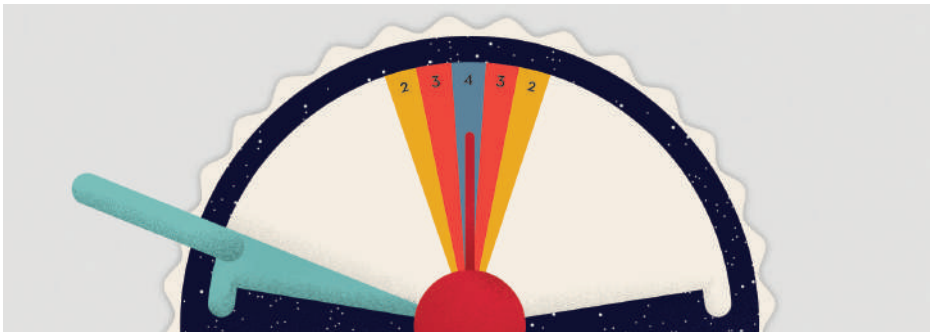


Kako igrati

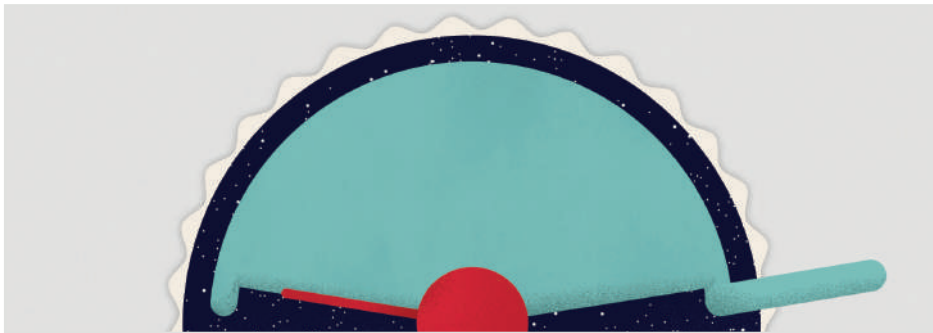
WAVELENGTH

Cilj vaše ekipe



Okrenuti crvenu kazaljku što je moguće bliže sredini obojenog cilja.

No postoji problem



Cilj je potpun sakriven iza plavog zaslona i nalazi se na drugom nasumičnom položaju svaki krug.

Srećom, jedan od vaših suigrača je Vidovnjak
i točno zna gdje se cilj nalazi!



Vidovnjak uzima kartu na kojoj se nalaze dva suprotna pojma,
kao što su "Podcijenjeno - Precijenjeno" ili "Vruće - Hladno".

Vidovnjak daje trag gdje se cilj nalazi
U RASPONU između ta dva pojma.



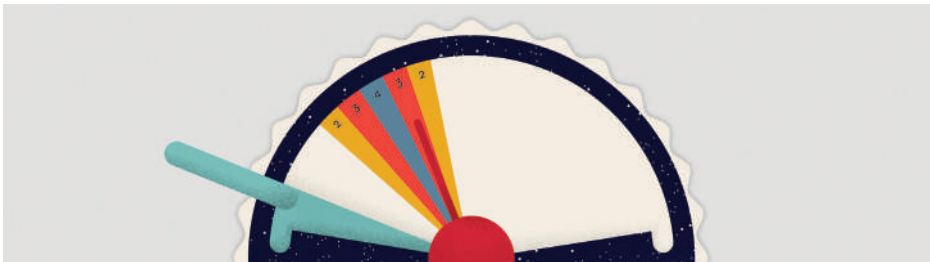
U ovom primjeru, cilj se nalazi pomalo na “vrućoj” strani, i zato je Vidovnjak dao trag “Kava”, pošto je kava vruća, no nije najvrućija stvar koja se može zamisliti.

Sad je na Vidovnjakovoj ekipi da rasprave o danom tragu i da odluče gdje će postaviti kazaljku



Svi razmišljaju na glas i spominju jako glupe ideje - i sve to dok vam druga ekipa pokušava zatrovati um lošim prijedlozima.

