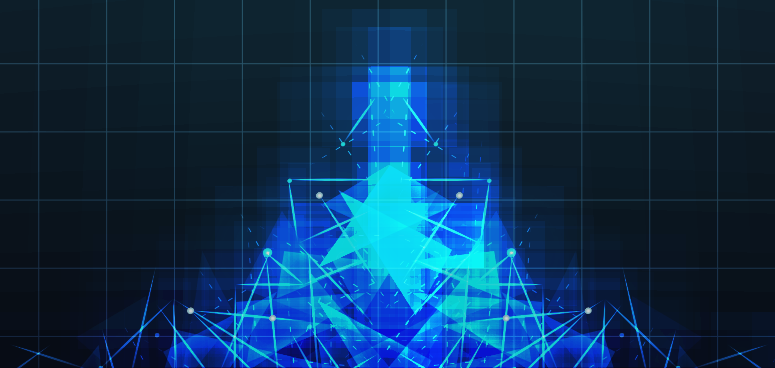
CORVUS BELLI

INFINITY

INFINITY TOURNAMENT SYSTEM

INFINITY TOURNAMENT SYSTEM 2016

Reglas y Escenarios



ÍNDICE

ITS: NORMAS BÁSICAS 3
ITS: REGLAS DE TORNEO 5
ESCENARIOS ITS 8
OBJETIVOS CLASIFICADOS 9
Aniquilación (Low Tier) 11
Aniquilación (MID Tier) 11
Aniquilación (Top Tier) 12
Biotécvoro (Low Tier) 12
Biotécvoro (Mid Tier) 14
Biotécvoro (Top Tier) 15
Control de Cuadrantes 16
Decapitación 18
La Armería 19
Línea de Frente 22
Tiroteo 24
Supremacía 26
Terreno Seguro 28
Matriz de Transmisión 30
Balizamiento (Beaconland) 32
Capturar las Antenas 35
Coffin Raiders 37
Sueño Frío 40
Transmisión de Emergencia 42
Zona Nimbus 44
Tres en Raya 47
Rescate 49
Altamente Clasificado 51
Suministros 52
Campo de Antenas 54
Carrera de Balizas 56
Cubierta de Ingeniería 59
Comms Center 61
ITS: ESCALATION LEAGUES 63
GUÍA DEL ORGANIZADOR DE TORNEOS ITS 69

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

ITS: NORMAS BÁSICAS

Infinity Tournament System (ITS) es el sistema de juego organizado oficial de Infinity. Este sistema incluye un Ranking Internacional en el que se reflejarán las puntuaciones de todos los participantes.

Hay diferentes formas de participar en el ITS, pero todas comparten las normas básicas establecidas en este documento.

Para que un evento se pueda considerar como Oficial y, por lo tanto, pueda puntuar en el Ranking Internacional, debe cumplir todas las normas establecidas para ese formato.

La normativa del ITS se organiza en dos secciones, aquella relativa a los participantes de los eventos y la que se refiere a los organizadores de torneos. Estas normas han sido diseñadas para facilitar la participación y la organización de torneos de Infinity de una manera común que permita a los miembros de la comunidad de jugadores formar parte de un sistema internacional con reglas comunes a todos, y que resulten lo más equitativas posibles.

LOS PARTICIPANTES DEL EVENTO

Para participar en un evento oficial del ITS, los jugadores deben traer todo el material necesario para jugar sus listas. Eso incluye:

- Miniaturas
- Cinta métrica
- Plantillas y marcadores
- Dados
- Mazo Clasificado
- Listas de ejército

La participación en cualquier evento Oficial de Infinity implica y requiere la aceptación de todas estas normas y las que pueda establecer el Organizador del evento.

DEPORTIVIDAD

El trato con todos los participantes del evento, sean Organizadores, Jugadores o simplemente visitantes, debe ser cordial y amistoso en todo momento. Si un participante crea mal ambiente durante el evento, el Organizador puede sancionarlo y descalificarlo.

Es importante permitir siempre a tu contrincante ver el resultado de las tiradas antes de retirar los dados de la mesa, proporcionar toda la información pública de tu lista al adversario tantas veces como sea necesario, esperar por si hay alguna ORA al declarar el gasto de una Orden, etc.

RECUERDA
Ante todo, Infinity es un juego y los eventos deben ser divertidos para todos.

MINIATURAS

Todas las miniaturas utilizadas por los jugadores deben pertenecer a la gama oficial de Infinity de Corvus Belli y deben estar montadas (al menos las partes principales) en la peana proporcionada con la miniatura (o en otra del mismo tamaño).

Todas las miniaturas deben representar fielmente la unidad que pertenecen, incluido su equipo o armamento principal. En caso de no existir tal miniatura en la gama de Infinity, se puede sustituir por otra miniatura de Corvus Belli, dejando claro al contrincante las características de la unidad que representa.

LÍNEA DE TIRO (LDT)

El jugador debe señalar en la peana de la tropa o a través de marcadores (como los Marcadores de Línea de Visión de *Customeeple* o los Visual Arc Markers de *Antenociti's Workshop*), de una manera visible y clara, cuáles son los 180º de LDT de las tropas, para facilitar y agilizar la jugabilidad.

PINTURA

A no ser que se especifique lo contrario en las normas del evento, no es obligatorio que las miniaturas estén pintadas.

PROXIES

No está permitido **bajo ningún concepto** el uso de miniaturas de otras marcas o fabricantes.

TRANSFORMACIONES

Se permite el uso de miniaturas transformadas, siempre que la mayor parte o toda la miniatura esté formada por piezas de miniaturas de Corvus Belli y resulte completamente claro qué unidad y opción de armamento se está representando.

LISTAS DE EJÉRCITO

Las Listas de Ejército deben cumplir las normas descritas en el reglamento de Infinity y, si las hubiera, las reglas especiales del evento.

Es obligatorio usar el Infinity Army (disponible totalmente gratis en la página web de Infinity) para generar y comprobar las listas de juego. En caso de que hubiera alguna discrepancia, se aplicará la información disponible en la web oficial de Infinity.

MERCENARIOS

Las Tropas Mercenarias (por ejemplo, los Yuan Yuan o Avicena) sólo están permitidas en aquellas Listas Oficiales de Ejércitos Genéricos y Sectoriales en los que hayan sido incluidos.

REGLAS

Se considerarán Reglas Oficiales de juego y Listas Oficiales de Ejército todas aquellas publicadas por Corvus Belli en su página web oficial para Infinity (www.infinitythegame.com).

Son válidas todas las reglas, F.A.Qs, Erratas y listas de ejército publicadas hasta una semana antes de la fecha del evento.

EL ORGANIZADOR DEL EVENTO

El Organizador del Evento es la persona, tienda o asociación encargada de montar y dirigir el evento.

Del Organizador se espera que sea un ejemplo de comportamiento para el resto de los participantes, tanto si participa él mismo en el evento como si no.

RESPONSABILIDADES DEL ORGANIZADOR

El Organizador es el responsable de:

- Asegurarse de que los participantes cumplen todas las normas del evento y las reglas del juego.
- Comunicar los resultados del evento a Corvus Belli tal como se establezca en las normas del tipo de evento.
- Asegurarse de que todos los participantes están inscritos en el ITS antes del evento. Si un jugador aún no está inscrito, puede hacerlo accediendo a este formulario: http://its.infinitythegame.com
- Proporcionar un lugar adecuado para el evento, así como el material necesario para poder celebrarlo (mesas, escenografía…).

EL ÁRBITRO DEL EVENTO

Durante el evento, el Árbitro es la máxima autoridad en caso de que surjan dudas de reglas. Por dicha razón, se espera del Árbitro que tome decisiones justas y que dedique el tiempo necesario a todos los participantes por igual. Para facilitar su labor, se recomienda a los jugadores el intentar solucionar las dudas con su contrincante de manera amistosa y, solamente si no se llega a un acuerdo, acudir al Árbitro. Una vez se solicita la presencia del Árbitro para resolver una duda, su decisión se considerará inapelable.

Es habitual que el Árbitro y el Organizador del evento sean la misma persona. En caso de no ser así, el Organizador está tan sujeto como cualquier otro participante al criterio del Árbitro en cuestiones de reglas y de resolución de conflictos.

Es recomendable, pero no obligatorio, que el Árbitro no participe como jugador en el evento, para evitar conflictos de intereses.

RANKINGS

Todos los eventos Oficiales del ITS contabilizan para los Rankings de jugadores de Infinity.

Los Rankings ordenan a los jugadores en base a la Puntuación ITS resultante de su rendimiento en los eventos Oficiales.

Cada jugador empieza la temporada con una Puntuación ITS de 1000. Según sea su rendimiento en cada evento Oficial del ITS, esa Puntuación subirá o bajará, dependiendo de si el resultado es mejor o peor que el esperado, utilizando el sistema de puntuación ELO.

La cantidad en la que se verá modificada la Puntuación ITS del jugador depende del factor K, que varía de diferentes factores detallados a continuación:

Tipo de Torneo	Top-Tier	Mid-Tier	Low-Tier
Classic Tournament	K+15%	K=32	K-15%
Classic League	No aplicable	K=16	No aplicable
Mini Tournament	K+15%	K=16	K-15%
One Shot	K+15%	K=4	K-15%

En eventos especiales, como por ejemplo el Interplanetario, el factor K podrá variar.

RANKINGS REGIONALES

Hay tres rankings: Ranking de España, Ranking de Estados Unidos y Ranking Internacional, donde participan todos los jugadores que no estén ni en el Ranking de España ni en el Ranking de Estados Unidos.

Al final de la temporada se premiará a los ganadores de cada uno de los Rankings Regionales con:

- Plaza asegurada para participar en el IV Interplanetario, incluyendo el hospedaje para los días del evento.
- La miniatura exclusiva de la Temporada ITS 2016, pintada por Corvus Belli.
- Trofeo conmemorativo de la Temporada ITS 2016.

RANGOS

Los Rangos son una serie de medallas digitales que se otorga a los jugadores según su participación en el ITS. Los Rangos de cada jugador se mostrarán en cada uno de sus posts en el Foro Oficial de Infinity.

Cada vez que un jugador participa en un evento ITS, aumenta su Rango para la facción con la que ha jugado. El ritmo al que mejora cada Rango aumenta cuanto mejor sea la clasificación del jugador en cada evento en el que participe.

CONDECORACIONES

Las Condecoraciones son una serie de medallas digitales que se otorga a los jugadores de manera excepcional. Haber estado entre los ganadores regionales de una Temporada ITS, ser un veterano que ha participado en las Temporadas anteriores o ser el mejor jugador de una facción al final de la Temporada son algunos de los ejemplos.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

ITS: REGLAS DE TORNEO

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todos los torneos deben cumplir las Normas Básicas del ITS. Este documento tiene preferencia si hay algún conflicto entre lo que se escribe aquí y las Normas Básicas del ITS.

FORMATO DEL EVENTO

Este es el formato básico de torneo para el ITS. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 3 o más Rondas de Torneo, jugando partidas de 1 contra 1.

HOJA DE CONTROL DE TORNEO

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Torneo. En esa Hoja debe anotar su nombre, su PIN ITS y su facción o ejército sectorial.

Durante el torneo, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada Ronda de Torneo. Además, en esta hoja se debe anotar toda la Información Privada para poder mostrarla al contrincante o al Organizador cuando sea necesario.

NÚMERO DE RONDAS DE TORNEO

El número de Rondas del torneo dependerá de la cantidad de participantes, tal como se muestra en esta tabla:

PARTICIPANTES	RONDAS DE TORNEO
4 - 8	3
9 - 16	4
17+	5

Este número de Rondas de Torneo es una sugerencia. El Organizador puede decidir variarlo, aunque nunca deberían ser menos de 3.

CLASIFICACIÓN DURANTE EL TORNEO

Durante un torneo, la clasificación se determina en función de los llamados ***Puntos de Torneo***.

Los *Puntos de Torneo* totales obtenidos en una partida dependerán de la diferencia de *Puntos de Objetivo* conseguidos durante la partida por ambos jugadores, dando como resultado la cantidad de puntos tal como se muestra en la siguiente tabla:

TIPO DE VICTORIA	PUNTOS DE TORNEO	DIFERENCIA DE PUNTOS DE OBJETIVO
Victoria Total	3	Diferencia de 5 o más Puntos de Objetivo.
Victoria	2	Diferencia de 4 o menos Puntos de Objetivo.
Empate	1	Diferencia de 0 Puntos de Objetivo.
Derrota	0	Diferencia negativa de Puntos de Objetivo.

Por ejemplo, el Jugador A consigue 7 Puntos de Objetivo durante la misión de esta Ronda de Torneo mientras que el Jugador B obtiene 3 Puntos de Objetivo. Por tanto, el Jugador A obtiene una Victoria, por tener una diferencia de 4 Puntos de Objetivo (7-3= 4) y el Jugador B una Derrota, por tener una diferencia de Puntos de Objetivo negativa (3-7= -4).

No obstante, en ocasiones los Puntos de Torneo y los Puntos de Objetivo no son suficientes para determinar un ganador. En tal caso se tienen en cuenta también los llamados Puntos de Victoria, que son los Puntos de Tropas Supervivientes del jugador.

CLASIFICACIÓN FINAL

Una vez terminado el torneo, el Organizador ordena a los jugadores según la cantidad total de *Puntos de Torneo* acumulados que hayan conseguido, de mayor a menor.

El ganador del torneo es el jugador con la mayor cantidad total de *Puntos de Torneo* acumulados.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados en la misma posición, se ordenarán según la cantidad de *Puntos de Objetivo* acumulados a lo largo del torneo.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Objetivo*, se ordenarán según la cantidad de *Puntos de Victoria*.

En caso de que vuelva a producirse un empate, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Objetivo* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

EMPAREJAMIENTOS

En la primera Ronda de Torneo, los emparejamientos serán aleatorios.

A partir de la segunda Ronda de Torneo se ordenará a los jugadores según los *Puntos de Torneo* acumulados. A continuación, se contabilizarán los *Puntos de Objetivo* acumulados para desempatar a los jugadores que posean la misma cantidad de *Puntos de Torneo*. En caso de mantenerse el empate, entonces dichos jugadores se ordenaran por cantidad de *Puntos de Victoria* obtenidos. Hecho esto, se enfrentará al primero con el segundo, al tercero con el cuarto y así sucesivamente.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de *Puntos de Torneo, Puntos de Objetivo* y de *Puntos de Victoria*, se ordenarán según la suma de los *Puntos de Objetivo* de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado en este torneo.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores del torneo es impar, cada ronda habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente Ronda de Torneo. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una Victoria (2 *Puntos de Torneo*), 0 *Puntos de Objetivo* y 0 *Puntos de Victoria*.

El Organizador debe asegurarse de que bajo ninguna circunstancia haya un jugador que reciba dos veces un Bye en el mismo torneo.

En la primera Ronda de Torneo se determina de manera aleatoria qué el jugador es el que recibe el Bye.

En las siguientes Rondas de Torneo será el jugador que se encuentre en la última posición el que reciba el Bye, siempre y cuando no haya recibido un Bye con anterioridad. En caso de producirse esta circunstancia, el Bye se asignará al jugador que se encuentre en la posición inmediatamente superior. Si se vuelve a producir esta situación, se repetirá el proceso hasta encontrar un jugador al que no se le haya asignado un Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Torneo.

Una vez finalizada la última Ronda de Torneo, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

1. Suma todos los *Puntos de Objetivo* que ha conseguido durante el torneo.
2. Multiplica el total por el número de Rondas del torneo.
3. Divide el total entre el número de Rondas de Torneo que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de Rondas del torneo), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido serán los *Puntos de Objetivo* totales al final del torneo para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los Puntos de Victoria.

LISTAS DE EJÉRCITO

Cada jugador deberá presentar dos Listas de Ejército. Ambas listas deben pertenecer a la misma facción. En caso de jugar con un Ejército Sectorial, las dos listas deben pertenecer al mismo.

Las Listas de Ejército deberán cumplir todas las normas establecidas en el reglamento de Infinity.

Cada jugador debe llevar dos copias impresas de cada una de las listas, en su versión de Lista Completa. Una de esas copias deberá entregársela al Organizador antes del evento. Además, cada jugador debe llevar una copia impresa de la versión Lista de Cortesía de cada una de ellas. La Lista de Cortesía contiene sólo Información Pública y sirve para mostrarla al adversario cuando éste así lo solicite, pero siempre después de finalizar la *Fase de Despliegue*.

El Organizador puede solicitar las Listas de Ejército con anterioridad al día del evento para poder comprobar la legalidad de las listas.

La única herramienta de creación de Listas de Ejército válida para los eventos Oficiales es el **Infinity Army**, que está disponible de manera gratuita en la sección de Army de la página web oficial de Infinity.

ELECCIÓN DE LA LISTA DE EJÉRCITO

Los jugadores deben elegir qué Lista de Ejército van a usar al inicio de cada Ronda de Torneo, después de saber cuál es su mesa, cuáles serán sus Objetivos Clasificados, quién es su contrincante y cuál es su facción.

NIVEL DEL TORNEO (TIERS)

El Nivel del Torneo determina la cantidad de Puntos de Ejército de la que dispone cada jugador para sus Listas de Ejército.

» Top-Tier: 400 Puntos de Ejército y 8 CAPs.

» Mid-Tier: 300 Puntos de Ejército y 6 CAPs.

» Low-Tier: 200 Puntos de Ejército y 4 CAPs.

El Organizador debe especificar el Nivel del Torneo en el mismo momento en el que lo anuncie para que los participantes puedan tenerlo en cuenta a la hora de hacer sus listas.

TIPO DE OPERACIÓN

El Tipo de Operación determina las características de los Escenarios del Torneo. Los Escenarios ITS se agrupan en tres Tipos de Operaciones disponibles:

» Operaciones de Acción Directa. Esta categoría determina misiones de ataque y combate de gran intensidad.

» Operaciones Especiales. Este Tipo de Operación designa misiones de comando que requieren del uso de activos especializados para la consecución de sus objetivos operativos.

» Operaciones Conjuntas. Esta categoría indica misiones de mayor complejidad que combinan elementos de los dos tipos anteriores, requiriendo el uso de fuerzas multipropósito.

Nº	ESCENARIO	OPERACIONES DE ACCIÓN DIRECTA	OPERACIONES ESPECIALES	OPERACIONES CONJUNTAS
1	Aniquilación	X		
2	Biotécvoro	X		
3	Control de Cuadrantes	X		
4	Decapitación	X		
5	La Armería	X		
6	Línea de Frente	X		X
7	Tiroteo	X		X
8	Supremacía	X		X
9	Terreno Seguro	X		X
10	Matriz de Transmisión	X		X

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

Nº	ESCENARIO	OPERACIONES DE ACCIÓN DIRECTA	OPERACIONES ESPECIALES	OPERACIONES CONJUNTAS
11	Beaconland		X	
12	Capturar las Antenas		X	
13	Coffin Raiders		X	
14	Sueño Frío		X	
15	Transmisión de Emergencia		X	
16	Zona Nimbus		X	
17	Tres en Raya		X	
18	Rescate		X	X
19	Altamente Clasificado		X	X
20	Suministros		X	X
21	Campo de Antenas		X	X
22	Carrera de Balizas		X	X
23	Cubierta de Ingeniería		X	X
24	Comms Center		X	X

El Organizador debe especificar el Tipo de Operación al anunciar el Torneo, de modo que los participantes puedan tenerlo en cuenta al elaborar sus Listas de Ejército.

ESCENARIOS

El Organizador debe escoger para cada Ronda de Torneo uno de los Escenarios Oficiales del ITS pertenecientes al mismo Tipo de Operación. No se pueden repetir dos veces el mismo escenario en un mismo torneo. El Organizador debe anunciar qué escenarios se incluirán en el evento en el mismo momento en el que anuncie el torneo para permitir a los participantes tenerlos en cuenta a la hora de hacer sus listas.

EXTRAS

El Organizador puede decidir utilizar uno o más de los siguientes modificadores del formato de torneo. En ese caso, debe especificar qué Extras se utilizarán en el momento de anunciar el torneo.

CAMPAIGN

Este Extra permite a los jugadores utilizar los Puntos de Objetivo conseguidos a lo largo del torneo para mejorar su Spec-Ops o desbloquear Especialidades Militares, usando las reglas del Infinity Campaign System (ICS) descritas en Campaign: Paradiso.

Al aplicar este Extra, los jugadores no necesitan presentar dos Listas de Ejército al inscribirse en el torneo.

Los jugadores pueden modificar su Lista de Ejército al inicio de cada Ronda de Torneo, después de saber cuál es su mesa, quién es su contrincante y cuál es su facción. Todas las listas deben ser de la misma facción y, en caso de jugar con un ejército sectorial, deben pertenecer al mismo.

Este Extra no es compatible con el de Showdowns ni con el de Spec-Ops.

SHOWDOWNS

Los torneos que apliquen este Extra sólo tendrán una única Ronda de Torneo, independientemente de la cantidad de jugadores. Además, el número mínimo de participantes se reduce a 2.

Este Extra no es compatible con el de Campaign.

SPEC-OPS

Con este Extra se permite el uso de Spec-Ops durante el torneo (ver Campaign: Paradiso).

- Cada jugador puede repartir 12 Puntos de Experiencia en su Spec-Ops.
- La configuración del Spec-Ops puede ser distinta para cada una de las dos listas de cada jugador, pero no puede cambiar a lo largo del torneo.
- Las configuraciones de los Spec-Ops deben ponerse por escrito junto con las Listas de Ejército.

Los Spec-Ops no ganarán Puntos de Experiencia durante el torneo.

Este Extra no es compatible con el de Campaign.

PUNTUACIÓN ITS

Cada jugador verá modificada su Puntuación ITS dependiendo del resultado de cada Ronda en el torneo. La Puntuación ITS del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del ITS.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados del torneo se incluyan en el Ranking ITS, es necesario reportarlos mediante el Gestor de Torneos Oficial, accediendo al siguiente enlace: http://its.infinitythegame.com

Los organizadores tienen también a su disposición una guía tutorial, que explica paso a paso cómo utilizar el Gestor de Torneos Oficial, que pueden consultar en la Guía para el Organizador de Torneos ITS.

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email tournament@corvusbelli.com

ESCENARIOS ITS

La flexibilidad táctica de la mecánica de juego de Infinity permite que las partidas puedan ser mucho más que simplemente limitarse a exterminar al enemigo.

De este modo, en el ITS se plantean partidas con una serie determinada de objetivos que cumplir (como pueda ser controlar un edificio), o unas condiciones específicas de juego (Zonas de Terreno Especial, por ejemplo). Este tipo de partidas se denominan misiones o escenarios, y recrean situaciones tácticas y operaciones propias de la esfera militar y del mundo del espionaje de alto nivel.

Por supuesto, una misión o escenario supone un nivel de dificultad mayor, requiriendo de una mayor planificación de la Lista de Ejército y de unas capacidades tácticas y de juego más afinadas por parte del jugador. No obstante, también suponen un nivel de diversión y entretenimiento mucho mayor que la simple partida de exterminio.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

OBJETIVOS CLASIFICADOS

En los Escenarios Oficiales de Infinity, los *Objetivos Clasificados* son objetivos adicionales que el jugador puede cumplir para obtener *Puntos de Objetivo* suplementarios.

Por lo general, cada *Objetivo Clasificado* otorga 1 *Punto de Objetivo*, pero esta cantidad puede verse modificada por las condiciones especiales del escenario a jugar.

Cada *Objetivo Clasificado* concede sus *Puntos de Objetivo* una única vez por misión. Aunque se cumplan sus requisitos nuevamente, el *Objetivo Clasificado* no concederá puntos adicionales.

Una tropa que posea un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los *Objetivos Clasificados*.

SELECCIÓN DE OBJETIVOS CLASIFICADOS

En la redacción de cada escenario se indica la cantidad de *Objetivos Clasificados* que se pueden cumplir en dicha misión. En el ITS, la selección de *Objetivos Clasificados* se realizará siempre mediante el *Mazo Clasificado*.

El jugador realizará la selección de *Objetivos Clasificados* después de saber la misión que se va a jugar y la facción con la que jugará su contrincante, **pero siempre antes de escoger una *Lista de Ejército* de las dos que haya presentado al organizador del torneo.**

CARTA INTELCOM

En la redacción de algunos escenarios, se especificará la posibilidad de renunciar al *Objetivo Clasificado*, para utilizarla como *Carta INTELCOM*.

