

# Reglas del juego Wavelength

- El dispositivo
- 3 fichas de puntuación
- Bandeja de MDF
- [Tarjetas VIRTUALES](#)
- Reglamento VIRTUAL

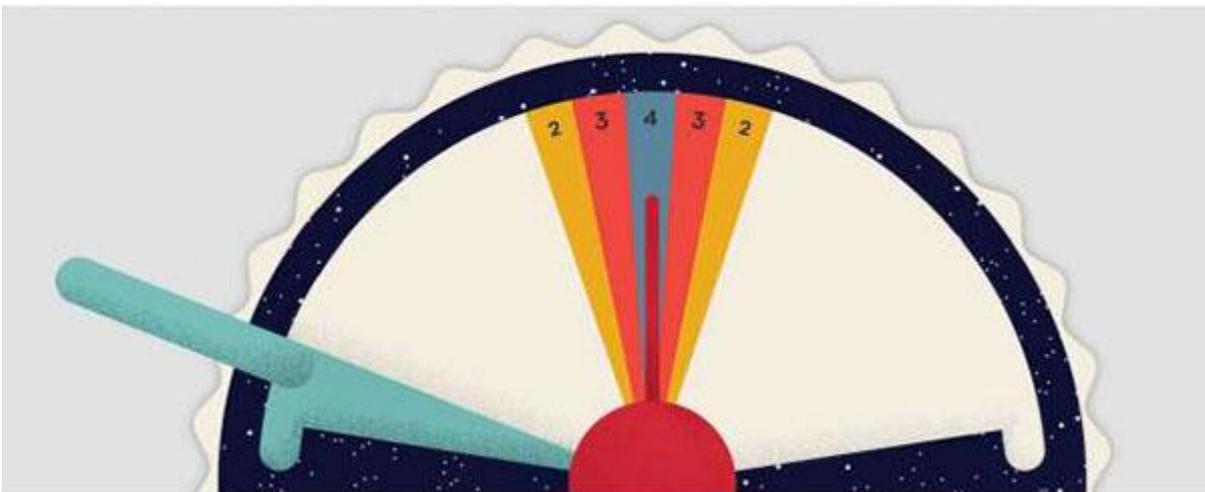
## Visión general

**Wavelength** es un juego social de adivinanzas en el que dos equipos compiten para leer la mente de los demás.

Los equipos se turnan para girar un dial hacia donde creen que se encuentra un objetivo a lo largo de un espectro que está oculto detrás de una pantalla.

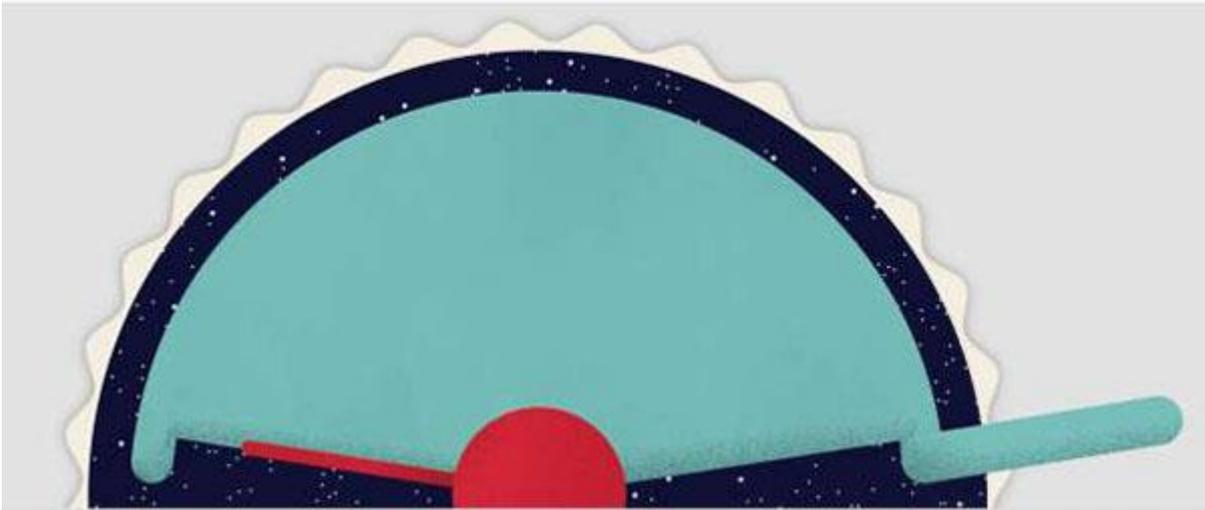
Un jugador del equipo activo, el Psíquico, sabe dónde está el objetivo, pero solo puede dar una pista EN EL ESPECTRO entre dos conceptos opuestos. Después de eso, sus compañeros de equipo tienen que adivinar dónde está el objetivo.

