

Zo speel je

WAVELENGTH

VOORBEREIDING



SPEL IN HET KORT

Wavelength is een gezellig raadspel waarbij twee teams elkaars gedachten proberen te lezen.

Teams draaien om de beurt een wijzer naar de positie waar volgens hen het doel staat binnen een spectrum dat achter het scherm verborgen is. Eén speler van het actieve team, de Helderziende, weet waar het doel zich bevindt, maar kan slechts een hint geven BINNEN HET SPECTRUM van twee tegengestelde concepten. Daarna moeten de teamgenoten raden naar de positie van het doel.

SPELOPZET

Wavelength is snel op te zetten en wordt geheel in de doos gespeeld. Je kunt het spel aan elkaar doorgeven zonder er

ooit iets uit te hoeven halen. Zet om te beginnen het apparaat (het grote plastic ding met de wijzer en het draaiwiel) in het vakje in de midden van de inleg van de doos. Plaats dan de 3 fiches - de scorefiches en het raad-fiche - in de daarvoor bestemde vakjes. Op de afbeelding hiernaast kun je zien waar alles thuishoort.

Maak nu 2 teams met een ongeveer gelijk aantal mensen (voor kleinere groepen zijn er coöperatieve regels achterin dit boekje). Bepaal vervolgens wie binnen elk team de Helderziende, ofwel de hintgever, voor de eerste ronde zal zijn.

Het beginnende team start met 0 punten. Het team dat als tweede aan de beurt is, start met 1 punt. We zullen de teams Linkerbrein en Rechterbrein noemen, maar je kunt zelf bepalen hoe je de teams noemt. Dat is alles! Je bent nu klaar om Wavelength te spelen.

HELDERZIENDE-FASE

Elke ronde start de Helderziende van het actieve team met het draaien van het wiel om de willekeurige positie van het doel te bepalen. Daarna trekt hij een Wavelength-kaart en geeft een hint over de positie BINNEN HET SPECTRUM van de twee concepten op de kaart.

De Helderziende voert al deze stappen in het geheim uit zodat de spelers van beide teams niet kunnen zien waar het doel zich bevindt.

Zie hieronder de officiële volgorde die de Helderziende moet volgen (het lijkt misschien veel, maar in praktijk is het simpel.)

1. **Sluit het scherm:** Draai het scherm met de plastic hendel totdat het volledig gesloten is en vastklikt.

2. **Kies een kaart:** Trek 1 Wavelength-kaart uit de stapel. Het zijn dubbelzijdige kaarten en de Helderziende kan kiezen welke kant hij wil gebruiken voor zijn hint. Denk er niet te lang over na: kies gewoon iets dat jou aanspreekt!

Zet de kaart in het vakje voor het apparaat, met de gekozen kant naar voren en lees de tekst op de kaart voor zodat beide teams het kunnen horen.

3. **Bepaal een willekeurige doelpositie:** Draai het wiel met je vingers, langs de gegolfde randen, totdat je er zeker van bent dat het doel op een volledig willekeurige positie staat. Het plastic scherm moet GESLOTEN zijn terwijl je draait; je mag deze niet open houden om de positie van het doel zelf te kiezen.

4. **Open het scherm:** Gebruik de plastic hendel om het scherm open te schuiven en te zien waar het doel zich bevindt. Je moet het scherm altijd VOLLEDIG openen, zelfs als je het doel al kan zien met het scherm gedeeltelijk open. Anders zullen de spelers kunnen raden waar het doel zich ongeveer bevindt.

Het midden van het doel (het part met 4 punten) moet VOLLEDIG zichtbaar zijn. Zo niet, dan moet je het scherm weer sluiten en opnieuw draaien om willekeurig de positie van het doel te bepalen.

5. **Geef een hint:** Kijk waar het midden van het doel zich bevindt binnen het zichtbare deel van het wiel. Bedenk nu een hint die conceptueel past bij de positie van het doel BINNEN HET SPECTRUM van de twee concepten op jouw kaart. Regels voor het geven van hints volgen later.

6. **Sluit het scherm:** Gebruik de plastic hendel om het scherm volledig te sluiten. Draai nu de doos om zodat jouw team het apparaat kan gebruiken.

Alle communicatie vanuit de Helderziende stopt nu VOLLEDIG!

Nadat de Helderziende zijn hint heeft gedeeld, mag hij NIETS meer zeggen, zelfs geen verduidelijking, en ook zijn gezichtsuitdrukking moet neutraal blijven.

