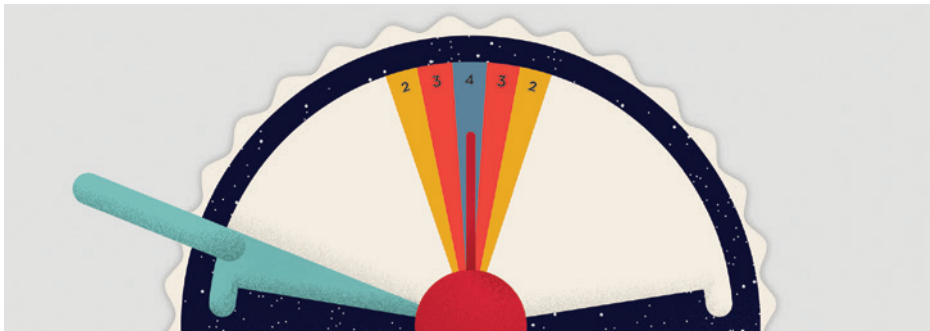


LT

WAVELENGTH

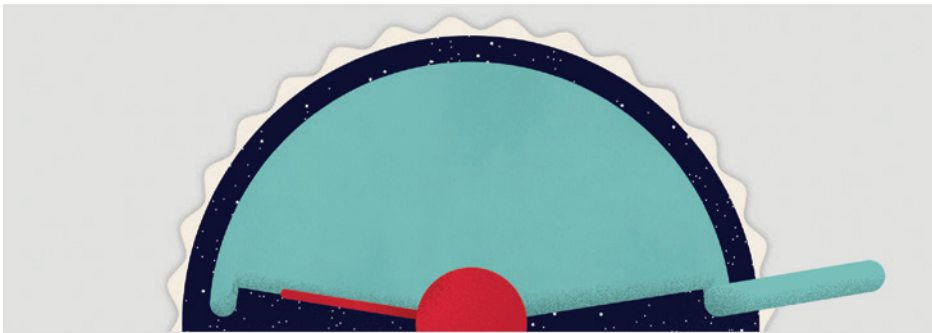
Žaidimo taisyklės

Jūsų komandos tikslas



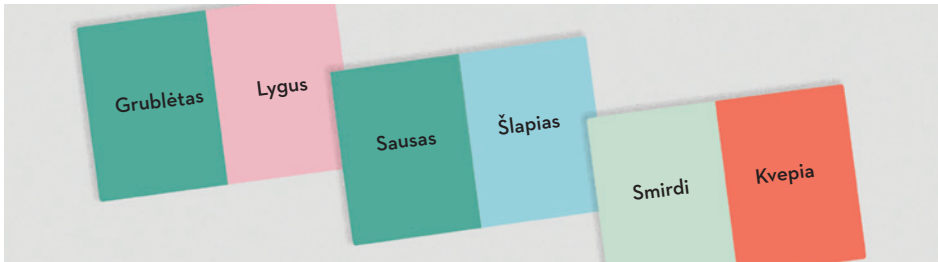
Pasukti raudoną rodyklę taip, kad ji būtų kiek įmanoma arčiau spalvoto taikinio centro.

Kur čia gudrybė?



Šį taikinį visiškai paslepia mėlynas dangtelis ir kiekviename raunde taikinys gali būti vis kitoje atsitiktinėje vietoje.

**Laimei, vienas iš jūsų komandos narių yra
aiškiaregys ir tiksliai žino, kur yra taikiny!**



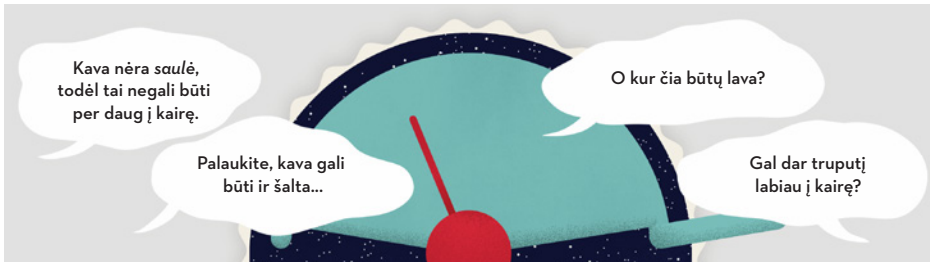
Jis ištraukia kortelę, kurioje yra nurodytos dvi priešingos sąvokos,
pavyzdžiui, „Neįvertintas – Pervertintas“ arba „Karštas – Šaltas“.

