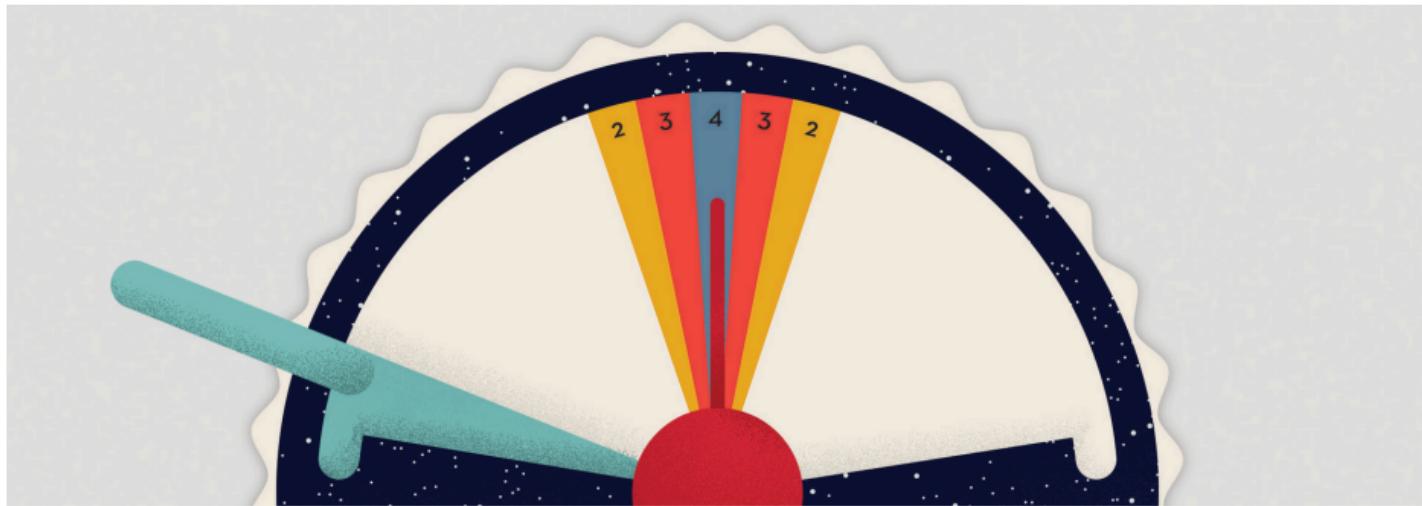




Cómo jugar

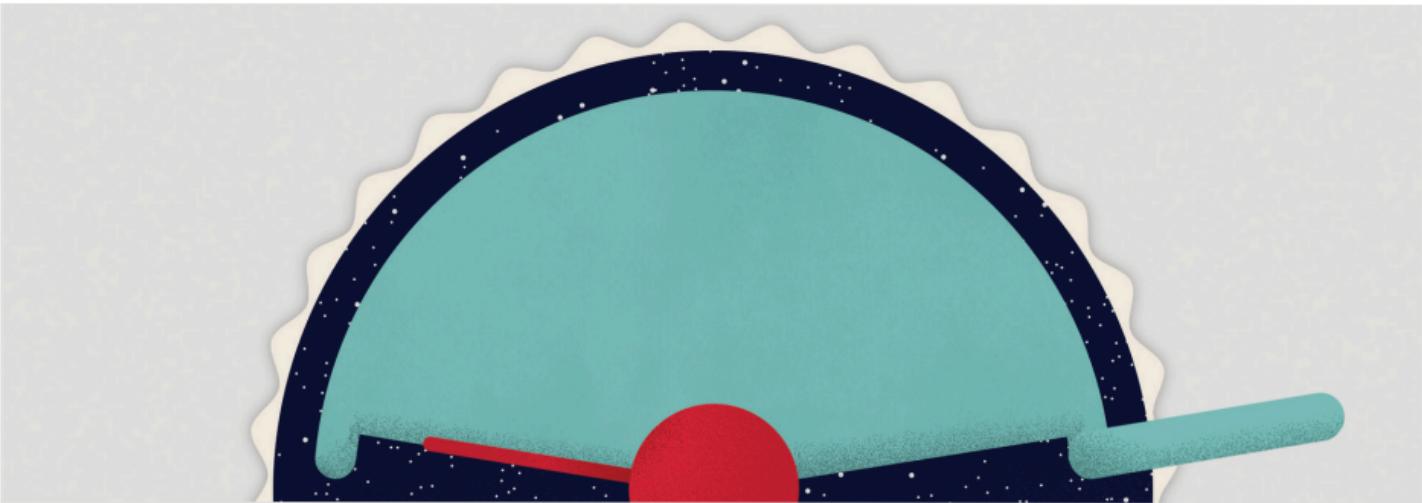
WAVELENGTH

El objetivo de tu equipo



Gire el dial rojo lo más cerca que pueda del centro del objetivo de color.