Als een Helderziende toch de positie van het doel weggeeft na het delen van de hint, verbaal of non-verbaal, is het aan de spelers om samen te bepalen of het team strafpunten krijgt. Ons voorstel is om de Helderziende simpelweg een nieuwe hint te laten geven aan de hand van een nieuwe kaart en een nieuwe doelpositie, maar wij zijn dan ook heel aardig...

TEAMFASE

Nadat de Helderziende zijn hint heeft gedeeld, is het aan de rest van het team om ZIJN GEDACHTEN TE LEZEN en de wijzer zo dicht mogelijk bij het midden van het doel te plaatsen.

Dit is waar het spel om draait en hier zijn eigenlijk geen regels voor: teamgenoten mogen op elke mogelijke manier overleggen, discussiëren en ruziën.

Nadat het team van de Helderziende het eens is geworden, laten ze het andere team weten dat ze de uiteindelijke positie van de wijzer hebben bepaald.

Houd tijdens deze fase rekening met het volgende:

- Gebruik geen percentages of cijfers om aan te duiden hoe de wijzer gedraaid moet worden.

Omdat het bij Wavelength om gevoel gaat, is het beter om je te beperken tot uitdrukkingen als 'iets meer naar rechts' of 'iets naar beneden' in plaats van 'draai naar 25%'.

Je krijgt geen strafpunten als je dit wel doet, maar probeer het te vermijden om het spel leuk te houden.

- Iedereen binnen het team heeft het recht om op elk moment de wijzer te draaien. Het team mag zelf bepalen hoe dit besloten wordt.

LINKS/RECHTS-FASE

In Wavelength krijgen BEIDE teams altijd de kans om punten te scoren bij een hint.

Nadat het team van de Helderziende de uiteindelijke positie van de wijzer heeft bepaald, mag het andere team raden of het midden van het doel (het part met 4 punten) links of rechts van de wijzer staat. Dit overleg mag niet te veel tijd kosten, aangezien het een simpele binaire keuze is: LINKS of RECHTS. Het team maakt hun keuze duidelijk door het fiche in het LINKER of RECHTER vakje te plaatsen, naast de Wavelength-kaart.

Op de afbeelding hiernaast zie je bijvoorbeeld dat het team voor LINKS kiest. Ofwel: ze denken dat de Helderziende een positie probeerde over te brengen die WARMER is dan de keuze van het huidige team.



PUNTENTELLING

Zodra beide teams hun uiteindelijke keuze hebben bepaald, is het tijd voor het meeste spannende deel van het spel: DE ONTHULLING. De Helderziende opent het scherm om het doel te onthullen. Als de wijzer binnen het gekleurde doelgebied valt, krijgt zijn team het aantal punten dat op de gekleurde parten staat (2-4 punten). Als de wijzer ooit tussen twee vlakken in staat, krijgt het team van de Helderziende altijd het hoogste aantal punten.

Het andere team krijgt 1 punt als ze juist geraden hebben of het doel aan de linker- of rechterkant van de uiteindelijke wijzerpositie staat. Als het team van de Helderziende perfect geraden heeft (het part met 4 punten), kan het andere team geen punten scoren.

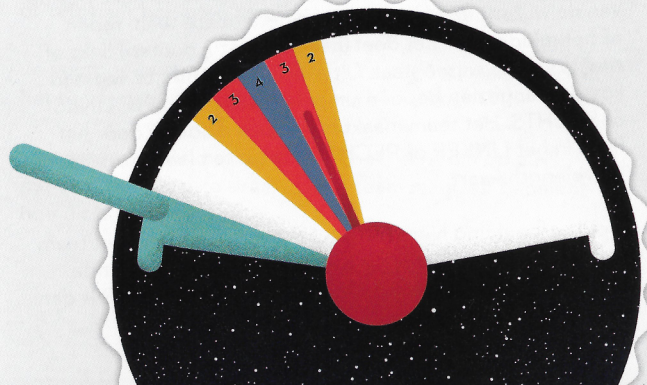
Verplaats het scorefiche van elk team met het gescoorde aantal punten.

HELDERZIENDE TEAM

Scoort het aantal punten van het vlak waar de wijzer op staat. Hieronder krijgt het team **3 punten**.

ANDERE TEAM

Scoort punten door te raden of het midden van het doel links of rechts van de wijzer staat. Als het team hieronder LINKS had geraden, zouden ze **1 punt** krijgen.