Aiškiaregys duoda užuominą, nurodančią, kurioje skalėje tarp šių dviejų sąvokų yra taikiny.



Šiame pavyzdyje taikiny yra šiek tiek daugiau žodžio „Karštas“ pusėje, todėl aiškiaregys sako „Kava“, nes kava yra gana karšta, bet ne pats karščiausias dalykas, kokį tik galima įsivaizduoti.

Dabar aiškiaregio komanda turi aptarti užuominą
ir nuspręsti, kur pasukti rodyklę.



Visi garsiai išsako savo mintis ir net sugalvoja labai kvailų pasiūlymų,
kol kita komanda nuodija jų mintis tikrai prastais pasiūlymais.

Galiausiai aiškiaregys atidaro dangtelį, kad parodytų, ar rodyklė yra taikinio zonoje.



Kuo rodyklė arčiau taikinio centro, tuo daugiau taškų pelno jūsų komanda! (Kita komanda taip pat turi galimybę pelnyti taškų).

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Taikinys

Dangtelis

Įrenginys

Spėjimo žymeklis
komandai be aiškiaregio

Kairiųjų smegenų
taškų žymeklis

Ratas

Rodyklė

„Wavelength“ kortelės

Dešiniųjų smegenų
taškų žymeklis



ŽAIDIMO SANTRAUKA

„Wavelength“ – tai socialinis spėjimo žaidimas, kuriame dvi komandos varžosi, kuri geriau perskaitys žaidėjų mintis.

Komandos viena po kitos pasuka rodyklę ten, kur, jų manymu, yra taikiny, kuris nuo žaidėjų yra paslėptas už dangtelio esančioje skalėje. Vienas aktyvios komandos žaidėjas – aiškiaregys – žino, kur yra šis taikiny, tačiau jis gali duoti tik užuominą, **atitinkančią skalę** tarp dviejų priešingų sąvokų. Tada jo komandos draugai turi atspėti, kur yra taikiny.

PASTABOS APIE PASIRUOŠIMĄ ŽAIDIMUI

Pasiruošti žaidimui „Wavelength“ užtrunka mažiau nei minutę, o jis žaidžiamas tik dėžutės viduje – žaidimą vieni kitiems galite perduoti nieko neišimdami. Norėdami pradėti, įdėkite

įrenginį (didelį plastikinį daiktą su besisukančiu ratu ir rodykle) į griovelį, esantį dėžutės įdėklo viduryje. Tada į atitinkamus griovelius įdėkite 3 žymeklius – „galvas“ ir spėjimo žymeklį. Kairėje esančiame paveikslėlyje parodyta, kur viskas turi būti sudėta.

Dabar visi pasidalykite į 2 maždaug vienodo dydžio komandas (mažesnėms žaidėjų grupėms šios knygelės pabaigoje pateikiamos bendradarbiavimo žaidimo taisyklės). Tada susitarkite, kuris kiekvienos komandos žaidėjas taps pirmojo raundo aiškiaregiu – užuominų davėju.

Pirmoji komanda žaidimą pradeda turėdama 0 taškų. Antroji komanda žaidimą pradeda turėdama 1 tašką. Komandas vadiname „kairiosiomis smegenimis“ ir „dešiniosiomis smegenimis“, bet jūs galite vadintis kaip tik norite. Štai ir viskas! Jūs jau pasiruošę žaisti „Wavelength“.

AIŠKIAREGIO ETAPAS

Kiekvienas raundas prasideda nuo aktyvios komandos aiškiaregio, kuris pasuka ratą, kad nustatytų atsitiktinę taikinio vietą. Tada jis paima vieną kortelę ir duoda užuominą, patenkančią į **skalę** tarp dviejų kortelėje esančių sąvokų.

***Pastaba:** kai žaidimą prisijaukinsite, galite pabandyti žaisti su ekspertų kortelėmis (su banguota linija viduryje). Šios kortelės kelia daugiau iššūkių.*

Aiškiaregys turi visa tai daryti (išskyrus užuominos davimą) slapta, kad abiejų komandų žaidėjai negalėtų matyti, kur yra taikinys.

