

Правила игры

ДЛИНА ВОЛНЫ

Цель вашей команды



Передвинуть красную стрелку как можно ближе к центру цветной зоны.

Но вот в чем дело



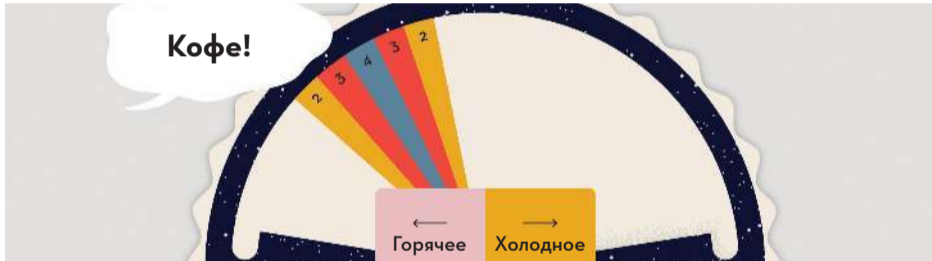
Эта область скрыта от вас голубым экраном, и ее положение случайным образом меняется в начале каждого раунда.

К счастью, один из игроков вашей команды – телепат,
и он знает, где находится цветная зона!



Игроки вытягивают карточку с двумя противоположными понятиями, например
«Недооцененное – Переоцененное» или «Горячее – Холодное».

Телепат подсказывает игрокам, где находится цветная зона по отношению к двум противоположностям.



В данном случае цветная зона находится слегка на «горячей» стороне. Поэтому телепат говорит: «Кофе», ведь кофе пьют горячим. Однако на свете есть вещи и погорячее.

Затем команда телепата обсуждает услышанную подсказку и решает, куда сдвинуть стрелку.



Игроки рассуждают вслух, обмениваясь самыми нелепыми идеями, в то же время другая команда пытается сбить их с толку.

Наконец, телепат открывает экран, показывая, попала ли стрелка в цветную зону.



Чем ближе к центру зоны оказалась стрелка, тем больше очков получает команда (у другой команды также есть шанс заработать очки).

КОМПОНЕНТЫ

Цветная зона

Экран

Механизм

Маркер угадывания
для неактивной
команды

Маркер
подсчета очков
Левого полушария



Колесо

Стрелка

Карточки

Маркер подсчета
очков Правого
полушария

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Это игра на угадывание, в которой две команды пытаются прочесть мысли друг друга. Они по очереди двигают стрелку туда, где, по их мнению, находится цветная зона на колесе, закрытая от них экраном. Один из игроков активной команды – телепат. Ему известно положение цветной зоны, но он может лишь подсказать игрокам, где она находится относительно двух противоположностей. Команда обсуждает его подсказку, решая, куда двигать стрелку.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре занимает меньше минуты. Доставать игру из коробки не придется, ее можно просто передавать

между командами. Для начала поместите механизм (большую пластиковую штуковину со стрелкой и колесом) в специальную нишу на дне коробки. Затем вставьте маркеры – два в виде голов и один для угадывания – в соответствующие слоты. Как все это должно выглядеть, показано на рисунке слева.

Разбейтесь на 2 команды с примерно равным количеством участников (для маленьких компаний предусмотрен кооперативный режим, о нем читайте в конце правил). Выберите телепатов, которые в ближайшем раунде будут давать подсказки.

Команда, которая ходит первой, начинает игру с нулем очков. Вторая команда начинает свой ход с одним очком на счету. Ваши команды – это Левое и Правое полушария мозга, но вы можете придумать им другие названия. Вот и все, можно начинать!

ФАЗА ТЕЛЕПАТА

В начале каждого раунда телепат активной команды крутит колесо, меняя положение цветной зоны на нем. Затем он вытягивает карточку с противоположными понятиями и начинает подсказывать команде, где именно находится цветная зона относительно этих противоположностей. Игроки обеих команд не должны видеть, где находится цветная зона.