SPELVERLOOP

HELDERZIENDE-FASE: De Helderziende van het actieve team geeft een hint.

TEAMFASE: Het team van de Helderziende overlegt en draait de wijzer.

LINKS/RECHTS-FASE: Het andere team raadt links of rechts.

PUNTEENTELLING: De Helderziende onthult het doel en de punten worden geteld.

Na de puntentelling start het andere team hun ronde,
TENZIJ de inhaalregel van kracht is (uitleg volgt hierna).

Het spel gaat zo verder, waarbij de teams om de beurt hints geven en er steeds een nieuwe speler de Helderziende is.

BELANGRIJKE INHAALREGEL

Hoe ver een team ook achter staat, in Wavelength is er altijd een manier om deze achterstand in te halen.

Als het team van de Helderziende 4 punten scoort en na de puntentelling van die ronde nog steeds achter staat op het andere team, mogen ze meteen een volgende ronde spelen (met een andere speler als Helderziende).

Dit betekent puur hypothetisch dat een team dat 9-0 achter staat alsnog zou kunnen winnen door 3 beurten achter elkaar te spelen.

WINNEN

Zodra een team 10 punten heeft behaald, eindigt het spel en wint het team met de hoogste score! In het geval van een gelijke stand speelt ieder team elk een allerlaatste beurt. Het team dat tijdens deze ronde de meeste punten scoort, wint (inclusief de LINKS/RECHTS-fase). Is er nog steeds een gelijke stand, herhaal dan deze ronde totdat er een winnaar is.

HINTS GEVEN: DE REGELS

Wavelength draait om het geven van zo creatief mogelijke hints. Daarom hebben we ons best gedaan om spelers volop vrijheid te geven, maar we beseffen ons ook dat taal ingewikkeld en verraderlijk is! Deze regels zijn er om bepaalde soorten hints te vermijden die het spel kunnen verpesten. Voel je vrij om deze regels aan te passen en te doen wat voor jou en je vrienden het beste werkt. En deel dit ook vooral met ons!

1. Beperk je tot 1 gedachte: Een hint zou geen combinatie moeten zijn van meerdere ideeën waar veel extra context voor nodig is. Woorden als 'MAAR', 'TIJDENS' en 'WANNEER' zijn soms prima, maar niet wanneer ze twee hints combineren. Dit wordt duidelijk wanneer een team beide delen van een hint apart moet bespreken. Om deze reden is 'appen tijdens het rijden' op zich prima, maar niet in combinatie met het type auto.

VOORBEELD: Gevaarlijk - Veilig

TOEGESTAAN: 'Een Honda Accord' of 'Appen tijdens het rijden'

NIET TOEGESTAAN: 'Appen tijdens het rijden in een Honda Accord' of 'Bungeejumpen boven krokodillen'

2. Creëer geen 'verzinsels': De hint moet iets zijn binnen het algeheel bekende universum: het mag wel fictioneel zijn, maar niet iets dat jij ter plekke verzint voor deze specifieke situatie.

VOORBEELD: Mislukking - Meesterwerk

TOEGESTAAN: 'De Mona Lisa' of 'De Jezus-fresco die op een aap lijkt'

NIET TOEGESTAAN: 'Een Beatles-album exclusief uitgevoerd door Nicolas Cage' of 'Een matige uitgave van De Odyssee'

3. Blijf bij het onderwerp: Jouw hint moet aansluiten bij de context van de concepten op de kaart van deze ronde.

Zo mag je een woord niet gebruiken in de context van een dubbele betekenis, tenzij beide woorden dezelfde dubbele betekenis hebben. Hieronder een voorbeeld:

VOORBEELD: Mild - Pittig

TOEGESTAAN: 'Rode Peper'

NIET TOEGESTAAN: 'Kapsel'

4. Gebruik niet de woorden op de kaart of een synoniem

hiervan: Je mag geen woorden uit dezelfde 'familie' van het woord op de kaart gebruiken.

VOORBEELD: Vreedzaam - Strijdlustig

TOEGESTAAN: 'Gandhi' of 'Amerika'

NIET TOEGESTAAN: 'Vrede', 'Een vredestichter' of 'Strijder'

5. Gebruik geen cijfers: Je mag geen cijfers, percentages, verhoudingen of iets dat met getallen te maken heeft gebruiken om stiekem de positie van het doel te verraden.

Als een cijfer onderdeel is van de eigen naam van iets, dan is dat prima.

