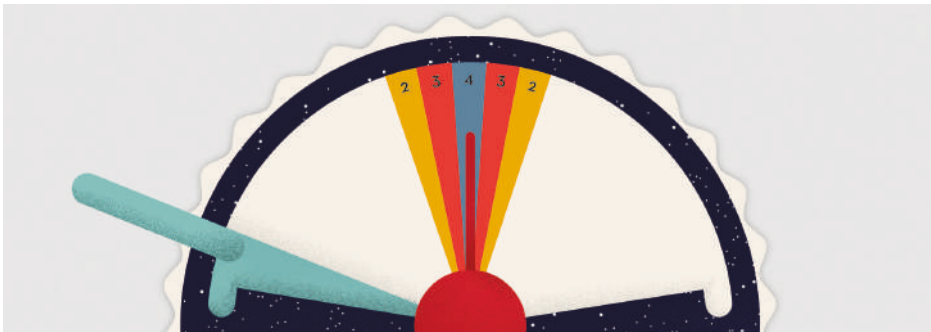


Come giocare a

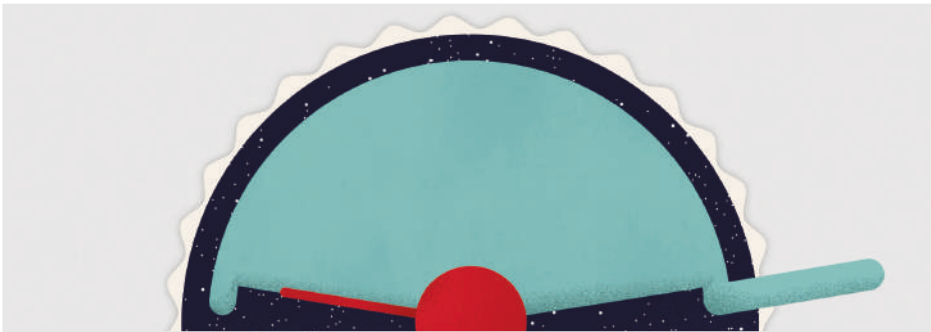
WAVELENGTH

Obiettivo della vostra squadra



Posizionare l'indicatore rosso il più vicino possibile al centro del bersaglio colorato.

Ecco il colpo di scena



Il bersaglio è completamente nascosto dietro a questo schermo azzurro
e si trova in una posizione casuale a ogni turno.

Per fortuna, uno dei vostri compagni di squadra
sa esattamente dove si trova il bersaglio!
Sarà il vostro Suggestore



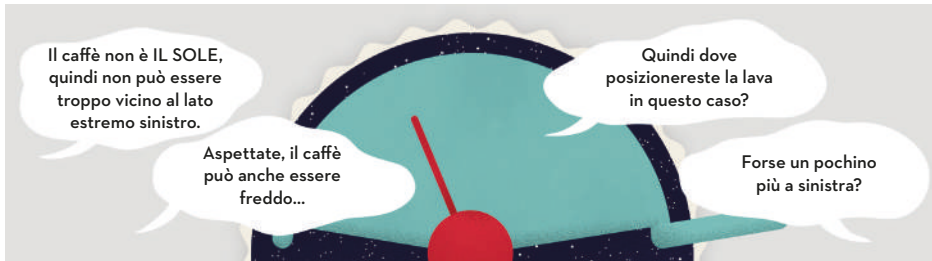
Egli pesca una carta che ha due concetti opposti, come per esempio
“Sottovalutato – Sopravvalutato” oppure “Caldo – Freddo”.

Il Suggestore dà un indizio che aiuti a capire
dove si trovi il centro del bersaglio NELLO SPETTRO
tra i due concetti



In questo esempio, il bersaglio si trova leggermente verso il lato “caldo”, quindi il Suggestore dice “Caffè” dato che il caffè è caldo, ma non la cosa più calda immaginabile.

