

Правила гри

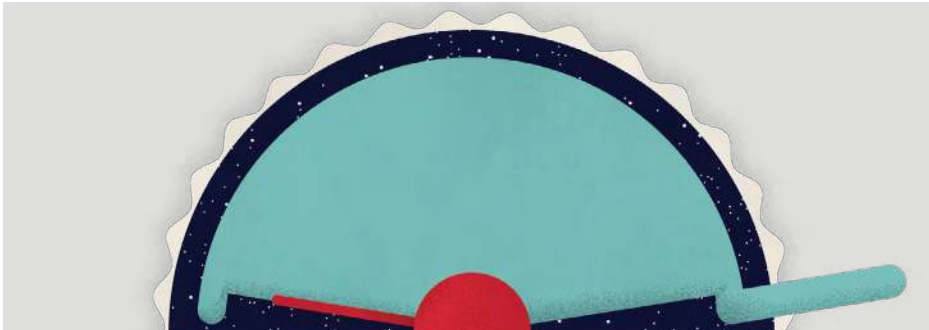
ДОВЖИНА ХВИЛІ

Мета вашої команди



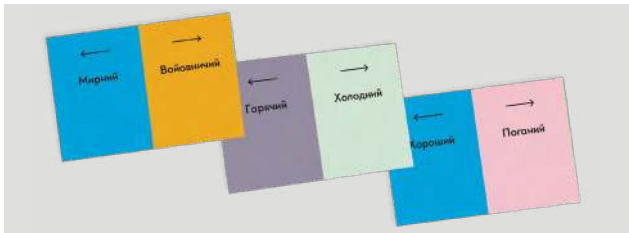
Перемістити червону стрілку якнайближче до центру колірної зони.

Не все так просто



Ця зона прихована від вас голубим екраном, і на початку кожного раунду вона опинятиметься на новій випадковій позиції.

На щастя, один з гравців вашої команди – екстрасенс. Він точно знає, де опинилася ця колірна зона, і його завдання – допомогти своїй команді її знайти.



1

Цей гравець бере карту з двома протилежними поняттями, наприклад «Недооцінений – Переоцінений» або «Гарячий – Холодний».



2

Він дає своїй команді лише одну підказку щодо позиції колірної зони відносно цих двох понять.

Тепер команда екстрасенса має обговорити підказку та вирішити, куди перемістити стрілку.



Усі міркують уголос, обмінюючись найбезглуздішими припущеннями. У той самий час інша команда своїми ідеями намагається збити їх з пантелику.

Після того як команда екстрасенса визначилася з позицією стрілки, інша команда може вгадати, наскільки суперникам пощастило.



Інша команда набирає 1 очко, якщо вгадала, по який бік стрілки (ліворуч чи праворуч) опинився центр колірної зони.

Зрештою екстрасенс відкриває екран і показує, чи його команді вдалося перемістити стрілку в колірну зону. Що ближче до центру зони, то більше очок набирає ваша команда!



Гра триває, поки одна з команд не набере 10 або більше очок. Перемагає команда з найбільшою кількістю очок!

ПРИГОТУВАННЯ

Колірна зона

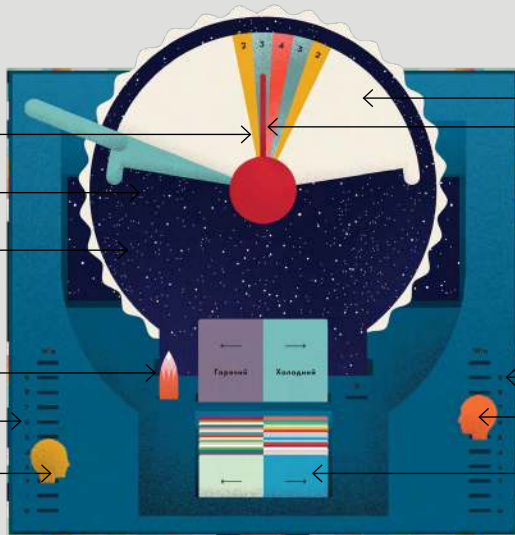
Екран

Механізм

Жетон здогадки для
неактивної команди

Трек підрахунку
очок лівої півкулі

Жетон підрахунку
очок лівої півкулі



Колесо

Стрілка

Трек підрахунку очок
правої півкулі

Жетон підрахунку очок
правої півкулі

Комірка для карт
довжини хвилі

ОГЛЯД ГРИ

«Довжина хвилі» – це соціальна гра-вікторина, де дві команди змагаються, хто краще вміє читати думки.