El objetivo de tu equipo:



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

Aquí está el giro:



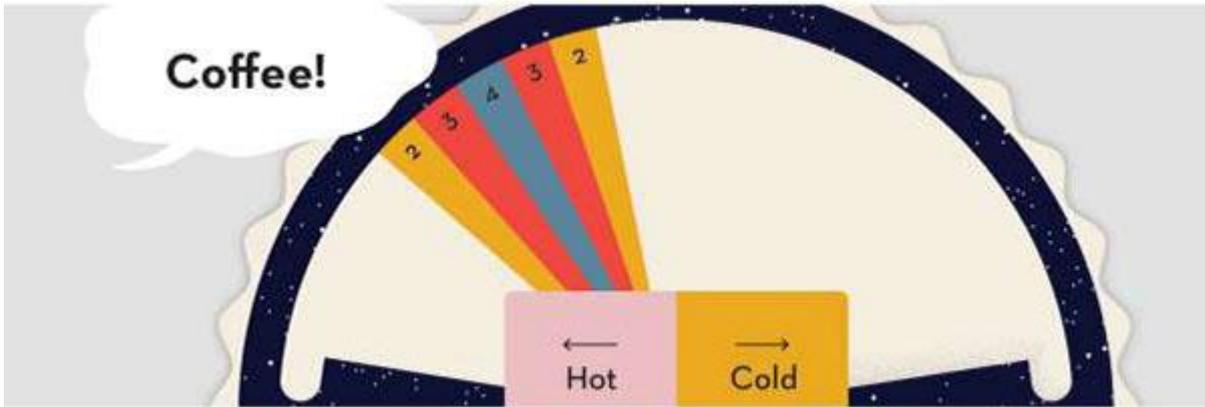
El objetivo está completamente oculto detrás de esta pantalla azul y se encuentra en una ubicación aleatoria en cada ronda.

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



Presionan "Nueva carta" y les aparecerá la primera carta virtual que tiene dos conceptos opuestos, como "Héroe - Villano" 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 en el lado "caliente", por lo que el psíquico dice "Café", ya que el café está caliente, pero no es la cosa más caliente imaginable.

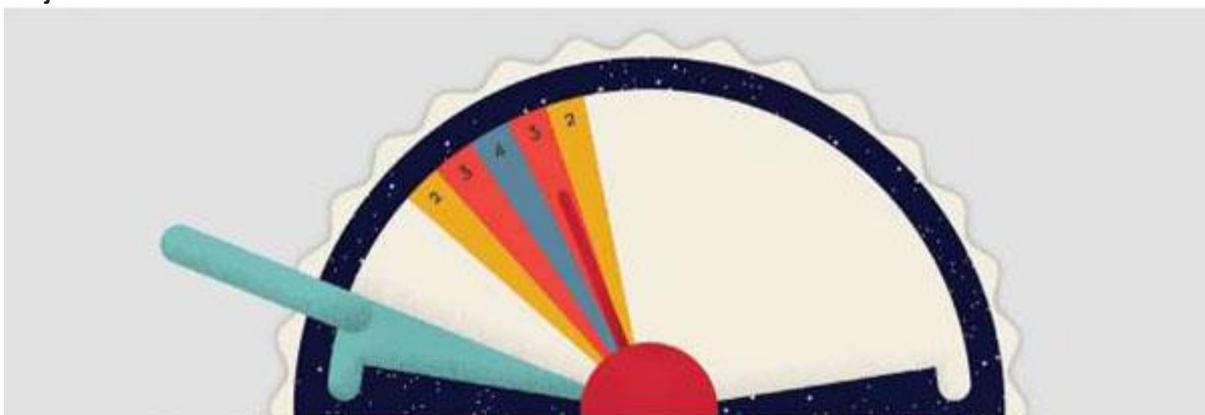
Ahora le toca al equipo del psíquico discutir la pista y decidir dónde girar el dial.