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. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada*, independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

Al final de la partida, cuando se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM*.

MAZO CLASIFICADO

El jugador deberá barajar su Mazo Clasificado (Classified Deck) ante el adversario y coger dos cartas al azar por cada *Objetivo Clasificado* que determine el escenario, pudiendo descartarse de una de ellas. El descarte se realizará antes de coger las siguientes dos cartas del siguiente *Objetivo Clasificado*.

En caso de robar un *Objetivo Clasificado* repetido, se deberá descartar para robar otra carta del Mazo Clasificado.

Los *Objetivos Clasificados* se consideran *Información Privada* hasta el momento en el que se cumplen. El jugador debe conservar sus cartas de *Objetivo Clasificado* y mostrárselas a su adversario, si éste lo requiriera una vez se haya cumplido.

FIGURA HVT (HIGH VALUE TARGET)

La Figura *HVT* (High Value Target, u Objetivo de Alto Valor) representa un individuo no combatiente que pertenece al bando enemigo y que se encuentra en la mesa de juego como blanco de posibles *Objetivos Clasificados*.

El despliegue de esta figura es **obligatorio** por parte de ambos jugadores, pues su presencia e interacción en juego tiene repercusiones en la consecución de ***Objetivos Clasificados***.

Para representar a la Figura *HVT* se puede emplear cualquier miniatura de la gama de *Infinity* o de *Infinity Bootleg*, preferiblemente aquellas designadas como *HVT* o como *Civil*. Algunos ejemplos de figuras especialmente adecuadas para ello son: el Alto Comisario de O-12, Go-Go Marlene, la Diplomática Tohaa, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval...

Las Figuras *HVT* pueden ser necesarias para cumplir determinados *Objetivos Clasificados*. No obstante, estas figuras destacan especialmente por su utilidad para reemplazar uno de los *Objetivos Clasificados* que le hayan asignado al jugador.

REQUISITOS

- Cada jugador debe desplegar una Figura *HVT* al inicio de su *Fase de Despliegue*.
- La Figura *HVT* debe desplegarse **fuera** de las *Zonas de Despliegue*, a una distancia mínima de 10 cm del límite de éstas. Además, no puede situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y debe estar en un punto accesible de la mesa.

EFECTOS

- Las Figuras *HVT* se consideran ***Civiles Neutrales*** para ambos jugadores.
- Las Figuras *HVT* no forman parte de la *Lista de Ejército*, por tanto, ni proporcionan ni reciben Órdenes de los jugadores.
- Si alguno de los dos jugadores causa daño (dejando en estado *Nulo*) a una Figura *HVT* entonces pierde automáticamente la partida, y cualquier *Punto de Objetivo* que hubiera obtenido. Además, de forma compensatoria, su adversario recibe 2 *Puntos de Objetivo* extra, sin que su recuento total pueda superar un máximo de 10.
- Algunas reglas especiales de escenario u *Objetivos Clasificados* pueden modificar esta regla.

ASEGURAR HVT

Durante la partida, el jugador puede renunciar a uno de sus *Objetivos Clasificados* optando por *Asegurar HVT*. Este es un *Objetivo Clasificado* opcional al que tienen derecho todos los jugadores para reemplazar uno de los *Objetivos Clasificados* obtenidos en el Mazo Clasificado.

Se considera que se ha cumplido el *Objetivo Clasificado* opcional *Asegurar HVT* si al final de la partida el jugador posee una tropa (que no se encuentre en estado *Nulo*) dentro la *Zona de Control* del *HVT* de su adversario y, además, la *Zona de Control* de su propio *HVT* se encuentra libre de tropas enemigas (o éstas se hallan en estado *Nulo*).

El *Objetivo Clasificado* opcional *Asegurar HVT* proporciona el mismo número de *Puntos de Objetivo* que otorga el escenario por *Objetivo Clasificado* cumplido.

Cuando en un escenario se permita el uso de la *Carta INTELCOM* y se decida utilizar este modo, no se podrá renunciar a la carta para *Asegurar HVT*.

OBJETIVOS

DATA SCAN

» **Requisitos:** *Hacker.*

» **Objetivo:** Un *Hacker* debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL-3* contra una tropa enemiga que se halle dentro de su *Zona de Control*. El objetivo tiene derecho a declarar una ORA de ***Reset***, sin importar qué tipo de tropa se trate (IL, IM, IP...), y aunque *Data Scan* se realice desde fuera de su LDT.

SABOTAJE

» **Requisitos:** *Cargas-D.*

» **Especial:** El jugador debe seleccionar, después de resolver la *Tirada de Iniciativa*, pero antes de que empiece su *Despliegue*, un *Elemento de Escenografía* o *Edificio de Escenografía* que se encuentre situado por completo en el interior de la mitad de la mesa del enemigo. Dicha pieza de escenografía será designada como *Objetivo Clasificado*.

» **Objetivo:** Detonar una Carga-D en el *Elemento* o *Edificio de Escenografía* objetivo. No es preciso realizar la Tirada de *BLI* por dicha pieza de escenografía. Al detonar la Carga-D no se aplican las reglas de *Estructuras de Escenografía*.

DROGA EXPERIMENTAL

» **Requisitos:** *Médico o Sanitario.*

» **Objetivo:** Lograr que una tropa aliada pase de estado *Inconsciente* a estado *Normal,* recuperando 1 punto de su Atributo *Heridas*, mediante la Habilidad Especial *Médico* o el uso de *MediKit*.

TELEMETRÍA

» **Requisitos:** *Observador de Artillería o Programa de Hackeo Spotlight.*

» **Objetivo:** Efectuar un *Ataque* exitoso contra una tropa enemiga mediante *Observador de Artillería* o el Programa de Hackeo *Spotlight*.

TEST RUN

» **Requisitos:** *Ingeniero.*

» **Objetivo:** Lograr que una tropa aliada recupere 1 punto de su Atributo *Estructura,* mediante el uso de la Habilidad Especial *Ingeniero*.

PERJUICIO EXTREMO

» **Requisitos:** -

» **Objetivo:** Realizar un *Coup de Grâce* a una tropa enemiga que se encuentre en estado *Inconsciente* o *Hueva-Embrión*.

HVT: ESPIONAJE

» **Requisitos:** *Hacker.*

» **Objetivo:** Un *Hacker* con la figura *HVT* del enemigo dentro de su *Zona de Control* debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL -3*.

HVT: RETROINGENIERÍA

» **Requisitos:** *Ingeniero.*

» **Objetivo:** Un *Ingeniero* en contacto peana con peana con la figura *HVT* del enemigo debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL+3*. Se permite el uso de tropas con *G: Servidor* para cumplir este objetivo.

HVT: INOCULACIÓN

» **Requisitos:** *Médico o Sanitario.*

» **Objetivo:** Un *Médico o Sanitario* en contacto peana con peana con la figura *HVT* del enemigo debe consumir una *Habilidad Corta* y superar una Tirada de *VOL+3*. Se permite el uso de tropas con *G: Servidor* para cumplir este objetivo.

HVT: DESIGNACIÓN

» **Requisitos:** *Observador de Artillería o Programa de Hackeo Spotlight.*

» **Objetivo:** Superar dos tiradas exitosas de *Observador de Artillería*, o dos tiradas exitosas del Programa de Hackeo *Spotlight*, contra la figura *HVT* del enemigo. El jugador está autorizado a efectuar este tipo de *Ataque* concreto contra la figura *HVT*.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

ANIQUILACIÓN (LOW TIER)

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Eliminación, Sin Cuartel.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Eliminar* **entre 50 y 100** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» *Eliminar* **entre 101 y 150** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» *Eliminar* **más de 150** Puntos de Ejército del enemigo (4 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 50 y 100** Puntos de Ejército propios (1 *Punto de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 101 y 150** Puntos de Ejército propios (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **más de 150** Puntos de Ejército propios (4 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene 1 *Objetivo Clasificado* (2 *Punto de Objetivo*).

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida no se hayan desplegado en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

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***.

ANIQUILACIÓN (MID TIER)

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Eliminación, Sin Cuartel.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Eliminar* **entre 75 y 150** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» *Eliminar* **entre 151 y 250** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» *Eliminar* **más de 250** Puntos de Ejército del enemigo (4 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 75 y 150** Puntos de Ejército propios (1 *Punto de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 151 y 250** Puntos de Ejército propios (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **más de 250** Puntos de Ejército propios (4 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene 1 *Objetivo Clasificado* (2 *Puntos de Objetivo*).

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

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***.

ANIQUILACIÓN (TOP TIER)

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Eliminación, Sin Cuartel.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Eliminar* **entre 100 y 200** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» *Eliminar* **entre 201 y 300** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» *Eliminar* **más de 300** Puntos de Ejército del enemigo (4 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 100 y 200** Puntos de Ejército propios (1 *Punto de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 201 y 300** Puntos de Ejército propios (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **más de 300** Puntos de Ejército propios (4 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

Cada jugador tiene 1 *Objetivo Clasificado* (2 *Puntos de Objetivo*).

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

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***.

BIOTÉCVORO (LOW TIER)

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Despliegue Confuso, Zona Biotécvora, Eliminación, Sin Cuartel.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Cumplir **más** *Objetivos Clasificados* que el enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» *Eliminar* **más** Puntos de Ejército que el enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 50 y 100** Puntos de Ejército propios (2 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 101 y 150** Puntos de Ejército propios (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **más de 150** Puntos de Ejército propios (4 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (1 *Punto de Objetivo* por cada uno).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* de **20 cm de profundidad**.

DESPLIEGUE CONFUSO

Cualquier tropa que utilice una Habilidad de Despliegue para desplegar fuera de su *Zona de Despliegue* (como cualquier nivel de *Despliegue Aerotransportado*, *Infiltrar*, etc.) deberá realizar una Tirada de ***FIS*-3** para ello. En caso de fallar la Tirada, la tropa se desplegará en cualquier punto de su propia *Zona de Despliegue*. Habilidades Especiales, Equipo o reglas que apliquen cualquier Tirada de ***FIS*** o ***VOL*** para el Despliegue deberán sustituirlo por esta tirada. Cualquier ***MOD*** que una Habilidad Especial, Equipo o regla aplique al Despliegue se sumará a esta tirada.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA BIOTÉCVORA

Hay una zona de 40 cm de profundidad en cada mitad de la mesa infestada por una plaga Biotécvora. Al final de cada *Turno Activo*, todas las tropas del *Jugador Activo* que se encuentren en el interior de una *Zona Biotécvora* deberán realizar una Tirada de ***PB*** contra un valor de *Daño* 14.

Fallar la Tirada de ***PB*** supone la pérdida de un punto del Atributo ***Heridas***/ ***Estructura***.

La plaga Biotécvora es más agresiva contra las entidades artificiales. Aquellas tropas con el Atributo ***EST*** deberán realizar **dos** Tiradas de ***PB*** en lugar de una sola.

Al final de la tercera *Ronda de Juego* cualquier tropa que se encuentre en el interior de una *Zona Biotécvora* se considerará automáticamente *Eliminada*.

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

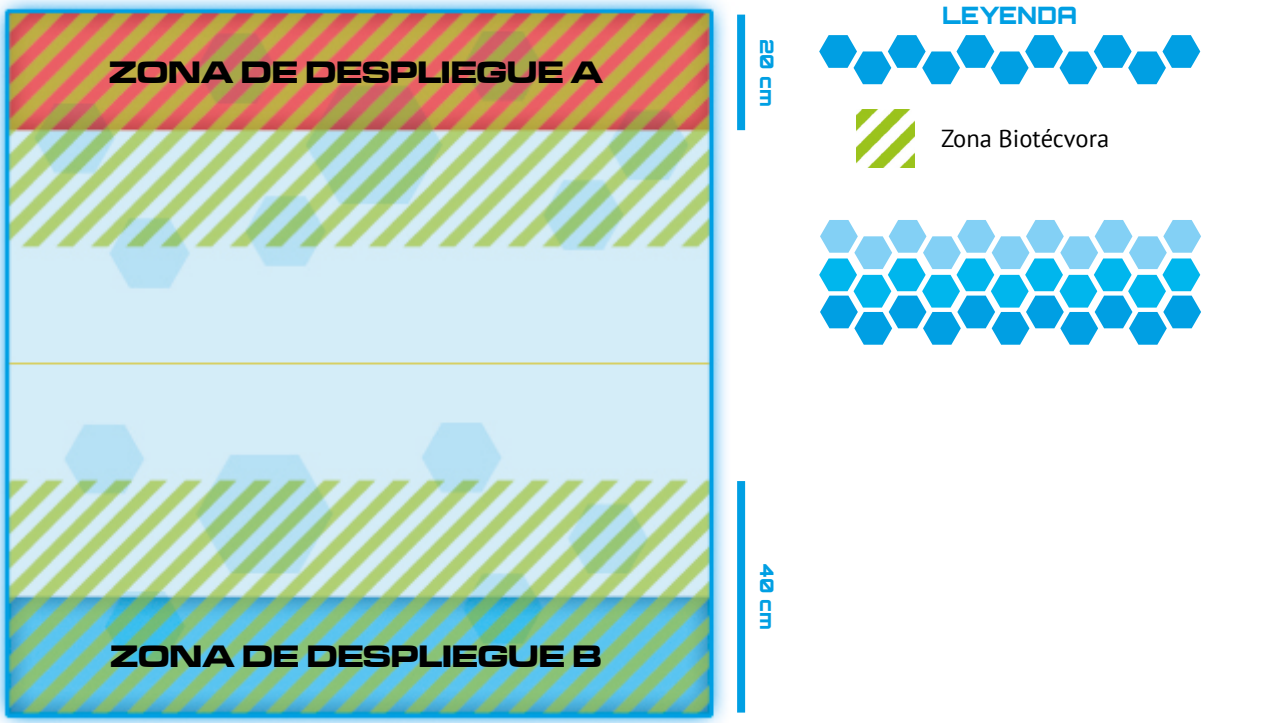
Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

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***.



BIOTÉCVORO (MID TIER)

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Despliegue Confuso, Zona Biotécvora, Eliminación, Sin Cuartel.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Cumplir **más** *Objetivos Clasificados* que el enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» *Eliminar* **más** Puntos de Ejército que el enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 75 y 150** Puntos de Ejército propios (2 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 151 y 250** Puntos de Ejército propios (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **más de 250** Puntos de Ejército propios (4 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (1 *Punto de Objetivo* por cada uno).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* de **20 cm de profundidad**.

DESPLIEGUE CONFUSO

Cualquier tropa que utilice una Habilidad de Despliegue para desplegar fuera de su *Zona de Despliegue* (como cualquier nivel de *Despliegue Aerotransportado*, *Infiltrar*, etc.) deberá realizar una Tirada de ***FIS*-3** para ello. En caso de fallar la Tirada, la tropa se desplegará en cualquier punto de su propia *Zona de Despliegue*. Habilidades Especiales, Equipo o reglas que apliquen cualquier Tirada de ***FIS*** o ***VOL*** para el Despliegue deberán sustituirlo por esta tirada. Cualquier ***MOD*** que una Habilidad Especial, Equipo o regla aplique al Despliegue se sumará a esta tirada.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA BIOTÉCVORA

Hay una zona de 40 cm de profundidad en cada mitad de la mesa infestada por una plaga Biotécvora. Al final de cada *Turno Activo*, todas las tropas del *Jugador Activo* que se encuentren en el interior de una *Zona Biotécvora* deberán realizar una Tirada de ***PB*** contra un valor de *Daño* 14.

Fallar la Tirada de ***PB*** supone la pérdida de un punto del Atributo ***Heridas*/ *Estructura***.

La plaga Biotécvora es más agresiva contra las entidades artificiales. Aquellas tropas con el Atributo ***EST*** deberán realizar **dos** Tiradas de ***PB*** en lugar de una sola.

Al final de la tercera *Ronda de Juego* cualquier tropa que se encuentre en el interior de una *Zona Biotécvora* se considerará automáticamente *Eliminada*.

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

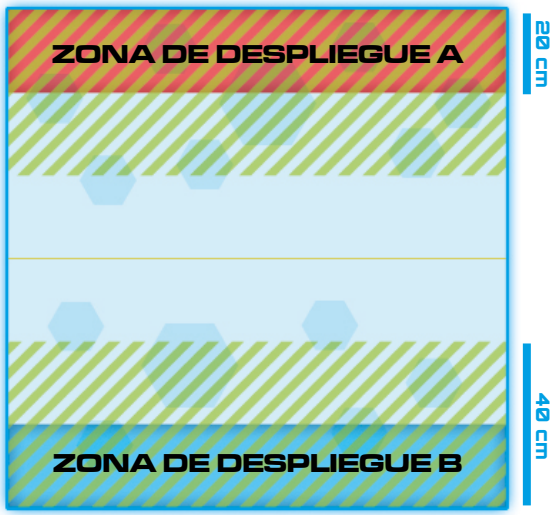
Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

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***.



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

BIOTÉCVORO (TOP TIER)

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Despliegue Confuso, Zona Biotécvora, Eliminación, Sin Cuartel.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Cumplir **más** *Objetivos Clasificados* que el enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» *Eliminar* **más** Puntos de Ejército que el enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 100 y 200** Puntos de Ejército propios (2 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **entre 201 y 300** Puntos de Ejército propios (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si han sobrevivido **más de 300** Puntos de Ejército propios (4 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (1 *Punto de Objetivo* por cada uno).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una *Zona de Despliegue* de **20 cm de profundidad**.

DESPLIEGUE CONFUSO

Cualquier tropa que utilice una Habilidad de Despliegue para desplegar fuera de su *Zona de Despliegue* (como cualquier nivel de *Despliegue Aerotransportado*, *Infiltrar*, etc.) deberá realizar una Tirada de ***FIS*-3** para ello. En caso de fallar la Tirada, la tropa se desplegará en cualquier punto de su propia *Zona de Despliegue*. Habilidades Especiales, Equipo o reglas que apliquen cualquier Tirada de ***FIS*** o ***VOL*** para el Despliegue deberán sustituirlo por esta tirada. Cualquier ***MOD*** que una Habilidad Especial, Equipo o regla aplique al Despliegue se sumará a esta tirada.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA BIOTÉCVORA

Hay una zona de 40 cm de profundidad en cada mitad de la mesa infestada por una plaga Biotécvora. Al final de cada *Turno Activo*, todas las tropas del *Jugador Activo* que se encuentren en el interior de una *Zona Biotécvora* deberán realizar una Tirada de ***PB*** contra un valor de *Daño* 14.

Fallar la Tirada de ***PB*** supone la pérdida de un punto del Atributo ***Heridas*/ *Estructura***.

La plaga Biotécvora es más agresiva contra las entidades artificiales. Aquellas tropas con el Atributo ***EST*** deberán realizar **dos** Tiradas de ***PB*** en lugar de una sola.

Al final de la tercera *Ronda de Juego* cualquier tropa que se encuentre en el interior de una *Zona Biotécvora* se considerará automáticamente *Eliminada*.

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

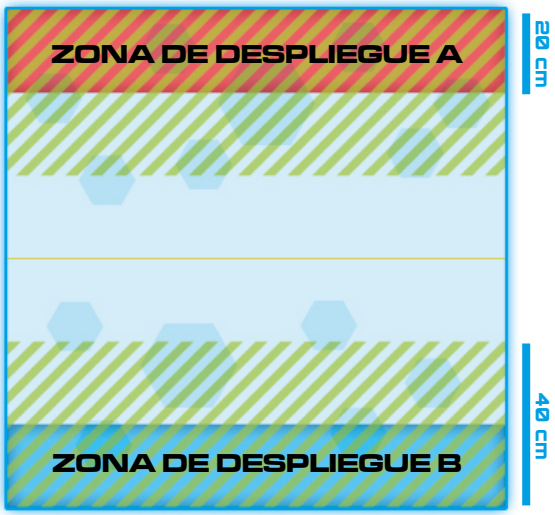
Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

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***.



CONTROL DE CUADRANTES

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).

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.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CUADRANTES (ZO)

Al final de cada *Ronda de Juego*, pero no antes, debe dividirse la mesa en cuatro zonas tal 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 **miniatur**a 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. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario 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.

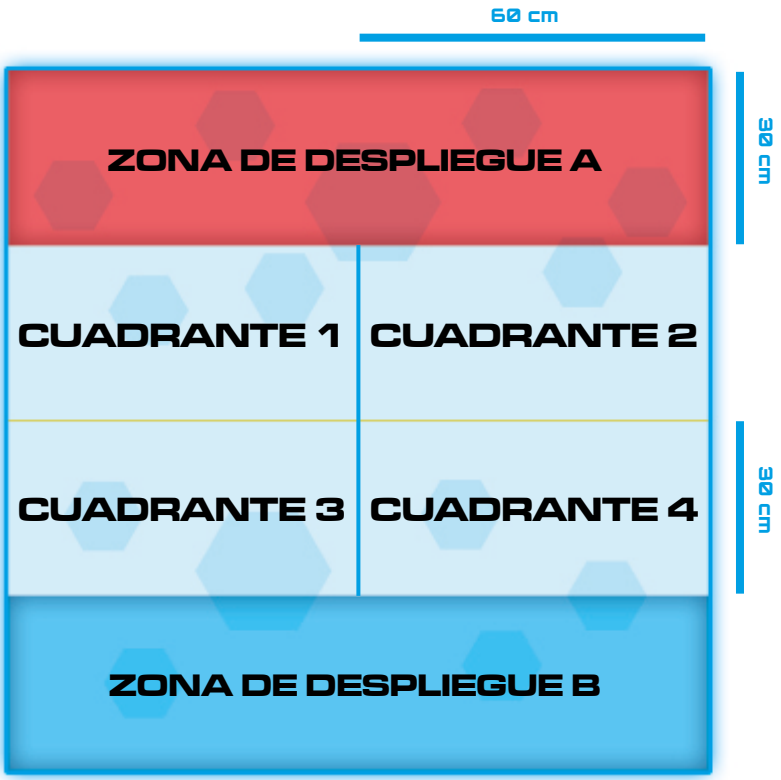
Al final de la partida, únicamente al final de la tercera *Ronda de Juego*, cuando se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM* en *Modo Apoyo y Control*.

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*.

FIN DE MISIÓN

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

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM


60 cm
ZONA DE DESPLIEGUE A
30 cm
CUADRANTE 1
CUADRANTE 2
CUADRANTE 3
CUADRANTE 4
30 cm
ZONA DE DESPLIEGUE B

DECAPITACIÓN

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Enlace Táctico Reforzado, Eliminación, Sin Cuartel.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Eliminar* **tantos** *Puntos de Ejército* enemigos como el adversario (*2 Puntos de Objetivo*).

» *Eliminar* **más** *Puntos de Ejército* enemigos que el adversario (3 *Puntos de Objetivo*).

» *Eliminar* **tantos** *Tenientes* enemigos como el adversario (2 *Puntos de Objetivo*).

» *Eliminar* **más** *Tenientes* enemigos que el adversario (3 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (2 *Puntos de Objetivo* **por cada uno**).

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ENLACE TÁCTICO REFORZADO

En este escenario **no** se aplica la regla *Pérdida de Teniente*.

En esta misión, la identidad del ***Teniente*** siempre se considera ***Información Pública***. Cuando el *Teniente* se encuentra en estado de Marcador (*Camuflado, Camuflado TO* ...) es de conocimiento público qué Marcador es el *Teniente*, o marcadores en el caso de *Holoproyector*. Si el *Teniente* dispone de *Camuflaje TO*, no puede comenzar en el estado de *Despliegue Oculto*. El *Teniente* debe comenzar el primer turno desplegado en mesa.

Si durante la ***Fase Táctica*** del *Turno Activo*, el jugador comprueba que carece de *Teniente*, ya sea porque éste no ha sido desplegado o porque su *Teniente* se encuentra en estado considerado ***Nulo*** *(Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado*...) o en estado ***Aislado***, entonces deberá nombrar un nuevo *Teniente* sin coste de Orden. La identidad de este nuevo *Teniente* también se considera *Información Pública*.

ELIMINACIÓN
Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

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***.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

LA ARMERÍA

Configuración tipo: F.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, La Armería (ZO), Dominar ZO, Panoplias, Tropas Especialistas, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» **Dominar** la *Armería* al final de cada *Ronda de Juego* (1 *Punto de Objetivo* por Ronda).