Este es el giro



El objetivo está completamente oculto tras esta pantalla azul y se encuentra en un lugar aleatorio en cada ronda.

Afortunadamente, uno de tus compañeros es Psíquico y sabe exactamente dónde está el objetivo.



Sacan una carta con dos conceptos opuestos, como "Infravalorado - Sobrevalorado" o "Caliente - Frío".

El Psíquico da una pista de dónde se encuentra el objetivo EN EL ESPECTRO entre los dos conceptos



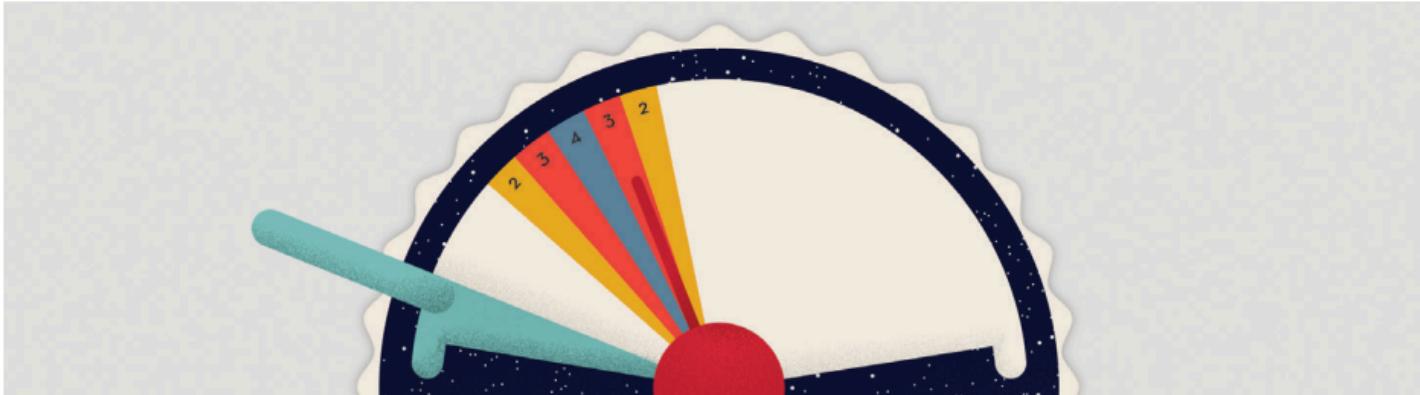
En este ejemplo, el objetivo está ligeramente hacia el lado "caliente", por lo que el Psíquico dice "Café", ya que el café está caliente, pero no lo más caliente imaginable.

Ahora le toca al equipo de la psíquico discutir la pista y decidir hacia dónde girar el dial rojo.



Todos piensan en voz alta y reflexionan sobre ideas muy tontas, mientras el otro equipo envenena tu cerebro con malas sugerencias.

Por último, el Psíquico abre la pantalla para revelar si el dial rojo está en la zona objetivo



Cuanto más cerca del centro del objetivo esté tu equipo, más puntos conseguirá. (El otro equipo también tiene la oportunidad de marcar)

Configuración

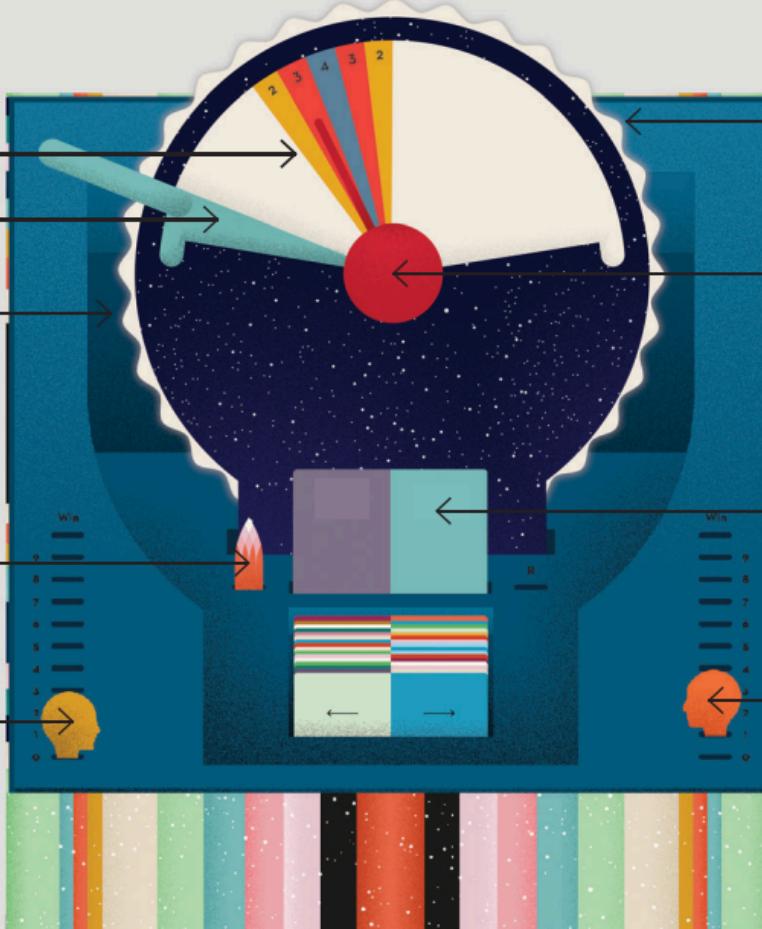
Objetivo

Pantalla azul

Dispositivo

Ficha adivinatoria
para equipo no
psíquico

Cerebro
izquierdo
(ficha de
puntuación)