Konačno, Vidovnjak otvara zaslon kako bi otkrio je li kazaljka na označenom cilju.



Što je kazaljka bliže centru to više bodova osvajate!
(Druga ekipa također ima šansu osvojiti bodove)

POSTAVLJANJE IGRE



SAŽETAK IGRE

Wavelength je društvena igra u kojoj se dvije ekipe natječu u međusobnom čitanju misli.

Ekipe se izmjenjuju u pomicanju kazaljke prema mjestu gdje misle da se na skali nalazi cilj koji je skriven iza zaslona. Jedan igrač iz aktivne ekipe, Vidovnjak, zna gdje se nalazi cilj, no može dati samo trag U RASPONU između dva suprotna pojma. Nakon toga, njegovi suigrači moraju pogoditi gdje se nalazi cilj.

NAPOMENE KOD POSTAVLJANJA IGRE

Wavelength se postavlja za manje od minute i igra se u potpunosti unutar kutije: dakle, možete samo dodavati

kutiju u krug i nikad ne vaditi dijelove igre iz nje. Za početak, stavite napravu (veliku plastičnu stvar s kazaljkom i kotačem za okretanje) u utor na sredini kutije. Nakon toga umetnite 3 žetona - dvije "glave" i žeton za pogađanje - u njihove različite uture. Dijagram lijevo pokazuje vam gdje su njihova mjesta.

Sad se podijelite u 2 ekipe otprilike iste veličine (kod manjih grupa, postoje kooperativna pravila na kraju ove knjižice). Nakon toga odlučite tko će iz ekipe biti Vidovnjak - davatelj tragova - u prvom krugu.

Ekipe koje započinje igru počinje s 0 bodova. Ekipe koje kreće druga počinje s 1 bodom. Mi zovemo ekipe Lijevi Mozak i Desni Mozak, no vi se možete zvati kako god želite. I to je to! Spremni ste za igranje Wavelengtha.

VIDOVNJAKOVA FAZA

Svaki krug počinje tako da Vidovnjak aktivne ekipe zaokrene kotač kako bi nasumce odredio položaj cilja, povuče wavelength kartu i zada trag U RASPONU između dva pojma na karti.

Vidovnjak sve radnje mora odraditi u tajnosti, kako igrači obje ekipe ne bi vidjeli gdje se nalazi cilj.

Evo službenog redoslijeda kojeg bi Vidovnjak trebao slijediti (možda ima mnogo detalja, ali u praksi je jednostavno):

1. **Zatvorite zaslon:**

okrenite zaslon koristeći plastičnu ručku dok se ne zatvori do kraja i klikne na mjesto.

2. **Odaberite pojam:**

povucite 1 wavelength kartu iz špila. Karte su dvostruke i Vidovnjak može izabrati koju stranu će koristiti za svoj trag. Ne razmišljajte previše: samo izaberite onu koja vam se čini zanimljivija!

Stavite kartu u utor na prednjem dijelu naprave, odabranom stranom prema naprijed, i pročitajte tekst na karti kako bi vas obje ekipe mogle čuti

3. **Nasumce odaberite položaj cilja:**

okrenite kotač - koristeći prste na njegovom valovitom rubu - tako da budete sigurni da je cilj u potpuno nasumičnom položaju. Plastični zaslon trebao bi biti ZATVOREN dok okrećete kotač: ne smijete ga držati otvorenim kako biste odabrali lokaciju cilja.

4. **Otvorite zaslon:**

Koristeći plastičnu ručicu, otvorite zaslon i pogledajte gdje se nalazi cilj. Zaslon uvijek treba **POTPUNO** otvoriti, čak i ako cilj možete vidjeti dok je zaslon djelomično otvoren: inače bi vas igrači koji su vas promatrali, mogli pogoditi gdje se nalazi cilj.

Sredina cilja (isječak od 4 boda) mora biti potpuno vidljiv. Ukoliko nije, zatvorite zaslon, okrenite kotač, kako bi nasumce odredili novu poziciju cilja.