» **Dominar** la *Armería* al final de la partida (4 *Puntos de Objetivo*).

» Haber obtenido **más** armas o equipo de las *Panoplias* que el enemigo al final de la partida (2 *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 de 30 cm de profundidad.

ZONA DE EXCLUSIÓN

La *Zona de Exclusión* es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de Habilidades Especiales del tipo *Despliegue Aerotransportado, Despliegue Avanzado*, *Despliegue Mecanizado*, *Infiltración*, *Suplantación*... para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran *Dispersión*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

LA ARMERÍA (ZO)

En este escenario la *Armería* se considera *Zona de Operaciones (ZO)*.

La *Armería* se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm y puede representarse mediante la Objective Room de Micro Art Studio, el Command Bunker de Warsenal, la Sala de Operaciones de Plastcraft o la Panic Room de Customeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la *Armería* tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la *Línea de Tiro* a través de ellos. La *Armería* dispone de 4 *Puertas de Seguridad*, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las *Puertas de la Armería* se encuentran cerradas. Las *Puertas de la Armería* deben representarse con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un Atributo de *S* de 2 o inferior.

En este escenario está permitido el uso de las reglas de *Estructuras de Escenografía*.

ABRIR PUERTAS ARMERÍA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Puerta*.

EFECTOS

Superando una Tirada Normal de ***VOL*** se abren automáticamente **todas** las *Puertas de la Sala Objetivo*. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

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.

PANOPLIAS

La *Armería* dispone de 2 *Panoplias* situadas en esquinas diferentes de su interior (ver plano).

Cada *Panoplia* deberá representarse con un Marcador de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

Los jugadores no podrán declarar ningún *Ataque* contra las *Panoplias*, excepto *Usar Panoplia*, antes del inicio de la segunda *Ronda de Juego*.

USAR PANOPLIA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Panoplia*.

EFECTOS

» Esta Habilidad permite hacer uso de la Propiedad *Logística* de una *Panoplia*:

1.1. Superando una Tirada Normal de *VOL* podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las *Tablas de Botín*, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Propiedad. Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Botín, Saqueador* o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de *VOL*.

1.2. Además, una tropa que, en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado *Descargado*.

» Superando una Tirada Normal de *VOL* las *Tropas Especialistas* pueden realizar dos tiradas en la *Tabla de Botín*, pero sólo podrán conservar una de las armas obtenidas.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers, Médicos e Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor.*

RECUERDA

Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

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. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada*, independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

Al final de la partida, 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*, siempre y cuando posea una tropa en Estado No *Nulo* en su interior.

FIN DE MISIÓN

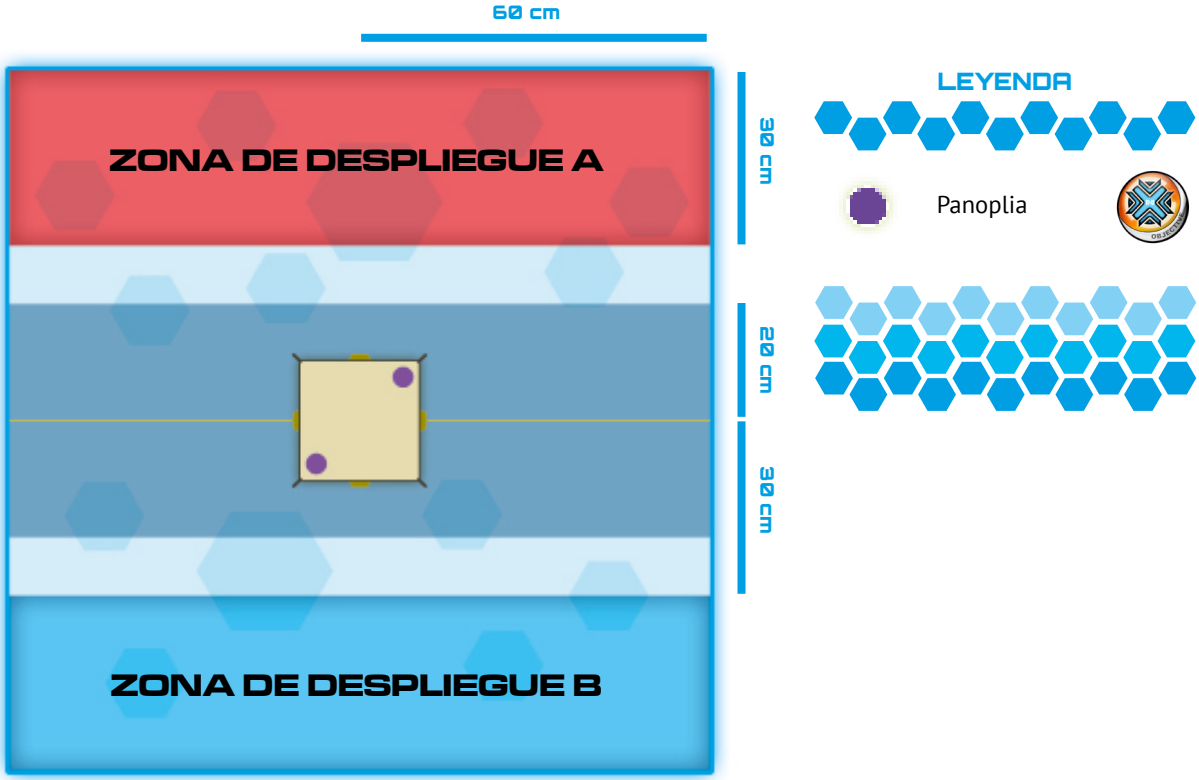
La misión tiene un tiempo limitado de duración, terminando automáticamente al final de la **tercera *Ronda de Juego***.

Si un jugador empieza su *Turno Activo* en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno*.

TIPO DE EDIFICIO	TIPO DE ESTRUCTURA	TIPO DE ACCESO	TAMAÑO DE ACCESO	PROPIEDADES
Armería	Muro (x4)	Puerta de Seguridad	Acceso Estrecho (x4)	Panoplia (x2)

TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
Acceso	Puerta de Seguridad	3	3	2	Acceso Estrecho	Hackeable (Tirada de VOL)
Estructural	Muro	10	0	3	-	-
Escenográfico	Panoplia	0	0	1	-	Logística

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM


60 cm
ZONA DE DESPLIEGUE A
30 cm
20 cm
30 cm
ZONA DE DESPLIEGUE B
LEYENDA
Panoplia

LÍNEA DE FRENTE

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Sectores (ZO), Dominar ZO, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Dominar el *Sector* **más cercano** a la *Zona de Despliegue* propia (1 *Punto de Objetivo*).

» Dominar el *Sector* **central** (3 *Puntos de Objetivo*).

» Dominar el *Sector* **más alejado** de la *Zona de Despliegue* propia (5 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 1 *Objetivo Clasificado* (1 *Punto de Objetivo* cada uno).

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECTORES (ZO)

Al acabar la partida, **pero no antes**, se marcarán tres *Sectores* de 20 cm de profundidad y del mismo ancho de la mesa. Dos están a 10 cm de la línea central de la mesa, una en cada lado, y la tercera ocupa la franja central de 20 cm de la mesa.

En este escenario, cada *Sector* 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. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada*, independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

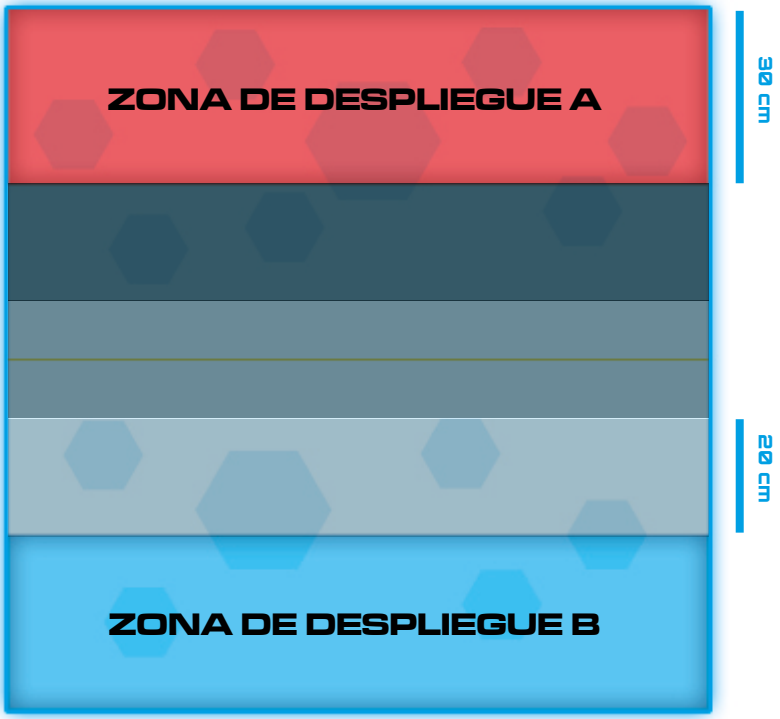
Al final de la partida, cuando se proceda al recuento de puntos siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa,* el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM* en *Modo Apoyo y Control*.

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

FIN DE MISIÓN

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

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM


ZONA DE DESPLIEGUE A
30 cm
20 cm
ZONA DE DESPLIEGUE B

TIROTEO

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Eliminación, Sin Cuartel, Zona Designada de Aterrizaje, Panoplias, Tropas Especialistas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Eliminar* **más** *Tropas Especialistas* que el adversario **(1 Punto de Objetivo)**.

» *Eliminar* **más** *Tenientes* que el adversario **(2 Puntos de Objetivo)**.

» *Eliminar* **más** *Puntos de Ejército* que el adversario **(4 Puntos de Objetivo)**.

» Haber obtenido **más** armas o equipo de las *Panoplias* que el enemigo al final de la partida **(1 Punto de Objetivo)**.

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene **2** *Objetivos Clasificados* (1 *Punto de Objetivo* cada uno).

DESPLIEGUE

Ambos jugadores desplegarán en los lados opuestos de la mesa de juego, en una Zona de Despliegue de 40 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

SIN CUARTEL

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

ZONA DESIGNADA DE ATERRIZAJE

Toda la mesa de juego se considera *Zona Designada de Aterrizaje*. Cualquier tropa con la Habilidad Especial *Despliegue Aerotransportado* obtiene un *MOD de +3* a su Tirada de *FIS* para su despliegue. Cualquier otro *MOD* a esta Tirada derivado de cualquier otra regla se aplicará de la forma habitual.

Además, las tropas con cualquier Nivel de esta Habilidad Especial ignoran la prohibición de despliegue en el interior de la *Zona de Despliegue* enemiga.

PANOPLIAS

Hay tres *Panoplias* situadas en la línea central de la mesa. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, y las otras dos a 30 cm de los bordes (ver plano).

Cada *Panoplia* deberá representarse con un Marcador de Objetivo (OBJECTIVE) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Info Hubs de Micro Art Studio).

USAR PANOPLIA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» La tropa debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Panoplia*.

EFECTOS
Esta Habilidad permite hacer uso de la Propiedad *Logística* de una *Panoplia*:

» Superando una Tirada de *VOL* podrá efectuar una Tirada en cualquiera de las *Tablas de Botín*, para obtener un arma o pieza de Equipo. Una vez obtenido un éxito, no podrá volver a hacer uso de esta Propiedad.

» Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Botín, Saqueador* o cualquier otra Habilidad que así lo indique en su descripción, no precisan realizar la Tirada de *VOL*.

» Además, una tropa que, en contacto peana con peana con esta pieza de escenografía, consuma una Habilidad Corta de la Orden cancela el estado *Descargado*.

» Superando una Tirada de *VOL* las *Tropas Especialistas* pueden realizar dos tiradas en la *Tabla de Botín,* pero sólo podrán conservar una de las armas obtenidas.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers, Médicos e Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de *Inutilizado* (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

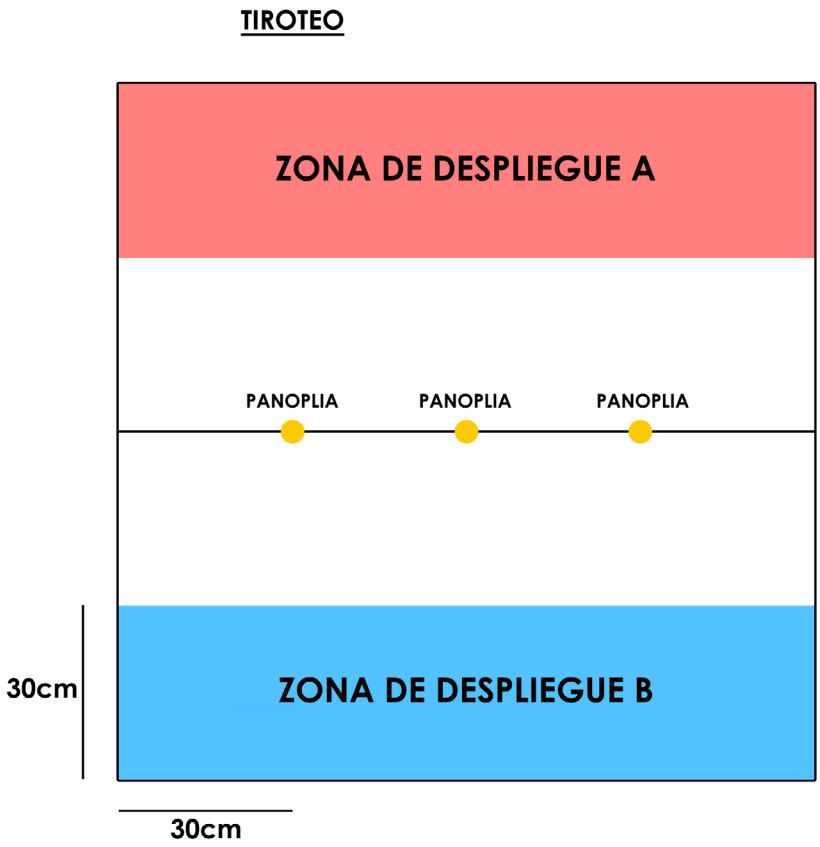
RECUERDA

Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las *Tropas Especialistas* en esta misión.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

FIN DE MISIÓN

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



SUPREMACÍA

Configuración tipo: I

Reglas Especiales: Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Consolas, Hackear Consolas, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, Carta INTELCOM (Interferencia).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Dominar* **la misma cantidad** de *Cuadrantes* que el adversario 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 adversario al final de cada *Ronda de Juego* (2 *Puntos de Objetivo*).

» *Hackear* una *Consola* (1 *Punto de Objetivo* por cada *Consola Hackeada*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 1 *Objetivo Clasificado* (1 *Punto de Objetivo*, sólo si el jugador dispone de un total de *Puntos de Objetivo* inferior a 10).

DESPLIEGUE

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

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 Remotos 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 Habilidad Especial *Bagaje* que se encuentren en una *Zona de Operaciones* también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta Habilidad.

CONSOLAS

Hay un total de 4 *Consolas*, situadas en el centro de cada *Cuadrante*, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa. Cada *Consola* deberá representarse con un Marcador de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

En este escenario, las *Consolas* disponen de perfil de *Elemento de Escenografía*, por lo que pueden ser tomadas como objetivo por las tropas, siguiendo las reglas de *Estructuras de Escenografía*, a partir de la segunda *Ronda de Juego*.

HACKEAR CONSOLAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS

Ataque.

REQUISITOS

» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola*.

EFECTOS

» Superando una Tirada de Normal ***VOL*** se considera que la *Consola* ha sido *Hackeada* por el jugador.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de *1 Habilidad Corta* por intento.

» Un jugador puede *Hackear* una *Consola* que haya sido *Hackeada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento.

» Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la *Consola* hackeada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

CONSOLAS HACKEADAS POR AMBOS JUGADORES

Al final de la partida, los jugadores realizarán una Tirada Enfrentada de *VOL* por cada *Consola* que haya sido *hackeada* por ambos. Cada jugador podrá emplear en esta Tirada Enfrentada la *VOL* de cada una de todas las *Tropas Especialistas* que hayan sobrevivido al escenario, de modo que se puede producir una Tirada Enfrentada con múltiples participantes.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

Aquel que gane la Tirada Enfrentada podrá contabilizar el Punto de Objetivo que otorga dicha *Consola*. En caso de empate se repetirá la Tirada Enfrentada. Si sólo uno de los jugadores dispone de *Tropas Especialistas* supervivientes, entonces obtendrá el Punto de Objetivo directamente. Si ninguno dispone de *Tropas Especialistas* supervivientes, entonces el Punto de Objetivo se pierde.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una Tropa Especialista con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

BONO DE HACKER

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Hacker* dispondrán de un ***MOD de +3*** a las Tiradas de *VOL* necesarias para poder hackear una *Consola*.

CARTA INTELCOM (INTERFERENCIA)

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. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada* independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

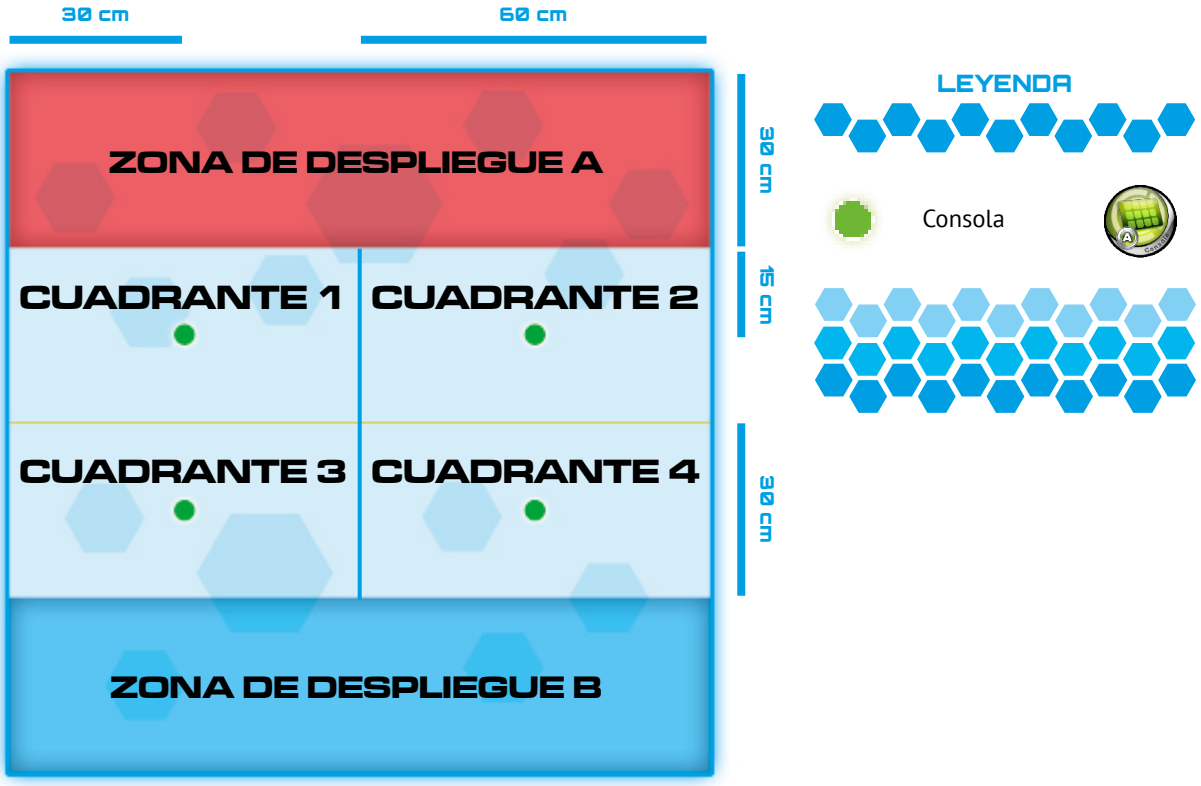
Al final de la partida, cuando se proceda al recuento de los *Puntos de Objetivo* siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM* en *Modo Interferencia,* para anular la Regla Especial *Tropa Especialista* o la Habilidad Especial *Operativo Especialista* de una tropa enemiga a su elección.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en situación de *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.

TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
Escenográfico	Consola	0	0	1	--	Hackeable (Tirada de ***VOL***)



TERRENO SEGURO

Configuración tipo: I.

Reglas Especiales: Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Consolas, Controlar Consolas, Tropas Especialistas, Carta INTELCOM (Apoyo y Control/ Interferencia).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Dominar* **la misma cantidad** de *Secciones* que el adversario al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*, sólo si el jugador *Domina* **al menos** 1 *Sección*).

» *Dominar* **más** *Secciones* que el adversario al final de la partida (5 *Puntos de Objetivo*).

» *Controlar* una *Consola* al final de la partida (1 *Punto de Objetivo* por *Consola* controlada).

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 de 30 cm de profundidad.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SECCIONES (ZO)

Al final de la partida se dividirá la mesa de juego en cuatro *Secciones* de 30x60 cm tal como se muestra en el mapa, comprobando el número de *Secciones* que *Domina* cada jugador, y otorgándosele los ***Puntos de Objetivo*** correspondientes.

En este escenario, cada *Sección* 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.

CONSOLAS

Hay un total de 4 *Consolas,* situadas en el centro de cada *Cuadrante*, cada una de ellas situada a 30 cm del borde correspondiente de la mesa. Cada *Consola* deberá representarse con un Marcador de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

CONTROLAR LAS CONSOLAS

Una *Consola* se considera *Controlada* por un jugador cuando éste es el único que posee una *Tropa Especialista* (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con la *Consola*. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la *Consola*. Las miniaturas en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una Tropa Especialista con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

CARTA INTELCOM (APOYO Y CONTROL / INTERFERENCIA)

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. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada* independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado. Al final de la partida,

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

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* o en *Modo Interferencia*, según prefiera:

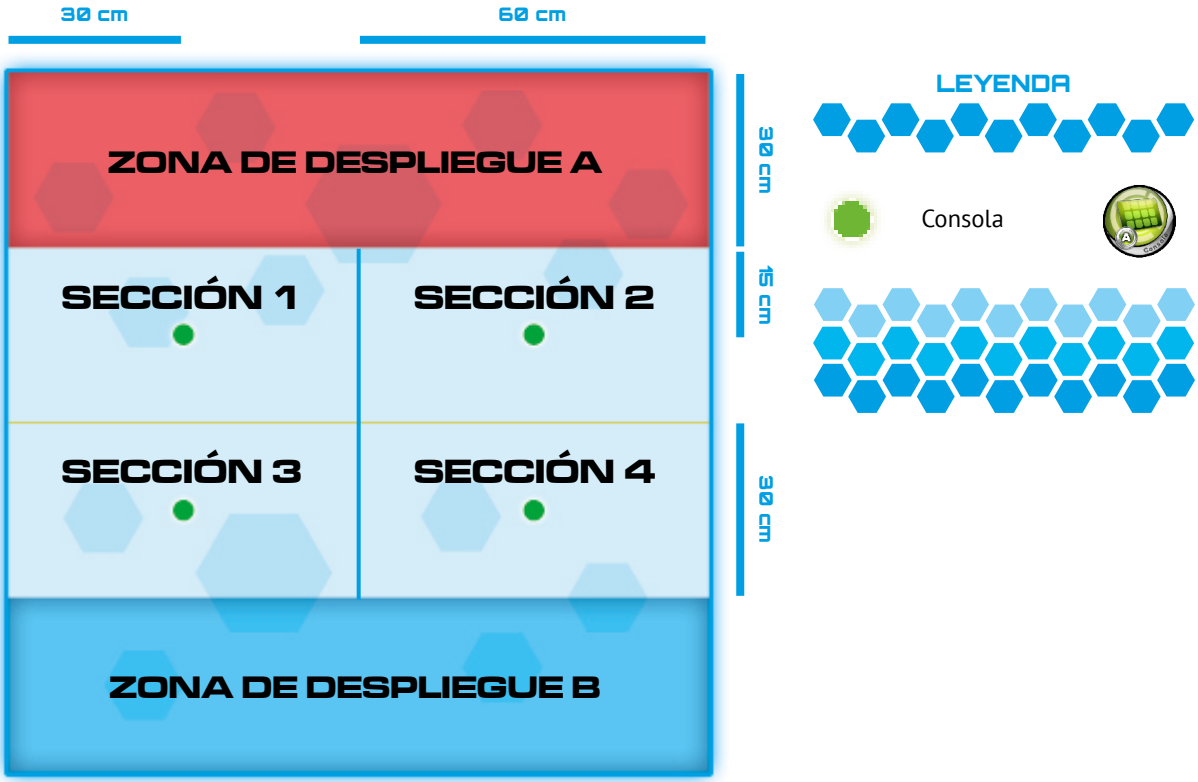
» MODO APOYO Y CONTROL: Al final de la partida, cuando se proceda al recuento de puntos, el jugador podrá aplicar el *Modo de Apoyo y Control* en aquella *Zona de Operaciones* donde disponga al menos de una tropa en Estado No *Nulo* para sumar el valor numérico de la *Carta INTELCOM* al total de *Puntos de Ejército* que posea en dicha *Zona de Operaciones*.