Команди по черзі переміщують стрілку туди, де, на їхню думку, розташовується колірна зона на колесі, прихована від них екраном. Один з гравців активної команди – екстрасенс. Йому відома позиція колірної зони, але він може лише підказати гравцям, де вона розташовується відносно двох протилежних понять. Обговоривши підказку, команда повинна вирішити, куди перемістити стрілку.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготування до гри заберуть у вас щонайбільше хвилину.

Вам навіть не доведеться витягати гру з коробки, бо її можна просто передавати між командами. Перед початком гри вставте механізм (велику пластикову штуку зі стрілкою і колесом) в отвір посередині органайзеру в коробці. Далі вставте жетони – 2 у вигляді голови та 1 для здогадки – у відповідні отвори. На малюнку зліва зображено, де що розмістити.

Тепер поділіться на 2 приблизно однакові команди (невеликі компанії можуть грати в кооперативному режимі, про нього читайте в кінці правил). Кожна команда вибирає свого першого екстрасенса (бажано, щоб це був гравець, знайомий із правилами).

Команда, що першою виконує хід, починає з 0 очок. Друга команда починає свій хід, маючи на рахунок 1 очко. Ми назвали команди «Лівою півкулею» та «Правою півкулею», але ви можете придумати власні назви. Усе готово для початку гри!

ФАЗА ЕКСТРАСЕНСА

На початку кожного раунду екстрасенс активної команди крутить колесо, змінюючи позицію колірної зони на випадкову. Потім він бере карту довжини хвилі й дає підказку команді, де саме опинилася колірна зона відносно двох протилежних понять на карті.

Екстрасенс повинен крутити колесо так, щоб гравці обох команд **не бачили позиції колірної зони**.

Екстрасенс повинен виконати такі дії (цей перелік видається перенасиченим деталями, але на практиці все дуже просто):

1. **Скиньте позицію стрілки.** Переведіть стрілку в крайнє ліве положення.

2. **Закрийте екран.** За допомогою пластикової ручки повертайте екран, поки він повністю не закриє колесо.

3. **Виберіть карту.** Візьміть 1 випадкову карту довжини хвилі з колоди. Карти двосторонні, тож екстрасенс сам вирішує, яку сторону використати для підказки. Довго не думайте, вибирайте ту сторону, яка вам більше подобається!

Вставте карту в отвір перед екраном вибраною стороною до себе і прочитайте вголос написаний на ній текст.

4. **Поміняйте позицію колірної зони.** Обертайте колесо пальцем, поки не переконаєтеся, що колірна зона займає випадкову позицію. Під час обертання колеса пластиковий екран повинен бути **ЗАКРИТИМ!** Не можна підглядати, щоб свідомо вибрати позицію колірної зони.

5. Відкрийте екран. За допомогою пластикової ручки відкрийте екран і подивіться, яку позицію зайняла колірна зона. Ви завжди повинні ПОВНІСТЮ відкривати екран, навіть якщо колірну зону видно, коли він відкритий лише частково. Інакше гравці, спостерігаючи за вами, зможуть угадати приблизну позицію колірної зони.

Центр колірної зони (4-очковий сектор) повинен бути ПОВНІСТЮ видимий. Якщо його не видно чи видно частково, закрийте екран і покрутіть колесо знову.

6. Дайте підказку. Подивіться, де розміщується центр колірної зони на видимій частині колеса. Тепер придумайте підказку, що вказуватиме на позицію колірної зони відносно двох протилежних понять на карті. Правила, як давати підказки, див. нижче.

7. Закрийте екран. За допомогою пластикової ручки повністю закрийте екран. Тепер розверніть коробку до вашої команди, щоб гравці могли взаємодіяти з механізмом.

Відтепер екстрасенс ПОВНІСТЮ ПРИПИНЯЄ спілкуватися з командою!