Ora la squadra del Suggestore deve discutere sull'indizio e decidere dove spostare l'indicatore



Ogni giocatore pensa ad alta voce e propone agli altri le proprie intuizioni geniali (e meno geniali) mentre l'altra squadra fa di tutto per dare dei pessimi suggerimenti.

Infine, il Suggestore apre lo schermo e rivela dove si trova l'indicatore rispetto all'area del bersaglio



Più l'indicatore si trova vicino al centro del bersaglio, più punti ottiene la squadra!
(Ma anche l'altra squadra ha la possibilità di ottenere punti)

PREPARAZIONE

Bersaglio

Schermo

Dispositivo

Segnalino della
squadra non attiva

Segnapunti
Emisfero Sinistro



Ruota

Indicatore

Carte Wavelength

Segnapunti
Emisfero Destro

RIASSUNTO DEL GIOCO

Wavelength è un gioco dove due squadre competono cercando di sintonizzarsi sulla stessa lunghezza d'onda.

Le squadre sposteranno a turno l'indicatore nella posizione in cui credono si trovi il bersaglio nello spettro nascosto da uno schermo. Un giocatore della squadra attiva, il Suggeritore, sa dove si trova il bersaglio ma può dare solo un indizio che ne faccia capire la posizione NELLO SPETTRO tra i due concetti opposti.

Ricevuto l'indizio, i suoi compagni di squadra devono indovinare dove si trovi il bersaglio.

NOTE SULLA PREPARAZIONE

Per preparare Wavelength ci vuole meno di un minuto e può essere giocato interamente nella scatola.

Per iniziare, collocate il dispositivo (il pezzo con la ruota girevole) nello slot al centro del supporto di plastica della scatola. Poi inserite i 3 segnalini (le "teste" e il segnalino della squadra non attiva) nei vari slot. L'immagine sulla sinistra mostra dove collocare ogni pezzo.

Ora dividetevi in 2 squadre il più possibile uniformi (alla fine del regolamento c'è una modalità collaborativa per i gruppi più piccoli), e decidete chi sarà il Suggeritore per il primo turno, ovvero chi darà l'indizio.

La squadra che inizia per prima comincia con 0 punti.

La squadra che andrà per seconda comincerà con 1 punto.

Le squadre in questo gioco vengono chiamate Emisfero Sinistro ed Emisfero Destro, ma potete scegliere il nome che volete. Tutto qui! Siete pronti per giocare a Wavelength!

FASE DEL SUGGERITORE

Ogni turno inizia con il Suggeritore della squadra attiva che gira la ruota per collocare casualmente il bersaglio, pesca 1 carta Wavelength e dà un indizio sulla sua posizione NELLO SPETTRO tra i due concetti presenti sulla carta.

Il Suggeritore deve fare tutto ciò in segreto, in modo che i giocatori di entrambe le squadre non possano vedere dove si trovi il bersaglio.

Di seguito, l'ordine specifico delle azioni che deve compiere il Suggeritore (sono ricche di dettagli, ma in realtà sono facili):

1. **Chiudere lo schermo:** Il Suggeritore deve ruotare lo schermo usando la maniglia di plastica fino a che non è completamente chiuso (dovrebbe udire un “click”).
2. **Scegliere una carta:** Pesca 1 carta Wavelength dal mazzo.

Le carte hanno due lati e il Suggeritore può scegliere il lato che vuole usare per il suo indizio. Non occorre pensarci troppo: deve semplicemente scegliere quella che gli sembra più interessante.

Colloca la carta nello slot di fronte al dispositivo, con il lato scelto rivolto in avanti, e legge il testo della carta ad alta voce, in modo che entrambe le squadre possano sentirlo.

3. **Collocare casualmente il bersaglio:** Il Suggeritore gira la ruota lungo i bordi ondulati fino a quando il bersaglio non si trova in una posizione completamente casuale. Lo schermo di plastica deve essere CHIUSO mentre viene girata la ruota: non si può tenerlo aperto per selezionare la posizione del bersaglio.