Tarjetas de
longitud de onda

Cerebro
derecho
(ficha de
puntuación)

RESUMEN DEL JUEGO

Wavelength es un juego de adivinanzas sociales en el que dos equipos compiten para leer la mente del otro.

Los equipos se turnan para girar un dial hasta donde creen que se encuentra un objetivo a lo largo de un espectro oculto detrás de una pantalla. Un jugador del equipo activo, -el Psíquico- sabe dónde está el objetivo, pero sólo puede dar una pista EN EL ESPECTRO entre dos conceptos opuestos. Despúes, sus compañeros tienen que adivinar dónde está el objetivo.

NOTAS DE CONFIGURACIÓN

Wavelength tarda menos de un minuto en configurarse y se juega completamente en la caja: puedes simplemente pasarte el juego sin sacar nunca nada.

Para comenzar, coloque el dispositivo (el objeto grande de plástico con el dial y la rueda giratoria) en la ranura central de la bandeja de la caja. Luego inserte las 3 fichas (las “cabezas” y la pieza de adivinanza) en sus ranuras. El diagrama de la izquierda muestra dónde va todo.

Ahora divídanse en 2 equipos de aproximadamente el mismo tamaño. Luego, decidan quiénes de esos equipos serán los psíquicos (dadores de pistas) para la primera ronda.

El equipo que va primero empieza con 0 puntos. El equipo que va segundo comienza en 1 punto. Llamamos a los equipos Cerebro Izquierdo y Cerebro Derecho, pero pueden llamarse como quieran.

¡Eso es todo! Estás listo para jugar Wavelength.

FASE PSÍQUICA

Cada ronda comienza con el Psíquico del equipo actual girando la rueda para aleatorizar la ubicación del objetivo, sacando una tarjeta de longitud de onda y dando una pista EN EL ESPECTRO entre los dos conceptos de la tarjeta.

El psíquico debe hacer todo esto en secreto, para que los jugadores de ambos equipos no puedan ver dónde está el objetivo.

Este es el orden oficial que debe seguir el psíquico (es un poco sobre-detallado, pero en la práctica es fácil):

1. Cierra la pantalla: Gira la pantalla usando el mango de plástico hasta que esté completamente cerrada y encaje en su lugar.

2. Elige una longitud de onda: Roba 1 carta de longitud de onda del mazo. Son de doble cara y el psíquico puede elegir el lado que quiere usar para su pista. En la mayoría de las cartas hay un lado "normal" y un lado "raro". No te lo pienses demasiado: ¡elige el que te parezca más interesante!

Coloque la tarjeta en la ranura frente al dispositivo, con el lado elegido mirando hacia adelante, y lea el texto de la tarjeta para que ambos equipos puedan escucharla.

3. Aleatorice la ubicación del objetivo: Gire la rueda (usando los dedos a lo largo de los bordes ondulados) hasta que esté seguro de que el objetivo está en una posición completamente aleatoria. La pantalla de plástico debe estar CERRADA mientras giras la rueda: no puedes mantenerla abierta para seleccionar la ubicación del objetivo.

4. Abra la pantalla: Usando el mango de plástico, abra la pantalla y observe dónde se encuentra el objetivo. Siempre debes abrir la pantalla COMPLETAMENTE, incluso si puedes ver el objetivo con ella parcialmente abierta: de lo contrario, los jugadores que te miren podrán adivinar la ubicación general del objetivo.

Muy raramente, el centro del objetivo (la cuña de 4 puntos) no será visible en absoluto. Si eso sucede, cierra la pantalla y gira nuevamente. Si el objetivo central alguna vez está parcialmente a la vista en el extremo izquierdo o derecho, eso es válido, incluso si es solo una pequeña parte.

5. Da una pista: Mira dónde está ubicado espacialmente el centro del objetivo a lo largo del área visible de la rueda. Ahora piensa en una pista que esté conceptualmente donde se encuentra el objetivo EN EL ESPECTRO entre los dos conceptos de tu tarjeta. Las reglas sobre cómo dar pistas se pueden encontrar más adelante en este libro.

6. Cierra la pantalla: Usando el mango de plástico, cierra la pantalla completamente. Ahora gira la caja para que mire a tu equipo, para que puedan interactuar con el dispositivo.

