

# La Légende du WENDIGO

## JEUX BONUS

### Oeil de Lynx

#### But

Marquer un maximum de points en identifiant le plus rapidement possible une tuile identique à celle révélée.

#### Mise en place

Placez les tuiles Wendigo face cachée en une pile. Étalez sur la table toutes les tuiles Scout face visible.

#### Jeu

Quand tout le monde est prêt, retournez une tuile Wendigo face visible.

Le premier joueur à poser sa main sur la tuile Scout identique gagne la manche. Il conserve la tuile Wendigo retournée en guise de point.

On ne peut taper que sur une tuile Scout chaque manche. Si on a fait une erreur, on ne peut pas changer.

Si tous les joueurs se trompent, chacun a droit à un nouvel essai.

#### Fin de la partie

Quand toutes les tuiles Wendigo ont été jouées, le joueur avec le plus de points l'emporte.



### Frères de sang

#### But

Marquer un maximum de points en identifiant le plus rapidement possible combien de caractéristiques communes possèdent 2 tuiles.

#### Mise en place

Rangez les tuiles Wendigo dans la boîte. Elles ne serviront pas.

Mélangez délicatement les tuiles Scout, pour ne pas les abîmer.

#### Jeu

Quand tout le monde est prêt, retournez simultanément 2 tuiles Scout.

Le premier joueur à crier (!) le nombre exact de caractéristiques communes que possèdent les 2 tuiles Scout gagne la manche. Il conserve les 2 tuiles Scout en guise de points.

Les caractéristiques observables et le nombre de déclinaisons sont :

- le chapeau (3 différents)
- la taille (3 différentes)
- la coiffure (4 différentes)
- le visage (5 différents)
- le foulard et le sac à dos - qui vont toujours de pair (3 différents)

On ne peut dire qu'un seul nombre à chaque manche. Si on a fait une erreur, on ne peut pas proposer un autre nombre.

Si tous les joueurs se trompent, chacun a droit à un nouvel essai.

#### Fin de la partie

Quand toutes les tuiles Scout ont été jouées, le joueur avec le plus de points l'emporte.

# Loup solitaire

**Il faut être au moins 3 joueurs pour cette variante.**

## But

Marquer un maximum de points en identifiant le plus rapidement possible quelle tuile n'est présente qu'une seule fois sur la table.

## Mise en place

Retirez 16 tuiles Scout et les 16 tuiles Wendigo qui leur correspondent. Rangez-les dans la boîte.

Placez toutes les tuiles restantes face visible sur la table.

## Jeu

Chaque manche, le joueur qui a gagné la manche précédente sera l'arbitre. Lors de la toute première manche, le joueur le plus vieux aura ce rôle.

Au début de chaque manche, tous les joueurs ferment leurs yeux, sauf l'arbitre.

L'arbitre retire n'importe quelle tuile du jeu et la place face cachée sous sa main.

Quand il s'est exécuté, il dit « debout! ». Tous les autres joueurs ouvrent les yeux et cherchent quel scout n'est présent qu'une seule fois - celui qui est identique à celui retiré par l'arbitre.

Le premier joueur à pointer la bonne tuile gagne la manche. Il conserve les 2 tuiles (celle qu'il a pointée et celle qu'avait retirée l'arbitre) en guise de points. Ce joueur devient l'arbitre pour la prochaine manche.

On ne peut pointer qu'une seule tuile chaque manche.

Si on a fait une erreur, on ne peut pas changer.

Si tous les joueurs se trompent, chacun a droit à un nouvel essai.

## Fin de la partie

Quand il ne reste plus que 4 tuiles en jeu, la partie prend fin. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

# Mémoire d'éléphant

## But

Grâce à votre mémoire, marquer le plus de points en retrouvant la tuile identique à celle révélée pour la manche parmi les tuiles face cachée.

## Mise en place

Prenez 12 tuiles Scout et les 12 tuiles Wendigo qui correspondent (utilisez les numéros au verso pour vous assurer d'avoir les copies exactes). Rangez le reste des tuiles dans la boîte, elles ne serviront pas.

Vous pouvez jouer une partie plus exigeante en augmentant le nombre de tuiles, à 16, par exemple.

Étalez les tuiles Scout face cachée sur la table.

Formez une pile avec les tuiles Wendigo, face Scout vers le haut, visible.

## Jeu

À tour de rôle, chaque joueur retourne une (et une seule) tuile Scout dans le but de retrouver la tuile identique à la tuile Wendigo qui est sur le dessus de la pile.

Si le joueur échoue, c'est au joueur suivant de jouer.

Si le joueur réussit, il gagne la tuile Wendigo.

Il ne rejoue pas, c'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie se termine quand il ne reste plus de tuile Wendigo dans la pile. Le joueur qui a le plus de tuiles Wendigo en sa possession remporte la partie.