» MODO INTERFERENCIA: Al final de la partida, cuando se proceda al recuento de los *Puntos de Objetivo,* el jugador podrá emplear el *Modo Interferencia* para anular la Regla Especial *Tropa Especialista* o la Habilidad Especial *Operativo Especialista* de una tropa enemiga a su elección.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.



MATRIZ DE TRANSMISIÓN

Configuración tipo: J.

Reglas Especiales: Zonas de Transmisión (ZO), Dominar ZO.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» **Dominar el mismo número** de *Zonas de Transmisión* que el enemigo al final de cada *Ronda de Juego* (1 *Punto de Objetivo*, si se domina **al menos 1** *Zona de Transmisión*).

» **Dominar más** *Zonas de Transmisión* que el enemigo al final de cada *Ronda de Juego* (2 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (2 *Puntos de Objetivo* por cada uno).

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONAS DE TRANSMISIÓN (ZO)

Hay 5 *Zonas de Transmisión* de 10 cm de radio: Una situada en el centro de la mesa, mientras que en cada mitad de la mesa hay dos *Zonas de Transmisión* más, cada una a 30 cm de un borde de la mesa y a 30 cm de la línea central. El centro de cada *Zona de Transmisión* deberá representarse con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

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

Cada una de las *Antenas de Transmisión* funciona como un *Repetidor* para los *Hackers* de ambos jugadores. Las *Antenas de Transmisión* no aplican los ***MOD*** de *Firewall*.

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*.

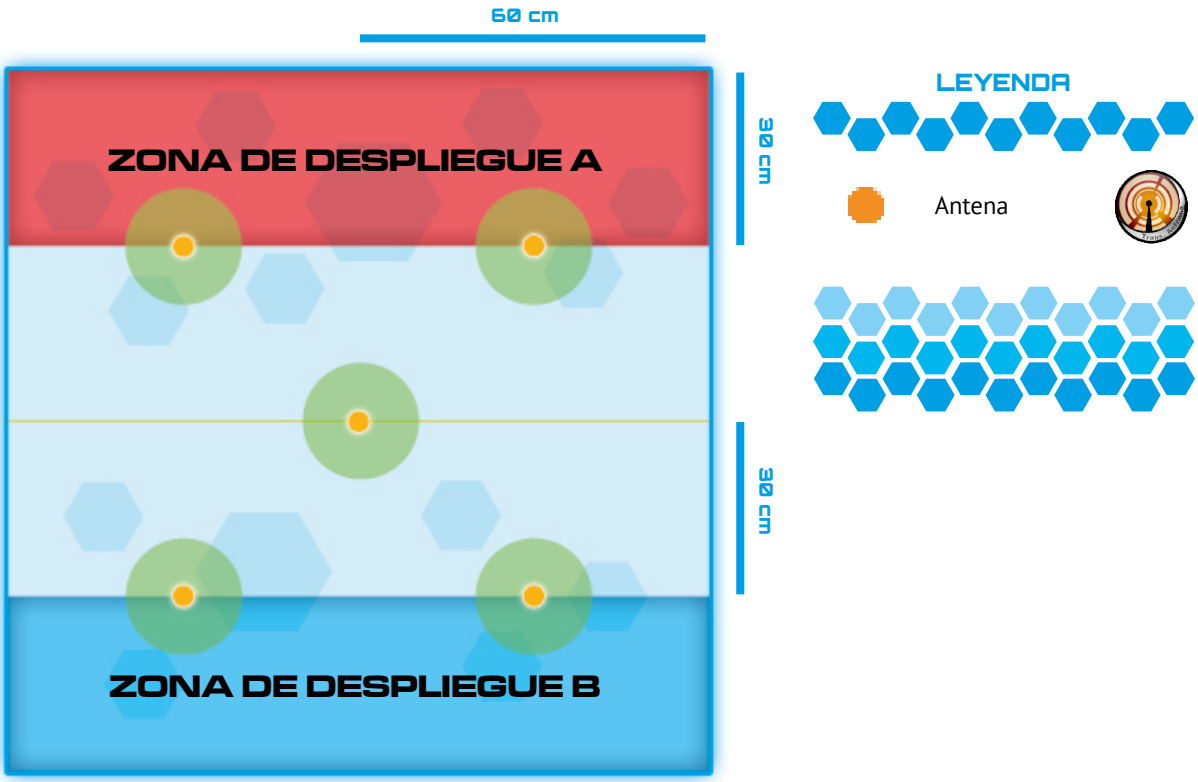
BAGAJE
Las tropas con la Pieza de Equipo *Bagaje* que se encuentren en una *Zona de Operaciones* también contabilizarán el extra de puntos que les otorga esta Pieza de Equipo.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM


60 cm
ZONA DE DESPLIEGUE A
30 cm
30 cm
ZONA DE DESPLIEGUE B
LEYENDA
Antena

BALIZAMIENTO (BEACONLAND)

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Baliza, Zona de Balizamiento, Tropas Especialistas, Bono de Bagaje.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Tener **el mismo número** de *Balizas* **Activadas** en la *Zona de Exclusión* que el adversario al final de la partida (1 *Punto de Objetivo*, sólo si el jugador ha *Activado* **al menos 1** *Baliza* en la *Zona de Exclusión*).

» Tener **más** *Balizas* **Activadas** en la *Zona de Exclusión* que el adversario al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*).

» Tener **el mismo número** de *Balizas* **Activadas** en la *Zona Muerta* enemiga que el adversario al final de la partida (1 *Punto de Objetivo*, sólo si el jugador ha *Activado* **al menos 1** *Baliza* en la *Zona Muerta*).

» Tener **más** *Balizas* **Activadas** en la *Zona Muerta* enemiga que el adversario al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*).

» Tener **más** *Balizas* **Activadas** en la *Zona de Despliegue* enemiga que el adversario al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*).

OBJETIVOS SECUNDARIOS

» Tener **más** *Balizas* enemigas **Reconfiguradas** que el adversario al final de la partida (2 *Punto 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 de 30 cm de profundidad.

ZONA DE EXCLUSIÓN

No se permite el uso de las Habilidades Especiales *Despliegue Aerotransportado*, *Despliegue Mecanizado* ni *Infiltración*, ni la regla de despliegue de la Habilidad Especial *Suplantación*, dentro del área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. *Zona de Exclusión* no se aplica a la regla de *Dispersión*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONAS DE BALIZAMIENTO

Cada jugador dispondrá de tres *Zonas de Balizamiento:* su propia *Zona de Despliegue*, la *Zona de Exclusión* y la *Zona Muerta* de su mitad de la mesa.

La *Zona de Exclusión* ocupa la franja central de 40 cm de la mesa: extendiéndose hasta 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa, y es compartida por ambos jugadores. Las *Zonas Muertas* se encuentran entre la *Zona de Exclusión* y la *Zona de Despliegue*, y cada jugador dispone de una.

BALIZAR ZONA

Se considera que una *Zona* ha sido *Balizada* por un jugador si dispone de al menos una *Baliza Activa* en su interior.

Los jugadores sólo podrán *Balizar* la *Zona de Exclusión*, la *Zona de Despliegue* enemiga y las dos *Zonas Muertas* de la mesa.

BALIZAR (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Para poder declarar esta Habilidad es necesario disponer de una *Baliza*, ya sea por ser una *Tropa Especialista*, o mediante la Habilidad *Recoger Baliza*.

EFECTOS
» Cada ***Tropa Especialista*** dispone de una ***Baliza***.

» Aquellas *Tropas Especialistas* que se desplieguen en estado Marcador o en *Despliegue Oculto* no dispondrán de dicha *Baliza*.

» Las *Balizas* se representan mediante un Marcador de Baliza (BEACON), o un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Tactical Beacons de Micro Art Studio, las Tracking Beacons de Warsenal o las Mark One Beacons de Customeeple).

» Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, la tropa sitúa una *Baliza Activa* en la mesa de juego, separando ligeramente de su peana el Marcador de Baliza (BEACON), o el elemento de escenografía, lo suficiente como para que dejen de estar en contacto.

» Las tropas deberán cumplir con las ***Reglas Comunes de Balizas.***

» Los jugadores deberán identificar a aquellas *Tropas Especialistas* que hayan consumido todas sus *Balizas* con un marcador de Descargado (UNLOADED).

» Los jugadores pueden identificar sus Balizas situando a su lado un Marcador de Jugador A o B (PLAYER A o PLAYER B).

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

RECOGER BALIZA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
La tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

» En contacto peana con peana con una tropa en estado *Nulo* que disponga de, al menos, una *Baliza*.

» En contacto peana con peana con una tropa aliada en estado *Normal* que posea, al menos, una *Baliza*.

» En contacto peana con peana con un Marcador de Baliza que disponga de un Marcador de Desconectado.

» En contacto peana con peana con una ***Baliza Activa*** solitaria.

EFECTOS
» Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier tropa puede recoger una única *Baliza* en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.

» Al recoger la *Baliza* se retira el Marcador de Desconectado, en caso de que disponga de uno.

» Las tropas deberán cumplir con las ***Reglas Comunes de Balizas.***

REGLAS COMUNES DE BALIZAS
» Una tropa no puede cargar con más de **una** *Baliza*. Como excepción, las tropas que dispongan de la pieza de Equipo *Bagaje* pueden cargar con **dos** *Balizas*.

» Sólo **figuras** y no Marcadores (Camuflaje, Suplantación, Holoeco…) pueden cargar con las *Balizas*.

» Si la figura que lleva la *Baliza* pasa a estado *Nulo,* el Marcador de Baliza (BEACON) deberá dejarse en la mesa situando un Marcador de Desconectado a su lado.

RECONFIGURAR BALIZA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Baliza Activa* enemiga.

EFECTOS
» Superando una Tirada de *VOL* la *Tropa Especialista Reconfigura* la *Baliza*, situando un Marcador de Inutilizado (DIS) en contacto peana con peana con ella.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

» Una *Baliza Reconfigurada* deja de ser contabilizada por el jugador que la *Activó*.

RECUPERAR BALIZA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Baliza Reconfigurada* por su adversario.

EFECTOS
» Superando una Tirada de *VOL* la *Tropa Especialista Recupera* la *Baliza*, retirando el Marcador de Inutilizado (DIS).

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

» Una *Baliza Recuperada* vuelve a ser contabilizada por su jugador, y deja de ser contabilizada por el jugador que la había *Reconfigurado*.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

Una Tropa Especialista con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

BONO DE BAGAJE

Si el jugador dispone de, al menos, una tropa con *Bagaje* en estado no *Nulo* en la mesa de juego, entonces, dispondrá de los siguientes Bonos:

» Cada *Tropa Especialista* dispone de **dos** *Balizas* en vez de una sola. Como excepción a las *Reglas Comunes de Balizas,* las *Tropas Especialistas* pueden también cargar con dos *Balizas,* aunque no dispongan de la Habilidad Especial *Bagaje*.

» Al final de la Orden en la que la tropa con *Bagaje* entra en estado *Nulo,* las *Tropas Especialistas* pasan a disponer de una sola *Baliza*, tanto si han hecho uso de una como si no. Del mismo modo, aquellas tropas sin *Bagaje* que carguen

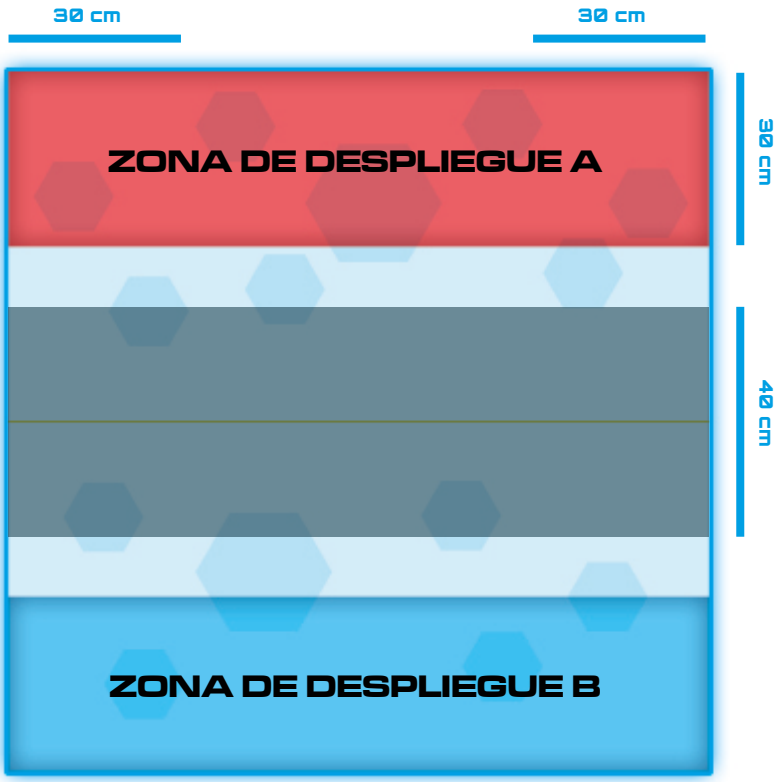
con dos *Balizas* deberán dejar una de ellas en la mesa al final de dicha Orden.

» Un ***MOD de +3*** para las Tiradas de *VOL* necesarias para *Reconfigurar* y *Recuperar* las *Balizas*.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo *Turno de Jugador*.



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

CAPTURAR LAS ANTENAS

Configuración tipo: C.

Reglas Especiales: Antenas, Capturar Antenas, Tropas Especialistas, Bono de Hacker.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Por cada *Antena* **Capturada** al final de la partida (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 de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Antenas*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS

Hay un total de 3 *Antenas*, una de ellas situada en el centro de la mesa y las otras dos en mitades distintas de la mesa, cada una a 30 cm del centro y a 60 cm del borde de la mesa.

Las Antenas deberán representarse con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

CAPTURAR ANTENAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS

» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Antena*.

EFECTOS

» Superando una Tirada de Normal *VOL* se considera que la *Antena* ha sido *Capturada* por el jugador.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Un jugador puede *Capturar* una *Antena* que haya sido *Capturada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Capturada* para el enemigo.

» Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la Antena capturada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una Tropa Especialista con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

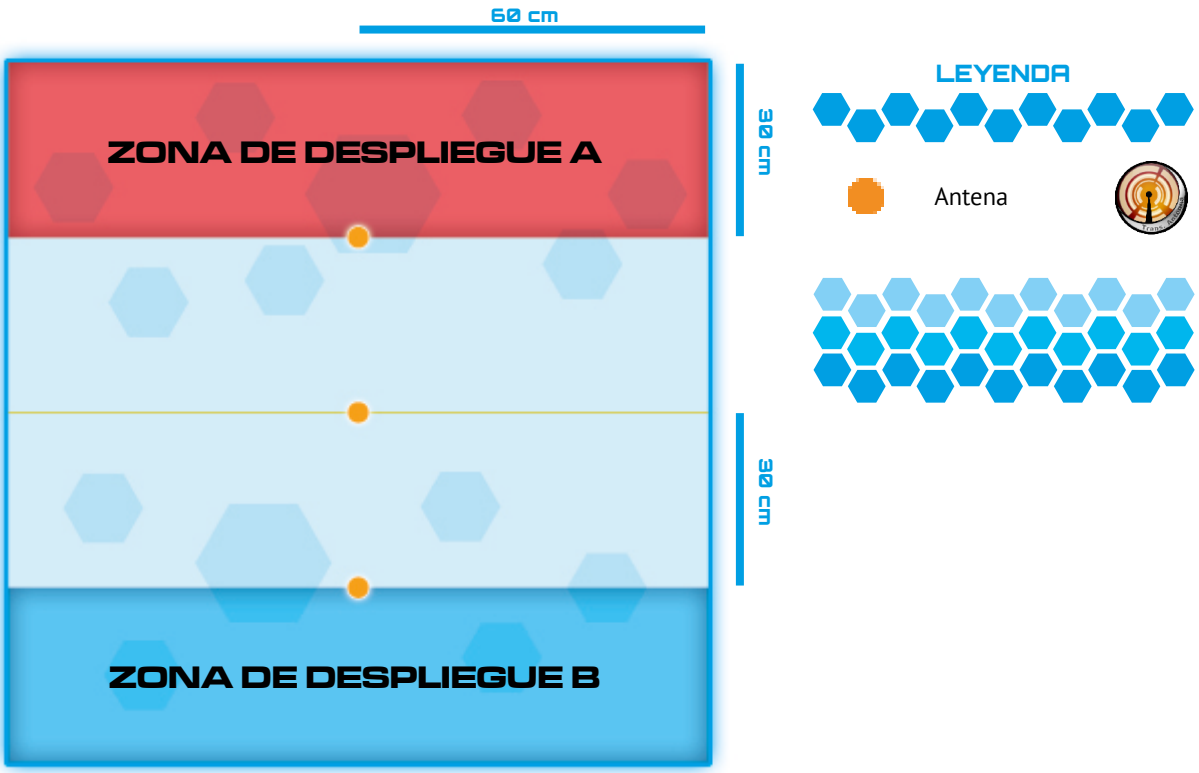
BONO DE HACKER

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Hacker* dispondrán de un ***MOD*** de +3 a las Tiradas de ***VOL*** necesarias para poder *Capturar* las *Antenas*.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo ***Turno de Jugador***.



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

COFFIN RAIDERS

Configuración tipo: H.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Med-Data Packs, Tropas Especialistas, Bono de Médico y Sanitario.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» **Descargar** los *Med-Data Packs* de los *Tech-Coffins* (1 *Punto de Objetivo* por cada *Med-Data Pack* descargado).

» **Transmitir** los *Med-Data Packs* desde las *Consolas de Transmisión* (1 *Punto de Objetivo* por **cada** *Med-Data Pack* transmitido).

» **Controlar más** *Med-Data Packs* enemigos que el adversario al final de la partida (1 *Punto 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 un área de 30 cm de profundidad.

ZONA DE EXCLUSIÓN

No se permite el uso de las Habilidades Especiales *Despliegue Aerotransportado*, *Despliegue Mecanizado* ni *Infiltración*, ni la regla de despliegue de la Habilidad Especial *Suplantación*, dentro del área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. *Zona de Exclusión* no se aplica a la regla de *Dispersión*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SALA OBJETIVO

La *Sala Objetivo* se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm y puede representarse mediante la Objective Room de Micro Art Studio, el Command Bunker de Warsenal o la Panic Room de Cutomeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la *Sala Objetivo* tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la *Línea de Tiro* a través de ellos.

La *Sala de Med-Data Packs* dispone de 4 Puertas, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las *Puertas de la Sala de Med-Data Packs* se encuentran abiertas.

Las *Puertas de la Sala Objetivo* deben representarse con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un Atributo de *S* de 2 o inferior.

TECH-COFFINS

Hay un total de **4** T*ech-Coffins*, situados en las cuatro esquinas de la *Sala Objetivo*. Los *Tech-Coffins* deberán representarse con un Marcador de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o los Cryo Pods de Customeeple).

CONSOLAS DE TRANSMISIÓN

Hay **4** *Consolas de Transmisión*, situadas en mitades distintas de la mesa, cada una de ellas a 30 cm de la línea central de la mesa y a 20 cm del borde de la mesa (ver plano). Cada *Consola de Transmisión* deberá representarse con un Marcador de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles y el Communications Array de Warsenal, o la Comlink Console de Customeeple).

MED-DATA PACKS

Los *Med-Data Packs* pueden *Descargarse* a través de los *Tech-Coffins*. Del mismo modo, los *Med-Data Packs* pueden *Transmitirse* a través de las *Consolas de Transmisión*.

Los *Med-Data Pack* se representan mediante un Marcador de SUPPLY BOX, o un elemento de escenografía relacionado (como los Tech Crates de Micro Art Studio, los Gang Tie Containers de Bandua Wargames, las Supply Boxes de Warsenal o los Cargo Crates de Customeeple), al lado de su peana.

DESCARGAR O TRANSMITIR MED-DATA PACKS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» Para ***Descargar*** un *Med-Data Pack*, la *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con un *Tech-Coffin*.

» Para ***Transmitir*** un *Med-Data Pack*, la *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola de Transmisión*.

EFECTOS
» Superando una Tirada Normal de *VOL* se considera que la *Tropa Especialista* ha *Descargado* o *Transmitido* un *Med-Data Pack*.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

» Cada jugador puede *Descargar* ***un máximo de 1 Med-Data Pack*** de cada *Tech-Coffin*.

RECOGER MED-DATA PACK (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
La tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

- En contacto peana con peana con una tropa en estado *Nulo* que disponga de un Marcador de SUPPLY BOX.
- En contacto con una tropa aliada en estado *Normal* que posea un Marcador de SUPPLY BOX.
- En contacto con un Marcador de SUPPLY BOX solitario.

EFECTOS
- Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier tropa puede recoger un *Med-Data Pack* en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.
- Las tropas deberán cumplir con las ***Reglas Comunes de Med-Data Packs.***

REGLAS COMUNES DE MED-DATA PACKS
- Una tropa no puede llevar más de un *Med-Data Pack*. Como excepción, las tropas que dispongan de la pieza de Equipo *Bagaje* pueden llevar hasta **dos** *Med-Data Packs*.
- Sólo figuras y no Marcadores (*Camuflaje, Suplantación, Holoeco…*) pueden cargar con los *Med-Data Packs*.
- El Marcador que representa al *Med-Data Pack* debe dejarse en la mesa si la figura que lo lleva pasa a estado *Nulo*.

CONTROLAR LOS MED-DATA PACKS ENEMIGOS

Los jugadores pueden tratar de robar los *Med-Data Packs* de su adversario para evitar que los transmita.

Un *Med-Data Pack* enemigo se considera *Controlado* por un jugador cuando al final de la partida éste dispone de una figura, pero no un Marcador, cargando con él. Dicha figura no podrá encontrarse en contacto con peana con peana con ninguna tropa enemiga. Las miniaturas en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

BONO DE MÉDICO Y SANITARIO

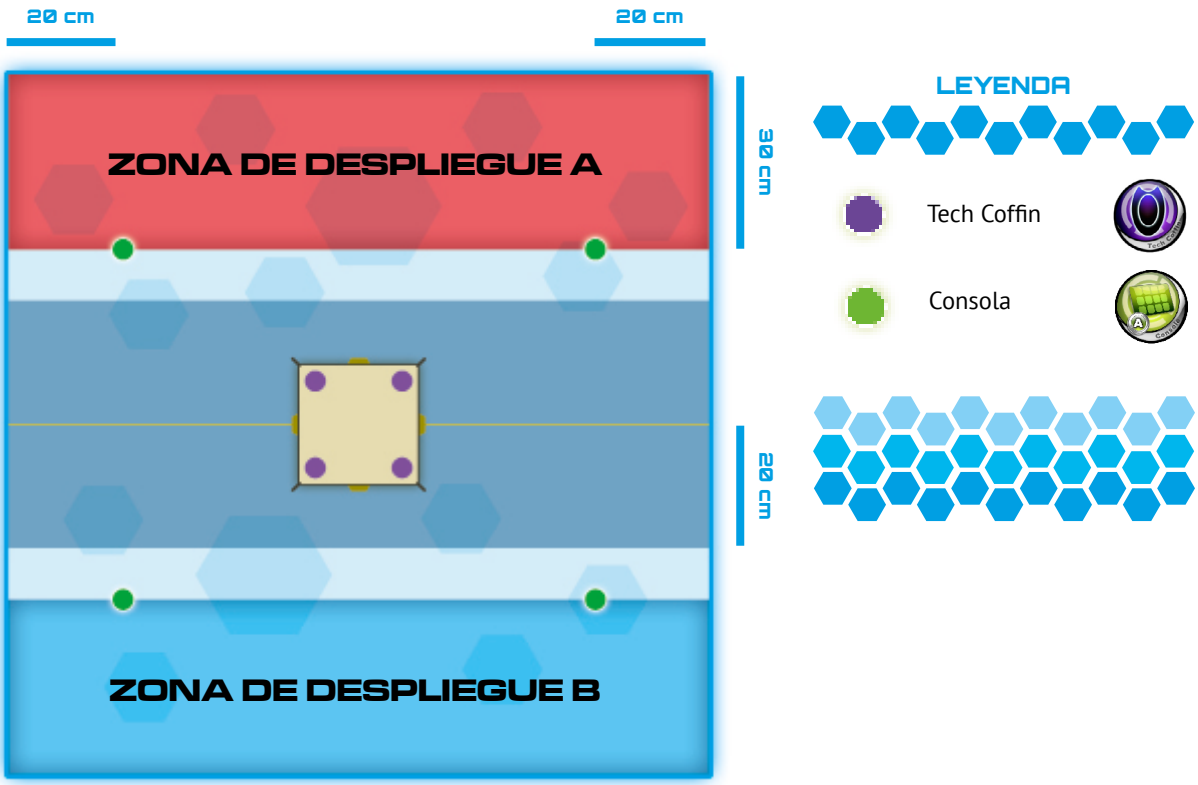
Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Médico* o sean *Sanitarios* dispondrán de un ***MOD*** **de +3** a las Tiradas de ***VOL*** necesarias para poder *Descargar* y *Transmitir* los *Med-Data Packs*.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM


20 cm
20 cm
ZONA DE DESPLIEGUE A
ZONA DE DESPLIEGUE B
30 cm
20 cm
LEYENDA
Tech Coffin
Consola

SUEÑO FRÍO

Configuración tipo: K.