;Ahora el Psíquico deja de comunicarse POR COMPLETO!

Después de que el Psíquico haya dado su pista, ya no se le permitirá decir NADA, ni siquiera aclaraciones, y debe mantener una cara completamente seria.

Si un psíquico alguna vez revela la ubicación del objetivo después de dar su pista, ya sea verbal o no verbal, depende de todos los jugadores decidir si penalizar al equipo. Tendemos a dejar que el psíquico dé una nueva pista con una nueva carta y ubicación del objetivo, pero somos generosos en ese sentido.

FASE DE EQUIPO

Después de que el psíquico dé su pista, le corresponde al resto del equipo LEER SU MENTE y girar el dial lo más cerca posible del centro del área objetivo.

Este es el núcleo del juego y está casi completamente libre de reglas: los compañeros de equipo pueden discutir, debatir y discutir como quieran.

Después de que el equipo del psíquico llega a un acuerdo, le informan al otro equipo que han finalizado su posición de dial.

Durante esta fase, sólo tenga en cuenta un par de cosas:

- **No utilice porcentajes o números como abreviaturas de dónde girar el dial.**

Dado que Wavelength se basa en intuiciones, deberían limitarse a decir cosas como "mucho más a la derecha" o "un poco hacia abajo" en lugar de "girarlo al 25%".

No hay ninguna penalización asociada por hacer esto; simplemente debes evitarlo por el espíritu del juego.

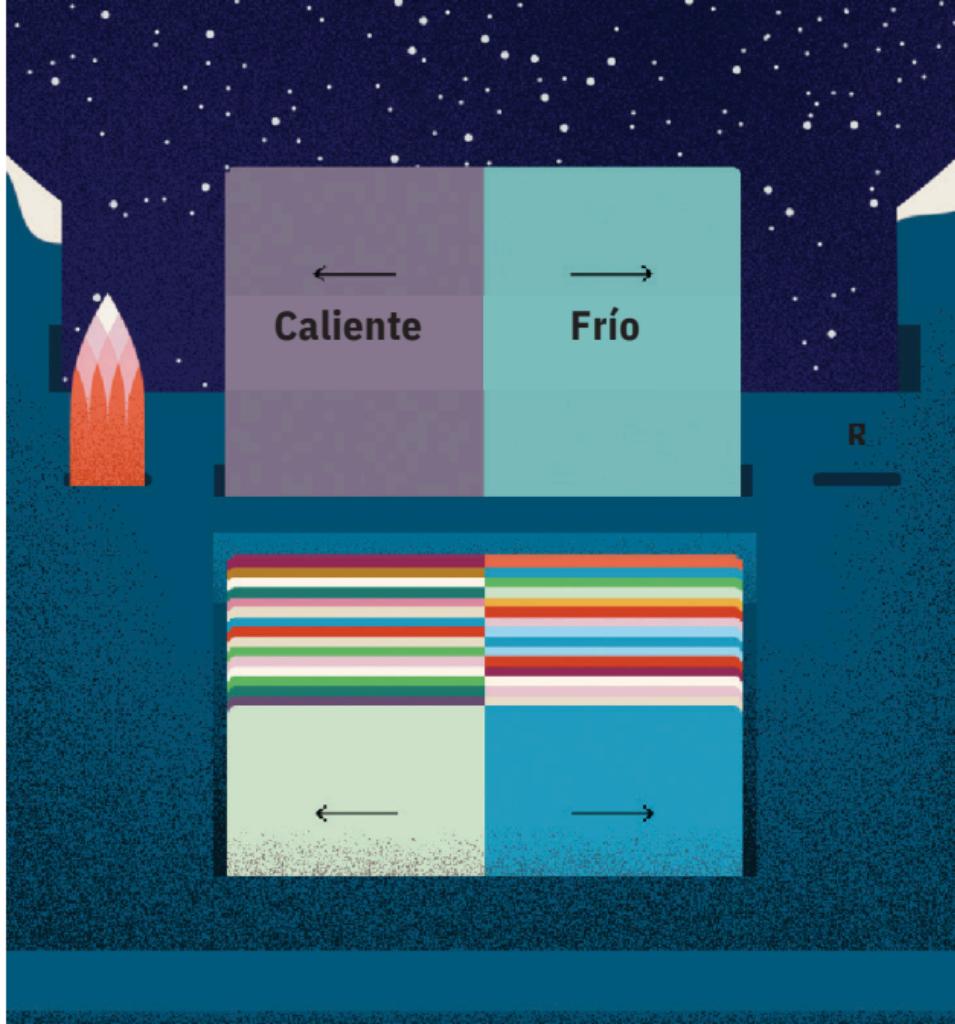
- **Todos los miembros del equipo tienen derecho a girar el dial en cualquier momento. Depende del equipo determinar cómo negociar esto.**

FASE IZQUIERDA/DERECHA

En Wavelength, AMBOS equipos siempre tienen la oportunidad de sumar puntos a partir de una pista.