Toliau pateikiame išsamius veiksmų, kuriuos iš eilės turi atlikti aiškiaregys, aprašymus (gali atrodyti sudėtingiau, nei yra iš tikrųjų).

1. Uždarykite dangtelį: naudodami plastikinę rankenėlę pasukite dangtelį, kol jis visiškai užsidarys ir spragtelėdamas užsifiksuos.

2. Pasirinkite skalę: iš kortelių krūvelės paimkite vieną kortelę. Jos yra dvipusės, ir aiškiaregys gali pasirinkti, kurią iš dviejų pusių naudoti savo užuominai. Per daug nesvarstykite – tiesiog pasirinkite tą, kuri atrodo įdomesnė!

Padėkite kortelę į įrenginio priekyje esantį griovelį pasirinkta puse į priekį ir perskaitykite kortelės tekstą taip, kad girdėtų abi komandos.

3. Nustatykite atsitiktinę taikinio padėtį: sukite ratą (jį pirštais suimdami už banguotų kraštų), kol įsitikinsite, kad taikinys yra visiškai atsitiktinėje vietoje. Tuo metu plastikinis dangtelis turi būti **uždarytas** – jo negalima laikyti atidaryto, kad pasirinktumėte taikinio vietą.

4. Atidarykite dangtelį: naudodami plastikinę rankenėlę atidarykite dangtelį ir pažiūrėkite, kur yra taikinys. Dangtelį visada turėtumėte atidaryti **iki galo**, net ir tuo atveju, jeigu taikinį matote ir iš dalies atidarę dangtelį. Priešingu atveju jus stebintys žaidėjai galės nuspėti bendrą taikinio vietą.

Taikinio centras (4 taškų sritis) turi būti **visiškai** matomas. Jei taip nėra, vėl uždarykite dangtelį ir pasukite ratą, kad iš naujo nustatytumėte taikinio vietą.

5. Duokite užuominą: pažiūrėkite, kur matomoje rato dalyje erdviškai yra taikinio centras. Tada pabandykite sugalvoti užuominą, kuri konceptualiai nusakytų taikinio vietą, atitinkančią **skalę** tarp dviejų sąvokų atverstoje kortelėje. Užuominų davimo taisyklės rasite šioje knygelėje.

6. Uždarykite dangtelį: naudodami plastikinę rankenėlę vėl visiškai uždarykite dangtelį. Dabar pasukite dėžutę taip, kad ji būtų atsukta į jūsų komandą ir ji galėtų valdyti įrenginį.

Dabar aiškiaregys visiškai nustoja bendrauti!

Po to, kai aiškiaregys duoda savo užuominą, jis nebegali **nieko** sakyti (net paaiškinimų), turi ramiai sėdėti ir neišsiduoti.

Jei aiškiaregys bet kuriuo metu po to, kai buvo duota užuomina, išduoda taikinio vietą (žodžiu ar ne žodžiu), kiti žaidėjai turi nuspręsti, ar už tai skirti baudą ir kokią bausmę skirti. Rekomenduojame tiesiog leisti aiškiaregiui tęsti žaidimą naudojant naują kortelę, naują taikinio vietą ir naują užuominą, tačiau šiuo klausimu mes esame gana atlaidūs.

KOMANDOS ETAPAS

Po to, kai aiškiaregys duoda užuominą, jo komandos nariai turi pabandyti **perskaityti jo mintis** ir pasukti rodyklę taip, kad ji būtų kuo arčiau taikinio centro.

Tai yra pagrindinė žaidimo dalis ir taisyklių čia beveik nėra: komandos nariai gali laisvai diskutuoti, svarstyti ir ginčytis.

Kai aiškiaregio komandos nariai susitaria dėl rezultato, jie praneša kitai komandai, kad pasirinko rodyklės vietą. Šiame etape reikėtų nepamiršti kelių dalykų.

- Diskutuodami apie tai, kur pasukti rodyklę, nenaudokite procentų ar skaičių.

Kadangi žaidimas „Wavelength“ labiau remiasi vidine nuojausa, turėtumėte vartoti tokias frazes kaip „Daug labiau į dešinę“ arba „Šiek tiek žemiau“, o ne, pavyzdžiui, „Pasuk ją iki 25 proc.“.

Už tai nėra baudžiama – tiesiog reikėtų jų vengti, kad būtų laikomasi žaidimo idėjos.