Reglas Especiales: Espacio Interior, Tech-Coffins, Consolas, Bono de Médico y Sanitario, Carta INTELCOM (Interferencia).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» **Activar** los *Tech-Coffins* (1 *Punto de Objetivo* por cada *Tech-Coffin* activado al final de la partida).

» Tener **Conectadas más** *Consolas* que el adversario al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*).

» **Controlar el mismo número** de *Consolas* que el adversario al final de la partida (1 *Punto de Objetivo*, sólo si el jugador *Controla* **al menos 1** *Consola*).

» **Controlar más** *Consolas* que el adversario al final de la partida (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 de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con los *Tech-Coffins* ni con las *Consolas*.

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

TECH-COFFINS

Hay un total de 4 *Tech-Coffins,* en mitades distintas de la mesa, cada uno a 20 cm de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Los *Tech-Coffins* deberán representarse con un Marcador de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o los Cryo Pods de Customeeple).

ACTIVAR TECH-COFFIN (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con un *Tech-Coffin*.

EFECTOS
» Superando una Tirada Normal de *VOL* se considera que el *Tech-Coffin* ha sido *Activado* por el jugador.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Un jugador puede *Activar* un *Tech-Coffin* que haya sido *Activado* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Activado* para el enemigo.

» Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar el *Tech-Coffin* activado. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

CONSOLAS

Hay 2 *Consolas* situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa. Cada *Consola* deberá representarse con un Marcador de Consola A o B (Console A o B) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

CONECTAR CONSOLAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola*.

EFECTOS
» Superando una Tirada Normal de *VOL* se considera que la *Consola* ha sido *Conectada* por el jugador.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Un jugador puede *Conectar* una *Consola* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Conectada* para el enemigo.

» Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la *Consola* conectada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

CONTROLAR LAS CONSOLAS

Una *Consola* se considera *Controlada* por un jugador cuando éste es el único que posee una *Tropa Especialista* (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con ella. Por tanto, no puede haber figuras de *Tropa Especialista* enemigas en contacto con la *Consola*. Las miniaturas en estado *Nulo* no se contabilizan.

BONO DE MÉDICO Y SANITARIO

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Médico* o sean *Sanitarios* dispondrán de un ***MOD de +3*** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Conectar* las *Consolas,* y para *Activar* los *Tech-Coffins*. Este Bono no es acumulativo con el *MOD* que proporcionan las Habilidades Especiales *Médico Plus y Médico Akbar.*

CARTA INTELCOM (INTERFERENCIA)

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. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada* independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

Al final de la partida, cuando se proceda al recuento de los *Puntos de Objetivo* siguiendo el orden establecido por la elección de la *Iniciativa*, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM* en *Modo Interferencia*, para anular la Regla Especial *Tropa Especialista* o la Habilidad Especial *Operativo Especialista* de una tropa enemiga a su elección.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

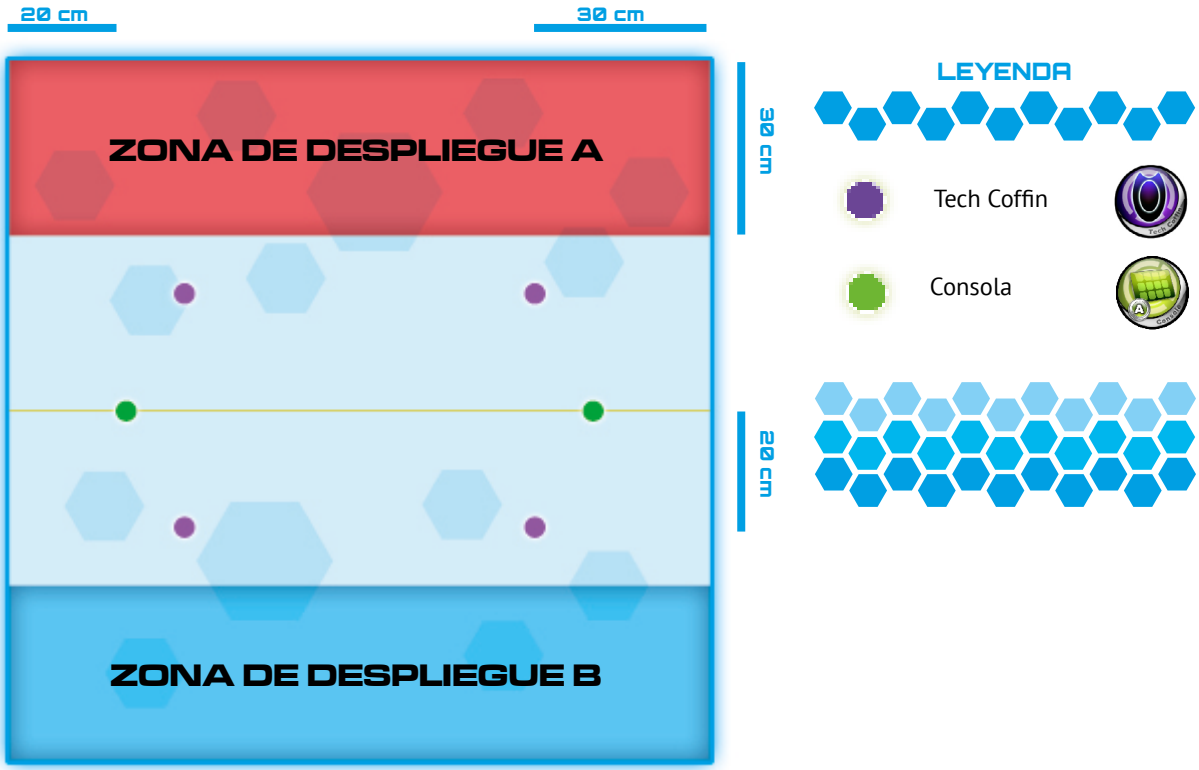
RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.



TRANSMISIÓN DE EMERGENCIA

Configuración tipo: L.

Reglas Especiales: Consolas, Sincronizar Consolas, Antena, Activar Antena, Controlar Antena, Tropas Especialistas, Bono de Ingeniero.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Tener **el mismo número** de *Consolas Sincronizadas* que el adversario al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si el jugador ha *Sincronizado* **al menos 1** *Consola*).

» Tener **más** *Consolas Sincronizadas* que el adversario al final de la partida (4 *Puntos de Objetivo*).

» Tener **Conectada** la *Antena* al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*).

» **Controlar** la *Antena* al acabar la partida (2 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (1 *Punto de Objetivo* cada uno).

DESPLIEGUE

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

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Consolas*, ni tampoco con la *Antena*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CONSOLAS

Hay un total de **6** *Consolas*. Dos de ellas se encuentran en la línea central, a 20 cm de cada borde de la mesa y las otras cuatro en mitades distintas de la mesa, cada una a 20 cm de la línea central de la mesa y a 40 cm del borde de la mesa. Las *Consolas* deberán representarse con un Marcador de Consola A (Console A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

SINCRONIZAR CONSOLAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola*.

EFECTOS
» Superando una Tirada de Normal *VOL* se considera que la *Consola* ha sido *Sincronizada* por el jugador.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Un jugador puede *Sincronizar* una *Consola* que haya sido *Sincronizada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Sincronizada* para el enemigo.

» Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la *Consola* sincronizada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

LA ANTENA

Hay 1 *Antena* situada en el centro de la mesa. La *Antena* deberá representarse con un Marcador de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

CONECTAR LA ANTENA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Antena*.

» Que haya **al menos** 2 *Consolas Sincronizadas*.

EFECTOS
» Superando una Tirada Normal de *VOL* se considera que la *Antena* ha sido *Conectada* por el jugador.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Un jugador puede *Conectar* una *Antena* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Conectada* para el enemigo.

» Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar la *Antena* conectada. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

CONTROLAR LA ANTENA

La *Antena* se considera *Controlada* por un jugador cuando éste es el único que posee una *Tropa Especialista* (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con ella. Por tanto, no puede haber figuras de *Tropa Especialista* enemigas en contacto con la *Antena*. Las miniaturas en estado *Nulo* no cuentan.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Ingenieros* y *Médicos* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

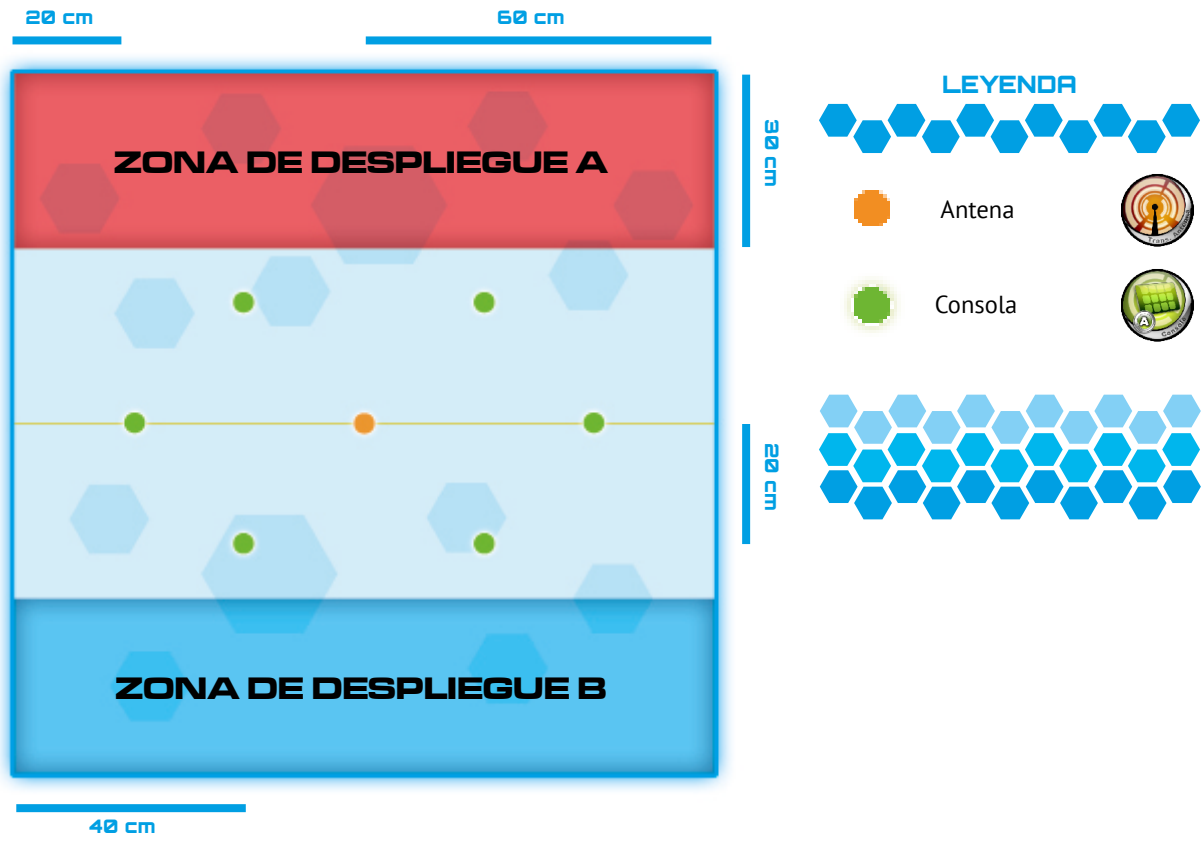
BONO DE INGENIERO

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Ingeniero* dispondrán de un ***MOD* de +3** a las Tiradas de ***VOL*** necesarias para *Sincronizar* las *Consolas* y para *Conectar* las *Antenas*.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará al final de ese mismo ***Turno de Jugador***.



ZONA NIMBUS

Configuración tipo: M.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Zona Nimbus, Antena Nimbus, Consola, Tropa Especialista, Bono de Ingeniero y Hacker, Carta INTELCOM (Interferencia).

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» **Descargar** un *Paquete de Datos* de una *Consola* (1 *Punto de Objetivo* por *Paquete de Datos*).

» Haber **Desconectado más** *Antenas Nimbus* que el adversario al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*).

» **Controlar más** *Consolas* que el adversario al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador dispone de ***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 de 30 cm de profundidad.

ZONA DE EXCLUSIÓN

La *Zona de Exclusión* es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de Habilidades Especiales del tipo *Despliegue Aerotransportado, Despliegue Mecanizado, Despliegue Avanzado, Infiltración, Suplantación…* para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran *Dispersión*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA NIMBUS

En una franja de 20 cm a ambos lados de la línea central de la mesa se aplican constantemente los efectos de la Munición Especial *Nimbus* (*Zona de Baja Visibilidad* + *Zona de Saturación*).

Esta *Zona Nimbus* desaparecerá automáticamente al final de la *Orden* en que se haya *Desconectado* o destruido la última de las *Antenas Nimbus*.

ANTENAS NIMBUS

Hay 4 *Antenas Nimbus* en la mesa de juego. Cada una de ellas se encuentra a 30 cm del borde de la mesa y a 10 cm de la línea central de la mesa. Las *Antenas Nimbus* se representarán con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

En este escenario, las *Antenas Nimbus* disponen de perfil de *Elemento de Escenografía*, por lo que pueden ser tomadas como objetivo por las tropas, siguiendo las reglas de *Estructuras de Escenografía*.

DESCONECTAR ANTENAS NIMBUS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Antena Nimbus*.

EFECTOS
» Superando una Tirada Normal de *VOL* se considera que la *Antena Nimbus* ha sido *Desconectada* por el jugador.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Las *Antenas Nimbus* hayan sido *Desconectadas* se señalarán con un Marcador de Inutilizado (DIS).

» Una vez una *Antena Nimbus* ha sido *Desconectada* ya no podrá ser *Desconectada* de nuevo por ningún jugador.

CONSOLAS

Hay un total de 3 *Consolas*, situadas en la línea central de la mesa. Una de ellas situada en el centro de la mesa y las otras dos a 20 cm del borde de la mesa. Cada *Consola* deberá representarse con un Marcador de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

DESCARGAR PAQUETES DE DATOS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola*.

EFECTOS
» Superando una Tirada Normal de *VOL* se considera que los *Paquetes de Datos* han sido *Descargados* por el jugador.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Cada jugador puede obtener un máximo de 1 *Paquete de Datos* de cada *Consola*.

» Los *Paquetes de Datos* no pueden ser descargados hasta la ***segunda Ronda de Juego.***

CONTROLAR LAS CONSOLAS

Una *Consola* se considera *Controlada* por un jugador cuando éste es el único que posee una *Tropa Especialista* (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con la *Consola*. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la *Consola*. Las tropas en estado *Nulo* (*Muerto*, *Inconsciente*, *Sepsitorizado*...) no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y tropas con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Ingenieros* y *Médicos* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

BONO DE INGENIERO Y HACKER

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Ingeniero o Hacker* dispondrán de un ***MOD de +3*** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Desconectar* una *Antena Nimbus* y *Descargar* un *Paquete de Datos*.

CARTA INTELCOM (INTERFERENCIA)

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. Cada jugador lanzará un dado y el que obtenga el resultado más alto será quien informe primero a su adversario de la decisión tomada. El contenido de la carta, ya sea la misión o su valor numérico, se considera *Información Privada* independientemente del uso de la carta del Mazo Clasificado.

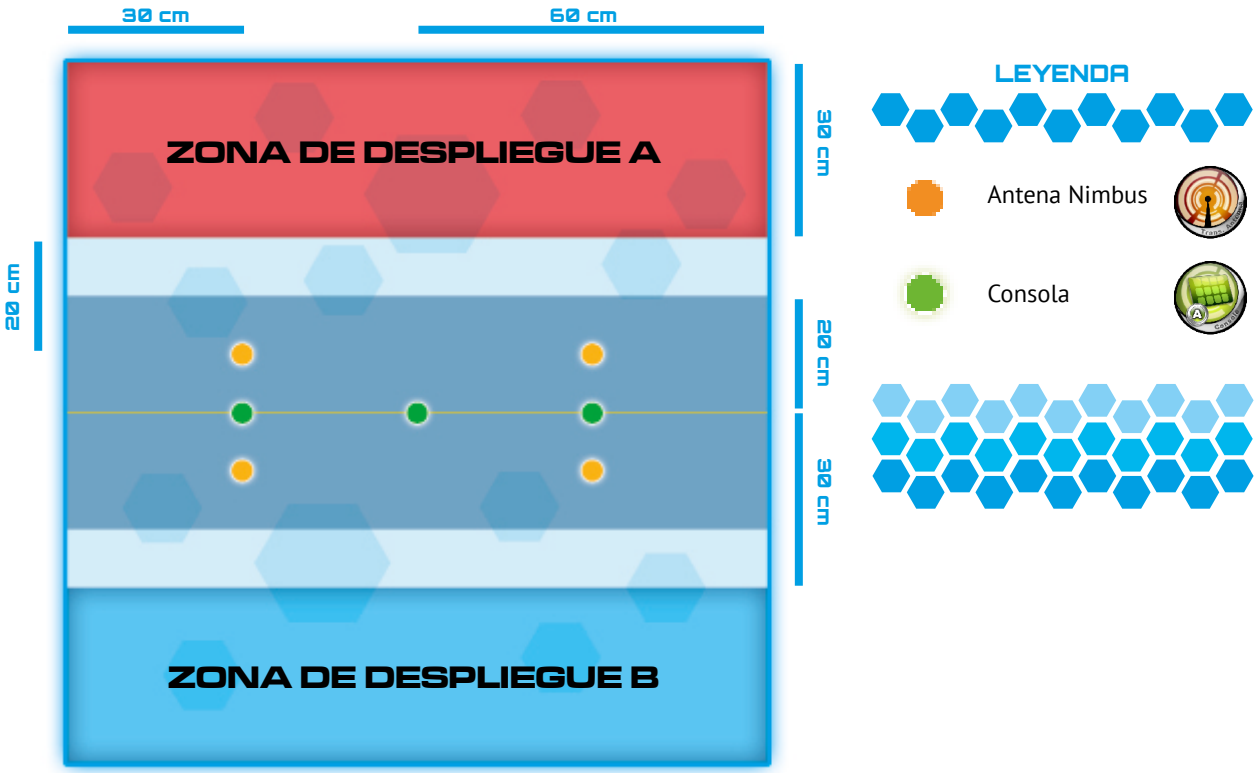
Al final de la partida, cuando se proceda al recuento de los *Puntos de Objetivo* siguiendo el orden establecido por la elección de la Iniciativa, el jugador podrá emplear su *Carta INTELCOM* en *Modo Interferencia*, para anular la Regla Especial *Tropa Especialista* o la Habilidad Especial *Operativo Especialista* de una tropa enemiga a su elección.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su *Turno Activo* en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno*.

TIPO DE ELEMENTO	NOMBRE	BLI	PB	EST	TAC	PRO
Escenográfico	Antena Nimbus	4	3	2	--	Munición Nimbus



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

TRES EN RAYA

Configuración tipo: N.

Reglas Especiales: Antenas, Tropas Especialistas, Bono de Repetidor EVO.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Ser el **único jugador** que tiene *Conectadas* **tres** *Antenas*, pero formando una línea recta, ya sea en horizontal, vertical o diagonal y continuada en la mesa de juego al final de la partida **(4 Puntos de Objetivo)**.

» Ambos jugadores tienen *Conectadas* **tres** *Antenas* al final de la partida, pero formando una línea recta y continuada en la mesa de juego **(2 Puntos de Objetivo)**.

» Tener *Conectadas* **más** *Antenas* al final de la partida que el enemigo **(3 Puntos de Objetivo)**.

» Tener *Conectada* **al menos una** *Antena* de las situadas en la mitad de la mesa del enemigo al final de la partida **(2 Puntos de Objetivo en total)**.

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 de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Antenas*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS

Hay un total de **9** *Antenas*. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, con otras dos situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa, mientras que las seis restantes se encuentran en mitades distintas de la mesa. Cuatro de éstas se sitúan a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Las dos restantes se encuentran a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa (ver mapa).

Las *Antenas* deberán representarse mediante Marcadores de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

CONECTAR ANTENAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS

» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Antena*.

EFECTOS

» Superando una Tirada de ***VOL*** se considera que la *Antena* ha sido *Conectada* por el jugador.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Un jugador puede *Conectar* una *Antena* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Conectada* para el enemigo.

» Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Antenas* conectadas. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una Tropa Especialista con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

BONO DE REPETIDOR EVO

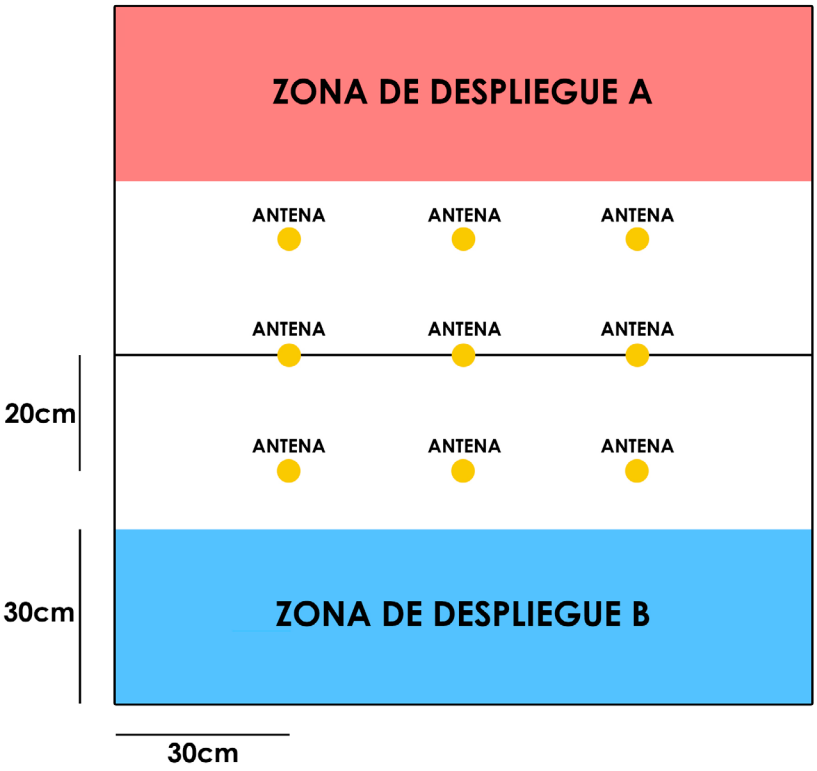
Si el jugador dispone de, al menos, una tropa con *Repetidor EVO* en un estado que no sea *Nulo* en la mesa de juego, entonces, dispondrá de un ***MOD de +3*** para las Tiradas de *VOL* necesarias para *Conectar las Antenas*.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.