Після того як екстрасенс дав підказку, він більше НІЧОГО не може сказати – навіть уточнити підказку. Він також повинен зберігати спокійний вираз обличчя.

Якщо екстрасенс будь-яким способом (вербально чи невербально) викаже позицію колірної зони після того, як дав підказку, усі гравці вирішують, чи треба штрафувати команду екстрасенса. Ми зазвичай дозволяємо екстрасенсові взяти нову карту й поміняти позицію колеса, але ви можете вигадати власний штраф.

ФАЗА КОМАНДИ

Після того як екстрасенс дав підказку, команда намагається **ПРОЧИТАТИ ЙОГО ДУМКИ** й перемістити стрілку якомога ближче до центру колірної зони.

Це основна фаза гри, у якій майже немає правил: члени команди можуть як завгодно обговорювати підказку та сперечатися.

Дійшовши згоди, команда екстрасенса повідомляє іншій команді, що вони остаточно вирішили, куди хочуть перемістити стрілку.

Ось кілька нагадувань щодо цієї фази.

- Не використовуйте відсотки або цифри як вказівку щодо позиції стрілки.

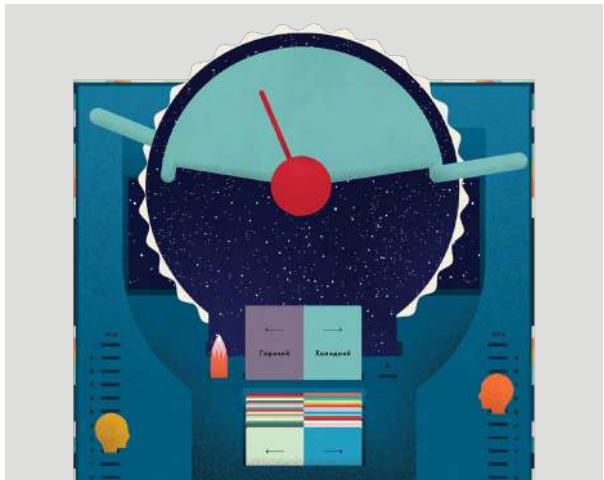
«Довжина хвилі» – це гра на інтуїцію, тому варто обмежити себе формулюваннями на кшталт «набагато правіше» чи «трошки нижче» замість «поверни її на 25 %».

Ніяких штрафів за це не передбачено, однак уникайте подібного, щоб не порушувати духу гри.

- Кожен учасник команди може будь-коли перемістити стрілку. Команда сама вирішує, хто й коли це робитиме.

ФАЗА «ЛІВОРУЧ / ПРАВОРУЧ»

У цій грі ОБИДВІ команди мають шанс набрати очки за підказку. Після того як команда екстрасенса визначилася з позицією стрілки, інша команда може вгадати, праворуч чи ліворуч від стрілки опинився центр колірної зони (4-очковий сектор). Не гайте часу на обговорення, вам треба просто сказати: «ПРАВОРУЧ» або «ЛІВОРУЧ». Команда розміщує жетон здогадки відповідно в правий або лівий отвір біля карти довжини хвилі. На малюнку на цій сторінці жетон здогадки розміщений ЛІВОРУЧ. Тобто друга команда вважає, що екстрасенс натякає на щось ГАРЯЧІШЕ, ніж вирішила команда екстрасенса.



ПІДРАХУНОК ОЧОК

Коли обидві команди зробили свій вибір, настає найзахопливіший момент гри: **ВІДКРИТТЯ ЕКРАНА**, коли екстрасенс показує гравцям, де розміщувалася колірна зона. Команда екстрасенса набирає очки, якщо стрілка перебуває в колірній зоні (2-4 очки). Якщо стрілка опинилася на межі двох секторів, команда набирає більшу кількість очок з двох результатів.

Інша команда набирає 1 очко, якщо вгадала, по який бік стрілки (ліворуч чи праворуч) опинився центр колірної зони. Якщо команда екстрасенса «влучила» в центр (4 очки), то інша команда не набирає очок.