- Kiekvienas komandos narys turi teisę bet kada pasukti rodyklę. Komanda turi sugalvoti, kaip dėl to susitarti.

ETAPAS „KAIRĖJE ARBA DEŠINĖJE“

„Wavelength“ žaidime **abi** komandos visada turi galimybę pelnyti taškų.

Kai aiškiaregio komanda nustato galutinę rodyklės vietą, kita komanda turi galimybę atspėti, ar taikinio centras (4 taškų sritis) yra rodyklės kairėje ar dešinėje. Ši diskusija turėtų būti trumpa, nes tai pasirinkimas iš dviejų: **kairėje** arba **dešinėje**. Komanda spėja, padėdama žymeklį į **kairįjį** arba į **dešinįjį** griovelį šalia kortelės.

Pavyzdžiui, šiame puslapyje pateiktoje iliustracijoje parodyta, kad komanda spėja „**kairėje**“, o tai reiškia, kad, jų manymu, aiškiaregys bandė nurodyti **karštesnę** poziciją, nei spėjo jo komanda.



TAŠKŲ SKYRIMO ETAPAS

Kai abi komandos pateikia savo spėjimus, prasideda įdomiausia žaidimo dalis – **tiesos atskleidimas!** Dabar aiškiaregys atidaro dangtelį ir parodo, kur yra taikinsys. Jo komanda gauna taškų, jei rodyklė yra spalvotoje dalyje – vienoje iš sričių, kurios reikšmė yra nuo 2 iki 4. Jei rodyklė yra per vidurį tarp dviejų sričių, jo komanda gauna didesnį taškų skaičių.

Kita komanda gauna 1 tašką, jei teisingai atspėja, ar taikinsys yra rodyklės kairėje ar dešinėje. Jei aiškiaregio komanda taikliai pataikė į taikinį (į 4 taškų sritį), kita komanda taškų gauti negali.

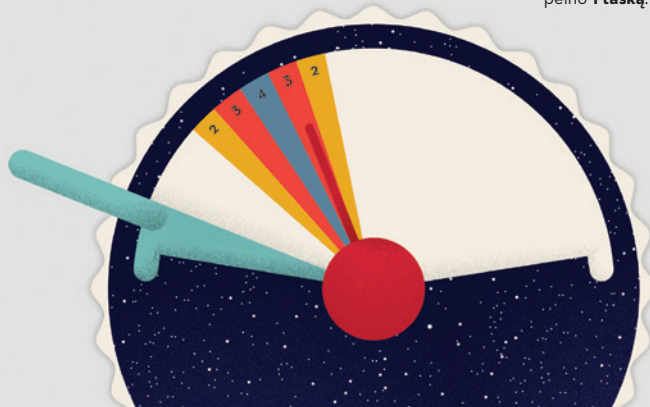
Perkelkite kiekvienos komandos taškų žymeklį į priekį pagal komandų pelnytą taškų skaičių.

AIŠKIAREGIO KOMANDA

Pelno tiek taškų, kiek nurodyta toje srityje, ties kuria yra rodyklė. Toliau pateiktame pavyzdyje komanda pelno **3 taškus**.

KITA KOMANDA

Taškų pelno, jei atspėja, ar taikinio centras yra rodyklės kairėje ar dešinėje. Toliau pateiktame pavyzdyje komanda spėjo „kairėje“, todėl pelno **1 tašką**.



TRUMPA ŽAIDIMO EIGOS SANTRAUKA

Aiškiaregio etapas: aktyvios komandos aiškiaregys duoda užuominą.

Komandos etapas: aiškiaregio komanda diskutuoja ir pasuka rodyklę.

Etapas „Kairėje arba dešinėje“: kita komanda spėja „kairėje“ arba „dešinėje“.

Taškų etapas: aiškiaregys parodo taikinį ir skiriami taškai.

Užbaigus taškų etapą, naują raundą pradeda kita komanda, **išskyrus atvejus, kai įsigalioja pasivijimo taisyklė**, kuri aprašyta kitame skyriuje. Žaidimas taip tęsiamas toliau, komandoms paeiliui žaidžiant ir duodant užuominas, ir kaskart vis kitas žaidėjas tampa aiškiaregiu.

SVARBI PASIVIJIMO TAISYKLĖ

Nesvarbu, kiek kuri komanda atsilieka nuo kitos komandos, žaidime „Wavelength“ ji visada turi galimybę pasivyti.