5. **Zadajte trag:**

Pogledajte gdje se središte cilja nalazi u prostoru, duž vidljivog područja kotača. Zatim smislite trag koji konceptualno odgovara položaju cilja U RASPONU između dva pojma na vašoj karti. Pravila za davanje tragova mogu se pronaći kasnije u ovoj knjižici.

6. **Zatvorite zaslon:**

pomoću plastične ručke, potpuno zatvorite zaslon, a zatim okrenite kutiju tako da svi u vašoj ekipi mogu koristiti napravu.

U ovom trenutku Vidovnjak U POTPUNOSTI prestaje komunicirati!

Nakon što je Vidovnjak dao svoj trag, ne smije više NIŠTA reći, čak ni pojašnjenja, i mora zadržati potpuno neutralan izraz lica.

Ako Vidovnjak ikad oda svoj trag, bilo verbalno ili neverbalno, na svima je da odluče hoće li ekipa biti kažnjena. Mi smo skloniji dopustiti Vidovnjaku da jednostavno dobije novi trag i novi položaj cilja, ali mi smo jako velikodušni.

EKIPNA FAZA

Nakon što je Vidovnjak dao svoj trag, na ostatku ekipe je da PROČITAJU NJEGOVE MISLI i postave kazaljku čim bliže sredini cilja.

To je srž igre i gotovo da nema pravila: suigrači mogu raspravljati, debatirati i sporiti se na bilo koji način.

Jednom kad se Vidovnjakova ekipa usuglasila oko odgovora, obavještavaju drugu ekipu da je položaj kazaljke konačan.

Tijekom ove faze, pazite na nekoliko stvari:

- Nemojte koristiti postotke ili brojeve za skraćeni način određivanja položaja kazaljke. Budući da se Wavelength temelji na osjećajima, ograničite se na izraze poput “puno

više desno” ili “malo manje” radije nego “okreni na 25%”. Nema nikakvih kazni u ovoj fazi, jednostavno bi ih trebali izbjegavati radi duha igre.

- Svi u ekipi imaju pravo okrenuti kazaljku u bilo kojem trenutku. Na vama je da odlučite kako ćete se dogovoriti.

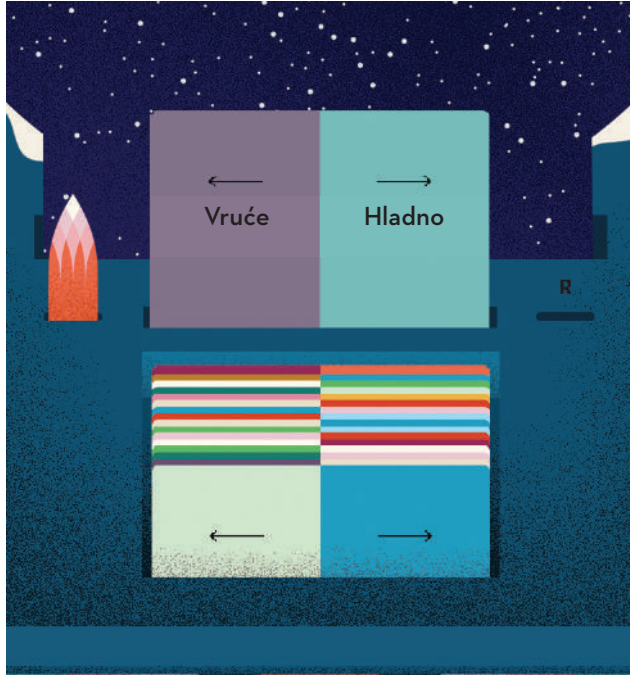
FAZA LIJEVO/DESNO

U Wavelengthu, OBJE ekipe imaju šansu osvojiti bodove za svaki trag.

Nakon što je Vidovnjakova ekipa okončala postavljanje kazaljke, druga ekipa smije pogađati nalazi li se kazaljka lijevo ili desno od središta cilja (isječak od 4 boda).

Njihova bi rasprava trebala biti kratka, pošto je to jednostavan izbor: LIJEVO ili DESNO. Ekipa potvrđuje svoj odabir postavljanjem oznake na LIJEVI ili DESNI utor koji se nalazi pokraj wavelength karata.