4. **Aprire lo schermo:** Usando la maniglia di plastica, il Suggeritore apre lo schermo e guarda dov'è

collocato il bersaglio. Deve sempre aprire lo schermo **COMPLETAMENTE**, anche se riesce a vedere il bersaglio non aprendolo per intero, altrimenti gli altri giocatori potrebbero riuscire a indovinare la collocazione generale del bersaglio.

Il centro del bersaglio (lo spicchio da 4 punti) deve essere **COMPLETAMENTE** visibile. Se non lo è, chiude lo schermo e gira di nuovo la ruota per collocare casualmente il bersaglio.

5. Dare un indizio: Il Suggeritore guarda dove è collocato il centro del bersaglio lungo l'area della ruota. Ora pensa a un indizio che sia concettualmente vicino alla posizione del bersaglio **NELLO SPETTRO** tra i due concetti sulla sua carta. In fondo a questo regolamento sono presenti delle regole su come dare gli indizi.

6. Chiudere lo schermo: Usando la maniglia di plastica, il Suggeritore chiude completamente lo schermo. Ora gira la scatola verso la sua squadra, in modo che i suoi compagni possano interagire con il dispositivo.

Da adesso il Suggeritore smette COMPLETAMENTE di comunicare!

Dopo che il Suggeritore ha dato il suo indizio, non può più dire **NULLA**, neanche dare chiarimenti, e deve mantenere un'espressione perfettamente neutra.

Se un Suggeritore dovesse far capire la posizione del bersaglio dopo aver dato il suo indizio, verbalmente o non, sta a tutti decidere se penalizzare la squadra. Generalmente si tende a far dare un nuovo indizio dal Suggeritore con una nuova carta e una nuova posizione del bersaglio, ma è per generosità e bontà di cuore.

FASE DELLA SQUADRA

Dopo che il Suggeritore ha dato il suo indizio, sta al resto della squadra SINTONIZZARSI SULLA SUA STESSA LUNGHEZZA D'ONDA cercando di posizionare l'indicatore il più vicino possibile all'area del centro del bersaglio.

Questo è il cuore del gioco ed è quasi interamente libero da regole: i compagni di squadra possono discutere, dibattere e litigare in qualsiasi modo desiderino.

Dopo che la squadra del Suggeritore ha raggiunto un accordo, comunica all'altra squadra di aver deciso la posizione dell'indicatore.

Durante questa fase, tenete a mente un paio di cose:

- Non usate percentuali o numeri come sistema veloce per spostare l'indicatore.

Visto che Wavelength è principalmente basato sull'istinto, dovrete limitarvi a dire cose come “molto più a destra” oppure “un po' più giù” piuttosto che “spostalo del 25%”.

Non ci sono penalità associate a questa pratica, dovrete semplicemente evitarla nello spirito del gioco.

- Tutti nella squadra hanno il diritto di spostare l'indicatore in qualsiasi momento. Sta alla squadra determinare come negoziare la posizione finale.

FASE SINISTRA/DESTRA

In Wavelength, ENTRAMBE le squadre hanno sempre la possibilità di ottenere punti da un indizio.

Dopo che la squadra del Suggeritore ha finalizzato la posizione dell'indicatore, l'altra squadra può cercare di indovinare se il centro del bersaglio (lo spicchio da 4 punti) si trovi a sinistra o a destra dell'indicatore. Questa discussione dovrebbe essere relativamente breve, visto che è una semplice scelta binaria: SINISTRA o DESTRA. La squadra rende nota la sua decisione collocando il segnalino nello slot a SINISTRA o a DESTRA accanto alla carta Wavelength.

Per esempio, l'immagine su questa pagina mostra che la squadra non attiva ha scelto SINISTRA, ovvero pensa che il Suggeritore intendesse qualcosa di PIÙ CALDO rispetto a quanto ipotizzato dalla squadra attiva.