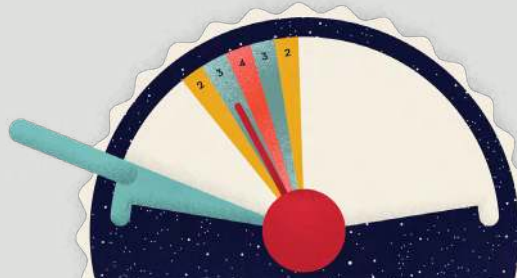
Пересуньте жетон очок кожної команди відповідно до кількості набраних очок.

КОМАНДА ЕКСТРАСЕНСА

Набирає стільки очок, скільки вказано на секторі, в якому опинилася стрілка. У прикладі нижче команда набирає **3 очки**.

ІНША КОМАНДА

Набирає очки, якщо вгадує, з якого боку від стрілки опинився центр. У прикладі нижче він **ПРАВОРУЧ**. Якби команда вгадала це, то набрала б **1 очко**.



ПЕРЕБІГ ГРИ

ФАЗА ЕКСТРАСЕНСА: екстрасенс активної команди дає підказку.

ФАЗА КОМАНДИ: команда екстрасенса обговорює підказку й повертає стрілку.

ФАЗА «ЛІВОРУЧ / ПРАВОРУЧ»: друга команда пробує вгадати, ліворуч чи праворуч від стрілки опинився центр.

ПІДРАХУНОК ОЧОК: екстрасенс відкриває позицію колірної зони й команди набирають очки.

Потім свій хід виконує інша команда, **ЯКЩО ТІЛЬКИ** не активується правило «ШАНС НАЗДОГНАТИ» (докладніше далі).

Команди по черзі виконуватимуть ходи, і в кожному раунді екстрасенсом повинен бути інший гравець.

ПРАВИЛО «ШАНС НАЗДОГНАТИ»

Байдуже, на скільки очок одна з команд відстає, вона завжди має шанс наздогнати суперників. Якщо, набравши 4 очки за хід, команда екстрасенса все одно має менше очок, ніж суперники, то вона відразу виконує ще один хід (однак екстрасенс змінюється). Тобто, навіть програючи 9:0, теоретично можна виконати три ходи поспіль і перемогти.

ПЕРЕМОГА

Гра закінчується, щойно одна з команд набирає 10 або більше очок. Перемагає команда з найбільшою кількістю очок! У разі нічиєї обидві команди виконують ще по 1 ходу, і перемагає та команда, яка набере більше очок (включно з фазою «ЛІВОРУЧ / ПРАВОРУЧ»). Якщо знову нічия – повторюйте, поки одна з команд не переможе.

ПІДКАЗКИ: ПРАВИЛА

Основа гри в «Довжину хвили» — це дотепні й вигадливі підказки. Ми намагалися дати гравцям якнайбільше свободи, бо мова — складна штука. Ці правила обмежують використання лише таких підказок, які часто псують гру. Звісно, ви можете змінювати правила так, як вам буде зручніше. Якщо ви вгадали свою версію правил, розкажіть нам про неї в соцмережах!

1. По одній думці за раз. Підказка не повинна містити кількох понять або давати забагато контексту. Іноді ви можете використовувати довгі речення зі словами на кшталт «ЗА», «НАД» чи «В», але дуже часто такі речення містять дві підказки замість однієї. Це легко зрозуміти, коли команда спершу обговорює одну частину підказки, а тоді іншу.

ПРИКЛАД: Безпечно — Небезпечно.

МОЖНА: «Хонда Акорд» або «Переписуватися за кермом».

НЕ МОЖНА: «Переписуватися за кермом Хонди Акорд» або «Стрибати з тарзанки до крокодилів».

2. Не вигадуйте нічого. Предмет підказки повинен бути чимось відомим або тим, що існує насправді. Це може бути вигаданий персонаж або річ, але їх не можна вигадувати спеціально для підказки.

ПРИКЛАД: Шедевр — Невдача.

МОЖНА: «Мона Ліза» або «фреска „Пухнастий Ісус“».

НЕ МОЖНА: «Альбом Боба Дилана у виконанні Ніколаса Кейджа» або «Дені Де Віто в ролі Джеймса Бонда».

3. Дотримуйтеся теми. Ваша підказка повинна стосуватися понять, указаних на карті. Ви не можете використовувати одну зі сторін карти в переносному значенні, наприклад «гарячий» як «привабливий». Але якщо обидва поняття в переносному значенні можуть описати вашу підказку, тоді це дозволено.