Na primjer, na slici je prikazana ekipa koja je izabrala LIJEVO tj. oni smatraju da je Vidovnjak mislio na nešto TOPLIJE nego što je njihova ekipa pogodila.



FAZA BODOVANJA

Jednom kad su obje ekipe potvrdile svoja predviđanja, vrijeme je za najuzbudljiviji dio igre: OTKRIVANJE.

Vidovnjak otvara zaslon kako bi otkrio cilj. Njegova ekipa osvaja bodove ako je kazaljka unutar određenog područja cilja, kako je napisano na obojenim isječcima (2 - 4 boda). Ukoliko je kazaljka na granici između dva područja Vidovnjakova ekipa uvijek dobiva bolji rezultat.

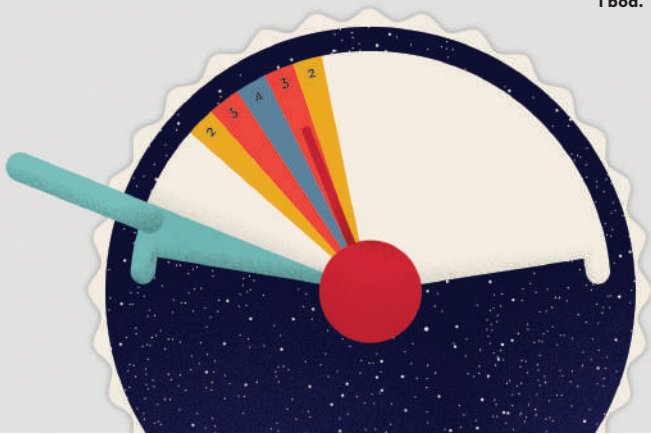
Druga ekipa osvaja 1 bod ako su točno pogodili je li središte cilja lijevo ili desno od kazaljke. Ako je Vidovnjakova ekipa imala savršen pogodak (isječak od 4 boda), druga ekipa ne može osvojiti bod.

VIDOVNJAKOVA EKIPA

Osvaja onoliko bodova koliko je napisano na isječku na kojem se nalazi kazaljka. U primjeru ispod, ekipa je osvojila **3 boda**.

DRUGA EKIPA

Osvaja bod ako pogode je li sredina cilja na lijevoj ili desnoj strani kazaljke. U primjeru ispod, da je ekipa odabrala LIJEVO, osvojili bi **1 bod**.



TIJEK IGRE

VIDOVNJAKOVA FAZA: Vidovnjak trenutne ekipe zadaje trag

EKIPNA FAZA: Vidovnjakova ekipa raspravlja i okreće kazaljku

FAZA LIJEVO/DESNO: Druga ekipa pogađa lijevo/desno

BODOVANJE: Vidovnjak otkriva cilj i dijele se bodovi

Nakon Bodovanja druga ekipa počinje svoj krug, **OSIM ako je aktivirano pravilo dostizanja**, koje je objašnjeno u sljedećem odlomku.

Igra se nastavlja na isti način, ekipe se izmjenjuju u davanju tragova, pri čemu svaki put novi igrač preuzima ulogu Vidovnjaka.

VAŽNO PRAVILO DOSTIZANJA

Bez obzira koliko ekipa zaostaje u Wavelengthu, uvijek postoji šansa za dostizanje rezultata. Ako je Vidovnjakova ekipa osvojila 4 boda, a i dalje zaostaju za drugom ekipom nakon bodovanja u tom krugu, mogu odmah igrati još jedan krug (s drugim igračem koji postaje Vidovnjak). To znači da bi ekipa koja gubi 9:0 mogla teoretski odigrati 3 kruga jedan za drugim i pobijediti.

POBJEDA

Jednom kad ekipa osvoji 10 bodova, igra završava i ekipa koja ima najviše bodova pobjeđuje! Ukoliko je neriješeno, svaka ekipa dobiva dodatni zlatni krug. Pobjeđuje ekipa koja u tom krugu osvoji najviše bodova (uključujući i bod za pogodak LIJEVO/DESNO). Ako je još uvijek neriješeno, ponovite dok jedna ekipa ne pobijedi.