VOORBEELD: Jaren 80 - Jaren 90

TOEGESTAAN: 'One van U2' of 'Three's Company'

NIET TOEGESTAAN: '1991' of 'Groep 8'

HINTS GEVEN: SUGGESTIES

Deze regels zijn niet 100% nodig, maar we hebben gemerkt dat ze de sfeer aanzienlijk kunnen verbeteren, zeker als het spel minder leuk wordt omdat spelers de regels te veel aanpassen.

6. Wees bondig: Probeer maximaal 5 woorden te gebruiken. Dit voorkomt dat mensen doelgerichte of juist wazige hints geven.

VOORBEELD: Neurotisch persoon - Rustig persoon

AANGERADEN: 'Mijn oudere broer'

AFGERADEN: 'Mijn oudere broer die elke dag om 5 uur 's ochtends sport'

7. Vermijd bepalende woorden: Woorden als 'maar', 'veel', 'bijna', 'enigszins' en 'soort van' zorgen er bijna altijd voor

dat een team het ding zelf gaat wegen op basis van het kwalificerende woord. Hetzelfde geldt voor het toevoegen van dingen als 'na [een bepaalde tijd]' of 'tijdens [een ander ding]'. Houd het simpel.

VOORBEELD: Slechte date - Goede date

AANGERADEN: 'Naar een enge film gaan'

AFGERADEN: 'Naar een super enge film gaan' of 'Uiteten gaan na een jaar getrouwd te zijn'

8. Gebruik duidelijke namen: Als een kaart vraagt om een specifieke categorie van een ding zoals '____ persoon', probeer dan een duidelijke eigen naam te gebruiken en niet 'iets dat...' of 'Iemand die...'

VOORBEELD: Eng persoon - Aardig persoon

AANGERADEN: 'Freddy Krueger'

AFGERADEN: 'Iemand die snoep steelt van kinderen'

VEELGESTELDE VRAGEN

Als de kaart van deze ronde 'Triest liedje - Vrolijk liedje' is, kan ik dan 'Zo vrolijk' van Herman van Veen als hint gebruiken, ondanks dat er een woord van de kaart in de titel zit?

Ja, ervan uitgaande dat de hint alsnog bij het onderwerp past, aangezien je verwijst naar de titel en niet het concept zelf.

Mag ik woordgrapjes gebruiken of met woorden spelen?

Over het algemeen gaan woordgrappen bijna altijd tegen de 'Blijf bij het onderwerp'-regel in. Stel je eens voor: een Wavelength-kaart met 'Van alle markten thuis - Op één paard wedden' en dat de hint 'Black Beauty' is omdat dat een paard is. Dat is wel slim bedacht, maar ook valsspelen.

Mag ik rijm, homoniemen en dergelijke gebruiken?

Geen stiekeme geintjes!

Als het doel in een extreme positie naar links of rechts staat, is er ook een klein stukje van de gekleurde vlakken aan de 'overkant' van het spectrum zichtbaar. Kan ons team punten scoren als ze daar raden?

Omdat geometrie nu eenmaal zo werkt was dit niet te voorkomen. Maar het is de bedoeling om eventueel zichtbare delen van het doelgebied aan de andere kant te negeren. Het gaat om het midden van het doel (het part met 4 punten).

COÖPERATIEVE VARIANT

Bij deze variant wint of verliest iedereen samen als één team. Deze variant is het meest geschikt voor 2-5 spelers, maar elke samenstelling is mogelijk. De regels zijn hoofdzakelijk hetzelfde, met de volgende uitzonderingen:

- Plaats om te beginnen 7 willekeurige Wavelength-kaarten in het kaartenvakje. Zodra deze stapel op is, is het spel voorbij. Gebruik het overzicht hiernaast om het resultaat te bepalen!
- De puntentelling is hetzelfde, behalve dat **het middelste vlak op het wiel nu slechts 3 punten waard is, maar je mag dan OOK een extra bonuskaart trekken om aan de stapel toe te voegen.** Hiermee wordt er een extra ronde aan het spel toegevoegd.
- Sla de links/rechts-fase over.

<u>Punten</u>	<u>Resultaat</u>
0 - 3	Weet je zeker dat alles wel goed werkt?
4 - 6	Probeer het apparaat aan en uit te zetten
7 - 9	Blaas onderin het apparaat
10 - 12	Niet goed, maar ook niet slecht
13 - 15	NET NIET
16 - 18	Jullie hebben gewonnen!
19 - 21	Jullie zitten op dezelfde golflengte
22 - 24	Buitenaards brein
25+	