Después de que el equipo del psíquico haya finalizado su posición del dial, el otro equipo puede adivinar si el centro del objetivo (la cuña de 4 puntos) está a la izquierda o a la derecha del dial. Esta discusión debería ser bastante breve, ya que es una elección binaria simple: IZQUIERDA o DERECHA. El equipo adivina colocando el marcador en la ranura IZQUIERDA o DERECHA al lado de la tarjeta de longitud de onda.

Por ejemplo, la imagen de esta página muestra al equipo adivinando IZQUIERDA, es decir, creen que el Psíquico pretendía transmitir algo MÁS CALIENTE de lo que el equipo actual adivinó.



FASE DE PUNTUACIÓN

Una vez que ambos equipos hayan finalizado sus juicios, llegará el momento de la parte más emocionante del juego: LA REVELACIÓN. El Psíquico abre la pantalla para revelar el objetivo. Su equipo obtiene puntos si el dial está dentro del área objetivo coloreada, como se indica en las cuñas de colores (2-4 puntos). Si el dial alguna vez está en el límite entre dos resultados, el equipo del psíquico siempre obtiene el mejor resultado de los dos.

El otro equipo obtiene 1 punto si adivina correctamente si el objetivo está a la izquierda o a la derecha de la posición final del dial. Si el equipo del psíquico adivinó perfectamente (la cuña de 4 puntos), el otro equipo no puede anotar.

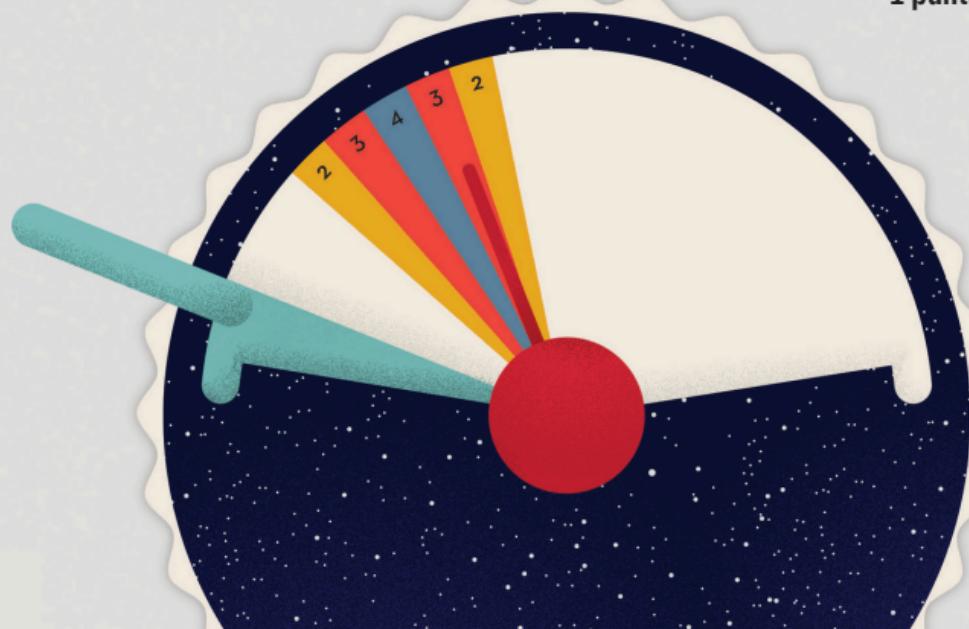
Mueve el marcador de puntuación de cada equipo esas cantidades.

EQUIPO PSÍQUICO

Anota la cantidad de puntos impresos en la cuña en la que se encuentra el dial. A continuación, el equipo obtiene **3 puntos**.

OTRO EQUIPO

Puntúa adivinando si el centro del objetivo está a la izquierda o a la derecha del dial. A continuación, si el equipo hubiera adivinado IZQUIERDA, habrían obtenido **1 punto**.



CÓMO PROGRESA EL JUEGO

FASE PSÍQUICA: El psíquico del equipo actual da una pista

FASE DE EQUIPO: El equipo del psíquico discute y gira el dial

FASE IZQUIERDA/DERECHA: El otro equipo adivina el lado

PUNTUACIÓN: El psíquico revela el objetivo y se otorgan puntos

Después de anotar, el otro equipo comienza su ronda **A MENOS que se active la regla de recuperación**, que se detalla en la siguiente sección.

El juego continúa así, los equipos se turnan para dar pistas y cada vez un nuevo jugador es el psíquico.

REGLA DE RECUPERACIÓN

No importa cuánto esté perdiendo un equipo en Wavelength, siempre hay una oportunidad de ponerse al día.

Si el equipo del Psíquico obtiene 4 puntos y sigue perdiendo contra el otro equipo después de la puntuación de esa ronda, inmediatamente toma otro turno (con un jugador diferente como Psíquico).