ПРИКЛАД: Брудний – Чистий.

МОЖНА: «Моя кімната» або «Гроші».

НЕ МОЖНА: «Швидкість світла» або «Нудьга».

4. Не використовуйте слова з карти або їхні синоніми. Ви не можете використовувати спільнокореневі слова.

ПРИКЛАД: Мирний – Войовничий.

МОЖНА: «Ганді» або «Америка».

НЕ МОЖНА: «Мир», «Миролюбний» або «Війна».

5. Ніяких цифр. Не можна використовувати числа, відсотки, градуси або будь-які номери, щоб указати на позицію колірної зони. Числа можуть входити в підказку лише як частина поняття.

ПРИКЛАД: 80-ті – 90-ті.

МОЖНА: «Аполон-13» або «Вавилон-5».

НЕ МОЖНА: «1991» або «Оцінка 4+».

ПІДКАЗКИ: ПОРАДИ

Ці правила необов'язкові, але ми вважаємо, що вони позитивно впливають на дух гри, особливо якщо гравці починають порушувати правила і гра стає менш цікавою.

6. Що коротше, то краще. Намагайтеся використовувати не більше ніж 5 слів. Це допоможе уникнути занадто специфічних і детальних підказок.

ПРИКЛАД: Нервова людина – Спокійна людина.

РАДИМО: «Мій старший брат».

НЕ РАДИМО: «Мій старший брат, який щодня ходить у спортзал о 5-й ранку».

7. Ніяких уточнень. Слова «дуже», «майже», «трохи», «типу» відволікають команду від головного змісту підказки. Те саме з «після [чогось]» або «протягом [певного часу]».

Що простіше, то веселіше.

ПРИКЛАД: Погане побачення – Вдале побачення.

РАДИМО: «Подивитися фільм жахів».

НЕ РАДИМО: «Подивитися дуже страшне кіно» або «Піти на вечерю в ресторан, коли ви одружені понад рік».

8. Використовуйте власні назви. Коли на карті йдеться про специфічне явище або предмет, наприклад «___ людина», спробуйте назвати ім'я замість казати «Щось, що...» або «Хтось, хто...»

ПРИКЛАД: Страшна людина – Приємна людина.

РАДИМО: «Фредді Крюгер».

НЕ РАДИМО: «Хтось, хто краде цукерки в дітей».

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

Якщо мені випала карта «Сумна пісня – Весела пісня», чи можу я використати як підказку пісню зі словом «сумний» у назві? Адже це слово є на карті.

Так, бо підказка стосується заданої теми, а ви використовуєте власну назву, а не поняття.

Чи можу я використовувати каламбури та гру слів?

Загалом каламбури майже завжди порушують правило «Дотримуйтеся теми». Наприклад, уявіть собі карту «Білий – Чорний» і підказку «The Rolling Stones», бо їхня відома пісня має назву «Paint It, Black». Це дотепно, але фактично шахрайство.

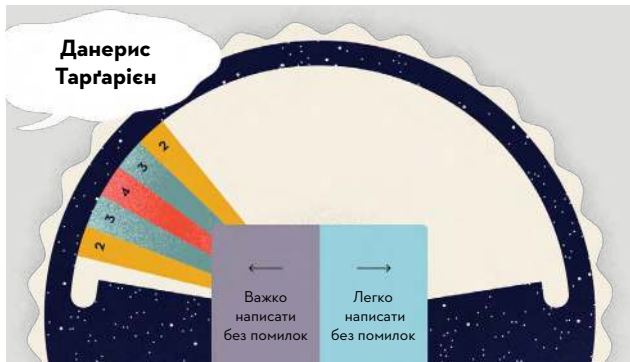
Чи можу я використовувати рими, омоніми й таке інше?

Краще без цього!

Коли колірна зона опиняється на самому краю праворуч чи ліворуч, ми також бачимо її частину на протилежній стороні. Ми наберемо очки, якщо влучимо стрілкою туди?

З огляду на закони геометрії, цьому запобігти неможливо. Ігноруйте ту частину колірної зони, яку видно на протилежній стороні. Зрештою ви ж намагаєтеся влучити в центр колірної зони, що дасть вам 4 очки.