Вот порядок действий телепата (кажется запутанным, но на практике все просто):

1. **Закройте экран:** поднимайте экран с помощью пластиковой ручки, пока он полностью не закроет колесо.

2. **Выберите карточку:** выберите случайную карточку из колоды. Они двухсторонние, и телепат сам решает, какую сторону использовать. Главное, не думайте слишком долго, выбирайте ту сторону, которая сразу вас зацепит! Поместите карточку в нишу перед экраном, повернув выбранной стороной к себе, и прочтите написанное на ней вслух, чтобы все услышали.

3. **Поменяйте расположение цветной зоны:** крутите колесо пальцем, пока не поймете, что цветная зона расположена совершенно случайным образом. В этот момент пластиковый экран должен быть ЗАКРЫТ. Вам нельзя подглядывать, чтобы выбрать положение цветной зоны.

4. **Откройте экран:** откройте экран с помощью ручки и посмотрите, где находится цветная зона. Открывать

экран следует **ПОЛНОСТЬЮ**, даже если цветную зону видно, когда он открыт частично. В противном случае игроки смогут понять, где она примерно расположена. Центр цветной области (4 очка) должен быть **ПОЛНОСТЬЮ** виден. Если его не видно, закройте экран и крутите колесо снова.

5. Дайте подсказку: посмотрите, где находится центр цветной зоны. Придумайте подсказку, которая может указать на положение цветной зоны относительно двух крайностей на карточке. О том, как правильно давать подсказки, вы прочтете далее.

6. Закройте экран: с помощью ручки полностью закройте экран. Разверните коробку лицом к команде, чтобы все могли взаимодействовать с механизмом.

С этого момента телепат **ПОЛНОСТЬЮ** перестает общаться с командой. Ему нельзя говорить или пояснять **ЧТО-ЛИБО**, также он должен сохранять невозмутимое выражение лица.

В случае если телепат словами или любым иным способом выдаст положение цветной зоны, другие игроки вправе наказать его команду. Обычно мы просто заставляем телепата переиграть раунд с новой карточкой, поменяв положение колеса. Но мы добрые.

ФАЗА КОМАНДЫ

Телепат дал команде подсказку. Теперь задача игроков — попытаться ПРОЧИТАТЬ ЕГО МЫСЛИ и постараться поместить стрелку как можно ближе к центру цветной зоны.

Это основная и самая главная часть игры, и в ней почти нет правил: игроки вольны как угодно обсуждать подсказку и спорить между собой.

Придя к соглашению, команда телепата оповещает об этом вторую команду.

На этом этапе игры следует иметь в виду вот что:

- Не используйте в речи цифры и проценты, говоря о том, как и куда нужно повернуть стрелку.

Вам следует руководствоваться интуицией, а значит, вместо «поверни на 25%» стоит говорить что-то вроде «немного правее» или «чуть ниже».

Наказания за использование цифр не предусмотрено, но этого следует избегать, чтобы не нарушить атмосферу игры.

- Любой участник команды может подвинуть стрелку в любой момент. Вы сами решаете, как это контролировать.

ФАЗА «СЛЕВА/СПРАВА»

В этой игре за один и тот же ход очки могут заработать ОБОЕ команды.

Когда команда телепата определилась с положением стрелки, у другой команды есть шанс угадать, СЛЕВА или СПРАВА относительно стрелки находится центр цветной зоны (за попадание в который дается 4 очка). Команда обозначает свой выбор, помещая маркер угадывания в специальный слот СЛЕВА или СПРАВА от карточки.

На этом рисунке маркер поставлен СЛЕВА, значит, вторая команда считает, что центр цветной зоны ГОРЯЧЕЕ, чем решила команда телепата.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Как только обе команды закончили угадывать, наступает самый интересный момент – **ОТКРЫТИЕ ЭКРАНА**, когда телепат показывает игрокам, где находится цветная зона. Команда телепата получает очки, только если стрелка находится в цветной зоне (от 2 до 4 очков). Если стрелка оказалась на границе двух полей, команде присуждается бóльшее количество очков.