Jei aiškiaregio komanda pelno 4 taškus, bet vis tiek atsilieka nuo kitos komandos po to, kai už dabartinį raundą skiriami taškai, ta pati komanda iš karto atlieka dar vieną ėjimą (aiškiaregiu tampa kitas šios komandos žaidėjas).

Tai reiškia, kad teoriškai komanda, kuri pralaimi 0:9, galėtų atlikti net tris ėjimus iš eilės ir laimėti žaidimą.

ŽAIDIMO LAIMĖJIMAS

Kai kuri nors komanda surenka 10 taškų, žaidimas baigiamas ir žaidimą laimi daugiausiai taškų surinkusi komanda! Jei rezultatas lygus, kiekviena komanda turi galimybę atlikti po vieną lemiamą ėjimą. Laimi komanda, surinkusi daugiausiai taškų šiame papildomame raunde (įskaitant spėjimą „**kairėje**“ arba „**dešinėje**“). Jei vis tiek lygiosios, kiekviena komanda vėl atlieka po vieną papildomą ėjimą (taip kartokite tol, kol išaiškinama nugalėtoja).

UŽUOMINŲ DAVIMAS: GRIEŽTOS TAISYKLĖS

Žaidimo „Wavelength“ esmė yra itin kūrybiškos užuominos. Todėl mes stengėmės suteikti žaidėjams daug laisvės, kartu suprasdami, kad kalba yra sudėtinga ir savita! Šios taisyklės skirtos tik tam, kad išvengtumėte užuominų, kurios dažnai „sugadina“ žaidimą, todėl adaptuokite jas pagal savo komandos žaidimo stilių ir poreikius. Būtinai pasidalykite savo atradimais su mumis!

1. Perteikite vieną mintį: užuomina neturėtų apimti kelių idėjų arba pateikti išsamių paaiškinimų. Tokie žodžiai kaip „bet“, „kol“ ir „kada“ kartais yra priimtini, jei jie nesusieja dviejų skirtingų užuominų. Tokias užuominas galite atpažinti iš to, kai komanda pirmiausia aptaria vieną užuominos dalį, o paskui kitą. Todėl užuomina „Žinutės rašymas telefonu vairuojant“ yra priimtina, bet ne kartu naudojant, pavyzdžiui, automobilio modelį.

Pavyzdys: Pavojingas – Saugus

Leidžiama: „Žinutės rašymas telefonu vairuojant“ arba „Honda Accord“

Neleidžiama: „Žinutės rašymas telefonu vairuojant „Honda Accord“ arba „Šuolis su tįstine virš krokodilų“

2. Nesugalvokite neegzistuojančių dalykų: užuomina turi egzistuoti visatoje kaip kažkas tikro ir už žaidimo ribų. Tai gali būti fantastika, bet ne kažkas, ką sugalvojote tik šiai konkrečiai žaidimo situacijai.

Pavyzdys: Nesėkmė – Šedevras

Leidžiama: „Jėzaus beždžionės freska“ arba „Mona Liza“

Neleidžiama: „Siurrealistinis „Odisėjos“ perdirbinys“ arba „Beatles“ albumas, kurį atlieka tik Nikolas Keidžas“

3. Laikykites temos: jūsų užuomina turi būti susijusi su šio raundo kortelėje pateiktomis sąvokomis. Nenaudokite dvigubos vieno žodžio reikšmės, pavyzdžiui, žodžio „Karštas“, kad išreikštumėte patrauklumą, kai „Šaltas“ tokios reikšmės neturi. Tačiau jei abu žodžiai turi tą pačią antrąją reikšmę (kaip toliau pateiktuose pavyzdžiuose), tada šias reikšmes galite naudoti.

Pavyzdys: Nešvarus – Švarus

Leidžiama: „Mano miegamasis“ arba „Sąžinė“

Neleidžiama: „Šviesos greitis“ arba „Nuobodulys“

4. Nevartokite kortelėje esančių žodžių ar jų sinonimų:
negalima vartoti tos pačios kortelėje esančių žodžių šaknies.

Pavyzdys: Taikus – Karingas

Leidžiama: „Gandis“ arba „JAV“

Neleidžiama: „Taika“ arba „Karinė apgultis“

5. Jokių skaičių: negalima naudoti skaičių, procentų, laipsnių ar kitų skaitmenų, kad subtiliai įvardytumėte taikinio vietą. Bet jei skaičius yra tikrinio daiktavardžio dalis, jis leidžiamas.

