



Q U I N

THIRD EYE MODE

*Klassischer Quin, geschliffen für erstklassiges wettkampfspiel.
Wenn alle kräfte freigeschaltet sind, ist dies das volle erlebnis.*

MACH DEINEN ZUG

Die Spieler wechseln sich ab und bewegen sich entlang der sichtlinien vorwärts oder rückwärts und seitwärts auf ringen. An jeder kreuzung befindet sich ein silberner kreis und diese sind die räume. In den meisten fällen ist es nicht möglich, zu springen oder die richtung zu ändern mitten in einem zug, bis zu so vielen feldern, wie die anzahl der züge davon beträgt stück. Dein zug ist nach jeder einzelnen aktion beendet, außer wenn du das verwendest **3 kräfte der Zeit, der Erinnerung oder der Auferstehung**.

ERFASSEN + ENTHÜLLEN

Wenn zwei teile in einem raum kollidieren, entsteht ein blitz und beide werden sichtbar. Wenn die angreifende figur schlägt (siehe individuelle schlagregeln in rosa), Die verteidigende figur wird entfernt. Sonst tauschen die teile einfach ihre plätze, wobei sich der verteidiger in den raum bewegt, in dem der angreifer begonnen hat diese wende. Die verteidigende figur kann nicht schlagen, obwohl sich gegenseitig lücken bilden mit ihrem angreifer zerstören. Dies passiert auch, wenn 2 der gleichen art von stück blitz, wobei beide entfernt werden – außer Licht und Schatten. Alles gefangen oder anderweitig entfernte teile werden mit der vorderseite nach vorne auf das gegnerische Zero-G-Brett gelegt. Speicher und Reflektoren erfassen nichts, sondern blinken nur dazu plätze aufdecken und tauschen.

#

Bewegt sich

Licht



1

fängt alles ein

2

Die Mission besteht darin, das zentrum zu erreichen mit deinem Licht oder um das Licht deines gegners einzufangen.

Licht muss nicht gespielt werden. Du wählen sie, wann Sie es einbringen möchten.

Licht kann Licht einfangen, um zu gewinnen.

Schatten

2



7

erfasst alles außer
Zeit + Leere

Schatten sind das schnellste Stück. Spielen sie beide zu Beginn, die meisten Spiele.

Ein Schatten kann keinen Schatten einfangen. Wenn sie blinken, sie tauschen die Plätze.

Künstliches Licht

4



2/5

erfasst alles außer
Zeit + Reflektoren

KL kann zu Beginn des Spiels nicht gespielt werden. Es kann nur als Verstärkung eingesetzt werden.

Es können bis zu mehrere KLS gleichzeitig eingebracht werden so viele wie eure offenen Tore.

Wenn beide deiner Schatten gefangen sind, ist dein KL für den Rest von 2 auf 5 beschleunigt das Spiel, oder bis dein Schatten wiederbelebt wird.

Reflektor

2



2

blinkt nur

Reflektoren übertragen Licht oder KL auf einer Linie (nicht auf einem Ring oder der Iris), auf ein Feld neben dem Reflektor auf dieser Linie. Lande auf einem gegnerischen Teil, um es aufblitzen zu lassen.

Die übertragene Figur kann andere überspringen oder weitergeben die andere Seite des Bretts (die Iris überspringend).

Erinnerung

1



2

blinkt nur

Die Erinnerung kann mit jedem ihrer Stücke den Platz tauschen auf der gleichen Seite des Bretts oder zum oder vom Horizont, zweimal pro Spiel.

Auf der Iris ist kein Tausch möglich.

Einmal pro Spielzug tauschen. Schluss nicht du bist dran. Jedes andere Stück darf noch bewegen. Oder das ausgetauschte Teil kann seine Kraft nutzen die gleiche Runde.

Zeit

1



1

erfasst alles außer
Leere

Die Zeit kann eine beliebige Figur ihres Rivalen rückwärts nach oben bewegen bis zu 3 Felder entlang einer Sichtlinie in deren Richtung eigenes Gateway.

Felder müssen offen sein, Teile können nicht übersprungen werden, oder auf der Iris oder dem Horizont bewegt.

Zeit kann überall auf dem Brett sein, um die Kraft zu nutzen, und die Verwendung entfernt Zeit zum Rivalen Zero G, tut dies jedoch nicht beende deinen Zug.

Peripherie

2



3

erfasst nur
Schatten

Peripheriegeräte können sich frei darauf bewegen der Horizontlinie, von jedem angrenzenden Feld aus.

Bewegen sie sich diagonal, 1 Feld auf einem Ring und 1 Feld auf einer Linie oder bewege dich bis zu 3 Felder weit in 1 Richtung.

Schleuder: Ihr Stein springt über ihr Peripheriegerät der Horizont, auf der anderen Seite, anhaltend das 1. Feld desselben Rings. Lande auf einem gegnerischen Stück flashen sie es. Schleudern beenden deinen Zug.

Leere

4



1

fängt alles ein

Leere vernichten sich gegenseitig mit jedem Teil außer Licht und Künstliches Licht. Dadurch wird das entfernt angreifende Figur und auch die Leere.

Offensive blitzteile ohne selbstzerstörung.

Benutze die schwerkraft der Leere, um einen deiner Gegenstände zu bewegen Leere, um Räume neben einem beliebigen Leere zu öffnen. Die schwerkraft kann Leere am Horizont landen lassen angrenzende Felder, können aber nicht von oder auf die Iris gewirkt werden.