ZADAVANJE TRAGOVA: STROGA PRAVILA

Wavelength se temelji na davanju izuzetno kreativnih tragova. Stoga smo pokušali igračima pružiti što više slobode, uzimajući u obzir da je jezik složen i težak! Ova pravila postoje samo da ograniče one vrste tragova koji su često narušavali igru, slobodno ih prilagodite kako bi najviše odgovarali vama i vašim prijateljima. I ako to učinite, podijelite ih s nama!

1. Prenesite jednu misao: Trag ne bi trebao kombinirati višestruke ideje ili dati puno konteksta. Riječi poput “ALI”, “DOK” i “KADA” su ponekad dopuštene, ali ne kada doslovno kombiniraju dva traga zajedno. Jasni znak prekršaja je kada ekipa raspravlja o jednom dijelu traga, a nakon toga o drugom dijelu traga: zato je “slanje poruka tijekom vožnje” dozvoljeno, ali nije dozvoljeno kad se

spominje vrsta automobila.

PRIMJER: Sigurno - Opasno

DOPUŠTENO: “Honda Accord” ili “Slanje poruka tijekom vožnje”

NEDOPUŠTENO: “Slanje poruka tijekom vožnje Honde Accord” ili “Bungee skakanje iznad krokodila”

2. Nemojte “izmisliti” nešto na licu mjesta: Trag mora postojati kao koncept u svemiru izvan vašeg davanja traga. Može biti izmišljen, ali ne nešto što ste izmislili isključivo za ovu situaciju.

PRIMJER: Remek-djelo - Promašaj

DOPUŠTENO: “Mona Lisa” ili “Nestručno restaurirana Isusova freska”

NEDOPUŠTENO: “Album Beatlesa kojeg izvodi jedino Nicolas Cage” ili “Mračna obrada Odiseje”

3. Držite se teme: Vaš trag mora biti povezan s pojmovima na karti ovog kruga. Korištenje jedne strane s dvostrukim značenjem, npr. “vruće” u smislu privlačno, ne smatra se držanjem teme, međutim, ako obje riječi imaju isto dvostruko značenje, možete ga upotrijebiti.

PRIMJER: Prljavo - Čisto

DOPUŠTENO: “Moja spavaća soba” ili “Stand-up komedija” ili “Policajac”

NEDOPUŠTENO: “Brzina svjetlosti” ili “Dosada”

4. Ne koristite riječi s karte ili njihove sinonime: Ne možete koristiti ni njima srodne riječi.

PRIMJER: Miroљubivo - Ratno

DOPUŠTENO: “Ghandi” ili “Amerika”

NEDOPUŠTENO: “Mir” ili “Mirotvorac”, “Ratnik”

5. Bez brojeva: Ne smijete koristiti brojeve, postotke, omjere kako bi lukavo sugerirali položaj cilja. Dozvoljeno je koristiti brojeve ako su dio imena neke stvari.

PRIMJER: 80-e - 90-e

DOPUŠTENO: “One od U2” (pjesma “Jedan” koju izvodi U2) ili “Three’s Company” (“Tri je društvo” - TV serija)

NEDOPUŠTENO: “1991” ili “ocjena ‘vrlo dobar’ (4)”

ZADAVANJE TRAGOVA: PREPORUKE

Pravila nisu 100% nužna, no primjetili smo da poboljšavaju duh igre, pogotovo ako igrači počnu izbjegavati pravila na način koji čini igru manje zabavnom.

6. Budite sažeti: Pokušajte upotrijebiti manje od 5 riječi. Ovo pravilo sprječava igrače u davanju pretjerano ciljanih, prezahjtjevnih tragova.

PRIMJER: Neurotična osoba - Opuštena osoba

POŽELJNO: "Moj stariji brat"

NEPOŽELJNO: "Moj stariji brat koji vježba svaki dan u 5 ujutro."

7. Bez modifikatora: Riječi poput "ali", "vrlo", "gotovo", "pomalo" i "na neki način" gotovo uvijek navedu ekipu na raspravu o samoj stvari umjesto o njenim svojstvima. Isto

vrijedi za dodavanje stvari kao što su "nakon [količina vremena] ili "tijekom [druga stvar]". Budite jednostavni.