FASE DEL PUNTEGGIO

Una volta che entrambe le squadre hanno finalizzato le loro decisioni, è tempo per la parte più eccitante della partita: LA RIVELAZIONE. Il Suggeritore apre lo schermo e rivela il bersaglio. La sua squadra ottiene punti se l'indicatore si trova nell'area colorata del bersaglio, come elencato negli spicchi colorati (2-4 punti). Se l'indicatore si trova sul bordo tra due risultati, la squadra del Suggeritore ottiene sempre il risultato più alto tra i due.

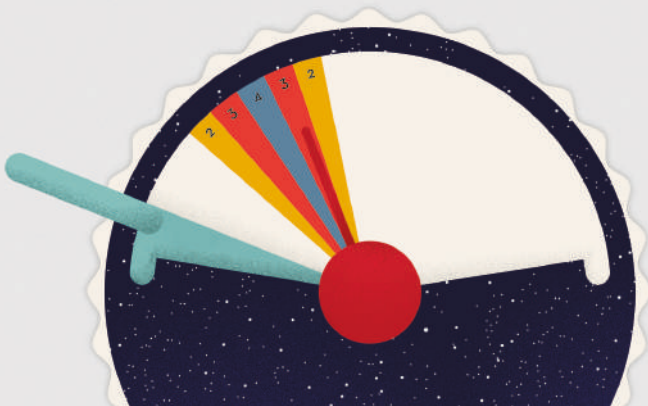
La squadra non attiva ottiene 1 punto se ha indovinato correttamente la posizione del centro del bersaglio rispetto alla posizione finale dell'indicatore (alla sua destra oppure alla sua sinistra). Se invece la squadra del Suggeritore ha individuato perfettamente il centro del bersaglio (lo spicchio da 4 punti), la squadra non attiva non ottiene punti. Muovete i segnapunti di ogni squadra in base ai punti ottenuti.

SQUADRA DEL SUGGERITORE

Ottiene i punti scritti sullo spicchio dove si trova l'indicatore. In questo esempio, la squadra ottiene **3 punti**.

SQUADRA NON ATTIVA

Ottiene punti indovinando se il centro del bersaglio si trova alla sinistra o alla destra dell'indicatore. In questo esempio, se la squadra avesse scelto **SINISTRA**, avrebbe ottenuto **1 punto**.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

FASE DEL SUGGERITORE: Il Suggestore della squadra attiva dà un indizio

FASE DELLA SQUADRA: La squadra del Suggestore discute e sposta l'indicatore

FASE SINISTRA/DESTRA: La squadra non attiva sceglie sinistra/destra

FASE DEL PUNTEGGIO: Il Suggestore rivela il bersaglio e vengono assegnati i punti

Dopo la Fase del Punteggio, l'altra squadra inizia il suo turno diventando la nuova squadra attiva **A MENO CHE la regola del recupero non venga innescata**, i dettagli nella prossima sezione. La partita prosegue così, con le squadre che danno gli indizi a turno e un nuovo giocatore che fa il Suggestore di volta in volta.

REGOLA DEL RECUPERO

In Wavelength c'è sempre la possibilità di recuperare,

anche se si è molto indietro con il punteggio. Se la squadra del Suggestore ottiene 4 punti ma si trova comunque in svantaggio rispetto alla squadra non attiva dopo la fase del punteggio di quel turno, svolge immediatamente un altro turno (con un diverso giocatore come Suggestore).

Questo significa che una squadra che sta perdendo 9-0 potrebbe ipoteticamente svolgere 3 turni di fila e vincere.

VITTORIA

Non appena una squadra raggiunge 10 punti, la partita termina e la squadra con il punteggio maggiore vince! Se si verifica una situazione di parità, ogni squadra svolge un ultimo turno decisivo. Vince la squadra che ottiene il maggior numero di punti alla fine di quei due turni (inclusi i punti ottenuti nella fase SINISTRA/DESTRA). Se la parità persiste, ripetete finché non avrete un vincitore.