Вторая команда получает 1 очко, если верно угадала, в какой стороне от стрелки находится центр цветной зоны. Если команда телепата попала точно в центр (4 очка), вторая команда ничего не получает.

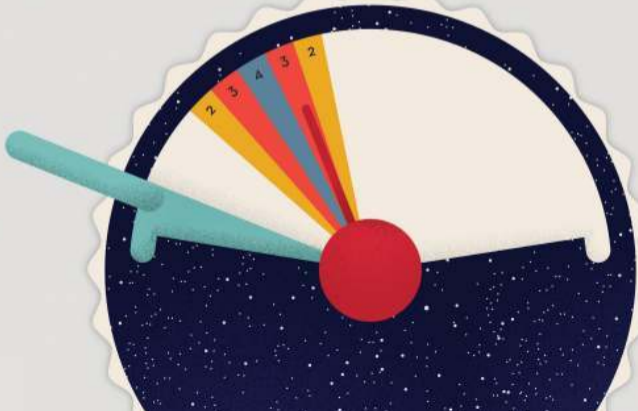
Передвиньте вперед маркеры для подсчета очков в соответствии с результатами.

КОМАНДА ТЕЛЕПАТА

Получает количество очков, обозначенное в поле, где оказалась стрелка. На рисунке ниже команда получает **3 очка**.

ВТОРАЯ КОМАНДА

Получает очки, если угадывает, с какой стороны от стрелки оказался центр. Здесь он оказался **СЛЕВА**, и если бы команда угадала это, то получила бы **1 очко**.



ХОД ИГРЫ

ФАЗА ТЕЛЕПАТА: телепат дает подсказку команде, которая совершает ход.

ФАЗА КОМАНДЫ: команда телепата обсуждает подсказку и двигает стрелку.

ФАЗА «СЛЕВА/СПРАВА»: вторая команда пытается угадать, слева или справа оказался центр.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ: телепат раскрывает положение цветной зоны и начисляет очки.

Затем ход передается другой команде, **ЕСЛИ ТОЛЬКО это не противоречит «правилу догоняющего»**, подробнее о котором — в следующем разделе.

Ход продолжает передаваться от одной команды к другой, и каждый раз выбирается новый телепат.

ПРАВИЛО ДОГОНЯЮЩЕГО

Не важно, как сильно ваша команда проигрывает соперникам, у вас всегда есть шанс отыграться. Если команда телепата, получив 4 очка за ход, по-прежнему проигрывает, она тут же получает дополнительный ход (однако телепат меняется).

Это означает, что команда, проигрывающая со счетом 9:0, теоретически может сыграть три хода подряд и победить.

ПОБЕДА

Игра заканчивается, как только одна из команд набирает 10 или больше очков. Побеждает команда, набравшая больше очков. В случае ничьей каждая из команд получает по дополнительному ходу, и побеждают те, кто наберет за этот ход больше очков (включая фазу «СЛЕВА/СПРАВА»). Если ничья сохраняется, повторяйте до тех пор, пока одна из команд не победит.

ПОДСКАЗКИ: ПРАВИЛА

Чем интереснее и даже безумнее подсказка, тем веселее игра! Мы старались дать игрокам как можно больше свободы, но язык – штука сложная. Эти правила призваны помочь вам избежать подсказок, которые могут испортить игру. Вы же вольны изменять их так, как вам будет удобно. Если у вас появилась своя версия этих правил, поделитесь ей с нами!

