

WENDIGO™

Un juego de **Christian Lemay**
Ilustraciones de **Nikao**



Todos los **Scout** de la Tropa de las Ardillas Júnior se han reunido alrededor de la hoguera para escuchar cómo su líder cuenta la terrorífica leyenda del Wendigo: una terrible criatura con el corazón de hielo. La leyenda cuenta que el espíritu del Wendigo aún deambula por el bosque y ataca a todo aquel que se atreva a pronunciar su nombre...

Si queréis regresar a casa, ideberéis trabajar en equipo y encontrar al Wendigo!

Uno de vosotros asumirá el papel del espíritu del Wendigo, que ha tomado la apariencia de uno de los Scout para, cada noche que pasa, poder llevarse a uno de ellos.

Durante el día, el resto de jugadores podrá comprobar la identidad de uno de los Scout que se encuentre en la mesa. Si consiguen desenmascarar al Wendigo antes de que sea demasiado tarde, ganarán la partida. Si no, el jugador Wendigo será el vencedor!

Contenido

- 1 reglamento
- 1 reloj de arena de 45 segundos
- 32 fichas de Scout
- 32 fichas de Wendigo

Cara de las fichas de Scout y de las fichas de Wendigo (boca arriba)

Dorso de la ficha de Wendigo

Dorso de la ficha de Scout

Número de la ficha

Objetivo

Para el jugador Wendigo: eliminar 5 fichas de Scout sin ser descubierto.

Para los jugadores Scout, es decir, el resto de jugadores: descubrir la identidad del Wendigo en 5 intentos o menos.

Preparación

En las primeras partidas, usa la variante **Cachorro Scout** que encontrarás al final de este reglamento.

Coloca al azar las 32 fichas de Scout en la mesa con el lado que muestra sólo al Scout, es decir, el que no tiene número, boca arriba. Asegúrate de que ninguna ficha cubre a otra, ni siquiera parcialmente.



Elige qué jugador será el Wendigo durante esta partida. Dale a ese jugador el reloj de arena y la pila de fichas de Wendigo. El jugador Wendigo deberá sentarse frente al resto de jugadores.

El jugador Wendigo elige al azar una ficha de Wendigo, sin que el resto de los jugadores la vean, y busca la ficha de Scout que se corresponda al número indicado en la ficha de Wendigo.

Cuando la encuentre, todos los jugadores Scout deben darse la vuelta y cerrar los ojos, ¡no pueden ver lo que está ocurriendo! A continuación, el jugador Wendigo coge la ficha de Scout y la pone boca abajo en la caja del juego junto con las fichas de Wendigo restantes, dejando en la mesa la ficha de Wendigo que eligió. Todas las fichas que se encuentren en la caja del juego no se usarán durante la partida.

Nota: Para asegurarse de que la ficha que se reemplaza es la correcta, el jugador Wendigo deberá comprobar que los números de los dorsos de las fichas coincidan. Si, por ejemplo, quita la ficha de Scout número 13, deberá reemplazarla por la ficha de Wendigo número 13.

Ahora hay una ficha de Wendigo oculta en la mesa, ¡pero los jugadores Scout no saben cuál es!

Cuando haya terminado, el jugador Wendigo dice a los jugadores Scout que se den la vuelta mientras gira el reloj de arena. Los jugadores Scout dispondrán de 45 segundos para memorizar la posición de las fichas de Scout de la mesa lo mejor que puedan. Tendrán que prestar atención a los más mínimos detalles que cambien: el gorro, el peinado, la altura, el pañuelo, la expresión de cada Scout...

¡Ya puede comenzar la partida!

Modo de juego

La partida se desarrolla a través de una serie de **fases Nocturnas** y **fases Diurnas**.

• Fase Nocturna

Los jugadores *Scout* se dan la vuelta de forma que no vean qué hace el jugador Wendigo.

El jugador Wendigo **quita** una ficha de *Scout* a su elección y la coloca frente a sí boca abajo, es decir, con el lado mostrando el número hacia arriba.

A continuación, **deberá mover** la ficha de Wendigo al espacio libre que ha dejado la ficha eliminada.

Atención: ¡el jugador Wendigo no puede mover ninguna otra ficha de la mesa!



Al terminar, el jugador Wendigo avisa a los jugadores *Scout* de que está saliendo el sol y que ya pueden abrir los ojos para mirar la mesa.

• Fase Diurna

El jugador Wendigo gira de nuevo el reloj de arena.

Los jugadores *Scout* disponen de 45 segundos para observar las fichas de la mesa y discutir libremente qué ficha creen que se ha movido y, por tanto, tiene al Wendigo en su dorso. Antes de que se acabe el tiempo, deberán ponerse de acuerdo sobre la ficha a la que le darán la vuelta. Una vez hayan elegido, uno de los jugadores *Scout* le da la vuelta a la ficha elegida.

Si los jugadores Scout descubren al Wendigo, ¡ganan la partida! Si no es la ficha de Wendigo, la dejan de nuevo en la mesa, boca arriba. Los jugadores *Scout* pueden usar el tiempo restante para memorizar el resto de las fichas que estén boca arriba. Cuando se acabe el tiempo, los jugadores *Scout* se dan la vuelta y comienza una nueva fase Nocturna.

NOTA: En cada fase Diurna, los jugadores *Scout* le dan la vuelta a una sola ficha, independientemente de la cantidad de jugadores *Scout* que haya en la partida.

Final de la Partida

Tras la quinta fase Nocturna, cuando el Wendigo quite la quinta ficha de *Scout* (asegurándose de no contar para ello con la ficha que retiró durante la preparación), los jugadores *Scout* tienen una última oportunidad de encontrar la ficha de Wendigo y ganar la partida.

Si no lo consiguen, ¡el Wendigo gana!

Variante Gachorro Scout

La misión de los jugadores *Scout* puede parecer difícil, ¡pero no imposible! Para ayudarles, sugerimos añadir los siguientes cambios las primeras veces que juegues.

- **Antes** de comenzar la partida, elige al azar 6 fichas de Wendigo y elimina de la partida sus 6 fichas de *Scout* correspondientes.
- **Después** de cada suposición incorrecta por parte de los jugadores *Scout*, el Wendigo les dará una pista de la siguiente manera: "El Wendigo no lleva...", "El Wendigo no es...". Por ejemplo, "El Wendigo no lleva pañuelo amarillo".

Consejo para los Scout

- ¡Trabajad en equipo! Cada jugador *Scout* puede memorizar una sección de las fichas.

Ayuda para el Wendigo

- Al poner la ficha de Wendigo, puedes colocarla igual que la ficha de *Scout* que acabas de quitar para hacer que sea más difícil de reconocer.
- Quita las fichas de *Scout* que más se parezcan a otras para evitar que te descubran.

Guarda las fichas de Wendigo en la bolsa de plástico para poder preparar más fácilmente la siguiente partida.

Puedes descargar más variantes de juego con el contenido de **Wendigo** en:
www.scorpionmasque.com/sp/wendigo

Créditos

Diseñador: Christian Lemay

Ilustraciones: Nikao

Director creativo: Manuel Sanchez


Traducción al inglés: Danni Loe-Sterphone

Traducción al español: Luis Álvarez Dato

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jeff Quick

 @scorpionmasque

 facebook.com/scorpionmasque

 scorpionmasque.com



1 árbol cortado
1 árbol plantado

©2017 LE SCORPION MASQUÉ. LE SCORPION MASQUÉ, THE LEGEND OF THE WENDIGO y sus logotipos son marcas comerciales registradas de LE SCORPION MASQUÉ. Todos los derechos reservados. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