Esto significa que un equipo que perdiera 9-0 podría hipotéticamente realizar 3 turnos seguidos y ganar.

VICTORIA

Una vez que un equipo ha alcanzado los **10 puntos**, el juego termina y el equipo con la puntuación más alta gana! Si hay un empate, cada equipo realiza un último turno de muerte súbita. El equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos en esa ronda gana (incluida la suposición IZQUIERDA/DERECHA). Si todavía hay empate, repita hasta que un equipo haya ganado.

DAR PISTAS: REGLAS FIRMES

Wavelength tiene que ver con pistas tremadamente creativas. Así que intentamos darles a los jugadores la mayor libertad posible para hacer eso. Estas reglas están aquí solo para restringir los métodos de dar pistas que con frecuencia interrumpen el juego; siéntete libre de adaptarlas a lo que funcione mejor para ti y tus amigos. Y si es así, ¡compártelos con nosotros!

1. Transmitir un solo pensamiento: Una pista no debe combinar múltiples ideas ni brindar mucho contexto explicativo. Palabras como “Y”, “PERO”, “MIENTRAS”, “QUIÉN” y “CUÁNDO” a veces están bien, pero no cuando básicamente combinan dos pistas. Un claro indicio es un equipo que debate una parte de la pista, luego debate la otra parte y descubre cómo evaluar ambas.

EJEMPLO: Seguro – Peligroso

PERMITIDO: “Un Honda Accord” o “Enviar mensajes de texto mientras se conduce”

NO PERMITIDO: “Enviar mensajes de texto mientras se conduce un Honda Accord” o “Saltar en bungee sobre cocodrilos”

2. No “inventar” algo: La pista debe existir como una cosa en el universo fuera de ti que da la pista. Puede ser ficticio, pero no algo que estés inventando exclusivamente para esta situación.

EJEMPLO: Obra maestra – Fracaso

PERMITIDO: “La Mona Lisa” o “El fresco del mono Jesús”

NO PERMITIDO: “Un álbum de los Beatles interpretado exclusivamente por Nicolas Cage” o “Un reinicio valiente de La Odisea”

3. Centrarse en el tema: Su pista debe estar relacionada con los conceptos de la tarjeta de esta ronda. No está permitido utilizar un lado con doble significado, ej. “caliente” significa atractivo, aunque si ambas palabras tienen el mismo doble significado, como en los ejemplos siguientes, puedes utilizar esos significados.

EJEMPLO: Sucio – Limpio

PERMITIDO: “Mi dormitorio” o “Comedia” o “Un policía”

NO PERMITIDO: “La velocidad de la luz” o “Rezar mucho”

4. No use las palabras en la tarjeta ni ningún sinónimo: No puedes usar palabras de la misma “familia” que las de la tarjeta.

EJEMPLO: Pacífico – Bélico

PERMITIDO: “Gandhi” o “Estados Unidos”

NO PERMITIDO: “Paz” o “Un pacifista” o “Guerra de asedio”

5. Sin números: No puedes usar números, porcentajes, proporciones ni nada numérico para sugerir furtivamente la ubicación del objetivo.

Si un número está en el nombre propio de una cosa, está bien.

EJEMPLO: 80s – 90s

PERMITIDO: “Rock generación X” o “Walkman”

NO PERMITIDO: “Decada de 1980” o “Rock de los 90s”

DAR PISTAS: SUGERENCIAS

Estas reglas no son 100% necesarias, pero hemos descubierto que mejoran el espíritu del juego, especialmente si los jugadores comienzan a alterar las reglas de manera que el juego sea menos divertido.

6. Sea conciso: intente utilizar cinco palabras o menos. Esto a menudo impide que las personas den pistas demasiado específicas y quisquillosas.

EJEMPLO: Persona neurótica - Persona tranquila
CONSEJO: "Mi hermano mayor"

NO HACER: "Mi hermano mayor que hace ejercicio a las 5:00 am todos los días".

7. Sin modificadores: palabras como "pero", "mucho", "casi", "un poco" y "más o menos" casi siempre hacen que el equipo evalúe la situación y la cosa en sí frente al calificador utilizado.

Lo mismo ocurre con agregar cosas como "después de [un período de tiempo]" o "durante [otra cosa]". Mantenlo simple.

EJEMPLO: Mala cita - Buena cita

CONSEJO: "Ver una película de terror"

NO HACER: "Ver una película de mucho miedo" o "Salir a cenar después de estar casados durante un año".

8. Utilice nombres propios: cuando una tarjeta solicite una categoría específica de algo, como "_____ persona", trate de usar un nombre propio y no "Algo que..." o "Alguien que..."

EJEMPLO: Persona que da miedo - Persona agradable.

CONSEJO: "Freddy Krueger"

NO HACER: "Alguien que les roba dulces a los niños"

Preguntas más frecuentes

Si la tarjeta de esta ronda es “Sad Song – Happy Song”, ¿puedo decir “Happy” de Pharrell aunque tenga una palabra de la tarjeta en el título?

