



Q U I N

THIRD EYE MODE

*Quin clásico, perfeccionado para un juego competitivo de clase mundial.
Con todos los poderes desbloqueados, esta es la experiencia completa.*

HACER SU MOVIMIENTO

Los jugadores alternan turnos, moviéndose a lo largo de las líneas de visión, hacia adelante o hacia atrás, y de lado en los anillos. En cada intersección hay un círculo plateado, y estos son los espacios. En la mayoría de los casos no puedes saltar ni cambiar de dirección en el mitad de un movimiento, moviéndose hasta tantos espacios como el número de Movimientos de ese pedazo. Tu turno termina después de cualquier acción, excepto cuando usas el 3 Poderes del Tiempo, Memoria o Resurrección.

CAPTURAR + REVELAR

Cuando 2 piezas chocan en un espacio, se produce un destello y ambas quedan reveladas. Si la pieza atacante captura (ver reglas de captura individual en rosa), se retira la pieza defensora. De lo contrario, las piezas simplemente cambian de lugar, con el defensor moviéndose al espacio donde comenzó el atacante ese turno. La pieza defensora no puede capturar, aunque se anulan mutuamente. destruir con su atacante. Esto también sucede si 2 del mismo tipo de pieza de flash, eliminando ambos, excepto la Luz y la Sombra. todos capturados o las piezas eliminadas van al tablero rival Zero G, mirando hacia adelante. La memoria y los reflectores no capturan nada, pero parpadearán solo para revelar e intercambiar lugares.

Cant

Movimientos

1

Luz



captura todo

2

La misión de Quin es llegar a First Sight, Center, con tu Luz o para capturar la Luz de tu oponente. No es necesario jugar con la luz en el tablero. Tú elige cuándo, o incluso si lo traes. La Luz puede capturar la Luz, para ganar.

Sombra

2



7

captura todo menos tiempo + vacíos

Las Sombras son la pieza más rápida y más valiosa en ataque y defensa. Juega ambos al principio, la mayoría de los juegos.

Una Sombra no puede capturar a otra Sombra. Si ellos parpadean, cambian de lugar.

Luz Artificial

4



2/5

captura todo menos tiempo + reflectores

LA no se puede jugar al inicio del juego. Sólo puede ser traído a sus Portales abiertos como Refuerzo.

Se pueden traer múltiples LA en un solo turno, hasta un máximo de tantos como Portales tengas abiertos.

Cuando se eliminan ambas sombras, tus LA los movimientos # se aceleran de 2 a 5, durante el resto del juego, o hasta que tu Sombra resucite.

Reflector

2



2

solo parpadea

Los Reflectores transfieren Luz o AL, en una Línea continua (no en un Anillo o el Iris), a un espacio al lado del Reflector en esa línea. Aterrizan sobre una pieza rival para mostrarla.

La pieza transferida puede saltar a cualquier otra, o pasar a el otro lado del tablero (saltándose el Iris) tanto tiempo ya que aterrizan junto a un Reflector y en la misma Línea.

Memoria

1



2

solo parpadea

Un Memoria puede intercambiar lugares con cualquiera de tus piezas, en el mismo lado del tablero, o hacia o desde el Horizonte, dos veces por juego.

Los intercambios no pueden realizarse en el Iris ni a través de él.

Intercambia solo una vez por turno (por Memoria) no termina tu turno. Cualquier otra pieza, no intercambiada, aún puede mover. O la pieza intercambiada aún puede usar su encendido el mismo giro, por ejemplo: Gravedad o Reflexión.

Tiempo

1



1

captura todo menos vacíos

El Tiempo puede mover 1 de las piezas de tu rival hacia atrás y hacia arriba a 3 espacios, a lo largo de una Línea de Visión, en la dirección de su propia puerta de enlace.

Los espacios deben estar abiertos y las piezas no se pueden saltar, o entró, salió o atravesó el Iris o el Horizonte.

El Tiempo puede estar en cualquier parte del tablero para usar el Poder, y el uso le quita Tiempo al rival Zero G, pero no finalizar tu turno.

Periférica

2



3

captura solo oscuridad

Un Periférica es la única pieza que puede moverse libremente la Línea del Horizonte, desde cualquier espacio adyacente a ella en un Anillo. | **Muévete en diagonal**, moviendo 1 espacio en un Anillo y 1 espacio en una Línea de Visión en el mismo turno, o moverse hasta 3 espacios en 1 dirección.

Tirachinas: tu pieza puede saltar sobre tu periférica en el Horizonte, al otro lado del Horizonte, deteniéndose en el 1er espacio del mismo Anillo. Aterrizan en una pieza rival para flash-ear. Los tirachinas cuentan como 1 espacio y finalizan tu turno.

Vacío

4



1

captura todo

Los Vacíos se aniquilan mutuamente con cualquier pieza que destelle ellos, excepto Luz y Luz Artificial. Esto elimina la pieza atacante y el Vacío también.

Destella ofensivamente piezas rivales sin autodestruirse.

Usa el poder de gravedad del vacío para mover cualquiera o todos tus Vacío en juego para abrir espacios junto al casting de Vacío Gravedad. La gravedad puede hacer que los vacíos lleguen al horizonte, por ejemplo espacios adyacentes, pero no se puede lanzar desde o sobre el Iris.