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

Una vez que deciden donde poner el DIAL, el otro equipo decide si le parece que está más a la Izquierda o más a la Derecha. (explicado mas adelante)

Finalmente, el psíquico abre la pantalla para revelar si el dial está en el área objetivo.



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

## Preparar



La longitud de onda tarda menos de un minuto en configurarse y se juega completamente en la caja: puedes pasar el juego sin tener que sacar nada. Para comenzar, coloque el dispositivo (la cosa grande de plástico con el dial y la rueda giratoria) en la ranura pequeña de la bandeja de la caja.

Abra las [cartas virtuales](#) en un teléfono y póngalo en la ranura más grande.

Luego inserte las 3 fichas (las "cabezas" y la pieza de adivinación) en sus distintas ranuras. El diagrama de arriba muestra dónde va todo.

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

El equipo que va primero comienza en 0 puntos. El equipo que va segundo comienza en 1 punto. A los equipos los llamamos Left Brain y Right Brain, pero pueden llamarse como quieran.

¡Eso es! Estás listo para jugar Wavelength.

# Como se Juega

Cómo progresa el juego:

- A. **Fase psíquica:** el psíquico del equipo actual da una pista.
- B. **Fase de equipo:** el equipo de psíquico discute y gira el dial.
- C. **Fase izquierda / derecha:** el otro equipo adivina izquierda / derecha.
- D. **Fase de puntuación:** el psíquico revela el objetivo y se otorgan puntos.

Después de la puntuación, 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, con equipos que se turnan para dar pistas, con un nuevo jugador que es el Psíquico cada vez.

## Una regla importante para ponerse al día

No importa cuánto esté perdiendo un equipo en Wavelength, siempre existe la posibilidad de ponerse al día. Si el equipo del Psíquico anota 4 puntos y sigue perdiendo contra el otro equipo después de la puntuación de esa ronda, inmediatamente toman otro turno (con un jugador diferente como Psíquico).

Esto significa que un equipo con una desventaja de 9-0 podría hipotéticamente tomar 3 turnos seguidos y ganar.

## A. Fase psíquica

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

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

Aquí está el orden oficial en el que debe entrar el Psíquico (es un poco demasiado detallado, pero en la práctica es fácil):

1. **Cerrar la pantalla:** Gire la pantalla con el asa hasta que esté completamente cerrada y encaje en su lugar.
2. **Elige una longitud de onda:** saca 1 carta de longitud de onda del mazo. Coloque el celular en la ranura frente al dispositivo, con la carta hacia adelante, y lea el texto de la tarjeta para que ambos equipos puedan escuchar.

3. **Aleatorizar 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 gira: no puede mantenerla abierta para seleccionar la ubicación del objetivo.
4. **Abra la pantalla:** con 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 parcialmente abierto: de lo contrario, los jugadores que te estén mirando podrán adivinar la ubicación general del objetivo.  
Muy pocas veces, el centro del objetivo (la cuña de 4 puntos) no será visible en absoluto. Si eso sucede, cierre la pantalla y vuelva a girar. Si el objetivo central está parcialmente a la vista en el extremo izquierdo o derecho, eso es válido, incluso si es solo una astilla.
5. **Dar una pista:** Mire dónde se encuentra el centro del objetivo espacialmente a lo largo del área visible de la rueda. Ahora piense en una pista que sea conceptualmente dónde se encuentra el objetivo EN EL ESPECTRO entre los dos conceptos de su tarjeta. Las reglas sobre cómo dar pistas se pueden encontrar más adelante en este libro.
6. **Cerrar la pantalla:** Con el asa de plástico, cierre la pantalla completamente. Ahora gire la caja para que se enfrente a su equipo, para que puedan interactuar con el dispositivo.