Sí, suponiendo que la pista todavía esté en el tema, ya que estás haciendo referencia al nombre de una cosa, no al concepto.

¿Puedo usar un juego de palabras o un juego de palabras?

En general, los juegos de palabras casi siempre rompen la regla del tema. Por ejemplo, imagina una longitud de onda de "Aprendiz de todos los oficios: un pony de un solo truco" y la pista es "Ginuwine", ya que Ginuwine tiene una canción llamada "Pony". Eso es algo inteligente, pero básicamente una trampa.

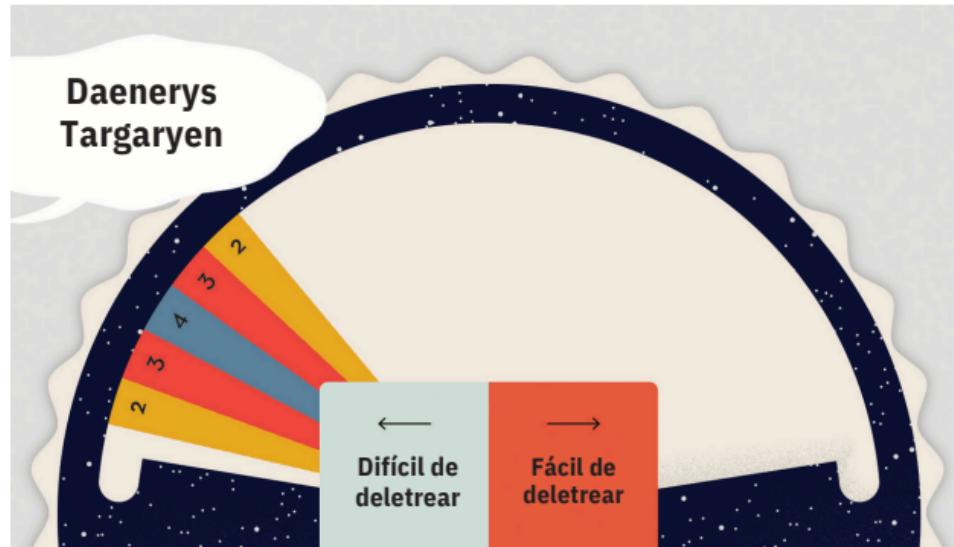
¿Puedo usar rimas, homónimos y demás?

¡Nada de cosas divertidas!

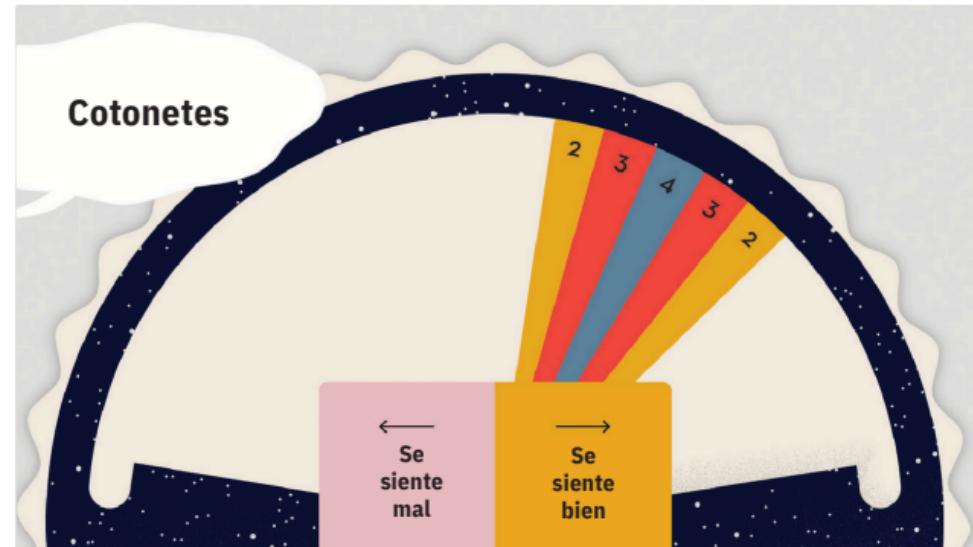
Cuando el objetivo está en una posición extrema hacia la izquierda o hacia la derecha, también podemos ver una pequeña sección del área de cuña coloreada en el lado *opuesto* del espectro. ¿Puede nuestro equipo sumar puntos si adivinan ahí?

Debido a las leyes de la geometría, no había forma de evitar que esto sucediera. Pero simplemente debes ignorar cualquier área objetivo visible en el lado opuesto de donde está el objetivo central (la cuña de 4 puntos). Ese es al que estás apuntando.