TRES EN RAYA



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

RESCATE

CConfiguración tipo: A.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Zonas Muertas, Civiles, Tropas Especialistas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Tener **más** *Civiles* en estado ***CivEvac*** en la *Zona de Exclusión* que el adversario al final de la partida (1 *Punto de Objetivo*).

» Tener **el mismo número** de *Civiles* en estado ***CivEvac*** en la *Zona Muerta* propia que el adversario en la suya al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si el jugador dispone de **al menos 1** *Civil* en dicho estado en la *Zona Muerta*).

» Tener **más** *Civiles* en estado ***CivEvac*** en la *Zona Muerta* propia que el adversario en la suya al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*).

» Tener **más** *Civiles* en estado ***CivEvac*** en la *Zona de Despliegue* propia que el adversario en la suya al final de la partida (4 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene ***1 Objetivo Clasificado*** (*2 Puntos de Objetivo*).

DESPLIEGUE

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

ZONA DE EXCLUSIÓN

La *Zona de Exclusión* es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de Habilidades Especiales del tipo *Despliegue Aerotransportado, Despliegue Avanzado, Despliegue Mecanizado, Infiltración, Suplantación*... para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran *Dispersión*.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con un *Civil*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONA DE EXCLUSIÓN

La *Zona de Exclusión* debe considerarse *Zona de Saturación* y *Terreno Difícil*. Tropas con la Habilidad Especial *Terreno* (cualquier tipo) o *Multiterreno* podrán aplicarla para evitar los efectos del Terreno *Difícil*.

ZONAS MUERTAS

Hay un total de dos *Zona Muertas* en el campo de batalla. La *Zona Muerta* de cada mitad de la mesa es el área de 10 cm de profundidad comprendida entre la *Zona de Despliegue* y la *Zona de Exclusión* (ver mapa).

La *Zona Muerta* propia de cada jugador es aquella que se encuentra en la mitad de la mesa donde se halla su *Zona de Despliegue*.

CIVILES

Hay un total de ocho *Civiles*, correspondiéndole cuatro a cada jugador.

Cada jugador situará a sus cuatro *Civiles* dentro de la *Zona de Exclusión*, con la peana en contacto con el límite de la *Zona Muerta* de la mitad de la mesa del adversario. Dos de ellos estarán situados a lo largo de dicho límite a 30 cm y 50 cm respectivamente de uno de los bordes de la de mesa, y los otros dos a 30 cm y 50 cm respectivamente del otro borde de la de mesa.

Los *Civiles* no pueden situarse ni en el interior ni sobre elemento de escenografía alguno, y deben encontrarse en un punto accesible de la mesa. La situación de la escenografía en la mesa debe facilitar esto.

Los jugadores sólo podrán *Sincronizar* a sus propios *Civiles*.

En este escenario, cada *Tropa Especialista* puede disponer de hasta **dos** *Civiles* en estado ***CivEvac*** al mismo tiempo. Las demás tropas capaces de declarar *Sincronizar Civil* no podrán disponer de más de **un** *Civil* en estado ***CivEvac***.

Para representar a los *Civiles* se puede emplear cualquier miniatura de la gama de *Infinity* o de *Infinity Bootleg*, preferiblemente aquellas designadas como *HVT* o como *Civil*. Algunos ejemplos de figuras especialmente adecuadas para ello son: el Alto Comisario de O-12, Go-Go Marlene, la Diplomática Tohaa, el Fusilero Angus, la Oficial de Ingeniería Naval... Los jugadores también podrán emplear los **Marcadores de Jugador** (PLAYER A y PLAYER B) para representar a sus respectivos *Civiles*.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

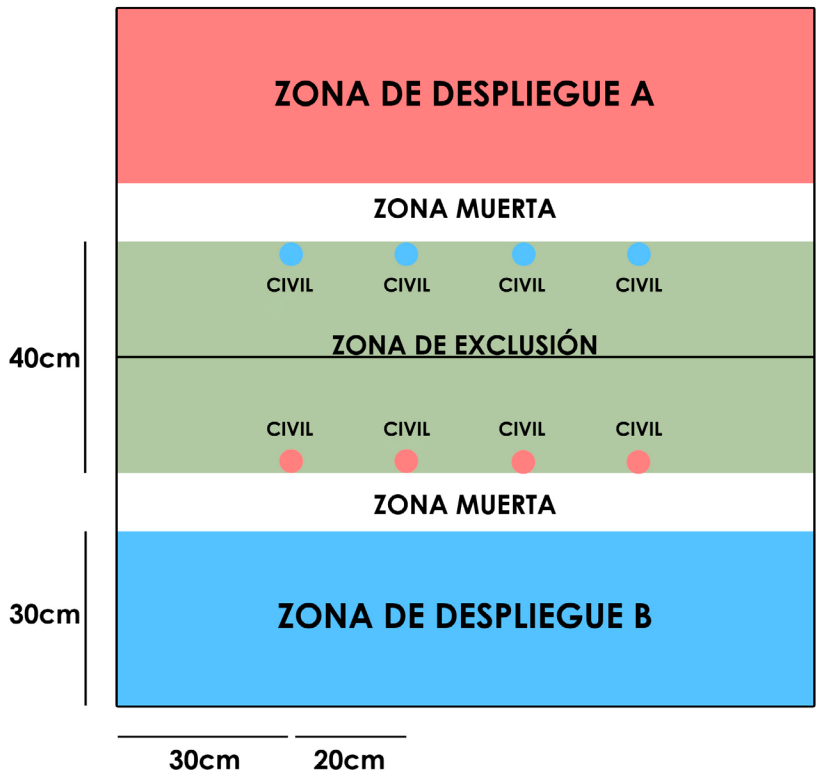
Una Tropa Especialista con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.

RESCATE



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

ALTAMENTE CLASIFICADO

Configuración tipo: A.

Reglas Especiales: Objetivos Clasificados Principales, Objetivo Clasificado Secundario, Asegurar HVT, Modo Difícil.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Haber cumplido **más** *Objetivos Clasificados* que el adversario al final de partida (4 *Puntos de Objetivo*).

» Haber cumplido **la misma cantidad** de *Objetivos Clasificados* que el adversario al final de partida (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si se ha cumplido al menos 1 *Objetivo Clasificado*).

» Cumplir los *Objetivos Clasificados Principales* (1 Punto de Objetivo por cada uno).

OBJETIVOS SECUNDARIOS

» Cada jugador dispone de 1 *Objetivo Clasificado Secundario* (2 *Puntos de Objetivo*).

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

OBJETIVOS CLASIFICADOS PRINCIPALES

Los dos jugadores disponen de 4 *Objetivos Clasificados Principales* que son comunes para ambos y que, por tanto, se consideran *Información Pública*.

Para seleccionarlos, cada jugador barajará su Mazo Clasificado y retirará dos cartas que mostrará a su adversario. Esas cuatro cartas determinarán los *Objetivos Clasificados Principales* de ambos jugadores.

Los cuatro *Objetivos Clasificados Principales* deben ser distintos entre sí y no pueden estar repetidos. Por tanto, si al mostrar la carta, ésta coincide con alguna de las ya expuestas, se descartará y el jugador deberá coger una nueva carta, hasta que dispongan de cuatro *Objetivos Clasificados Principales* diferentes.

OBJETIVO CLASIFICADO SECUNDARIO

Tras haber seleccionado los *Objetivos Clasificados Principales* los jugadores escogerán su *Objetivo Clasificado Secundario*. Cada jugador cogerá dos cartas de su Mazo Clasificado, pudiendo descartar una de ellas, la que contenga el objetivo que no le interese.

El *Objetivo Clasificado Secundario* debe ser distinto a los *Objetivos Clasificados Principales*. Por tanto, el jugador descartará cualquier carta que repita a un *Objetivo Clasificado Principal* cogiendo una nueva carta hasta dispone de dos opciones distintas para seleccionar su *Objetivo Clasificado Secundario*.

El *Objetivo Clasificado Secundario* se considera *Información Privada*.

ASEGURAR HVT

En este escenario la opción de *Asegurar HVT* sólo sirve para suplir el *Objetivo Clasificado Secundario* del jugador.

MODO DIFÍCIL

Este escenario puede jugarse en un modo de mayor dificultad. En este modo, el jugador no tiene opción de escoger su *Objetivo Clasificado Secundario*.

Por tanto, en Modo Difícil, cada jugador sólo podrá coger una carta para saber cuál es su *Objetivo Clasificado Secundario*, que también debe ser distinto a los *Objetivos Clasificados Principales*.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.

SUMINISTROS

Configuración tipo: B.

Reglas Especiales: Tech-Coffins, Cajas de Suministros, Tropas Especialistas, Bono de Médico y Sanitario.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Por **cada** *Caja de Suministros Controlada* al acabar la partida (1 *Punto de Objetivo*).

» *Controlar* **más** *Cajas de Suministros* que el enemigo al acabar la partida (3 *Puntos de Objetivo*).

» Que el enemigo no *Controle* **ninguna** *Caja de Suministros* al acabar la partida (2 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (1 *Punto de Objetivo* cada uno).

DESPLIEGUE

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

No está permitido desplegar en contacto peana con peana con los *Tech-Coffins*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

TECH COFFINS

Hay un total de 3 *Tech-Coffins*. Debe colocarse uno de ellos en el centro de la mesa y los otros dos en la línea central de la mesa, a 30 cm del borde. Cada *Tech-Coffin* dispone de una única *Caja de Suministros*.

Los *Tech-Coffins* deben representarse con un Marcador de Tech-Coffin o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como los Stasis Coffins de Warsenal o el Cryo Pod de Customeeple).

CAJAS DE SUMINISTROS

Las *Cajas de Suministros* se representan mediante un Marcador de Caja de Suministros (SUPPLY BOX), o un elemento de escenografía relacionado (como los Tech Crates o Supply Box de Micro Art Studio, los Gang Tie Containers de Bandua Wargames, las Supply Boxes de Warsenal o los Cargo Crates de Customeeple).

EXTRAER CAJAS DE SUMINISTROS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS

» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con el *Tech-Coffin*.

EFECTOS

» Superando una Tirada Normal de *VOL* se considera que la *Caja de Suministros* ha sido *Extraída* por la *Tropa Especialista*, situando un Marcador de SUPPLY BOX al lado de dicha tropa.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Una vez se supera la tirada para extraer la *Caja de Suministros*, el Marcador de Tech-Coffin debe retirarse de la mesa de juego.

» Si se está utilizando un elemento de escenografía para representar al *Tech-Coffin* en vez de un Marcador, entonces puede permanecer sobre la mesa de juego, situando un Marcador de Inutilizado (DIS) a su lado.

RECOGER CAJA DE SUMINISTROS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
La tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

» En contacto peana con peana con una tropa en estado *Nulo* que disponga de un Marcador de SUPPLY BOX.

» En contacto con una tropa aliada en estado *Normal* que posea un Marcador de SUPPLY BOX.

» En contacto con un Marcador de SUPPLY BOX solitario.

EFECTOS

» Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier tropa puede recoger una *Caja de Suministros* en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.

» Las tropas deberán cumplir con las ***Reglas Comunes de Cajas de Suministros.***

REGLAS COMUNES DE CAJAS DE SUMINISTROS

» Una tropa no puede llevar más de **una** *Caja de Suministros*. Como excepción, las tropas que dispongan de la pieza de Equipo *Bagaje* pueden llevar hasta **dos** *Cajas de Suministros*.

» Sólo figuras y no Marcadores (*Camuflaje, Suplantación, Holoeco*...) pueden cargar con las *Cajas de Suministros*.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

» El Marcador que representa a la *Caja de Suministros* debe dejarse en la mesa si la figura que lo lleva pasa a estado *Nulo*.

CONTROLAR LAS CAJAS DE SUMINISTROS

Una *Caja de Suministros* se considera *Controlada* por un jugador cuando al final de la partida éste dispone de una figura, pero no un Marcador, cargando con él. Dicha figura no podrá encontrarse en contacto con peana con peana con ninguna tropa enemiga. Las miniaturas en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una Tropa Especialista con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

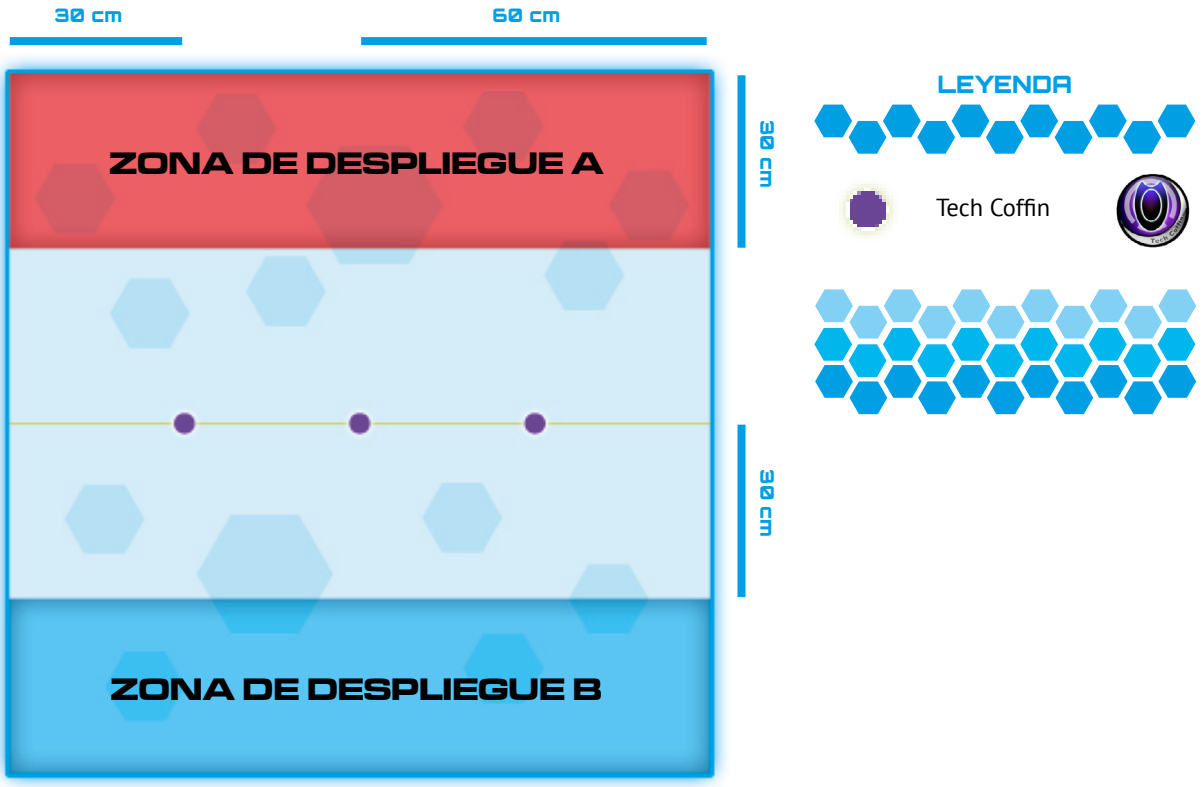
BONO DE MÉDICO Y SANITARIO

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Médico* o sean *Sanitarios* dispondrán de un ***MOD de +3*** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Extraer* una *Caja de Suministro* de un *Tech-Coffin*. Este Bono no es acumulativo con el *MOD* que proporcionan las Habilidades Especiales *Médico Plus y Médico Akbar*.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en ¡¡¡Retirada!!! la partida acabará al final de ese mismo Turno de Jugador.



CAMPO DE ANTENAS

Configuración tipo: D.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, Antenas de Transmisión, Controlar Antenas de Transmisión, Tropas Especialistas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» *Controlar* **más** *Antenas de Transmisión* que el adversario al final de cada *Ronda de Juego* (2 *Puntos de Objetivo*).

» *Controlar* **la misma cantidad** de *Antenas de Transmisión* que el adversario al final de cada *Ronda de Juego* (1 *Punto de Objetivo*, si el jugador *Controla* **al menos** 1 *Antena de Transmisión*).

OBJETIVOS SECUNDARIOS

» **Controlar** la *Antena de Transmisión Principal* al acabar la partida (2 *Puntos de Objetivo*).

» **Controlar** la *Antena de Transmisión* de la *Zona de Despliegue* del enemigo al acabar la partida (1 *Punto 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 de 30 cm de profundidad.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Antenas de Transmisión*.

ZONA DE EXCLUSIÓN

No se permite el uso de las Habilidades Especiales *Despliegue Aerotransportado, Despliegue Mecanizado, Despliegue Avanzado ni Infiltración*, ni la regla de despliegue de la Habilidad Especial *Suplantación*, dentro del área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. *Zona de Exclusión* no se aplica a la regla de *Dispersión*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ANTENAS DE TRANSMISIÓN

Hay un total de 5 *Antenas de Transmisión*:

» La *Antena de Transmisión Principal* se encuentra en el centro de la mesa.

» Hay 2 *Antenas de Transmisión* situadas en la línea central de la mesa, a 30 cm de cada borde.

» Hay 1 *Antena de Transmisión* en el límite de cada *Zona de Despliegue*, situada a 60 cm de cada borde lateral de la mesa.

Cada *Antena de Transmisión* deberá representarse con un Marcador de Antena de Transmisión (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

CONTROLAR LAS ANTENAS DE TRANSMISIÓN

Una *Antena de Transmisión* se considera *Controlada* por un jugador cuando éste es el único que posee una *Tropa Especialista* (como figura, pero no como Marcador) en contacto peana con peana con la *Antena de Transmisión*. Por tanto, no puede haber figuras enemigas en contacto con la *Antena de Transmisión*. Las miniaturas en estado *Nulo* no se tendrán en cuenta.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* o *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

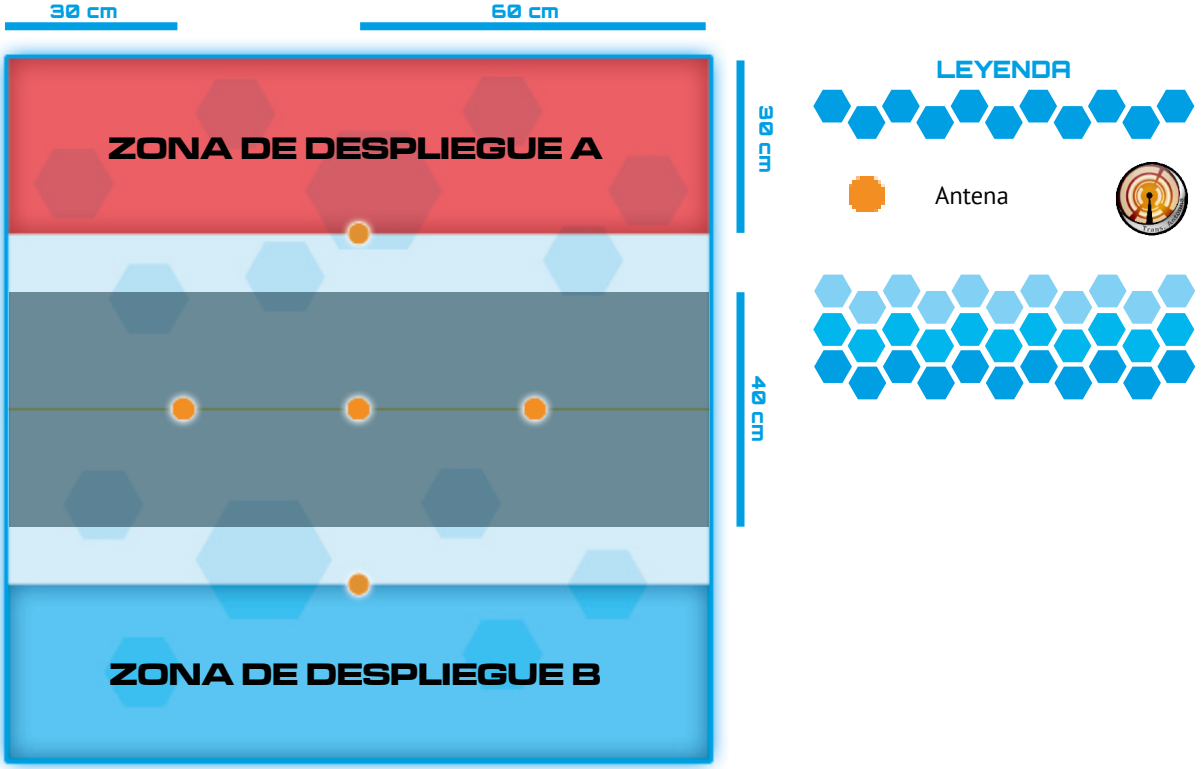
Una *Tropa Especialista* con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM


30 cm
60 cm
ZONA DE DESPLIEGUE A
30 cm
40 cm
ZONA DE DESPLIEGUE B
LEYENDA
Antena

CARRERA DE BALIZAS

Configuración tipo: E.

Reglas Especiales: Balizas, Zonas de Balizamiento, Sala de Balizas, Depósito de Balizas, Tropas Especialistas, Bono de Cadena de Mando.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Tener el **mismo número** de *Zonas Balizadas* que el enemigo (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si se ha *Balizado* al menos una *Zona*).

» Tener **más** *Zonas Balizadas* que el enemigo (4 *Puntos de Objetivo*).

» Tener el **mismo número** de *Zonas Aseguradas* que el enemigo (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si se ha *Asegurado* al menos una *Zona*).

» Tener **más** *Zonas Aseguradas* que el enemigo (4 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (1 *Punto de Objetivo* cada uno).

DESPLIEGUE

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

No se permite desplegar en contacto peana con peana con la *Sala de Balizas*, ni en su interior.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

ZONAS DE BALIZAMIENTO

Cada jugador dispondrá de tres *Zonas de Balizamiento*: su propia *Zona de Despliegue*, la *Zona Central* y la *Zona Muerta* de su mitad de la mesa.

La *Zona Central* ocupa la franja central de 40 cm de la mesa: extendiéndose hasta 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa, y es compartida por ambos jugadores. La *Zona Muerta* se encuentra entre la *Zona Central* y la *Zona de Despliegue*, y cada jugador dispone de una.

BALIZAR ZONA

Se considera que una *Zona* ha sido *Balizada* por un jugador si dispone de al menos una *Baliza* en su interior.

Los jugadores sólo podrán *Balizar* su propia *Zona de Despliegue*, la *Zona Muerta* de su mitad de la mesa, y la *Zona Central*.

ASEGURAR ZONA BALIZADA

Se considera que una *Zona Balizada* ha sido *Asegurada* por un jugador si es el único que dispone de alguna tropa en su interior que no se encuentre en estado *Nulo*.

Los jugadores sólo podrán *Asegurar* aquellas *Zonas* que están autorizados a *Balizar*.

SALA DE BALIZAS

La *Sala de Balizas* se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm. Los jugadores pueden representarla mediante la Objective Room de Micro Art Studio, el Command Bunker de Warsenal, la Operations Room de Plastcraft o la Panic Room de Customeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la *Sala de Balizas* tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la *Línea de Tiro* a través de ellos.

La *Sala de Balizas* dispone de 4 Puertas, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las *Puertas de la Sala de Balizas* se encuentran abiertas.

Las *Puertas de la Sala de Balizas* deben representarse con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un valor del Atributo *Silueta* de 2 o inferior.

DEPÓSITO DE BALIZAS

Hay 1 *Depósito de Balizas* situado en el centro de la *Sala de Balizas*. El *Depósito de Balizas* deberá representarse con un Marcador de Consola A (CONSOLE A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles y el Communications Array de Warsenal, o la Comlink Console de Customeeple).

OBTENER BALIZA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con el *Depósito de Balizas*.

EFECTOS
» Superando una Tirada de ***VOL+3*** la *Tropa Especialista* obtiene una *Baliza*, situando un Marcador de Baliza (BEACON), o un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Tactical Beacons de Micro Art Studio, las Tracking Beacons de Warsenal o las Mark One Beacons de Customeeple), a su lado, en contacto peana con peana.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

» Las tropas deberán cumplir con las ***Reglas Comunes de Balizas.***

RECOGER BALIZA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
La tropa debe encontrarse en alguna de las situaciones siguientes:

» En contacto peana con peana con una tropa en estado *Nulo* que disponga de un Marcador de Baliza (BEACON).

» En contacto peana con peana con una tropa aliada en estado *Normal* que posea un Marcador de Baliza.

