 Poteri del Tempo, della Memoria o della Resurrezione**.

CATTURA + RIVELA

Quando 2 pezzi si scontrano si verifica un lampo ed entrambi vengono rivelati. Se il pezzo attaccante cattura (vedi regole di cattura individuali in rosa), il pezzo in difesa viene rimosso. Altrimenti i pezzi si scambiano di posto, con il difensore che si muove nello spazio da cui è partito l'attaccante quel turno. Il pezzo in difesa non può catturare, sebbene si Vuoti reciprocamente distruggere con il loro aggressore. Ciò accade anche se 2 dello stesso tipo pezzo flash, rimuovendoli entrambi, ad eccezione di Luce e Ombra. Tutti catturati oppure i pezzi rimossi vanno allo Zero G rivale, rivolti in avanti. Memoria e Riflettori non catturano nulla, ma lampeggiano solo per farlo rivelare e scambiare di posto.

Qtà

Si muove

1



cattura tutto

2

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

Non è necessario giocare la Luce sul tabellone. Voi scegli quando o se portarlo dentro.

La Luce può catturare la Luce, per vincere.

Ombra

2



7

cattura tutto tranne
tempo + vuoti

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



2/5

cattura tutto tranne
tempo + riflettori

LA non può essere giocata all'inizio. Può solo essere portato come Rinforzo.

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

Quando entrambe le tue Ombre vengono catturate, le tue LA sono Accelerati da 2 a 5, per il resto il gioco, o fino a quando la tua Ombra non sarà Resuscitata.

Riflettore

2



2

lampeggia solo

I Riflettori trasferiscono la Luce o LA, su una linea (non su un Anello o sull'Iride), in uno spazio accanto a 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 poiché atterra accanto a un Riflettore e sulla stessa linea.

Memoria

1



2

lampeggia solo

La Memoria può scambiare di posto con qualsiasi dei tuoi pezzi dallo stesso lato del tabellone, o verso o dall'Orizzonte, due volte a partita.

Gli scambi non possono avvenire su o attraverso l'Iris.

Scambia solo una volta per turno (per Memoria). Non finisce il tuo turno. Qualsiasi altro pezzo, non scambiato, può ancora mossa. Il pezzo Scambiato può usare il suo Potere lo stesso turno.

Tempo

1



1

cattura tutto tranne
vuoti

Il Tempo può spostare indietro 1 qualsiasi pezzo del tuo rivale a 3 spazi, lungo una Linea di Vista, nella direzione del loro proprio Gateway.

Gli spazi devono essere aperti, i pezzi non possono essere saltati o si è spostato su o attraverso l'Iride o l'Orizzonte.

Il Tempo può essere ovunque sul tabellone per usare il Potere, e l'uso rimuove Time al rivale Zero G, ma non lo fa termina il tuo turno.

Periferica

2



3

cattura solo
ombre

Le Periferiche possono spostarsi liberamente la Linea dell'Orizzonte, da qualsiasi spazio ad essa adiacente su un Anello.

Muoviti in diagonale, 1 spazio su un Anello e 1 spazio su una Linea nello stesso turno, oppure spostati fino a 3 spazi in 1 direzione.

Fionda: Il tuo pezzo salta sopra la tua periferica l'Orizzonte, in lontananza, si ferma il 1° spazio dell'Anello. Atterra su un pezzo rivale per lampeggiarlo. Le fionde contano 1 e terminano il tuo turno.

Vuoto

4



1

cattura tutto

I Vuoti si annientano a vicenda con qualsiasi pezzo che lampeggia loro, tranne Luce & LA. Questo rimuove il pezzo attaccante e anche il Vuoto.

Lampeggia offensivamente i pezzi senza autodistruggersi.

Usa la gravità del vuoto per spostare qualcuno dei tuoi Vuoti per aprire spazi accanto al lancio del Vuoto Gravità. La Gravità può far atterrare i Vuoti all'Orizzonte, perché spazi adiacenti, ma non possono essere lanciati da o sull'Iris.