¡Ahora el psíquico deja de comunicarse por completo!

Una vez que el psíquico ha dado su pista, ya no se les permite decir NADA, ni siquiera aclaraciones, y deben mantener una cara completamente seria.

Si un psíquico alguna vez revela la ubicación objetivo después de dar su pista, ya sea verbal o no verbalmente, depende de todos los que jueguen decidir si penalizar al equipo.

Tendemos a dejar que el psíquico dé una nueva pista con una nueva carta y una nueva ubicación de destino, pero somos generosos de esa manera.

## B. Fase de equipo

Después de que el Psíquico dé su pista, el resto de su equipo debe 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.

Una vez que el equipo de Psíquico ha llegado a un acuerdo, le informan al otro equipo que han finalizado su posición de mercado.

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

- No use porcentajes o números como abreviatura de dónde girar el dial.

Dado que Wavelength se basa en sentimientos viscerales, debe limitarse a decir cosas como "mucho más a la derecha" o "bajar un poco" en lugar de "cambiarlo al 25%".

No hay penalización asociada con hacer esto, simplemente debes evitarlo en el espíritu del juego.

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

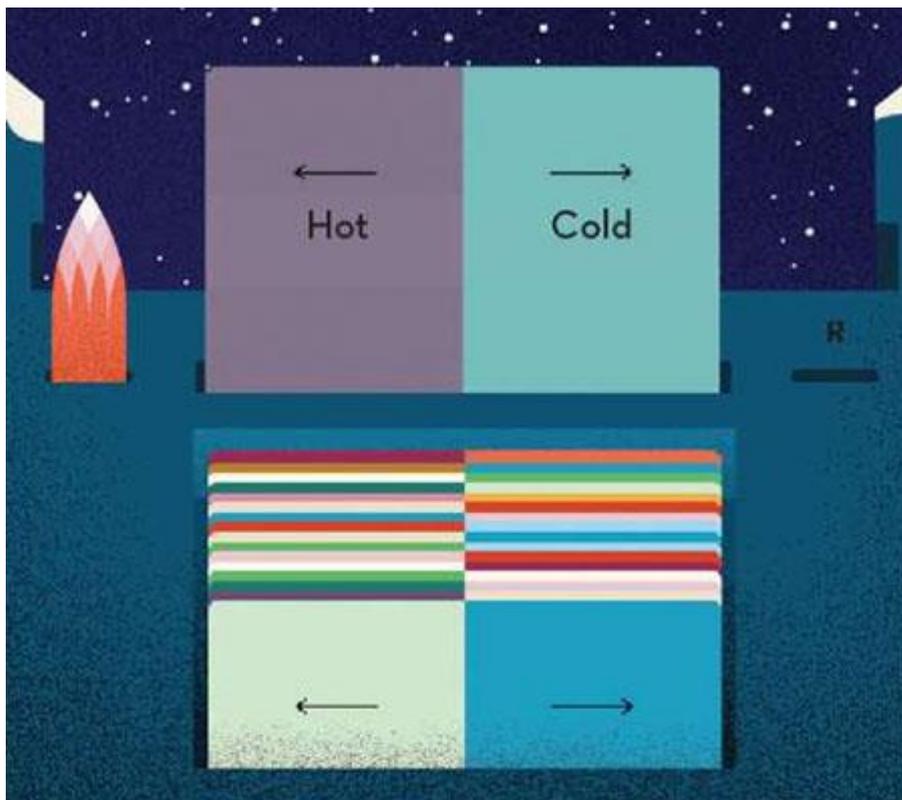
## C. Fase izquierda / derecha

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

Después de que el equipo del Psíquico haya finalizado la posición del dial, el otro equipo puede adivinar si el centro del objetivo (la cuña de 4 puntos) está a la izquierda o derecha del dial. Esta discusión debe ser bastante breve, ya que es una simple elección binaria: IZQUIERDA o DERECHA.

El equipo hace su suposición colocando el marcador en la ranura IZQUIERDA o DERECHA junto a la tarjeta de longitud de onda.