» En contacto peana con peana con un Marcador de Baliza que disponga de un Marcador de Desconectado.

EFECTOS
» Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, cualquier tropa puede recoger una *Baliza* en cualquiera de las situaciones que cumplan con los Requisitos mencionados.

» Al recoger la *Baliza* se retira el Marcador de Desconectado, en caso de que disponga de uno.

» Las tropas deberán cumplir con las ***Reglas Comunes de Balizas.***

REGLAS COMUNES DE BALIZAS
» Una tropa no puede llevar más de **una** *Baliza*. Como excepción, las tropas que dispongan de la pieza de Equipo ***Bagaje*** pueden llevar hasta **dos** *Balizas*.

» Sólo figuras y no Marcadores (*Camuflaje, Suplantación, Holoeco…*) pueden cargar con las *Balizas*.

» Si la figura que lleva la *Baliza* pasa a estado *Nulo*, el Marcador de Baliza (BEACON) deberá dejarse en la mesa situando un Marcador de Desconectado a su lado.

BALIZAR (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Para poder declarar esta Habilidad es necesario disponer de una *Baliza*.

EFECTOS
» Consumiendo una Habilidad Corta, y sin necesidad de Tirada, la tropa sitúa una *Baliza* en la mesa de juego, separando ligeramente el Marcador de Baliza (BEACON), o el elemento de escenografía, de su peana, lo suficiente como para que dejen de estar en contacto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers*, *Ingenieros*, *Médicos*, *Observadores de Artillería*, *Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers*, *Médicos* e *Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

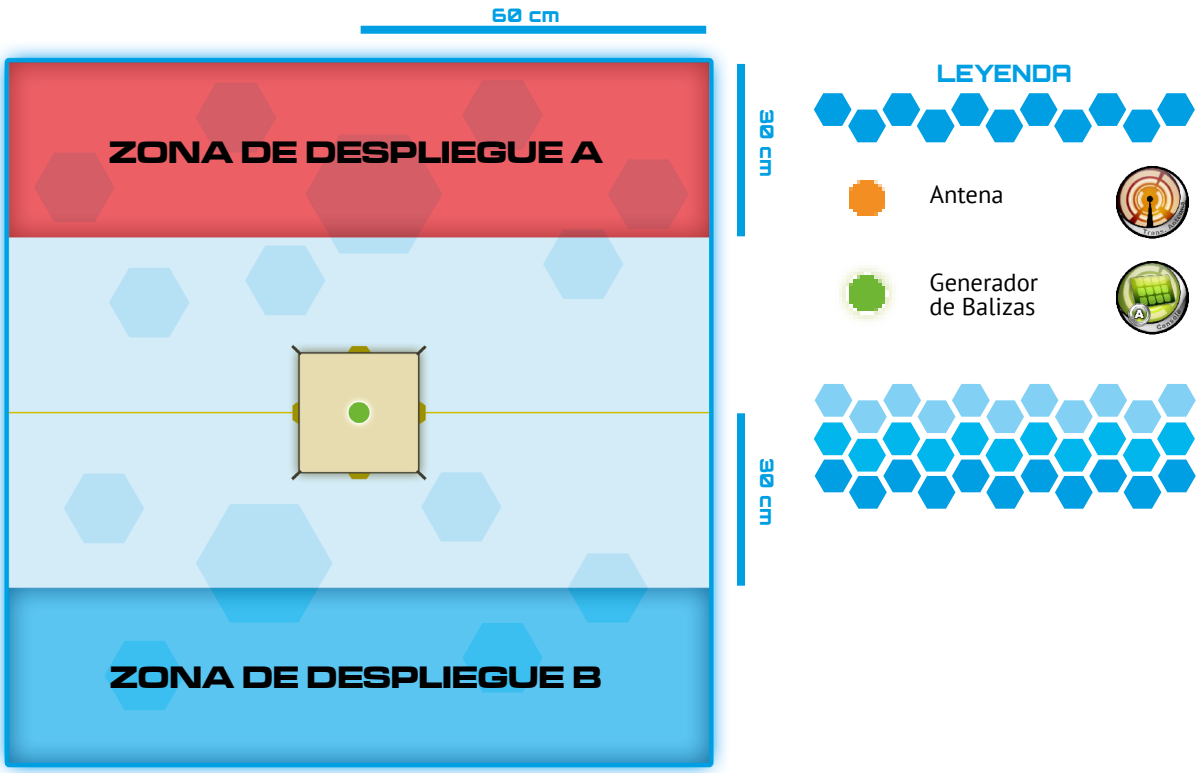
BONO DE CADENA DE MANDO

Aquellas tropas que posean la Habilidad Especial *Cadena de Mando* dispondrán de un ***MOD de +3*** a las Tiradas de *VOL* necesarias para *Obtener Baliza*.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

CUBIERTA DE INGENIERÍA

Configuración tipo: G.

Reglas Especiales: Espacio Interior, Sala Objetivo (ZO), Asegurar ZO, Consolas, Tropas Especialistas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Tener *Conectadas* **el mismo número** de *Consolas* que el adversario al final de la partida (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si el jugador *Controla* al menos 1 *Consola*).

» Tener *Conectadas* **más** *Consolas* que el adversario al final de la partida (5 *Puntos de Objetivo*).

» Haber ***Asegurado*** la *Sala Objetivo* al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene **2** ***Objetivos Clasificados*** (1 *Punto de Objetivo* por cada uno).

DESPLIEGUE

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

No se permite desplegar en el interior ni contacto peana con peana con la *Sala Objetivo* ni con las *Consolas*.

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

SALA OBJETIVO (ZO)

En este escenario la *Sala Objetivo* se considera *Zona de Operaciones (ZO)*.

La *Sala Objetivo* se encuentra situada en el centro de la mesa, tiene unas dimensiones de 20x20 cm. Los jugadores pueden representarla mediante la Objective Room de Micro Art Studio, el Command Bunker de Warsenal, la Operations Room de Plastcraft o la Panic Room de Customeeple.

En términos de juego, se considerará que los muros de la *Sala Objetivo* tienen una altura infinita, bloqueando totalmente la *Línea de Tiro* a través de ellos.

El interior de la *Sala Objetivo* se considera ***Zona de Saturación***.

La *Sala Objetivo* dispone de 4 *Puertas*, situadas en la mitad de cada uno de sus muros (ver mapa). Las *Puertas* de la *Sala Objetivo* se encuentran cerradas. Las *Puertas* de la *Sala Objetivo* deben representarse con un Marcador de Acceso Estrecho (NARROW GATE), o con un elemento de escenografía de dimensiones similares, y se considerará que sólo permite el acceso de tropas con un Atributo de *S* de 2 o inferior.

ABRIR PUERTAS SALA OBJETIVO (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Puerta*.

EFECTOS
» Superando una Tirada Normal de ***VOL*** se abren automáticamente **todas** las *Puertas* de la *Sala Objetivo*. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

ASEGURAR ZONA DE OPERACIONES

Una *Zona de Operaciones (ZO)* se considera que ha sido *Asegurada* por un jugador si es el único que dispone de alguna tropa en su interior que **no** se encuentre en estado *Nulo*.

CONSOLAS

Hay **4** *Consolas*, en mitades distintas de la mesa, cada una a 20 cm de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Además, hay **1** *Consola* situada en el centro de la *Sala Objetivo*.

Cada *Consola* deberá representarse con un Marcador de Consola A (Console A) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como las Human Consoles de Micro Art Studio, las Tech Consoles de Warsenal o las Comlink Consoles de Customeeple).

CONECTAR CONSOLA (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Consola*.

EFECTOS

» Superando una Tirada Normal de ***VOL*** se considera que la *Consola* ha sido *Conectada* por la *Tropa Especialista*.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de una *Habilidad Corta* por intento.

» Un jugador puede *Conectar* una *Consola* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Conectada* para el enemigo.

» Los jugadores pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) o Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Consolas* que han *Conectado*. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers Médicos e Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

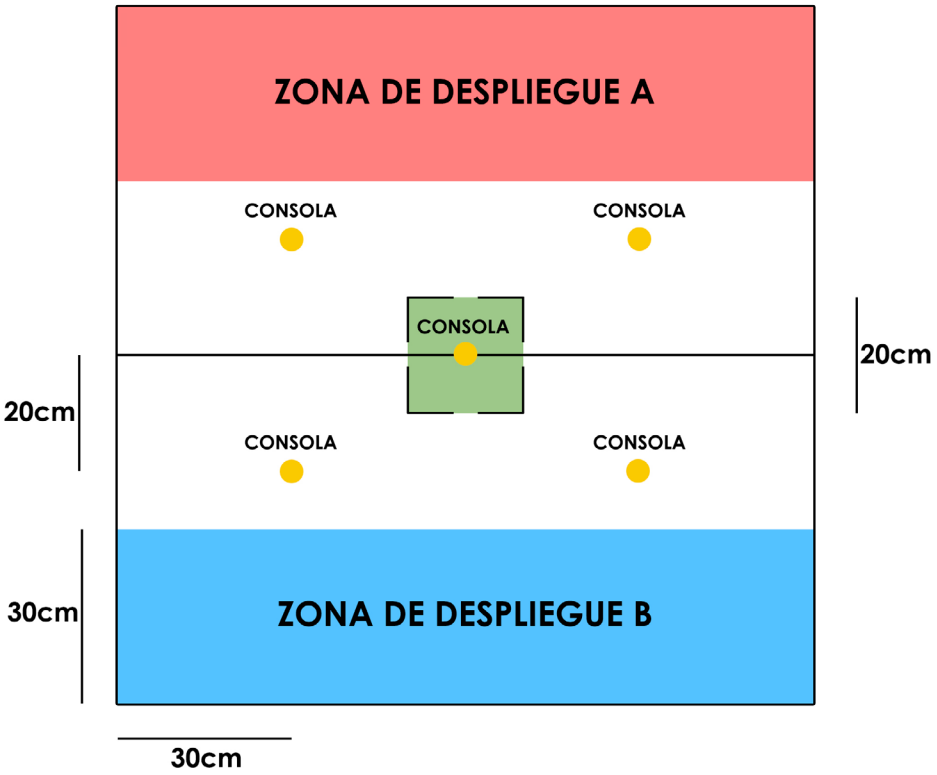
Una *Tropa Especialista* con un Marcador de estado Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.

CUBIERTA DE INGENIERÍA



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

COMMS CENTER

Configuración tipo: N.

Reglas Especiales: Zona de Exclusión, La Cuadrícula, Eliminación, Tropas Especialistas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Tener **tantas** *Antenas Conectadas* al final de la partida como el enemigo (2 *Puntos de Objetivo*, sólo si se ha *Conectado* al menos 1 *Antena*).

» Tener **más** *Antenas Conectadas* al final de la partida que el enemigo (4 *Puntos de Objetivo*).

» *Eliminar* **tantas** *Tropas Especialistas* enemigas como el adversario (2 *Puntos de Objetivo*).

» *Eliminar* **más** *Tropas Especialistas* enemigas que el adversario (3 *Puntos de Objetivo*).

» *Eliminar* **más** *Puntos de Ejército* enemigos que el adversario (1 *Punto de Objetivo*).

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene ***1 Objetivo Clasificado*** (2 *Puntos de Objetivo*).

DESPLIEGUE

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

ZONA DE EXCLUSIÓN

La *Zona de Exclusión* es el área comprendida entre los 20 cm a cada lado de la línea central de la mesa. No se permite efectuar ningún tipo de despliegue en su interior. No está permitido el uso de Habilidades Especiales del tipo *Despliegue Aerotransportado, Despliegue Avanzado, Despliegue Mecanizado, Infiltración, Suplantación…* para desplegar en su interior. Esta regla no se aplica a aquellas tropas que sufran *Dispersión*.

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Antenas*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

LA CUADRÍCULA

Hay un total de **9** *Antenas*. Una de ellas se encuentra en el centro de la mesa, con otras dos situadas en la línea central, a 30 cm de cada borde de la mesa, mientras que las seis restantes se encuentran en mitades distintas de la mesa. Cuatro de éstas se sitúan a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 30 cm del borde de la mesa. Las dos restantes se encuentran a 20 cm en paralelo de la línea central de la mesa y a 60 cm del borde de la mesa (ver mapa).

Las *Antenas* deberán representarse mediante Marcadores de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar (como el Communications Array de Warsenal o la Sat Station Antenna de Customeeple).

CONECTAR ANTENAS (HABILIDAD CORTA)

ETIQUETAS
Ataque.

REQUISITOS
» Sólo *Tropas Especialistas* pueden declarar esta Habilidad.

» La *Tropa Especialista* debe encontrarse en contacto peana con peana con una *Antena*.

EFECTOS
» Superando una Tirada de *VOL* se considera que la *Antena* ha sido *Conectada* por el jugador.

» En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta* por intento.

» Un jugador puede *Conectar* una *Antena* que haya sido *Conectada* previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, deja de contar como *Conectada* para el enemigo.

» Se pueden emplear Marcadores de Jugador A (PLAYER A) y Jugador B (PLAYER B) para señalar las *Antenas* conectadas. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

ELIMINACIÓN

Una tropa se considera *Eliminada* cuando pasa a estado *Muerto*, o se encuentra en estado *Nulo* al final de la batalla.

Todas aquellas tropas que al final de la partida **no se hayan desplegado** en la mesa de juego como figura o Marcador deberán ser consideradas como *Eliminadas* por el enemigo.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers Médicos e Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor*.

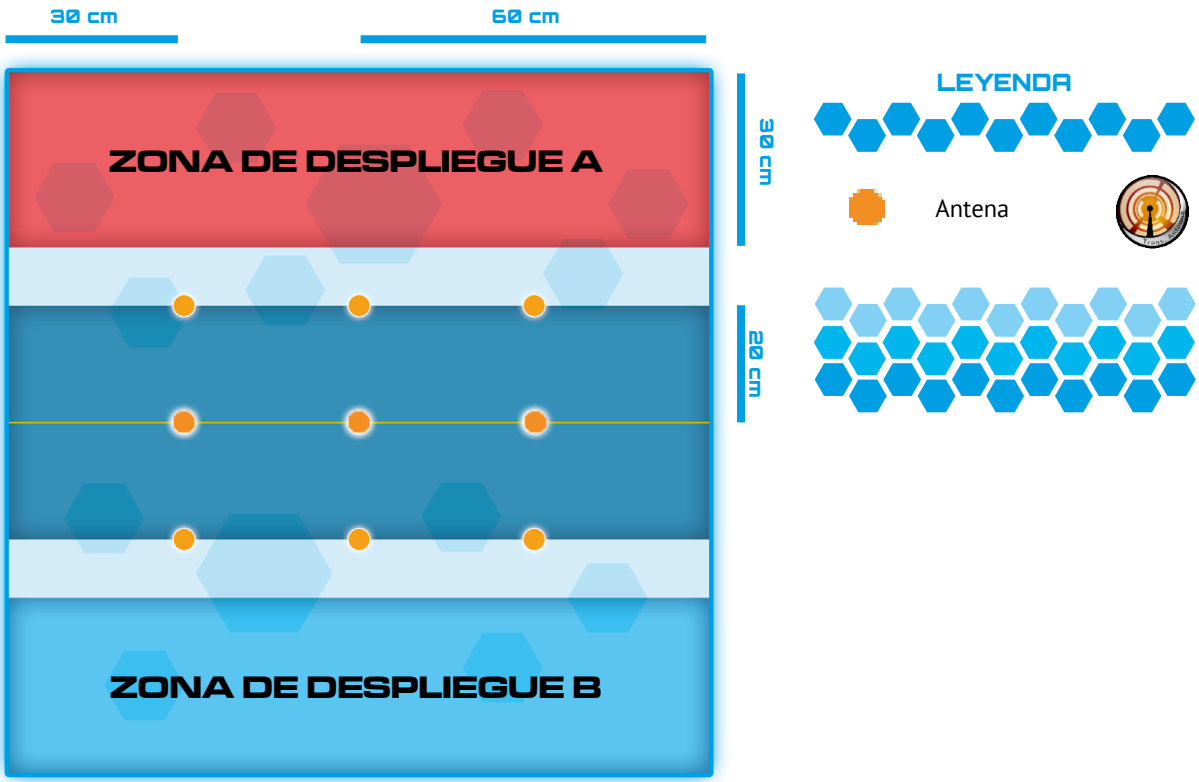
Una *Tropa Especialista* con un Marcador de estado Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario.

RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!* la partida acabará **al final** de ese **mismo** *Turno de Jugador*.



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

ITS: ESCALATION LEAGUES

Estas normas se aplican a las ligas organizadas con un Classic League Pack o un Virtual League Pack.

NORMAS BÁSICAS

Como evento Oficial, todas las ligas deben cumplir las Normas Básicas del ITS. Este documento tiene preferencia si hay algún conflicto entre lo que se escribe aquí y las Normas Básicas del ITS.

FORMATO DEL EVENTO

Este es el formato básico de liga para el ITS. En este formato se enfrentan 4 o más jugadores en 8 jornadas, jugando partidas de 1 contra 1.

HOJA DE CONTROL DE LIGA

Al inicio del evento, cada jugador recibe una Hoja de Control de Liga. En esa Hoja debe anotar su nombre, su PIN ITS y su facción o ejército sectorial.

Durante la Liga, el jugador deberá usar esa hoja para apuntar los resultados al final de cada jornada. Además, en esta hoja se debe anotar toda la Información Privada para poder mostrarla al contrincante o al Árbitro cuando sea necesario.

EMPAREJAMIENTOS

En la primera jornada, los emparejamientos serán aleatorios.

A partir de la segunda jornada se ordenará a los jugadores según los Puntos de Torneo acumulados. A continuación, se contabilizarán los Puntos de Objetivo acumulados para desempatar a los jugadores que posean la misma cantidad de Puntos de Torneo. En caso de mantenerse el empate, entonces dichos jugadores se ordenaran por cantidad de Puntos de Victoria obtenidos. Hecho esto, se enfrentará al primero con el segundo, al tercero con el cuarto y así sucesivamente.

En el caso de que dos o más jugadores estén empatados con la misma cantidad de Puntos de Torneo, Puntos de Objetivo y de Puntos de Victoria, se ordenarán según la suma de los Puntos de Objetivo de cada uno de los contrincantes con los que ya se ha enfrentado a lo largo de la liga.

JUGADORES IMPARES (BYES)

Si el número de jugadores de la liga es impar, cada jornada habrá un participante que tendrá que esperar a jugar en la siguiente jornada. A eso se le llama "recibir un Bye". Esto implica recibir una Victoria (2 Puntos de Torneo), 0 Puntos de Objetivo y 0 Puntos de Victoria.

El Organizador debe asegurarse de que bajo ninguna circunstancia haya un jugador que reciba dos veces un Bye en la misma liga.

En la primera jornada se determina de manera aleatoria qué el jugador es el que recibe el Bye.

En las jornadas siguientes, el jugador que esté en la última posición será el que reciba el Bye.

El jugador que recibe el Bye debe anotarlo en su Hoja de Control de Liga.

Una vez finalizada la última jornada, cada jugador que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

1. Suma todos los Puntos de Objetivo que ha conseguido durante la liga.
2. Multiplica el total por 8.
3. Divide el total entre el número de jornadas que ha jugado (deberían ser 7), redondeando hacia arriba.

El resultado obtenido será la puntuación final de la liga para ese jugador.

En caso de empate, se repite el proceso con los Puntos de Victoria.

LISTAS DE EJÉRCITO

Cada jugador deberá presentar una lista de ejército para cada jornada. Todas las listas deben ser de la misma facción y, en caso de jugar con un ejército sectorial, deben pertenecer al mismo.

Las listas de ejército deberán cumplir todas las normas establecidas en el reglamento de Infinity.

Cada jugador debe llevar dos copias impresas de cada una de las listas. Una de esas copias deberá entregársela al Organizador antes del inicio de la jornada.

El Organizador puede pedir recibir las listas de ejército con anterioridad para poder tener tiempo de comprobar la legalidad de las listas.

La única herramienta de creación de listas con validez para los eventos Oficiales es el Infinity Army, que está disponible de manera gratuita en la página web oficial de Infinity.

JORNADAS

El Organizador puede estipular el tiempo de duración de cada jornada para adaptarse mejor a su comunidad de jugadores.

Cada jornada tendrá unas condiciones especiales de juego. Puedes ver las condiciones especiales de cada jornada más adelante en este mismo documento.

Para las jornadas 6, 7 y 8 el Organizador escogerá un Escenarios de los disponibles para el ITS, asegurándose de que esos escenarios no coinciden con ninguno de los que ya se hayan jugado anteriormente durante la liga.

RECUERDA
Asegúrate de que los jugadores conocen estas condiciones especiales antes del inicio de cada jornada.

PUNTUACIÓN ITS

Cada jugador verá modificada su Puntuación ITS dependiendo del resultado de cada Ronda en la liga. La Puntuación ITS del jugador se verá modificada en función del factor K, que varía según los diferentes factores detallados en las Normas Básicas del ITS.

Al final de cada jornada, el Organizador enviará un reporte con los resultados utilizando el Gestor de Torneos Oficial.

REPORTAR LOS RESULTADOS

Para que los resultados de cada jornada se incluyan en el Ranking ITS, es necesario reportarlos accediendo al siguiente enlace: **http://its.infinitythegame.com**

Los organizadores tienen también a su disposición una guía tutorial, que explica paso a paso cómo utilizar el Gestor de Torneos Oficial, que pueden consultar en la Guía para el Organizador de Torneos ITS.

Si hay cualquier problema durante el proceso, se puede contactar con nosotros en la dirección de email **tournament@corvusbelli.com**

PRIMERA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Matar **entre 30 y 60** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» Matar **entre 61 y 90** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» Matar **más de 90** Puntos de Ejército del enemigo (5 *Puntos de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **entre 30 y 60** Puntos de Ejército (1 *Punto de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **entre 61 y 90** Puntos de Ejército (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **más de 90** Puntos de Ejército (5 *Puntos de Objetivo*).

Las miniaturas que, al acabar la partida, no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, se contabilizarán como bajas.

FUERZAS

BANDO A: 120 puntos.

BANDO B: 120 puntos.

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

MISIÓN DE ENTRENAMIENTO

Las listas de ejército no deben incluir un *Teniente*. Por lo tanto, **no se aplican** las reglas de *Pérdida de Teniente*.

No está permitido usar las *Reglas Avanzadas*.

FIN DE MISIÓN

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

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

SEGUNDA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Matar **entre 35 y 75** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» Matar **entre 76 y 110** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» Matar **más de 110** Puntos de Ejército del enemigo (5 *Puntos de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **entre 35 y 75** Puntos de Ejército (1 *Punto de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **entre 76 y 110** Puntos de Ejército (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **más de 110** Puntos de Ejército (5 *Puntos de Objetivo*).

Las miniaturas que, al acabar la partida, no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, se contabilizarán como bajas.

FUERZAS

BANDO A: 150 puntos.

BANDO B: 150 puntos.

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

MISIÓN DE ENTRENAMIENTO

No está permitido usar las *Reglas Avanzadas*.

FIN DE MISIÓN

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

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

TERCERA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Matar **entre 50 y 100** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» Matar **entre 101 y 150** Puntos de Ejército del enemigo (2 *Puntos de Objetivo*).

» Matar **más de 150** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **entre 50 y 100** Puntos de Ejército (1 *Punto de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **entre 101 y 150** Puntos de Ejército (2 *Puntos de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **más de 150** Puntos de Ejército (3 *Puntos de Objetivo*).

Las miniaturas que, al acabar la partida, no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, se contabilizarán como bajas.

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (2 *Puntos de Objetivo* cada uno).

FUERZAS

BANDO A: 200 puntos.

BANDO B: 200 puntos.

DESPLIEGUE

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

FIN DE MISIÓN

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

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

CUARTA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Matar **entre 60 y 125** Puntos de Ejército del enemigo (1 *Punto de Objetivo*).

» Matar **entre 126 y 185** Puntos de Ejército del enemigo (2 *Puntos de Objetivo*).

» Matar **más de 185** Puntos de Ejército del enemigo (3 *Puntos de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **entre 60 y 125** Puntos de Ejército (1 *Punto de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **entre 126 y 185** Puntos de Ejército (2 *Puntos de Objetivo*).

» Si te han sobrevivido **más de 185** Puntos de Ejército (3 *Puntos de Objetivo*).

