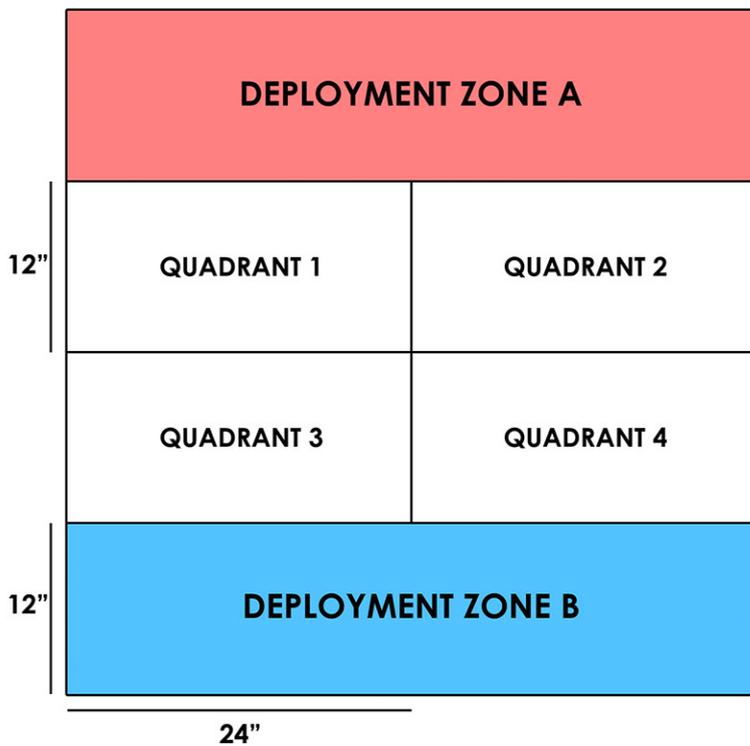


# OPERATION FLAMESTRIKE

CONTROL OF FLAMIA ISLAND



**MISSIONE: QUADRANTE DI CONTROLLO** (VERSIONE SENZA QUARTIERE)



**CONFIGURAZIONE DEL TAVOLO: A**

**REGOLE SPECIALI:**

Quadranti (ZO), Dominazione ZO,  
Scheda INTELCOM (Supporto e Controllo),  
Nessun Quartiere.

**TEATRO: ASTROPORTO DELLA CITTA' TIĀNXIÀN**



CORVUS BELL  
INFINITY



## OBIETTIVI DELLA MISSIONE

### OBIETTIVO PRINCIPALE

- Dominare **lo stesso numero di Quadranti** dell'avversario alla fine di ogni Turno di Gioco (1 *Punto Obiettivo*, ma solo se almeno 1 *Quadrante* è *Dominato* dal giocatore).
- Dominare **più Quadranti** dell'avversario alla fine di ogni Turno di Gioco (3 *Punti Obiettivo*).

### SEGRETO

- Ogni giocatore ha 1 **Obiettivo Segreto** (1 *Punto Obiettivo*).

## SCHIERAMENTO

Entrambi i giocatori schierano sui lati opposti del tavolo di gioco, con una Zona di Schieramento standard entro 12 pollici dal bordo.

## SCENARIO SPECIAL RULES

### QUADRANTI (ZO)

Alla fine di ogni *Turno di Gioco*, ma non prima, il tavolo è diviso in quattro aree come mostrato sulla mappa. Ogni Giocatore poi controlla quanti *Quadranti* sta dominando e conta i propri *Punti Obiettivo*.

In questo scenario ogni Quadrante è considerato una Zona di Operazioni (ZO).

### DOMINARE ZO

Una Zona di Operazioni (ZO) è considerata Dominata dal giocatore se ha **più** Punti Armata dell'avversario **all'interno** dell'area. Solo i soldati rappresentati da **miniature** o **Segnalini** (Camouflage, Spawn-Embryo, Seed-Embryo...) contano, così come *Al Beacons*, *Proxies* e *G: Servant Troops*. I soldati in stato Inconscio non contano. Segnalini rappresentanti armi o pezzi di equipaggiamento (come Mines o Deployable Repeaters), finti Holoechoes, e qualsiasi Segnalino che non rappresenti il soldato non conta.

Un soldato è entro la Zona delle Operazioni quando più della metà della basetta è entro quella ZO.

### SHASVASTII

Soldati che hanno la Regola Speciale Shasvastii che si trovano all'interno delle Zone di Operazione contano come se fossero nello stato *Spawn-Embryo* od in qualsiasi non-Inconsciente.

### BAGGAGE

Soldati che posseggono l'equipaggiamento *Baggage* che si trovano entro la Zona di Operazioni ed in qualsiasi stato non-Inconscio contano, garantendo il Punto Armata extra che l'Equipaggiamento dà.

### SCHEDA INTELCOM (SUPPORTO E CONTROLLO)

Prima di iniziare il gioco, ma prima di aver scelto l'Obiettivo Segreto, ogni giocatore deve decidere se quella scheda sarà il suo *Obiettivo Segreto* oppure la sua *Scheda INTELCOM*, dichiarando la sua decisione all'avversario. Il contenuto della scheda, che sia la missione od il valore numerico della scheda, è considerata un'informazione Privata, indipendentemente dall'uso che il giocatore ne fa.

Alla fine del gioco, solo alla fine del terzo Turno di Gioco quando i giocatori conteranno i loro punti, seguendo l'ordine stabilito dall'Iniziativa, i giocatori possono usare la propria *Scheda INTELCOM* applicando la modalità *Supporto e Controllo*

*Modalità Supporto e Controllo*: il giocatore può aggiungere il valore della *Scheda Supporto e Controllo* al totale dei *Punti Armata* che dispone nella *Zona di Operazioni (ZO)* di sua scelta, ma solo se dispone di almeno un soldato in uno stato non-Inconsciente dentro quella ZO

## MISSION: QUADRANT CONTROL (NO QUARTER VERSION) (PAGE 3 OF 3)

### NESSUN QUARTIERE

In questo scenario, la regola *Ritirata!* **non** è applicata.

## FINE DELLA MISSIONE

Questo scenario ha un tempo limite di turni, quindi terminerà automaticamente alla fine del **terzo Turno di Gioco**.