

# Die Legende des WENDIGO

Autor: **Christian Lemay**  
Illustrationen: **Nikao**

Die Jungpfadfinder der Eichhörnchen-Sippe haben sich um das Lagerfeuer versammelt und lauschen ihrem Sippenführer. Er erzählt die furchterregende Legende des Wendigo, einer schrecklichen Kreatur mit einem Herz aus Eis. Leider weiß er nicht, dass der Geist dieses Wesens noch immer umherstreift und jeden heimsucht, der es wagt, seinen Namen auszusprechen ...



Stellt euch dem Wendigo mit vereinten Kräften entgegen, wenn ihr wohlbehalten entkommen wollt!

## Gut Pfad!

Einer von euch schlüpft in die Rolle des Wendigo-Geistes, der das Aussehen eines Pfadfinders angenommen hat. Jede Nacht schnappt er sich einen der Pfadfinder. Die anderen Spieler versuchen jeden Tag, den Wendigo zu entlarven. Schaffen sie es, gewinnen sie die Partie. Andernfalls gewinnt der Wendigo-Spieler!

## Spielmaterial

- 1 Sanduhr (ca. 45 Sekunden)
- 32 Pfadfinder-Plättchen
- 32 Wendigo-Plättchen
- Diese Spielregel

Vorderseite der Pfadfinder- und Wendigo-Plättchen

Rückseite der Wendigo-Plättchen

Rückseite der Pfadfinder-Plättchen



Nummer des Plättchens

## Euer Spielziel

Der Wendigo-Spieler gewinnt, wenn er 5 Pfadfinder schnappt und dabei nicht entlarvt wird.

Die Pfadfinder-Spieler gewinnen, wenn sie den Wendigo in 5 oder weniger Versuchen entlarven.

## Wie ihr das Spiel aufbaut

Für eure erste Partie empfehlen wir die Wölflings-Variante am Ende dieser Spielregel.

Verteilt die 32 Pfadfinder-Plättchen zufällig auf dem Tisch, sodass jeweils die Vorderseite sichtbar ist. Passt auf, dass kein Plättchen ein anderes verdeckt (auch nicht teilweise).



Bestimmt einen Spieler, der den Wendigo spielt. Er muss allen anderen Spielern gegenüber sitzen. Dann nimmt er sich die Sanduhr und zieht 1 zufälliges Wendigo-Plättchen. Er hält es vor den anderen geheim und sucht das ausliegende Pfadfinder-Plättchen, das genau seinem gezogenen Plättchen entspricht.

Sobald er es gefunden hat, müssen sich die Pfadfinder-Spieler umdrehen und ihre Augen schließen. Sie dürfen nicht sehen, was jetzt passiert! Der Wendigo-Spieler vertauscht das ausliegende Pfadfinder-Plättchen mit seinem Wendigo-Plättchen. Dieses Pfadfinder-Plättchen und alle übrigen Wendigo-Plättchen legt er verdeckt in die Spielschachtel zurück.

**Hinweis:** Jedes Plättchen hat auf der Rückseite eine Nummer. Beim Vertauschen sollte der Wendigo-Spieler prüfen, dass das Pfadfinder- und das Wendigo-Plättchen die gleiche Nummer haben.

Nun verbirgt sich der Wendigo unter den Pfadfindern, doch kein Pfadfinder weiß, hinter welchem Plättchen.

Jetzt dürfen sich die Pfadfinder wieder umdrehen. Sie haben nun 45 Sekunden Zeit (eine Sanduhrlänge), sich die ausliegenden Pfadfinder-Plättchen genau anzuschauen und einzuprägen. Dabei gilt es vor allem, auf die Details der abgebildeten Pfadfinder zu achten: ihre Hüte, Frisuren, Gesichter und Schals.

**Und schon kann euer Abenteuer beginnen!**

## Wie gespielt wird

Eine Partie verläuft über mehrere **Nacht- und Tag-Phasen**, die sich jeweils abwechseln. Ihr beginnt mit einer Nacht-Phase.

