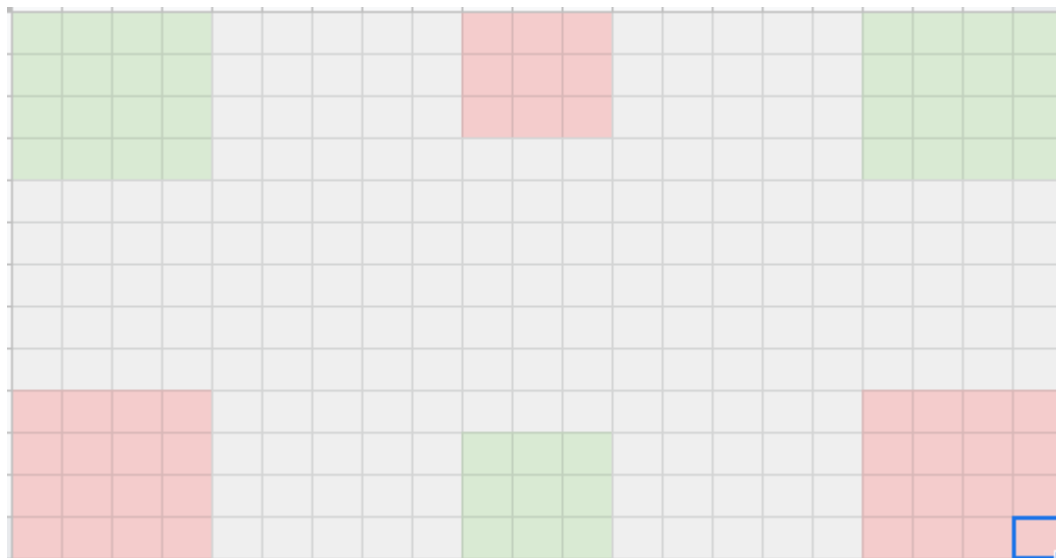


Perdidos en la espesura

El bosque guarda muchos secretos...

Turnos: 6

Despliegue:



- Al principio de la partida, cada jugador divide a su banda en tres partes lo más equitativas posible (en número de modelos, los enjambres cuentan solo como 1).
- Los jugadores se alternan, empezando por el jugador A, para colocar sus grupos uno por uno. Cada grupo deberá colocarse en una zona de despliegue distinta (se coloca todo el grupo a la vez).
- Jugador A despliega en las zonas verdes, el jugador B en la rojas
- No se pueden colocar losetas de terreno en las zonas de despliegue
- Tras colocar el terreno habitual, los jugadores se intercalan (empezando por el jugador B) para colocar 3 losetas adicionales de terreno difícil entre los dos. Estas losetas deben de estar a 2 casillas o más de cualquier otra loseta, y fuera de las zonas de despliegue.

Objetivos:

- 2 PV / baja
- Variable / reunidos

Reglas especiales:

- **Reunidos:** En cualquier momento, aunque solo una vez por partida, el jugador puede anotar PV si todos los modelos de su banda se encuentran dentro de la misma zona de despliegue (suya o de su oponente), entre las seis disponibles. El jugador anota 2 PV por modelo en el grupo, pero resta 2 a esta cantidad por cada modelo aliado retirado del juego previamente (hasta un mínimo de 0). Si no hay espacio libre para todos los modelos en la zona de despliegue, este objetivo podrá cumplirse igualmente siempre y cuando todos los modelos restantes estén adyacentes a dicha zona de despliegue. En caso de que incluso

esto no sea posible, el jugador debería reflexionar sobre la cantidad ingente de arañas que ha usado, pero vale con que todos estén lo más cerca posible.

- **¿Cuál es la guarida?:** En caso de robar las cartas de Búsqueda "encontrar la guarida" o "expropiación de tierras" o "defender", el oponente elige cuál de las tres zonas de despliegue afectadas es a la que hace referencia la carta.
- **Destruir loetas:** Esta regla especial se aplica en este escenario (ver [reglas generales](#)).

VARIANTE: Enjambres nerfeados

Puntuar por cada modelo de un Enjambre puede parecer algo desproporcionado, teniendo en cuenta que hoy en día existen bandas capaces de llevar más de 30 modelos al mismo tiempo. Sin embargo, esto puede volverse contra el jugador, ya que cada modelo que haya muerto resta 2 PV. Y es mucho más sencillo eliminar la mitad de la banda rival pisando arañitas, sobre todo si se tienen efectos de área que puedan causar estragos entre ellas.

Aún así, si los dos jugadores están de acuerdo, se puede aplicar la siguiente variante: Los Enjambres solo otorgarán 2 PV una vez entre todos los modelos que lo componen, y sólo si todos están reunidos en la zona de despliegue elegida. Por otro lado, solo restarán PV si todos los modelos del Enjambre han sido retirados de la mesa.

VARIANTE: Dejadme atrás, seguid vosotros...

El efecto petrificado es devastador en esta partida, para aquellas bandas que no cuenten con medios para quitárselo. Esto es intencional, ya que anular el objetivo de reunirse del rival no implica ganar la partida, sobre todo si este se centra en hacer más bajas que tú. Sin embargo, si los dos jugadores quieren hacer más factible la posibilidad de reunirse, se puede permitir cumplir el objetivo ignorando a los modelos petrificados si el resto se encuentra reunido. Sin embargo, cada modelo ignorado de esta manera otorga un penalizador a los PV equivalente a si hubiera sido retirado como baja.

Este escenario ha sido jugado por:

- Soraya y Mónica
- Soraya y Sergio