Pavyzdys: 9-asis dešimtmetis – 10-asis dešimtmetis

Leidžiama: „Džordana Butkutė „Vienas namuose“

Neleidžiama: „1991“

UŽUOMINŲ DAVIMAS: REKOMENDACIJOS

Šios taisyklės nėra visiškai privalomos, tačiau pastebėjome, kad jos pagerina žaidimo dvasią, ypač jei žaidėjai pradeda pažeidinėti taisykles ir dėl to žaidimas tampa mažiau įdomus.

6. Kalbėkite trumpai: stenkitės vartoti ne daugiau kaip penkis žodžius. Paprastai tai padeda išvengti pernelyg sudėtingų ir painių užuominų.

Pavyzdys: Brandus žmogus – Nesubrendęs žmogus

Rekomenduojama: „Mano vyresnis brolis“

Nerekomenduojama: „Mano vyresnis brolis, kuris mėto akmenis į pravažiuojančius automobilius.“

7. Jokių aplinkybių: žodžiai „bet“, „labai“, „beveik“, „šiek tiek“ ir „tarsi“ beveik visada skatina komandą lyginti patį

dalyką su šiuo žodžiu. Tas pats pasakytina ir apie tokių žodžių pridėjimą: „po [tam tikro laiko]“ arba „[kažkokio dalyko] metu“. Kalbėkite paprastai.

Pavyzdys: Formalus renginys – Neformalus renginys

Rekomenduojama: „Laidotuvės“

Nerekomenduojama: „Laidotuvės, bet gedulingų pietų metu bus tiekiami mėsainiai ir keptos bulvytės.“

8. Vartokite tikrinius daiktavardžius: kai kortelėje prašoma tam tikro daikto kategorijos, pavyzdžiui, „_____ žmogus“, pabandykite vartoti tikrinį vardą, o ne „Daiktas, kuris...“ arba „Kažkas, kas...“

Pavyzdys: Blogas žmogus – Geras žmogus

Rekomenduojama: „Fredis Kriugeris“

Nerekomenduojama: „Kažkas, kas vagia iš vaikų saldainius“

DUK

Jei raundo kortelė yra „Liūdna daina – Linksma daina“, ar galiu duoti užuominą „Džordana Butkutė „Liūdna šventė“, nors pavadinime yra žodis „liūdna“?

Jei užuomina atitinka kortelėje pateiktą temą, ji leidžiama, nes ji pagrįsta pavadinimu, o ne pačia sąvoka.

Ar galiu vartoti kalambūrą?

Apskritai kalambūrai beveik visada pažeidžia laikymosi temos taisyklę. Pavyzdžiui, įsivaizduokite, kad kortelei „Mėlynas – Žalias“ duodama užuomina „Sisters On Wire“, nes ši grupė turi dainą „Mėlyna mėlyna“. Tai būtų gudri užuomina, bet iš esmės apgaulė.

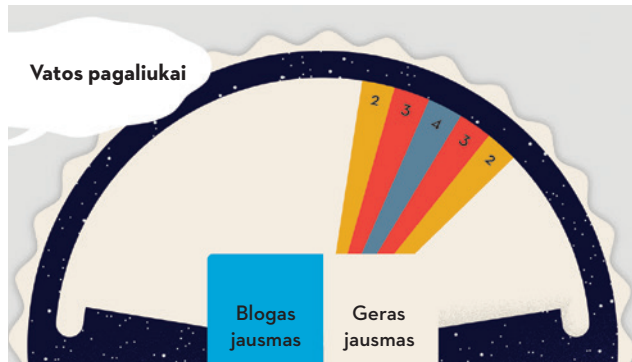
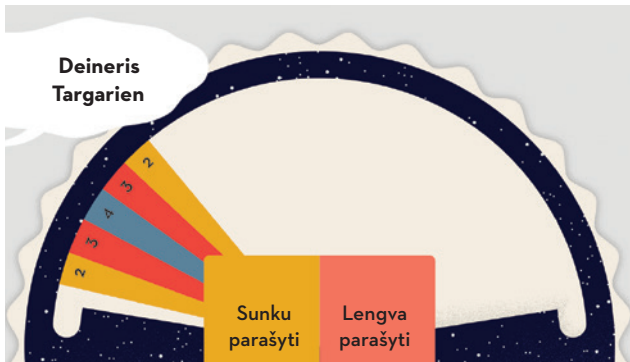
Ar galiu vartoti rimus, homonimus ir pan.?