ПРИКЛАДИ ВЛУЧНИХ ПІДКАЗОК (їх нам надіслали гравці під час наших щоденних змагань у Twitter @wavelengthdaily)



Підказка від @MesaGameLab



Підказка від @gemini6ice



Підказка від @JohnduBois



Підказка від @zannah


КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ

У цьому режимі всі гравці перемагають або програють як одна команда. Цей режим найкраще підходить для компаній з 2-5 гравців, але ви можете використовувати його для будь-якої компанії. Правила майже такі самі, за винятком кількох змін:

- Перед початком гри покладіть 7 випадкових карт довжини хвили в комірку для карт. Коли ця колода вичерпається, гру закінчено. Скористайтеся табличкою праворуч, щоб дізнатися, наскільки успішно ви впоралися!
- Ви набираєте очки так само, як у звичайному режимі, проте влучання в центр колірної зони дає лише 3 очки й ви також додаєте в колоду 1 додаткову карту (тобто партія триватиме на 1 раунд довше за кожне влучання в центр).
- Пропустіть фазу «ЛІВОРУЧ / ПРАВОРУЧ».

Очки

Оцінка результату

0 - 3	Ця штука взагалі справна?
4 - 6	Спробуйте вимкнути й увімкнути
7 - 9	Продуйте механізм знизу
10 - 12	Непогано! Не ідеально, але непогано
13 - 15	Дуже близько
<hr/>	
16 - 18	Перемога!
19 - 21	Ваша команда на одній... хвили
22 - 24	Мегамізки
25+	

ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Вольфганг Варш, Алекс Гаг, Джастін Вікерс

Інженер: Сара Пейвіс

Виробництво: Strom Mfg

Дизайн коробки: Hvass&Hannibal

Видавництво: Palm Court

ПОДЯКИ

Дякую всім нашим друзям і тим, хто долучився до тестування: Алан Гердінг, Алекса Маккей, Александер Пфістер, Аллен Тан, Емі Себесон, Ендрю Кей, Енді Меса, Ашер Воллмер, Шанталь Джонсон, Чарлі Тран, Чер-Вен де Віт, Корі Маргуліс, Ден "Shoe" Хсу, Дейвід Картер, Дональд Шульц, Двайт Гелсер, Едвард Содерберг, Едвард Улер, Елейн і Ефка з No Pni Included, Елізабет Гудспід, Ерік Гарно, Ерік Цімерман, Фред Бененсон, Грейс Маргуліс, Гантер Даствл, Джеймс Нейтан Спенсер, Джессіка Кесседі Дейвіс, Джош Штерн, Хуан Хосе Ладо, Джуліан Стайндорфер, Калі Гандельман, Каролайн Колман, Кевін Нгуен, Крістен Ліч.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладач: Артем Нагорянський

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редактор: Святослав Михаць

Коректор: Анатолій Хлівний

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Роман Кудря, Андрій Журба,

Олександр Дєдик, Кирилл Глушак



lordofboards.com.ua



ХІД КОНЕМ

hod-konem.com

ПІДКАЗКИ: ПРАВИЛА

- По одній думці за раз.
- Не вигадуйте нічого.
- Дотримуйтеся теми.
- Ніяких синонімів.
- Ніяких цифр.

ПІДКАЗКИ: ПОРАДИ

- Не більше ніж 5 слів.
- Ніяких уточнень: «дуже», «типу» або «після третьої чарки».
- Використовуйте власні назви, а не «Хтось, хто...», «Те місце, де...» чи «Штука, яка...».

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

1. Екстрасенс виконує такі дії:
 - закриває екран;
 - бере 1 карту й вибирає її сторону;
 - крутить колесо, щоб навмання змінити позицію колірної зони;
 - відкриває екран;
 - дає гравцям підказку;
 - закриває екран.
2. Команда екстрасенса обговорює підказку й переміщує стрілку.
3. Інша команда вгадує – ПРАВОРУЧ чи ЛІВОРУЧ.
4. Екстрасенс відкриває позицію колірної зони.
5. Підрахунок очок.
6. Хід переходить до іншої команди (якщо не спрацювало правило «Шанс наздогнати»).