DARE INDIZI: REGOLE RESTRITTIVE

Wavelength si basa sul dare indizi follemente creativi. Quindi abbiamo cercato di dare ai giocatori molta libertà, pur tenendo a mente che il linguaggio è complicato e sfuggente! Queste regole sono qui solo per evitare tipi di indizi che spesso “rovinano” il gioco, sentitevi quindi liberi di adattarle in qualunque modo funzioni per voi e i vostri amici. Se lo fate, condividetele con noi!

1. **Cercate di trasmettere un singolo pensiero:** Un indizio non dovrebbe combinare più idee o dare troppo contesto esplicativo. Parole come “MA”, “MENTRE” e “QUANDO” a volte vanno bene, ma non quando collegano praticamente insieme due indizi. Una chiara dimostrazione di ciò è quando una squadra discute di una parte dell’indizio e poi discute dell’altra parte: motivo per il quale “messaggiare mentre si

guida” va bene, ma non combinato con il tipo di mezzo.

ESEMPIO: Pericoloso – Sicuro

PERMESSO: “Una Panda ai 120Km\h” oppure “Messaggiare mentre si guida”

NON PERMESSO: “Messaggiare mentre si guida una Panda ai 120Km\h” oppure “Fare il bungee jumping sopra dei coccodrilli”

2. **Non inventate nulla:** L’indizio deve essere qualcosa di reale nell’universo e non solo servire come indizio per voi. Può essere immaginario, solo che non dev’essere qualcosa di inventato esclusivamente per questa situazione.

ESEMPIO: Fallimento – Capolavoro

PERMESSO: “La Gioconda”

NON PERMESSO: “Un affresco 3D della Cappella Sistina”

3. Rimanete nel tema: Il vostro indizio deve riferirsi ai concetti della carta di quel turno. Non è permesso usare un lato come significato alternativo, per esempio “freddo” come significato di insensibile; tuttavia, se entrambe le parole hanno lo stesso significato alternativo come negli esempi sottostanti, potete usare quei significati.

ESEMPIO: Sporco – Pulito

PERMESSO: “Barzelletta”, “Poliziotto”

ESEMPIO: Fragile – Resistente

NON PERMESSO: “Malato”

4. Non usate le parole della carta o alcun sinonimo:

Non potete usare delle parole provenienti dalla stessa “famiglia” di quelle sulla carta.

ESEMPIO: Pacifista – Guerrafondaio

PERMESSO: “Gandhi” oppure “America”

| **NON PERMESSO:** “Amante della pace”

5. Niente numeri: Non potete usare numeri, percentuali, proporzioni o alcunché di numerico per suggerire furtivamente la posizione del bersaglio.

Se invece un numero fa parte di un nome proprio, è concesso.

ESEMPIO: Anni 80 – Anni 90

PERMESSO: “One degli U2” oppure “Otto sotto un tetto”

NON PERMESSO: “1991”

DARE INDIZI: SUGGERIMENTI

Queste regole non sono necessarie al 100% ma aiutano a mantenere lo spirito del gioco, specialmente se i giocatori iniziano a distorcere le regole in modi che rendono il gioco meno divertente.

6. **Siate concisi:** Cercate di usare cinque parole o meno. Questo spesso frena le persone dal dare indizi troppo specifici e puntigliosi.

ESEMPIO: Persona egoista – Persona altruista

PERMESSO: “Il mio fratello maggiore”

SCONSIGLIATO: “Il mio fratello maggiore che nasconde i barattoli di gelato in fondo al freezer”.

7. **Nessun modificatore:** Parole come “ma”, “molto”, “quasi”, “leggermente” e “una specie di” portano quasi sempre una squadra a concentrarsi sul modificatore stesso.

Lo stesso accade aggiungendo cose come “dopo [un certo quantitativo di tempo]” oppure “durante [un'altra cosa]”. Molto meglio restare sul semplice.