Negudraukite!

Kai taikiny yra visiškai kairiajame arba dešiniajame krašte, kitoje skalės pusėje galima matyti nedidelę kito spalvoto taikinio dalį. Ar mūsų komanda gali pelnyti taškų, jei atspės ten?

Dėl geometrijos dėsnių nebuvo įmanoma to išvengti, tačiau turėtumėte tiesiog ignoruoti bet kokią matomą taikinio plotą, esantį priešingoje pusėje nei pagrindinis taikiny (4 taškų sritis). Jūs taikote į pagrindinį taikinį.

LABAI GERŲ UŽUOMINŲ PAVYZDŽIAI



Vyresni broliai
ir seserys

2 3 4 3 2

Pavyzdys

Bloga įtaka

Mano raktai

Lengva
rasti

Sunku
rasti

2 3 4 3 2

BENDRADARBIAVIMO VARIANTAS

Šiame žaidimo variante visi žaidėjai laimi arba pralaimi kartu kaip viena komanda. Šis variantas ypač tinka 2–5 žaidėjų grupei, bet gali būti naudojamas ir su kitoku žaidėjų skaičiumi. Taisyklės beveik nesikeičia, išskyrus:

- Pirmiausia į griovelį kortelėms padėkite 7 atsitiktines korteles. Kai šioje krūvelėje baigiasi kortelės, žaidimas baigiamas. Tada pasinaudokite dešinėje pusėje pateikta lentelė, kad sužinotumėte, kaip jums sekėsi!
- Taškai skiriami kaip įprasta, išskyrus tai, kad **centrinė sritis dabar verta tik 3 taškų. Tačiau pataikę į ją galite pasiimti papildomą kortelę, kurią galite padėti prie naudojamos krūvelės** ir taip gauti galimybę žaisti dar vieną žaidimo rundą.
- Praleiskite spėjimo „Kairėje arba dešinėje“ etapą.

Rezultatas

0–3

4–6

7–9

10–12

13–15

16–18

19–21

22–24

25+

Kaip jums sekėsi?

Ar esate tikri, kad įrenginys veikia?

Pabandykite jį išjungti ir vėl įjungti.

Papūskite į įrenginio apačią.

Neblogai! Ne puikiai, bet neblogai.

TAIP ARTI

Jūs laimėjote!

Jūsų bangos sutampa.

Supersmegenys



KŪRĒJŲ SĀRAŠAS

Autoriai: Wolfgang Warsch, Alex Hague ir Justin Vickers

Grafinis dizains ir ilustrācijas: „Hvass&Hannibal“



© 2025 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvia
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com

© 2019 CMYK.
160 6th Ave, Brooklyn, NY 11217, USA

UŽUOMINŲ DAVIMO TAISYKLĖS

- Perteikite vieną mintį.
- Nesugalvokite neegzistuojančių dalykų.
- Laikykitės temos.
- Nevartokite sinonimų.
- Nenaudokite skaičių.

UŽUOMINŲ DAVIMO REKOMENDACIJOS

- 5 ar mažiau žodžių.
- Nevartokite tikslinamųjų žodžių, tokių kaip „Labai“, „Tarsi“ arba „Po trijų gerimų“.
- Stenkitės vartoti tikrinius daiktavardžius, o ne „Kažkas, kas...“.

RAUNDO SANTRAUKA

1. Aiškiaregys pasiruošia ir duoda užuominą:
 - Uždaro dangtelį
 - Paima vieną kortelę ir pasirenka jos pusę
 - Suka ratą, kad nustatytų atsitiktinę taikinio padėtį
 - Atidaro dangtelį
 - Duoda užuominą
 - Uždaro dangtelį
2. Aiškiaregio komanda diskutuoja ir pasuka rodyklę.
3. Kita komanda spėja **kairėje** arba **dešinėje**.
4. Aiškiaregys atidaro dangtelį ir parodo taikinį.
5. Skiriami taškai.
6. Ėjimą atlieka kita komanda (išskyrus atvejus, kai įsigalioja pasivijimo taisyklė).