1. Выражайте одну мысль: подсказка не должна быть перегружена идеями или требовать знания какого-то особого контекста. Вы можете использовать в подсказках такие слова, как «но», «в то время, как» и «когда», но только если они не связывают между собой две разные вещи, в результате чего команда обсуждает сначала первую часть подсказки, а потом – вторую. «Переписываться, когда ведешь машину» будет хорошей подсказкой, если не упоминать марку машины.

ПРИМЕР: Безопасно – Опасно

МОЖНО: «Хонда Аккорд» или «Переписываться, когда ведешь машину»

НЕЛЬЗЯ: «Переписываться, когда ведешь Хонду Аккорд» или «Банджи-джампинг над крокодилами»

2. Ничего не выдумывайте: подсказкой должно быть то, что существует на самом деле, или о чем другие как минимум могли слышать. Это может быть вымышленный персонаж или вещь, но только если вы не выдумали их специально для этой подсказки.

ПРИМЕР: Шедевр – Неудача

МОЖНО: «Мона Лиза» или «Фреска «Пушистый Иисус»

НЕЛЬЗЯ: «Альбом Битлз, все песни которого исполнил Николас Кейдж» или «Реалистичный ремейк «Одиссеи»

3. Говорите по делу: ваша подсказка должна быть связана со словами на карточке. Вкладывать в одно из слов переносный смысл, например употреблять слово «горячий» в значении «привлекательный», нельзя. Однако можно использовать оба слова в переносном значении, сохраняя противопоставление между ними.

ПРИМЕР: Низкий – Высокий
МОЖНО: «Мой дом», «Голос», «Скорость»
НЕЛЬЗЯ: «Поступок», «Мода»

4. Не используйте в подсказке слова с карточек или их синонимы: в подсказке не должно быть слов с тем же корнем, что и у слов на карточке.

ПРИМЕР: Мирный – Воинственный
МОЖНО: «Ганди» или «Америка»
НЕЛЬЗЯ: «Мир», или «Миротворитель», или «Осадная война»

5. Никаких чисел: нельзя использовать проценты, дроби и другие числа, чтобы указать на положение цветной области. Числа могут входить в подсказку только как часть имен собственных.

ПРИМЕР: 80-е – 90-е
МОЖНО: «Брат-2»
НЕЛЬЗЯ: «1991»

ПОДСКАЗКИ: РЕКОМЕНДАЦИИ

Эти правила соблюдать необязательно, но мы считаем, что с ними интереснее, особенно если вы слегка адаптируете их под себя.

6. Будьте кратки: старайтесь уложиться в пять или менее слов. Иначе ваша подсказка будет слишком подробной.

ПРИМЕР: Нервный человек – Спокойный человек

РЕКОМЕНДУЕМ: «Мой старший брат»

НЕ РЕКОМЕНДУЕМ: «Мой старший брат, который каждое утро встает в пять утра на пробежку»

7. Без лишних слов: такие слова, как «но», «очень», «почти» или «вроде», обычно отвлекают игроков от сути загадки. То же можно сказать о конструкциях вроде «спустя

[промежуток времени]» или «во время [какого-либо события]».

Не усложняйте.

ПРИМЕР: Хорошее свидание – Плохое свидание

СОВЕТУЕМ: «Посмотреть страшное кино»

НЕ СОВЕТУЕМ: «Посмотреть очень страшное кино» или «Сходить в ресторан, будучи женатыми уже год»

8. Используйте имена собственные: когда в карточке указана определенная категория людей или вещей, например «_____ человек», попробуйте начинать подсказку не со слов «тот, кто...» или «то, что...», а использовать имя собственное.

ПРИМЕР: Страшный человек – Приятный человек

СОВЕТУЕМ: «Фрэдди Крюгер»

НЕ СОВЕТУЕМ: «Тот, кто отбирает конфеты у детей»

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Если выпала карточка «Грустная песня – Веселая песня», можно ли вместо подсказки использовать песню со словом «веселый» в названии? Ведь это слово есть в карточке.

Можно, вы ведь ссылаетесь на песню, а не на само слово.

