

WENDIGO™

Variantes

Ojo de halcón

Objetivo

Ganar la mayor cantidad de puntos identificando lo más rápido posible la ficha que coincida con la ficha revelada.

Preparación

Coloca las fichas de Wendigo boca abajo en una pila. Extiende todas las fichas de *Scout* boca arriba en la mesa.

Modo de juego

Cuando todo el mundo esté preparado, dale la vuelta a una ficha de Wendigo. El primer jugador que toque la ficha de *Scout* correspondiente, gana la ronda y se queda la ficha de Wendigo como punto.

Sólo puedes tocar una ficha de *Scout* por ronda. Si te equivocas, no puedes retractarte. Si todos los jugadores fallan, pueden intentarlo de nuevo.

Final de la partida

La partida termina cuando se hayan jugado todas las fichas de Wendigo. El jugador que tenga más puntos gana la partida.



Hermanos de sangre

Objetivo

Gana la mayor cantidad de puntos identificando lo más rápido posible cuántas características tienen en común 2 fichas.

Preparación

Devuelve las fichas de Wendigo a la caja del juego, ya que no se usarán.

Mezcla las fichas de *Scout* con cuidado de no dañarlas.

Modo de juego

Cuando todo el mundo esté preparado, dale la vuelta a 2 fichas de *Scout* al mismo tiempo.

El primer jugador que grite (!) el número exacto de características que comparten las 2 fichas de *Scout*, gana la ronda. El jugador que acierte se queda las 2 fichas de *Scout* como puntos.

Las características observables y la cantidad de cada una de ellas son:

- Gorro (3 diferentes)
- Altura (3 diferentes)
- Peinado (4 diferentes)
- Pañuelo y detalles de la mochila – que siempre van conjuntados (3 diferentes)

Sólo puedes gritar un número por ronda. Si te equivocas, no puedes decir otro número. Si todos los jugadores fallan, pueden intentarlo de nuevo.

Final de la partida

La partida termina cuando se hayan jugado todas las fichas de *Scout*. El jugador con más puntos gana.

Lobo solitario

Necesitas al menos 3 jugadores para esta variante.

Objetivo

Gana la mayor cantidad de puntos identificando lo más rápido posible qué ficha no tiene su pareja en la mesa.

Preparación

Devuelve a la caja de juego 16 fichas de *Scout* y sus 16 fichas de *Wendigo* correspondientes.

Coloca las fichas restantes boca arriba en la mesa.

Modo de juego

En cada ronda, el jugador que haya ganado la ronda anterior será el juez. En la primera ronda, el jugador de mayor edad asumirá ese rol.

Al inicio de cada ronda, todos los jugadores cierran los ojos, a excepción del juez.

El juez quita una ficha del juego y la guarda boca abajo entre las manos.

Cuando haya terminado, dice "¡Despertad!". El resto de jugadores abren los ojos y miran qué *Scout* se encuentra solo en la mesa, es decir, aquella ficha que coincida con la ficha que el juez ha quitado.

El primer jugador que identifique la ficha sin pareja gana la ronda y se queda con ambas fichas, la que identificó y la que el juez quitó, como puntos. En la siguiente ronda deberá asumir el papel de juez.

No puedes identificar más que una ficha cada ronda.

Si te equivocas, no puedes cambiar tu respuesta. Si todos los jugadores se equivocan, pueden intentarlo de nuevo.

Final de la partida

La partida termina cuando queden sólo 4 fichas. El jugador con más puntos gana.

Memoria de elefante

Objetivo

Usando tu memoria, gana el número máximo de puntos encontrando la ficha que coincida con la ficha revelada entre las fichas que se encuentran boca abajo.

Preparación

Coge 12 fichas de *Scout* y sus 12 fichas de *Wendigo* correspondientes, asegúrate de coger las parejas de fichas correctas fijándote en que tengan los mismos números en su dorso. Devuelve el resto de fichas a la caja de juego, ya que no se usarán durante la partida.

Puedes aumentar el nivel de dificultad de la partida incrementando el número de fichas, por ejemplo, a 16.

Extiende las fichas de *Scout* boca abajo en la mesa.

Haz una pila con las fichas de *Wendigo* mostrando el lado del *Scout* hacia arriba.

Modo de juego

Por turnos, cada jugador da la vuelta a una (y sólo una) ficha de *Scout* intentando que coincida con la ficha de *Wendigo* superior de la pila.

Si falla, el siguiente jugador juega su turno.

Si acierta, se queda con la ficha de *Wendigo* pero no juega otra vez, el siguiente jugador juega su turno.

Final de la partida

La partida termina cuando se agote la pila de fichas de *Wendigo*. El jugador que tenga más fichas de *Wendigo* gana la partida.