ESEMPIO: Pessima abitudine – Buona abitudine

PERMESSO: “Lavarsi i denti”

SCONSIGLIATO: “Lavarsi i denti dopo aver mangiato molte caramelle” oppure “Parlare con la bocca piena durante il primo appuntamento”.

8. **Usate nomi propri:** Quando una carta richiede una specifica categoria di cose, come “Persona __”, cercate di usare un nome proprio e non “qualcuno che...” oppure “un posto dove...” o “una cosa che...”.

ESEMPIO: Persona cattiva – Persona buona

PERMESSO: “Freddy Krueger”

SCONSIGLIATO: “Qualcuno che ruba le caramelle ai bambini”

FAQ

Posso usare un gioco di parole?

In generale, i giochi di parole rompono quasi sempre la regola “rimanete nel tema”. Per esempio, immaginate una carta Wavelength “Grifondoro – Serpeverde” con l’indizio “A sonagli”. È decisamente furbo, ma in pratica è come barare.

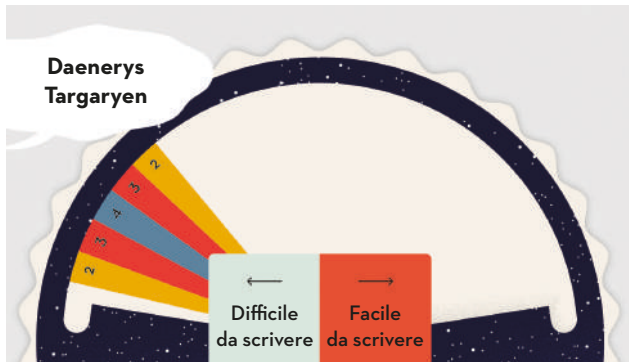
Posso usare rime, omonimi e simili?

Assolutamente no!

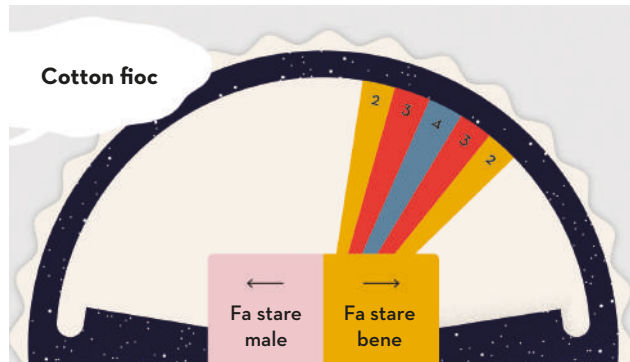
Quando il bersaglio si trova in una posizione all’estrema destra o sinistra, si può vedere anche una minuscola sezione dell’area colorata sul lato “opposto” dello spettro: la nostra squadra può ottenere dei punti se posiziona l’indicatore lì?

A causa delle leggi della geometria, non c’era alcun modo di evitare che ciò accadesse. Dovreste però ignorare qualsiasi area visibile del bersaglio sul lato opposto di dove si trova il centro del bersaglio (lo spicchio da 4 punti). È quello il punto a cui dovete mirare.

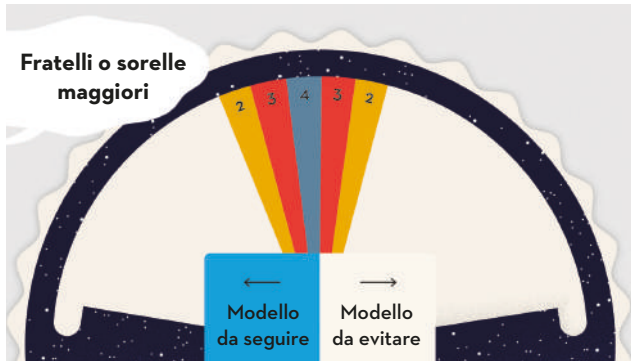
ESEMPI DI OTTIMI INDIZI (Provenienti dalla nostra sfida quotidiana su Twitter @wavelengthdaily)