Можно ли использовать, каламбуры, игру слов и другие неоднозначные подсказки?

Обычно это нарушает правило «Говорите по делу». К примеру, представьте себе карточку «На все руки мастер – Неумеха» и в качестве подсказки к ней Булгакова, намекая на «Мастера и Маргариту». Это, конечно, умно, но не честно.

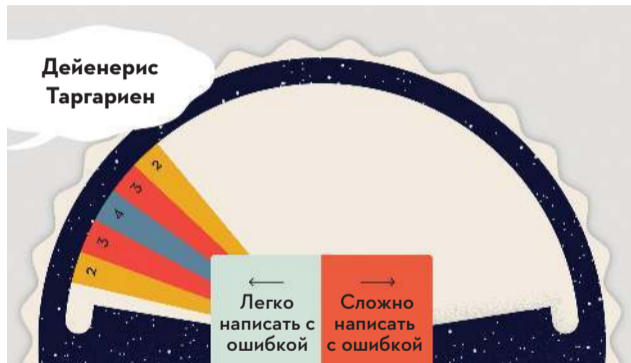
А как насчет рифм, омонимов и т. п.?

Без фокусов!

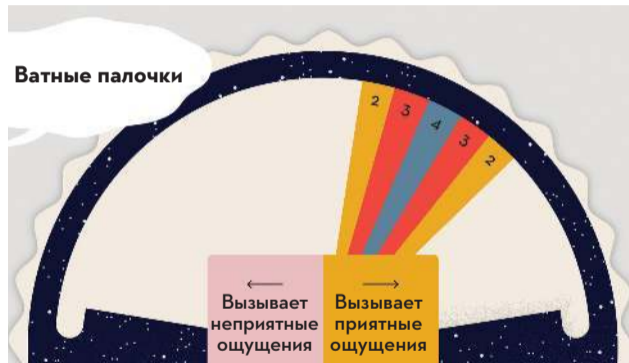
Когда цветная зона оказывается так далеко слева или справа, как это возможно, с другой стороны шкалы также видна ее часть. Получит ли наша команда очки, попав стрелкой туда?

Геометрия – штука упрямая, мы не смогли ничего с этим поделаться. На показавшуюся с другой стороны часть цветной зоны можно не обращать внимания. В конце концов, целитесь вы в центр.

ПРИМЕРЫ ХОРОШИХ ПОДСКАЗОК (их нам в Twitter прислали игроки в рамках челленджа @wavelengthdaily)



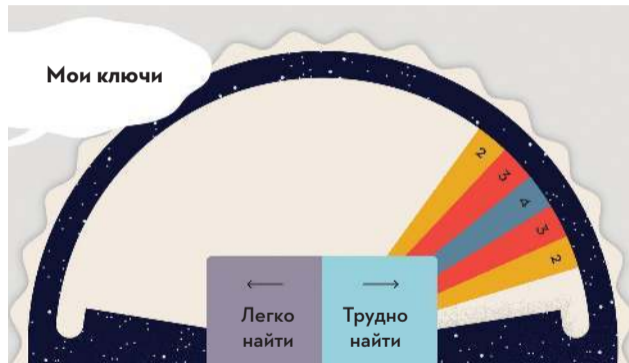
Автор подсказки – @MesaGameLab



Автор подсказки – @geminibice



Автор подсказки – @JohnduBois




Автор подсказки – @zannah

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

В этом режиме игроки объединяются в одну команду и играют против игры. Мы придумали его для случаев, когда игроков от двух до пяти, но в него можно играть любой компанией. Правила почти те же, но с небольшим отличием:

- Перед началом игры положите в слот 7 случайных карточек. Когда они закончатся – закончится и игра. Затем сверьтесь с таблицей и узнайте результат.
- Очки начисляются как и в обычном режиме, **но за попадание в центр цветной зоны команда получает 3 очка и в колоду добавляется одна дополнительная карта**, то есть игра длится на раунд дольше.
- Фаза «СЛЕВА/СПРАВА» пропускается.