Las miniaturas que, al acabar la partida, no hayan sido desplegadas en la mesa de juego, se contabilizarán como bajas.

CLASIFICADO

» Cada jugador tiene 2 *Objetivos Clasificados* (2 *Puntos de Objetivo* cada uno).

FUERZAS

BANDO A: 250 puntos.

BANDO B: 250 puntos.

DESPLIEGUE

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

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

SPEC-OPS

Cada jugador puede incluir un *Spec-Ops* con 12 Puntos de Experiencia (ver *Infinity. Campaign: Paradiso*).

FIN DE MISIÓN

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

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

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

QUINTA JORNADA

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

OBJETIVOS PRINCIPALES

» Por cada *Antena* **Capturada** al final de la partida (3 *Puntos de Objetivo*).

CLASIFICADO

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

FUERZAS

BANDO A: 300 puntos

BANDO B: 300 puntos

DESPLIEGUE

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

No se permite desplegar en contacto peana con peana con las *Antenas*.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

CAPTURAR LAS ANTENAS

Hay un total de 3 *Antenas Transmisoras*, una de ellas situada en el centro de la mesa y las otras dos en mitades distintas de la mesa, cada una a 30 cm del centro y a 60 cm del borde de la mesa.

Las *Antenas* deberán representarse con un Marcador de Antena Transmisora (TRANS. ANTENNA) o con un elemento de escenografía de diámetro similar.

Para *Capturar una Antena* es necesario que una *Tropa Especialista* se sitúe en contacto peana con peana, consuma 1 *Habilidad Corta*, o una *ORA*, y supere 1 Tirada Normal de ***VOL***. En caso de fallar la tirada, ésta se puede repetir las veces que sea necesario, con el correspondiente consumo de 1 *Habilidad Corta u ORA* por intento.

Un jugador puede *Capturar una Antena* que haya sido capturada previamente por su adversario, empleando el mismo procedimiento. En ese caso, dejan de contar como *Capturadas* para el enemigo.

Se pueden emplear Marcadores de *Poseído* (POS) o *Inmovilizado* (IMM) para señalar las *Antenas* capturadas. Es recomendable que cada jugador emplee un tipo de Marcador distinto.

TROPAS ESPECIALISTAS

En este escenario, sólo *Hackers, Ingenieros, Médicos, Observadores de Artillería, Sanitarios* y figuras con *Cadena de Mando* se consideran *Tropas Especialistas*.

Los *Hackers Médicos e Ingenieros* no pueden cumplir las funciones de *Tropa Especialista* a través de figuras con *Repetidor* ni de *G: Servidor.*

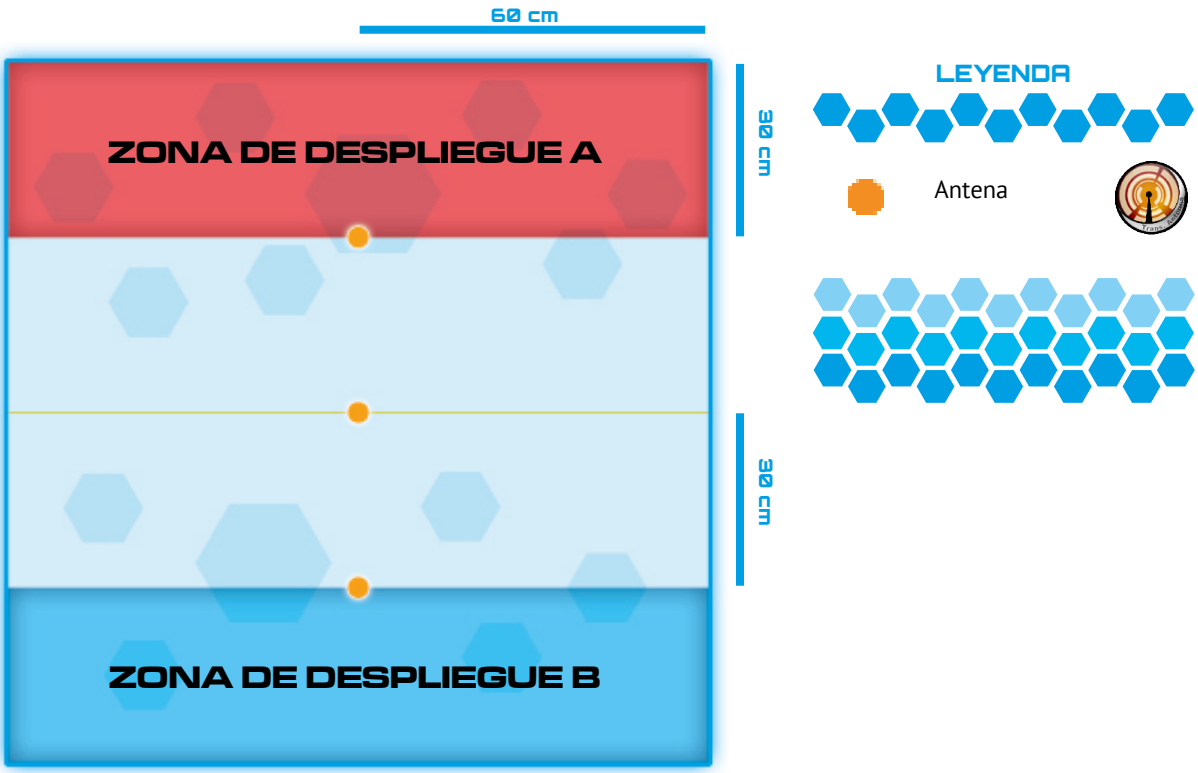
RECUERDA
Aquellas tropas que dispongan de la Habilidad Especial *Operativo Especialista* podrán cumplir las distintas funciones que tienen las Tropas Especialistas en esta misión.

Una *Tropa Especialista* con un Marcador de estado Inutilizado (DIS) podrá igualmente cumplir los Objetivos del escenario

FIN DE MISIÓN

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

Si un jugador empieza su turno en *¡¡¡Retirada!!!,* la partida acabará **al final de ese mismo *Turno de Jugador.***



INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

GUÍA PARA EL ORGANIZADOR DE TORNEOS ITS

Este documento pretende ser una recopilación de consejos, para facilitar la labor de un Organizador a la hora de preparar un Torneo ITS.

Esta guía incluye, además, una tabla desglose donde obtener en un solo vistazo toda la información relativa a los Escenarios ITS.

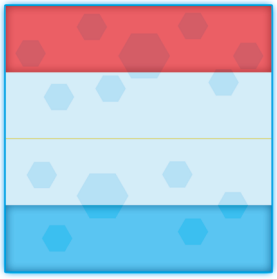
CONFIGURACIÓN TIPO

En ocasiones, elegir los Escenarios teniendo en cuenta la disposición de las diferentes *Consolas, Antenas, Salas de Objetivo*, etc... puede convertirse en una tarea digna de un malabarista.

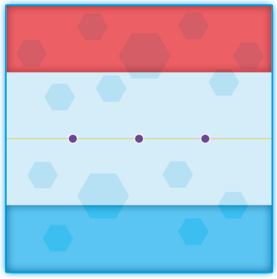
Por ello, los distintos Escenarios ITS han sido categorizados en Configuraciones Tipo, en función de su semejanza por estructura, o de la compatibilidad en la colocación de los Marcadores de Objetivo necesarios para cada Escenario. La disposición en Configuraciones Tipo ayuda a la disposición de los *Elementos de Escenografía* teniendo en cuenta donde se situarán en todas las misiones.

Las diferentes Configuraciones Tipo son las siguientes:

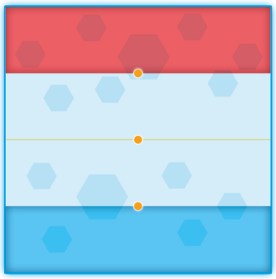
A - LIBRE



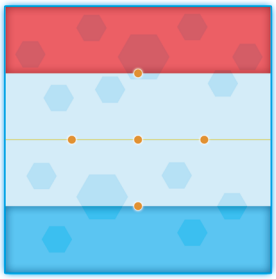
B - LÍNEA HORIZONTAL



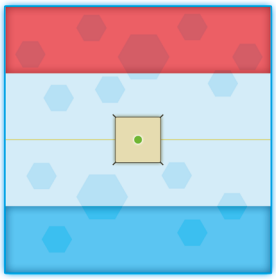
C - LÍNEA VERTICAL



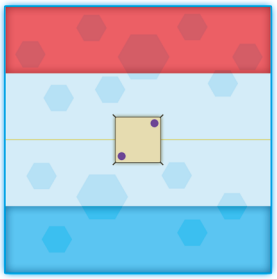
D - CRUZ



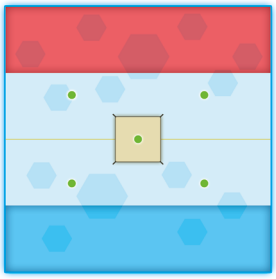
E - MINI DADO 1



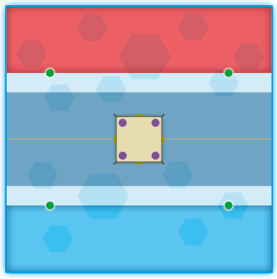
F - MINI DADO 2



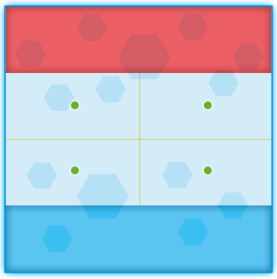
G - MINI DADO INTERIOR



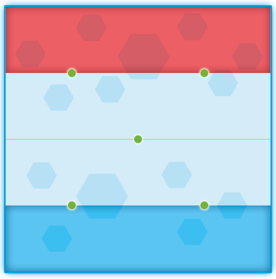
H - MINI DADO EXTERIOR



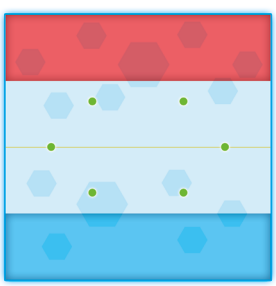
I - PILARES



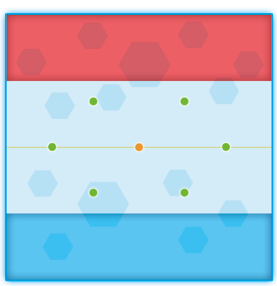
J - DADO 5



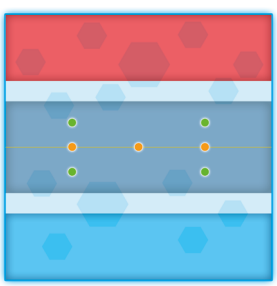
K - HEXÁGONO HUECO



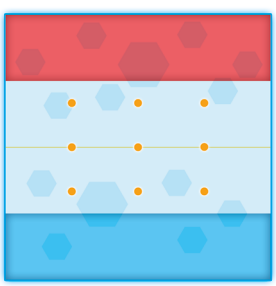
L - HEXÁGONO



M - NIMBUS



N - CUADRÍCULA



Por ejemplo, a la hora de organizar un torneo tipo Operaciones de Acción Directa a 3 rondas, en el momento de seleccionar los Escenarios, teniendo en cuenta la Configuración Tipo, nos facilitará mucho la colocación de la escenografía de las diferentes mesas.

Eligiendo las Configuraciones Tipo: F+J+A, de las misiones La Armería, Matriz de Transmisión y Biotécvoro, tendríamos una misión con Sala Objetivo y 5 Antenas. Teniendo esto presente, evitaremos que dicha sala coincida con algún Elemento de Escenografía durante el torneo, si no se han colocado previamente las Antenas.

Podríamos aplicar esta fórmula en un torneo tipo Operaciones Especiales de 4 rondas escogiendo Escenarios con Configuración Tipo: A+B+C+D, donde todos los elementos de la misión están incluidos en la configuración tipo D, lo que facilitará enormemente la colocación de los *Elementos de Escenografía*.

Si quisiéramos organizar un torneo de 5 rondas del tipo Operaciones Conjuntas, una buena elección sería escoger la Configuración Tipo: I+I+E+A+B. Podríamos utilizar una Sala de Objetivo sin temor, a que nos sea imposible colocar el resto de marcadores necesarios para la misión.

REGLAS ESPECIALES

En esta columna se han desglosado todas aquellas Reglas Especiales que se aplican en cada Escenario.

Nº	NOMBRE	CONFIGURACIÓN	REGLAS ESPECIALES
1	Aniquilación	A	Eliminación, Sin Cuartel.
2	Biotécvoro	A	Despliegue Confuso, Zona Biotécvora, Eliminación, Sin Cuartel.
3	Control de Cuadrantes	A	Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).
4	Decapitación	A	Enlace Táctico Reforzado, Eliminación, Sin Cuartel.
5	La Armería	F	Zona de Exclusión, La Armería (ZO), Dominar ZO, Panoplias, Tropas Especialistas, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).
6	Línea de Frente	A	Sectores (ZO), Dominar ZO, Carta INTELCOM (Apoyo y Control).
7	Tiroteo	B	Eliminación, Sin Cuartel, Zona Designada de Aterrizaje, Panoplias, Tropas Especialistas.
8	Supremacía	I	Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Consolas, Hackear Consolas, Tropas Especialistas, Bono de Hacker, Carta INTELCOM (Interferencia).
9	Terreno Seguro	I	Cuadrantes (ZO), Dominar ZO, Consolas, Controlar Consolas, Tropas Especialistas, Carta INTELCOM (Apoyo y Control/ Interferencia).
10	Matriz de Transmisión	J	Zonas de Transmisión (ZO), Dominar ZO.
11	Beaconland	A	Zona de Exclusión, Zona de Balizamiento, Balizar, Tropas Especialistas, Bono de Bagaje.
12	Capturar las Antenas	C	Antenas, Capturar Antenas, Bono de Hacker.
13	Coffin Raiders	H	Zona de Exclusión, Med-Data Packs, Tropas Especialistas, Bono de Médico y Sanitario.
14	Sueño Frío	K	Espacio Interior, Tech-Coffins, Consolas, Bono de Médico y Sanitario, Carta INTELCOM (Interferencia).
15	Transmisión de Emergencia	L	Consolas, Sincronizar Consolas, Antena, Activar Antena, Controlar Antena, Tropas Especialistas, Bono de Ingeniero.
16	Zona Nimbus	M	Zona de Exclusión, Zona Nimbus, Antena Nimbus, Consola, Controlar Consola, Tropa Especialista, Bono de Ingeniero, Bono de Hacker, Carta INTELCOM (Interferencia).
17	Tres en Raya	N	Antenas, Tropas Especialistas, Bono de Repetidor EVO.
18	Rescate	A	Zona de Exclusión, Zonas Muertas, Civiles, Tropas Especialistas.
19	Altamente Clasificado	A	Objetivos Clasificados Principales, Objetivo Clasificado Secundario, Asegurar HVT, Modo Difícil.
20	Suministros	B	Tech-Coffins, Cajas de Suministros, Tropas Especialistas, Bono de Médico y Sanitario.
21	Campo de Antenas	D	Zona de Exclusión, Antenas de Transmisión, Controlar Antenas de Transmisión, Tropas Especialistas.
22	Carrera de Balizas	E	Balizas, Zonas de Balizamiento, Sala de Balizas, Depósito de Balizas, Tropas Especialistas, Bono de Cadena de Mando.
23	Cubierta de Ingeniería	G	Espacio Interior, Sala Objetivo (ZO), Asegurar ZO, Consolas, Tropas Especialistas.
24	Comms Center	N	Zona de Exclusión, La Cuadrícula, Eliminación, Tropas Especialistas.

INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

ELEMENTOS

En esta columna se listan los elementos necesarios para cada Escenario.

Nº	NOMBRE	CONFIGURACIÓN	ELEMENTOS
1	Aniquilación	A	
2	Biotécvoro	A	
3	Control de Cuadrantes	A	
4	Decapitación	A	
5	La Armería	F	Sala Central, 2 Marcadores de Objetivo (Panoplias)
6	Línea de Frente	A	
7	Tiroteo	B	3 Marcadores de Objetivo (Panoplias)
8	Supremacía	I	4 Consolas
9	Terreno Seguro	I	4 Consolas
10	Matriz de Transmisión	J	5 Antenas
11	Beaconland	A	
12	Capturar las Antenas	C	3 Antenas
13	Coffin Raiders	H	Sala de Objetivo/ 4 Tech-Coffins/ 4 Consolas
14	Sueño Frío	K	4 Tech-Coffins /2 Consolas
15	Transmisión de Emergencia	L	6 Consolas
16	Zona Nimbus	M	4 Antenas / 3 Consolas
17	Tres en Raya	N	9 Antenas
18	Rescate	A	8 Civiles
19	Altamente Clasificado	A	
20	Suministros	B	3 Tech-Coffins
21	Campo de Antenas	D	5 Antenas
22	Carrera de Balizas	E	Sala de Objetivo (Puertas abiertas)/ 1 Deposito de Balizas
23	Cubierta de Ingeniería	G	Sala de Objetivo / 5 Consolas
24	Comms Center	N	9 Antenas

CONSEJOS

» No se debe descartar un Escenario porque éste requiera una Sala de Objetivo, en las demás misiones del torneo podría ser un Elemento de Escenografía más, con la altura que proporciona la sala y podría establecerse que las puertas se encuentren abiertas.

» Al organizar un torneo Tipo Operaciones Conjuntas, es recomendable efectuar una selección equitativa de Escenarios, equilibrando los de Acción Directa con los Especiales, lo que potencia de esta forma el uso de las dos *Listas de Ejército*.

A modo de ejemplo, una buena combinación para un torneo tres Rondas es elegir dos Escenarios de un Tipo de Operación y uno del otro. Para torneos de cuatro Rondas, una combinación adecuada es seleccionar dos Escenarios de cada Tipo, mientras que para torneos de cinco Rondas una buena combinación es seleccionar tres Escenarios de un Tipo y dos del otro.

CAMBIOS EN LA TEMPORADA 2016

Con el inicio de la nueva temporada 2016, se estrena el Gestor de Torneos de ITS, lo que supone unos pequeños cambios a tener en cuenta:

» Los torneos se deben anunciar e introducir en el sistema con una semana de antelación, como mínimo.

» Para introducir el torneo en el sistema es necesario el Tournament Code.

» La actualización del Ranking se realiza día a día y una vez finalizado el torneo.

GESTOR DE TORNEO ITS

El Gestor de Torneos ITS es la aplicación web con la que los organizadores pueden anunciar sus eventos a toda la comunidad, gestionar las Rondas y los emparejamientos del torneo.

Con esta aplicación web se recopilan todos los resultados del torneo y de los jugadores, los cuales se verán reflejados en los tres Rankings, que se pueden consultar en la propia aplicación.

El Gestor también dispone de un visor de eventos anunciados, donde se puede estar al día de futuros torneos y apuntarse a ellos.

GUÍA DE USO DEL GESTOR DE TORNEOS ITS

Al registrarnos y acceder a nuestro perfil, podemos ver un menú con nuestros datos y nuestro PIN ITS.

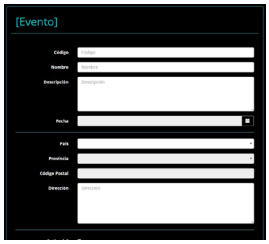
"INICIO" nos lleva a la página principal.

En "EDITA TU PERFIL" podemos modificar la información básica, la contraseña o el correo electrónico.

En "CREAR EVENTO" podemos introducir en el sistema un Torneo ITS.

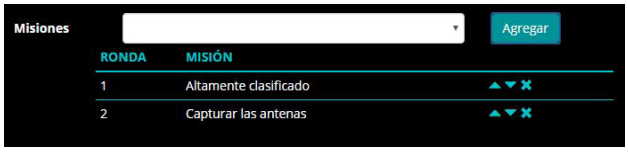
En esta pantalla también se pueden comprobar los eventos organizados y en los que se está inscrito o invitado, así como el estado en el que se encuentran tales eventos.

Al crear un evento veremos una nueva pantalla, en la que introduciremos los datos requeridos, como el Tournament Code, el nombre del evento, la dirección, etc.

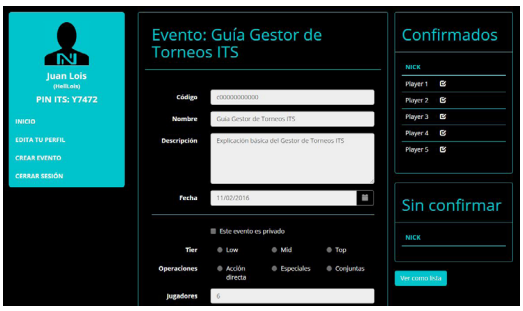


Una vez introducido un Tournament Code válido, podremos definir nuestro torneo, eligiendo el Tier, el Tipo de Operación, los extras, así como los Escenarios disponibles.

Para seleccionar los Escenarios del torneo, los elegiremos de la lista y le daremos al botón Agregar. Con las flechas ordenaremos las misiones por rondas y con la "X" la eliminaremos de las misiones a jugar.



Una vez que tenemos todos los campos cubiertos y el torneo definido, al pulsar el botón "GUARDAR"; en el lateral izquierdo nos aparecerán dos recuadros donde veremos el estado de los jugadores inscritos.



También nos aparece un nuevo botón: "Ver como lista".

Si presionamos este botón, nos mostrará una lista con los datos de todos los jugadores y la posibilidad de descargar un archivo CSV (Archivo separado por comas), que podremos visualizar en una hoja de cálculo, por si el organizador necesita añadir más campos que gestionar, al evento que ha creado.

Una vez guardado el evento y llegada su fecha de celebración, será visible el botón "Iniciar torneo"

Nos aparecerá el Escenario de la Ronda 1 y la lista de jugadores. Aquí aún podremos añadir jugadores, eliminarlos y, en caso de ser jugadores impares, asignar el Bye.

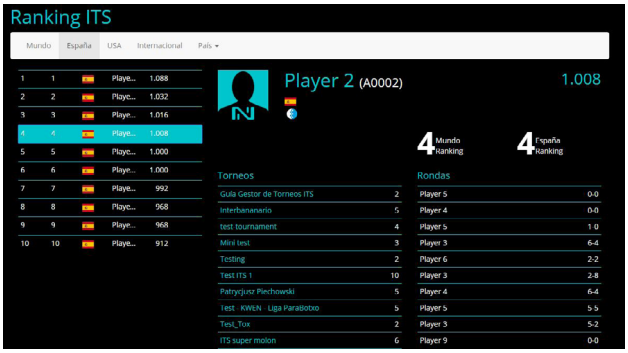
INFINITY IS A TRADEMARK OF CORVUS BELLI S.L.L. | INFINITYTHEGAME.COM

Al iniciar la ronda, el Gestor genera de forma aleatoria los emparejamientos y la asignación de la mesa. En esta pantalla rellenaremos los campos dependiendo los resultados reportados por los jugadores.

Una vez confirmados los datos, presionaremos en enviar y nos mostrará la clasificación hasta el momento.

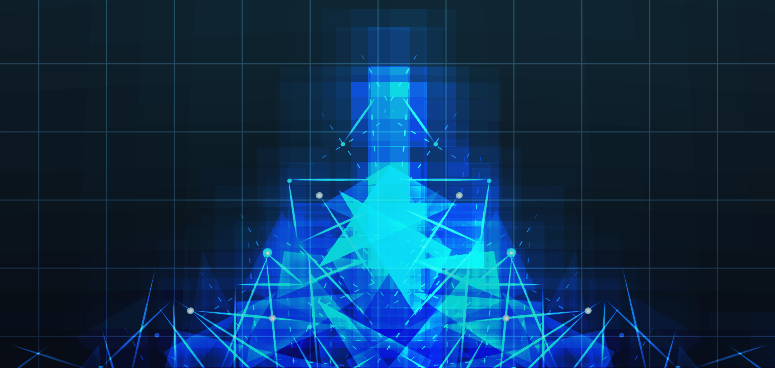
Al concluir todas las rondas, el programa nos mostrará la Clasificación Final.

Si presionamos en el apartado del Ranking ITS, podremos observar los diferentes Rankings, nuestra posición, nuestro ELO acumulado, así como la posición en los últimos torneos en lo que se ha participado y los resultados de las últimas rondas jugadas.



CORVUS BELLI

INFINITY

ITS

INFINITY TOURNAMENT SYSTEM