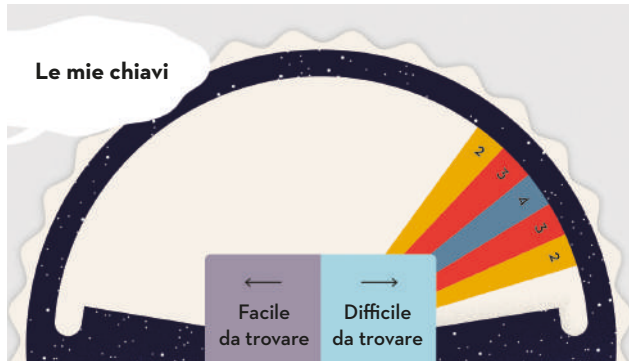
@MesaGameLab



@geminioice



@JohnduBois



@zannah

MODALITÀ COLLABORATIVA

In questa modalità, tutti vincono o perdono insieme come una singola squadra. Funziona molto bene con 2-5 giocatori, ma potete giocare con quante persone desiderate. Le regole sono pressappoco le stesse, a eccezione dei seguenti punti:

- Per iniziare, mettete 7 carte Wavelength casuali nello slot delle carte. Quando quel mazzo si esaurisce, la partita è finita. Poi usate la tabella a fianco per determinare quanto siete andati bene!
- I punti funzionano come di norma, a eccezione dello **spicchio centrale che in questo caso vale solo 3 punti, ma vi permette ANCHE di pescare una carta bonus da aggiungere al mazzo**, aggiungendo un turno extra alla partita.
- Saltate la fase sinistra/destra.

<u>Punteggio</u>	<u>Valutazione</u>
0 - 3	Siete sicuri di aver inserito la spina?
4 - 6	Provate a spegnere e riaccendere
7 - 9	Soffiate nella parte inferiore del dispositivo
10 - 12	Bene ma non benissimo
13 - 15	C'ERAVATE QUASI
16 - 18	Avete vinto!
19 - 21	Siete sulla stessa lunghezza d'onda!
22 - 24	Avete davvero una mente alveare!
25+	

RICONOSCIMENTI

Un gioco di Wolfgang Warsch, Alex Hague e Justin Vickers.

Per qualsiasi necessità, contattateci: italia@asmodee.com.

Sviluppo: Sarah Pavis

Produzione: Strom Mfg

Design: Hvass&Hannibal

Editore: Palm Court

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Studio il Granello

Supervisione: Massimo Bianchini

RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo tutti i nostri amici e playtester, inclusi 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 e Efka di 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 e Zadie Louise Martin Vickers.

Un altro ENORME grazie a ognuno dei nostri 8.674

sostenitori di Kickstarter: questo gioco non esisterebbe senza di voi!

REGOLE PER DARE GLI INDIZI

- Cercate di trasmettere un singolo pensiero
- Non inventate nulla
- Rimanete nel tema
- Niente sinonimi
- Niente numeri

SUGGERIMENTI PER DARE GLI INDIZI

- 5 parole o meno
- Nessun modificatore come “molto”, “una specie di” oppure “dopo 3 cocktail”
- Usate nomi propri, non “qualcuno che...”, “un posto dove...” o “una cosa che ...”

GUIDA AL TURNO

1. Il giocatore Suggestore prepara e dà un indizio:
 - Chiude lo schermo
 - Pesca 1 carta e sceglie un lato
 - Gira la ruota casualmente
 - Apre lo schermo
 - Dà un indizio
 - Chiude lo schermo
 2. La squadra del Suggestore discute e sposta l'indicatore
 3. La squadra non attiva sceglie SINISTRA o DESTRA
 4. Il Suggestore apre lo schermo per rivelare il bersaglio
 5. Calcolo dei punteggi
 6. Se innescata, risoluzione della regola del recupero
- Finito il turno, l'altra squadra diventa la nuova squadra attiva e ricomincia dal punto 1