PRIMJER: Loš izlazak - Dobar izlazak

POŽELJNO: "Gledanje horor filma"

NEPOŽELJNO: "Gledanje jako strašnog filma" ili "Odlazak na večeru nakon što ste vjenčani godinu dana".

8. Koristite vlastite imenice: Kada karta traži određenu kategoriju stvari, kao "____ osoba" pokušajte reći vlastito ime, a ne "nešto što..." ili "netko tko..."

PRIMJER: Strašna osoba - Simpatična osoba

POŽELJNO: "Freddy Krueger"

NEPOŽELJNO: "Netko tko krade slatkiše djeci"

ČESTA PITANJA

Ako je u ovom krugu karta “Tužna pjesma - Sretna pjesma”, mogu li reći “Happy” od Pharrella, iako je naslov pjesme riječ s karte?

Da, pretpostavljamo da je trag dosljedan temi, pošto se odnosi na ime pjesme, a ne na koncept.

Mogu li koristiti dosjetke ili igre riječima?

U principu, dosjetke uvijek prekrše pravilo “držite se teme”. Na primjer, zamislite wavelength kartu “Majstor za sve - Poni s jednim trikom” i kao trag zadate “Ginuwine” (pjevač) budući da Ginuwine ima pjesmu koja se zove “Pony”. To je na jedan način pametno, ali u stvari je varanje.

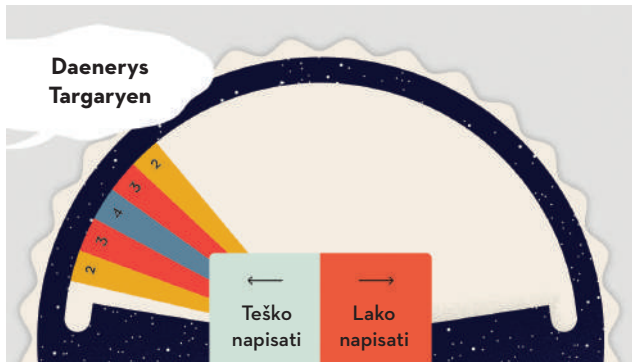
Mogu li koristiti rimu, homonime i slično?

Molimo bez takvog zezanja!

Kad se cilj nalazi na krajnjem položaju lijevo ili desno, može se vidjeti mali dio obojenog isječka na “suprotnoj” strani skale. Može li naša ekipa osvojiti bodove ako pogodi to područje?

Radi geometrijskih pravila, ne postoji način na koji bismo to mogli spriječiti. Ali vi bi trebali jednostavno ignorirati bilo koji vidljiv dio na suprotnoj strani od središta cilja (isječak s 4 boda). To je dio u koji morate ciljati.

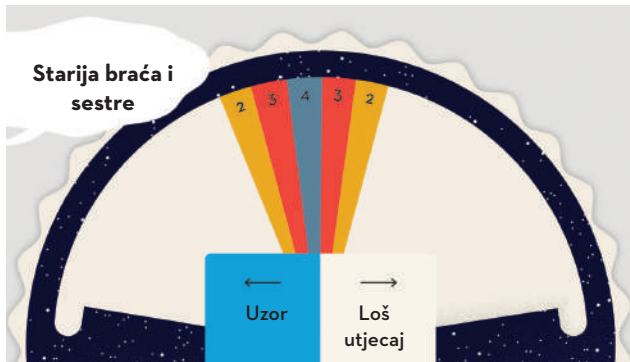
PRIMJERI JAKO DOBRIH TRAGOVA (Ovo su sve primjeri koje su dali igrači na našem svakodnevnom Twitter izazovu @wavelengthdaily)



Trag @MesaGameLab



Trag @geminióice



Trag @JohnduBois



Trag @zannah


KOOPERATIVAN NAČIN IGRE

U ovoj inačici igre, svi pobjeđuju ili gube zajedno kao jedna ekipa. Radi odlično s 2 do 5 igrača, ali možete igrati i s bilo kojim drugim brojem igrača. Pravila su gotovo ista, osim što je potrebno primjeniti sljedeće promjene:

- Za početak, stavite 7 karata u utor za karte. Kad potrošite sve karte u špil, igra je gotova. Nakon toga koristite tabelu sa strane kako bi ocijenili koliko ste bili uspješni!
- Bodovi se zbrajaju na uobičajen način, osim središta cilja koji sad vrijedi 3 boda, ali uz to **SMIJETE** povući dodatnu kartu koju dodajete u špil, te tako dodajete dodatni krug u igru.
- Preskočite pogađanje lijevo/desno.