<u>Счет</u>	<u>Оценка результата</u>
0 - 3	Эта штука вообще работает?
4 - 6	Попробуйте выключить и включить
7 - 9	Разберитесь уже с механизмом!
10 - 12	Неплохо! Ничего особенного, но неплохо!
13 - 15	ПОЧТИ!
<hr/>	
16 - 18	Вы победили!
19 - 21	Да вы... на одной волне
22 - 24	Высший разум
25+	

СОЗДАТЕЛИ

Авторы игры: Вольфганг Варш, Алекс Хаг и Джастин Викерс

Конструктор: Сара Пэвис

Оформление: Hvass&Hannibal

БЛАГОДАРНОСТИ

Спасибо всем нашим друзьям и тестировщикам: Алану Гердингу, Алексе МакКей, Александру Пфистеру, Аллену Тану, Эми Себесон, Эндрю Каю, Энди Мезе, Ашеру Фолльмеру, Шанталь Джонсон, Чарли Трану, Шер-Вен ДеВитт, Кори Маргулису, Дэну «Башмаку» Хсу, Дэвиду Картеру, Дональду Шульцу, Двайту Хэслеру, Эдварду Содербергу, Эдварду Улеру, Элэин и Эфке из Ноу Пан Инклюдед, Элизабет Гудспид, Эрику Гарно, Эрику Циммерману, Фрэду Бененсону, Грэйс Маргулис, Гюнтеру Даствлу, Джэймсу Нэйтану Спенсеру, Джессике Кэссиди Дэвис, Джошу Стерну, Хуану Хосе Ладоб, Джулиану Штайндорферу, Кали Хэндлман, Каролине Коллманн, Кевину Нгуэну, Кристен Лич, Кёртису Мэлби, Кайлу МакКею, Лукасу Косенсу, Мэдисон Боан, Маркусу Славичеку, Марни Томпсон, Массимо Цепетелли, Мэтту

Лису, Майку Чаку Брэтцлаффу, Нику Риглу, Ники Шульц, игровому центру NYU, Питеру Принцу, Рэнду Лемли, Ребекке Мартин, Рене Хаммер, Рикки Тате, Роберту Винлуану, Саре Пэвис, Шону МакКою, Себастьяну Коллманну, игровой выставке SHUX, Стэфану Шрайбмаеру, Тому Дайку, Заку Гейджу, а также Зади Луису Мартину Викаерсу.

И ОГРОМНОЕ спасибо каждому из 8674 поддержавших нас на Kickstarter! Без вас эта игра никогда бы не появилась!

Русскоязычное издание подготовлено
GAGA GAMES

Переводчик: Даниил Яшин

Редактор и руководитель проекта: Алиса Павлова

Корректор: ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «Гага Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



ПОДСКАЗКИ: ПРАВИЛА

- выражайте одну мысль;
- ничего не выдумывайте;
- говорите по делу;
- никаких синонимов;
- никаких чисел и цифр.

ПОДСКАЗКИ: РЕКОМЕНДАЦИИ

- 5 слов или меньше;
- забудьте о словах «очень», «вроде», «после трех стопок»;
- используйте имена собственные, а не «тот, кто...», или «то, что...», или «там, где...».

ХОД РАУНДА

1. Действия телепата:
 - закрывает экран;
 - берет из колоды карту и выбирает сторону;
 - меняет положение цветной зоны;
 - открывает экран;
 - дает игрокам подсказку;
 - закрывает экран.
2. Команда телепата обсуждает подсказку и двигает стрелку.
3. Другая команда угадывает – СЛЕВА или СПРАВА.
4. Телепат раскрывает положение цветной зоны.
5. Подсчет очков.
6. Ход другой команды (если это не противоречит правилу догоняющего).