### Nacht-Phase

Alle Pfadfinder-Spieler müssen sich umdrehen, damit sie nicht sehen können, was der Wendigo-Spieler macht:

- Zuerst **entfernt** er 1 ausliegendes Pfadfinder-Plättchen seiner Wahl und legt es verdeckt vor sich ab.
- Dann **bewegt** er das verdeckt liegende Wendigo-Plättchen auf den soeben freigewordenen Platz (wo zuvor das Pfadfinder-Plättchen lag).

Sobald er fertig ist, teilt der Wendigo den Pfadfindern mit, dass der Morgen graut. Sie dürfen sich wieder umdrehen und die Augen öffnen.



### Tag-Phase

Der Wendigo dreht die Sanduhr um.

Nun haben die Pfadfinder ca. 45 Sekunden Zeit, den Wendigo zu entlarven. Dazu müssen sie sich die ausliegenden Plättchen genau anschauen und dürfen frei miteinander reden. Bevor die Sanduhr abläuft, müssen sie sich auf 1 Plättchen einigen, unter dem sie den Wendigo vermuten. Dann decken die Pfadfinder das ausgewählte Plättchen auf.

**Falls es sich um den Wendigo handelt, gewinnen die Pfadfinder!** Andernfalls lassen sie das Plättchen aufgedeckt liegen. Solange die Sanduhr läuft, dürfen sie die ausliegenden Plättchen weiter anschauen. Sobald die Uhr abgelaufen ist, endet die Tag-Phase.

**Wichtig:** In jeder Tag-Phase dürfen die Pfadfinder-Spieler nur genau 1 Plättchen aufdecken.

### Wann das Spiel endet

Das Spiel endet, sobald die Pfadfinder-Spieler den Wendigo entlarven **oder** nach der fünften Tag-Phase.

Wenn der Wendigo in der fünften Nacht-Phase das fünfte Pfadfinder-Plättchen entfernt hat, haben die Pfadfinder nur noch eine Chance, ihn zu entlarven und zu gewinnen.

**Schaffen sie das nicht, gewinnt der Wendigo!**

**Hinweis:** Ihr könnt die Wendigo-Plättchen im beliebigen Zip-Beutel verstauen, damit ihr die nächste Partie schneller aufbauen könnt.

## Wölflings-Variante

Die Aufgabe für die Pfadfinder ist nicht einfach, obwohl es nicht unmöglich ist, den Wendigo zu entlarven! Daher empfehlen wir, die ersten Partien mit den folgenden Änderungen zu spielen.

- **Bevor** ihr das Spiel aufbaut, entfernt ihr 6 zufällige Wendigo-Plättchen zusammen mit den zugehörigen Pfadfinder-Plättchen (die mit gleichen Nummern).
- **Jedes Mal** nachdem die Pfadfinder ein falsches Plättchen aufgedeckt haben, muss ihnen der Wendigo einen Hinweis in dieser Form geben: „Der Wendigo hat keinen / ist kein ...“ Zum Beispiel: „Der Wendigo hat keinen gelben Schal.“

## Tipps für die Pfadfinder

- Arbeitet als Team zusammen! Jeder von euch kann sich einen Teil der ausliegenden Plättchen einprägen.

## Tipps für den Wendigo

- Wenn du dein Wendigo-Plättchen bewegst, kannst du es genau so ausrichten wie das zuvor entfernte Plättchen. Das macht es für die Pfadfinder schwieriger.
- Du kannst Pfadfinder-Plättchen entfernen, die möglichst ähnlich aussehen, damit du nicht so schnell entlarvt wirst.



scorpionmasque.com

scorpionmasque



Wir unterstützen nachhaltige Forstwirtschaft!

### Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Die Verwendung der Plättchen, der Illustrationen, des Titels sowie des Namens „Le Scorpion masqué“ und des „Le Scorpion masqué“-Logos ist nur mit schriftlicher Genehmigung von Le Scorpion masqué inc gestattet.



© 2017 Le Scorpion masqué inc.