Bodovi

Kako ste prošli

0 - 3	Jeste li sigurni da je uopće uključeno?
4 - 6	Pokušajte ga isključiti pa uključiti
7 - 9	Puhnite u dno naprave
10 - 12	Nije loše! Nije odlično, ali nije loše
13 - 15	TAKO BLIZU
16 - 18	Pobijedili ste!
19 - 21	Na istoj ste ... valnoj dužini
22 - 24	Galaktički mozak
25+	

ZASLUGE

Igru osmislili Wolfgang Warsch, Alex Hague & Justin Vickers.

Ikakva pitanja? Pišite nam na info@cartamagica.hr

Inženjering: Sarah Pavis

Proizvodnja: Strom Mfg

Grafički dizajn: Hvass&Hannibal

Izdavaštvo: CMYK

HVALA

Zahvaljujemo svim našim prijateljima i volonterima za testiranje igre: Alan Gerding, Alexa McKay, Alexander Pfister, Allen Tan, Amy Sebeson, Andrew Kay, Andy Mesa, Asher Vollmer, Chantal Johnson, Charlie Tran, Cher-Wen DeWitt, Cory Margulis, Dan "Shoe" Hsu, David Carter, Donald Shults, Dwight Haesler, Edward Soderberg,

Edward Uhler, Elaine & Efka iz No Pun Included, Elizabeth Goodspeed, Eric Garneau, Eric Zimmerman, Fred Benenson, Grace Margulis, Gunther Dastl, James Nathan Spencer, Jessica Cassady Davis, Josh Stern, Juan Jose Lado, Julian Steindorfer, Kali Handelman, Karoline Kollmann, Kevin Nguyen, Kristen Leach, Kurtis Melby, Kyle McKay, Lucas Cosens, Madison Boan, Markus Slawitscheck, Marnie Thompson, Massimo Zeppetelli, Matt Lees, Mike Chuck Bretzlaff, Nick Riggle, Niki Shults, NYU Game Center, Peter Prinz, Rand Lemley, Rebecca Martin, Renee Hammer, Rikki Tahta, Robert Vinluan, Sarah Pavis, Sean McCoy, Sebastian Kollmann, SHUX, Stefan Schreibmaier, Tom Dyke, Zach Gage, & Zadie Louise Martin Vickers.

I konačno, VELIKO hvala svakom od naših 8.674 Kickstarter podržavatelja: igra ne bi postojala bez vas!

ZADAVANJE TRAGA PRAVILA

Prenesite “jednu misao”

Ne izmišljajte na pamet

Držite se teme

Bez sinonima

Bez brojeva

ZADAVANJE TRAGOVA: PREPORUKE

• 5 riječi ili manje

izbjegavajte priložne i opisne riječi kao što su “jako”,

“pomalo” ili “nakon tri pića”

pokušajte koristiti vlastite imenice, a ne opise “netko tko je...” ili “mjesto gdje...” ili “stvar koja...”

VODIČ KROZ KRUG

1. Vidovnjak se tajno priprema i zadaje trag:

- Zatvorite zaslon
- Povucite jednu kartu i izaberite stranu
- Okrenite kotač za nasumično postavljanje cilja
- Otvorite zaslon
- Zadajte vaš trag
- Zatvorite zaslon

2. Vidovnjakova ekipa raspravlja i okreće kazaljku

3. Druga ekipa pogađa LIJEVO ili DESNO

4. Vidovnjak otvara zaslon i otkriva cilj

5. Bodovanje

6. Krug druge ekipe (iznimka ako je aktivirano pravilo dostizanja)