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



## D. Fase de puntuación

Una vez que ambos equipos hayan finalizado sus conjeturas, es hora de la parte más emocionante del juego: LA REVELACIÓN. El psíquico abre la pantalla para revelar el objetivo. Su equipo anota puntos si el dial está dentro del área objetivo de color, como se indica en las cuñas de colores (2-4 puntos).

Si el dial alguna vez está en un borde entre dos resultados, el equipo del Psíquico siempre obtiene el mejor de los dos resultados.

El otro equipo anota 1 punto si adivinó 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.

Mueva el marcador de puntuación de cada equipo en esas cantidades.

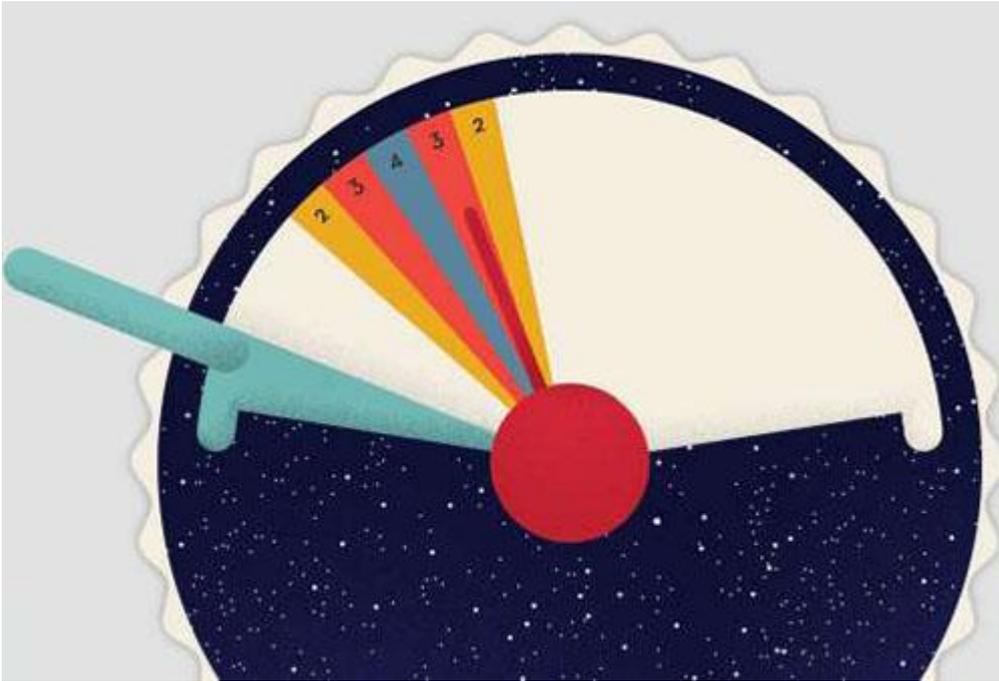
### Equipo psíquico

Anota el número de puntos impresos en la cuña en la que se encuentra el dial. A continuación, el equipo anota 3 puntos.

### Otro equipo

Puntúa adivinando si el centro del objetivo está a la izquierda o derecha del dial.

A continuación, si el equipo hubiera adivinado IZQUIERDA, anotarían 1 punto.



## Fin del juego

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 toma 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 aún hay empate, repita hasta que un equipo haya ganado.

## Modo cooperativo

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

- Solo se jugarán 7 cartas (asi que tienen que contarlas). Cuando ese mazo se agota, el juego termina. Luego, use la tabla que le dejamos a continuación para determinar qué tan bien lo hizo.
- Los puntos funcionan igual que de costumbre, excepto que la cuña central solo vale 3 puntos, pero **TAMBIÉN** puedes sacar una carta de bonificación para agregar a la baraja, agregando una ronda adicional al juego.
- Omite la fase de adivinanzas izquierda / derecha.

<b>Puntuación</b>	<b>Cómo lo hiciste</b>
0-3	¿Estás seguro de que está enchufado?
4-6	Intente apagarlo y volver a encenderlo
7-9	Soplar en la parte inferior del dispositivo
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+	Insano