

# La Légende du WENDIGO

 Apprenez les règles en 1 min  
[scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)

Un jeu de **Christian Lemay**  
Illustré par **Nikao**



Tous les membres de la patrouille du Hamster jovial se sont rassemblés autour du feu pour entendre Philémon raconter l'effrayante légende du Wendigo, cette créature malfaisante au coeur de glace. Malheureusement, son esprit rôde toujours au coeur de la forêt et il s'en prend à tous ceux qui osent prononcer son nom...

**Vous devrez unir vos forces pour l'affronter si vous désirez rentrer chez vous sain et sauf!**

Un joueur incarne l'esprit du Wendigo, qui a pris l'apparence d'un des scouts de la patrouille. Chaque nuit, il enlève un autre scout.

Chaque jour, les joueurs peuvent vérifier l'identité d'un scout sur la table. S'ils démasquent le coupable avant qu'il ne soit trop tard, ils gagnent la partie. Sinon, c'est le joueur Wendigo qui l'emporte!

## Matériel

- 1 feuille de règles
- 1 sablier (45 secondes)
- 32 tuiles Scout
- 32 tuiles Wendigo

Recto de tuile  
Scout et Wendigo

Verso de tuile  
Wendigo

Verso de  
tuile Scout

Numéro  
de tuile



## But

Pour le joueur incarnant le Wendigo : enlever 5 scouts sans se faire démasquer.

Pour les scouts (tous les autres joueurs) démasquer le Wendigo en 5 tentatives ou moins.

## Mise en place

**Pour vos premières parties ou s'il n'y a qu'un seul joueur scout, appliquez la Variante des louveteaux à la fin des règles.**

Placer aléatoirement les 32 tuiles Scout sur la table, face avec un seul scout visible. Faites attention qu'aucune tuile ne soit par dessus une autre, même partiellement.



Déterminer quel joueur incarne le Wendigo pour cette partie. Lui remettre le sablier et la pile de tuiles Wendigo. Ce joueur doit s'asseoir face aux autres.

Le joueur Wendigo tire une tuile Wendigo au hasard, sans la révéler aux autres, et cherche des yeux la tuile Scout qui lui est identique sur la table.

Quand il l'a trouvée, tous les joueurs scout doivent se retourner ET fermer les yeux (oui! il ne faut pas qu'ils voient!). Le joueur Wendigo retire la tuile Scout en question, la place face cachée dans la boîte de jeu et met la tuile Wendigo à la place.

Il range ensuite les autres tuiles Wendigo dans la boîte. elles ne serviront plus de la partie.

**Attention :** pour s'assurer qu'il remplace bien la bonne tuile, le joueur Wendigo vérifie que les numéros au verso concordent. Par exemple, s'il retire la tuile Scout 13, il doit placer la tuile Wendigo 13.

Ainsi, sur la table, il y a 1 tuile Wendigo cachée, mais les scouts ignorent laquelle!

Quand il a terminé, le joueur Wendigo invite les joueurs scout à se retourner et à observer la table durant 45 secondes, le temps du sablier, afin qu'ils mémorisent, le mieux possible, la position des tuiles Scout sur la table. Il faut porter attention aux détails qui changent : le chapeau, la coiffure, la taille, le foulard et l'expression.

**L'aventure peut maintenant commencer!**