EJEMPLOS DE PISTAS REALMENTE BUENAS (Todos estos son de jugadores de nuestro desafío diario de Twitter @wavelengthdaily)



Pista de @MesaGameLab

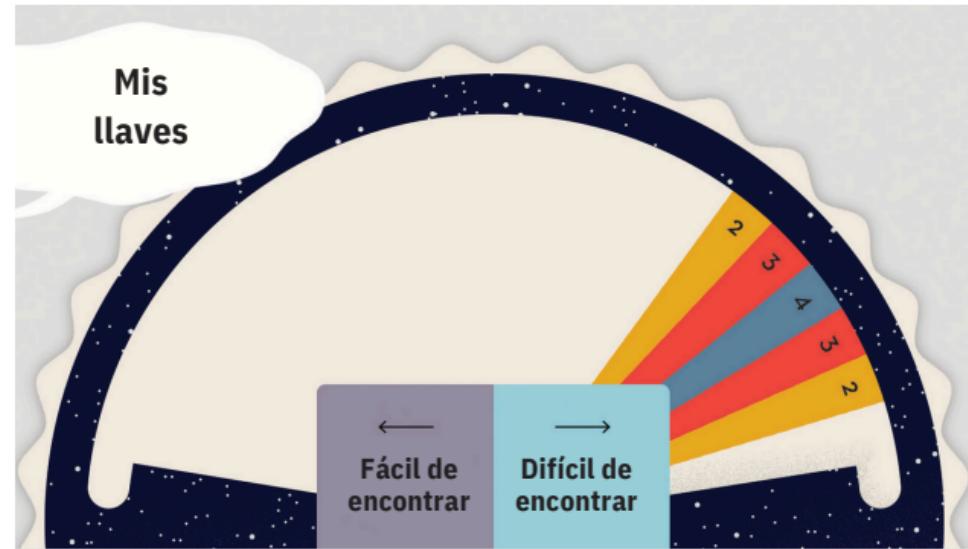


Pista de @gemini6ice

EJEMPLOS DE PISTAS



Pista de @JohnduBois



Pista de @zannah

MODO COOPERATIVO

En este modo, todos ganan o pierden juntos como un solo equipo. Funciona muy bien con 2 a 5 jugadores, pero puedes jugar con cualquier tamaño. Las reglas son prácticamente las mismas, excepto:

- Para comenzar, coloque 7 tarjetas de longitud de onda aleatoria en la ranura para tarjetas. Cuando se acaba ese mazo, el juego termina. Luego usa el cuadro de la derecha para determinar qué tan bien lo hiciste.
- Los puntos funcionan igual que de costumbre, excepto que **la cuña central solo vale 3 puntos, pero TAMBIÉN puedes robar una carta de bonificación para agregarla al mazo**, agregando una ronda adicional al juego.
- Saltar la fase de adivinanzas izquierda/derecha.

| Puntaje | Cómo lo hiciste |
|----------------|---|
| 0 - 3 | ¿Estás seguro de que está enchufado? |
| 4 - 6 | Prueba a apagarlo y volverlo a encender |
| 7 - 9 | Sopla en la parte inferior del aparato |
| 10 - 12 | No está mal. No es genial, pero no está mal |
| 13 - 15 | TAN CERCA |
| 16 - 18 | ¡Ganaste! |
| 19 - 21 | Estás en la misma... longitud de onda |
| 22 - 24 | Cerebro de galaxia |
| 25+ |  |

CRÉDITOS

Un juego de Wolfgang Warsch, Alex Hague y Justin Vickers

Diseño gráfico y arte: Hvass&Hannibal

Ingeniería: Sarah Pavis

Fabricación: Strom Mfg Publishing: Palm Court

Traducción: Iván González (Comprador) - Español

GRACIAS

Gracias a todos nuestros amigos y probadores, incluidos 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 "Zapato" Hsu, David Carter, Donald Shults, Dwight

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

Y un ENORME agradecimiento a todos y cada uno de nuestros 8.674 Patrocinadores de Kickstarter. ¡El juego no existiría sin ti!

REGLAS PARA DAR PISTAS

- Transmitir un solo pensamiento
- No inventar nada
- Estar en el tema
- Sin sinónimos
- Sin números

DANDO SUGERENCIAS PARA PISTAS

- 5 palabras o menos
- Sin calificativos, como “muy”, “más o menos” o “después de tres tragos”
- Utilice nombres propios, no “Alguien que...” o “Un lugar donde...” o “Una cosa que...”

GUÍA POR RONDA

- 1.** El jugador psíquico se prepara y da una pista:
 - Cierra la pantalla.
 - Roba una carta y elige un bando.
 - Gira la rueda hasta que sea aleatorio
 - Abre la pantalla
 - Da tu pista
 - Cierra la pantalla
- 2.** El equipo de Psychic discute y gira el dial
- 3.** El otro equipo adivina IZQUIERDA o DERECHA
- 4.** Psychic abre la pantalla para revelar el objetivo
- 5.** Puntuación
- 6.** El turno del otro equipo (a menos que se active la regla de recuperación)