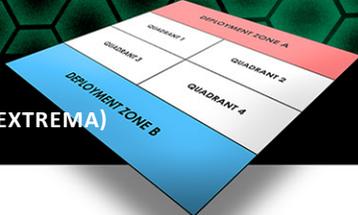
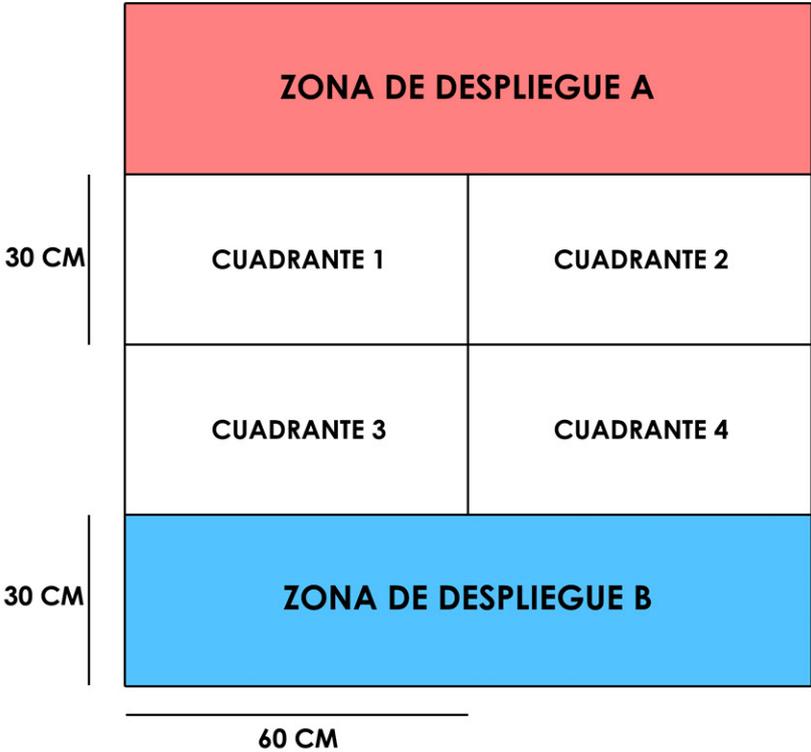


# OPERATION FLAMESTRIKE

## CONTROL OF FLAMIA ISLAND



### MISSION: CONTROL DE CUADRANTES (VERSIÓN EXTREMA)



CONFIGURACIÓN TIPO: A

REGLAS ESPECIALES:  
Espacio Interior, Cuadrantes (ZO),  
Dominar ZO, Carta INTELCOM  
(Apoyo y Control), Sin Cuartel.

### THEATER: ARANDA ASTROLOGISTIC FACILITIES



## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

### OBJETIVOS PRINCIPALES

- Dominar **la misma cantidad** de *Cuadrantes* que el jugador enemigo al final de cada *Ronda de Juego* (1 Punto de Objetivo, sólo si el jugador **Domina al menos 1 Cuadrante**).
- **Dominar más Cuadrantes** que el jugador enemigo al final de cada *Ronda de Juego* (3 Puntos de Objetivo).

### CLASIFICADO

- Cada jugador tiene **1 Objetivo Clasificado** (1 Punto de Objetivo).

## DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* estándar 30 cm de profundidad.

**Espacio Interior.** Este escenario transcurre en un interior, por tanto, no se permite el uso de los Niveles 3, 4 y 5 de la Habilidad Especial *Despliegue Aerotransportado: Salto de Combate*, pero sí los demás niveles de dicha Habilidad Especial. Las *Balizas IA* deberán situarse en el borde de la mesa, fuera de las *Zonas de Despliegue*, sin necesidad de realizar tirada. Espacio Interior no afecta a las demás Habilidades Especiales de Despliegue.

## REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

### CUADRANTES (ZO)

Al final de cada *Ronda de Juego* se divide la mesa en cuatro *Cuadrantes*, tal y como se muestra en el mapa, se comprueba cuántos *Cuadrantes Domina* cada jugador y se le otorgan los *Puntos de Objetivo* correspondientes.

En este escenario, cada Cuadrante se considera una *Zona de Operaciones (ZO)*.

### DOMINAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones (ZO)* se considera Dominada por un jugador si éste tiene **más Puntos de Ejército** que el enemigo **dentro** de su área. Sólo se contabilizarán tropas, incluyendo *Balizas IA*, *Proxies* y *Tropas Servidor*, ya sea en forma de **miniatura** o de **Marcador** (*Camuflaje*, *HuevaEmbrión*, *Semilla-Embrión*, etc.). Aquellas tropas que se encuentren en estado *Nulo* no serán contabilizadas. No se tendrán en cuenta los *Marcadores* que representen armas o piezas de equipo (como *Minas* o *Repetidores de Posición*), *Holoecos* falsos y demás tipos de *Marcadores* que no representen una tropa.

Para considerar que una tropa se encuentra dentro del área de la ZO, es obligatorio que **más de la mitad** de la peana se encuentre en el interior de dicha área.

### SHASVASTII

Las tropas con la Habilidad Especial *Shasvastii* situadas en una *Zona de Operaciones* siempre contabilizarán sus puntos mientras se encuentren en estado Normal o *HuevaEmbrión*.

### BAGAJE

Las tropas con la Pieza de Equipo *Bagaje* que se encuentren en una *Zona de Operaciones* también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta Pieza de Equipo..

### CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL)

Antes de comenzar la partida, tras seleccionar el *Objetivo Clasificado*, el jugador deberá elegir si esa carta será su *Objetivo Clasificado* o si será su *Carta INTELCOM*, informando a su contrincante de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada*, independientemente del uso que el jugador le dé a dicha carta.

Al final de la partida, únicamente al final de la tercera *Ronda de Juego*, cuando se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM* en *Modo Apoyo y Control*.

**Modo Apoyo y Control.** El jugador podrá sumar el valor numérico de la *Carta INTELCOM* al total de *Puntos de Ejército* que disponga dentro de la *Zona de Operaciones (ZO)* de su elección, siempre y cuando posea una tropa en Estado *No Nulo* dentro de dicha *ZO*.

### SIN CUARTEL

En esta misión **no** se aplica la regla de *¡¡¡Retirada!!!*

## FIN DE MISIÓN

La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera Ronda de Juego**.