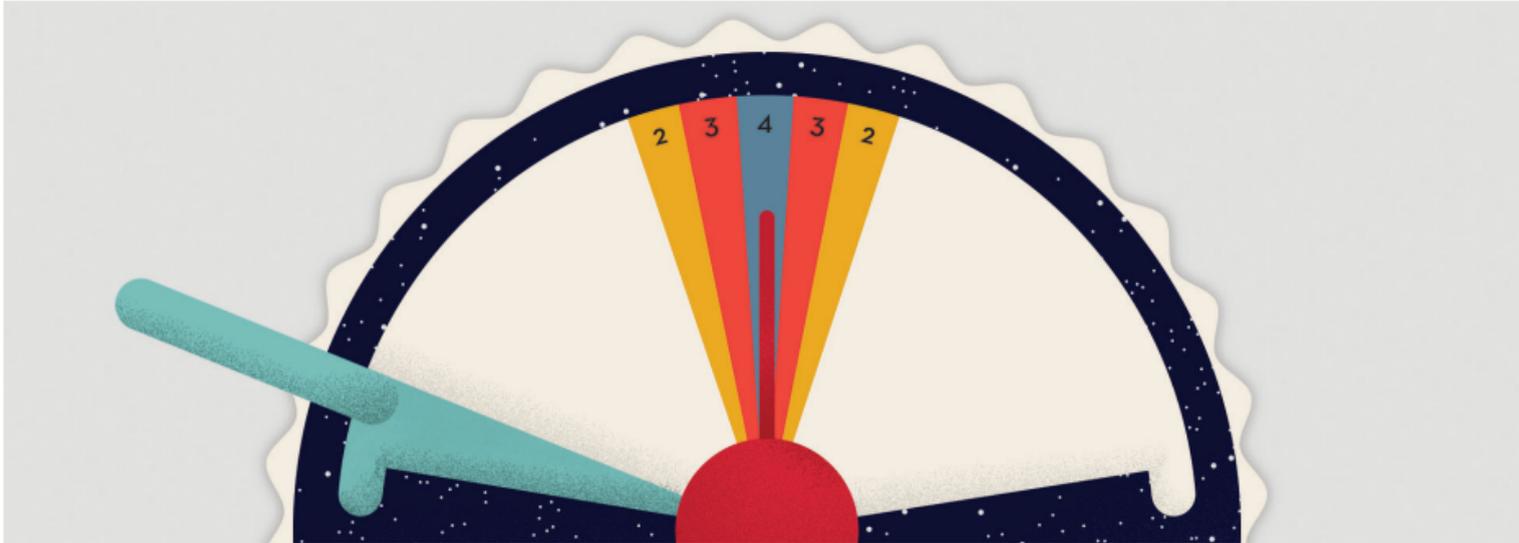


Spielanleitung

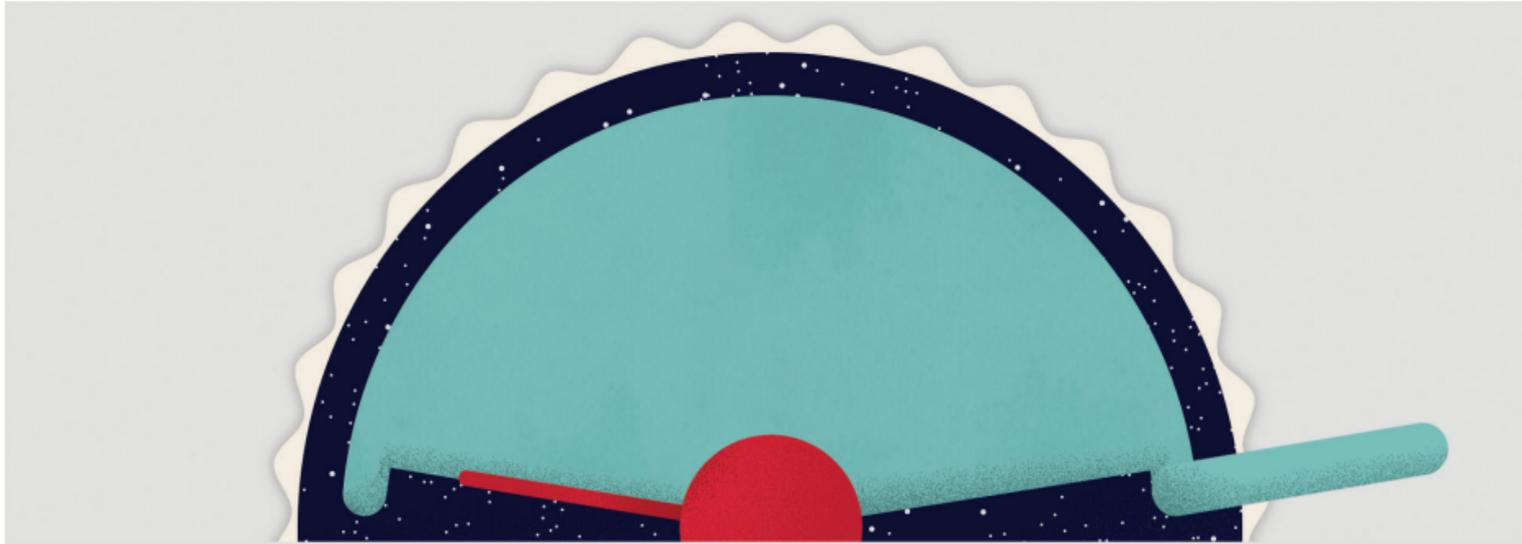
# WAVELENGTH

## Eure Aufgabe:



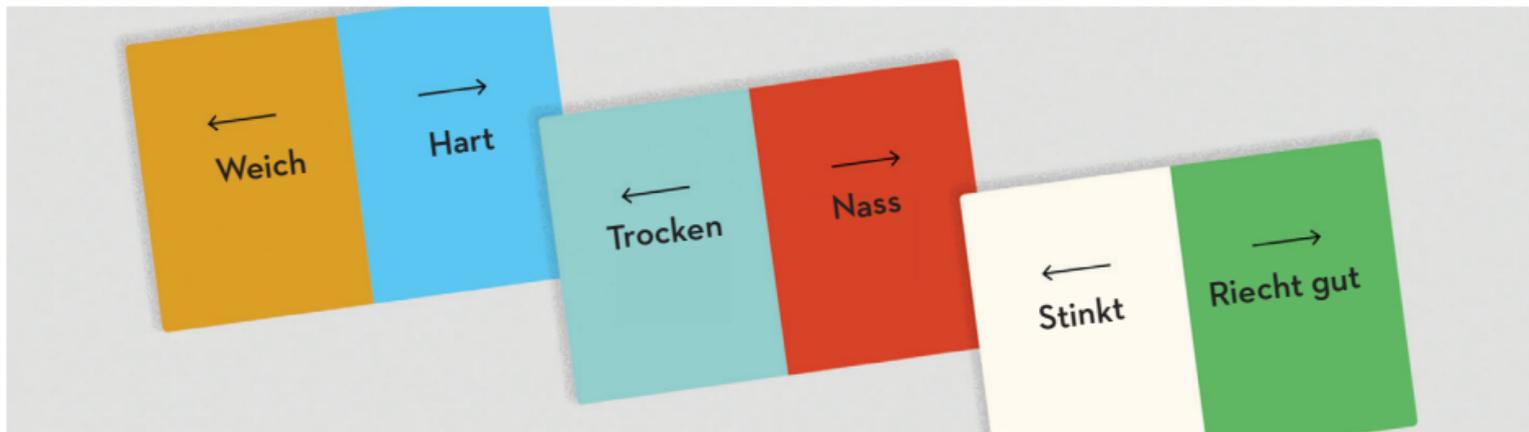
Dreht den Zeiger so, dass dieser im Zielbereich der weißen Scheibe steht und zwar möglichst mittig - im blauen Segment.

Das Problem ist nur:



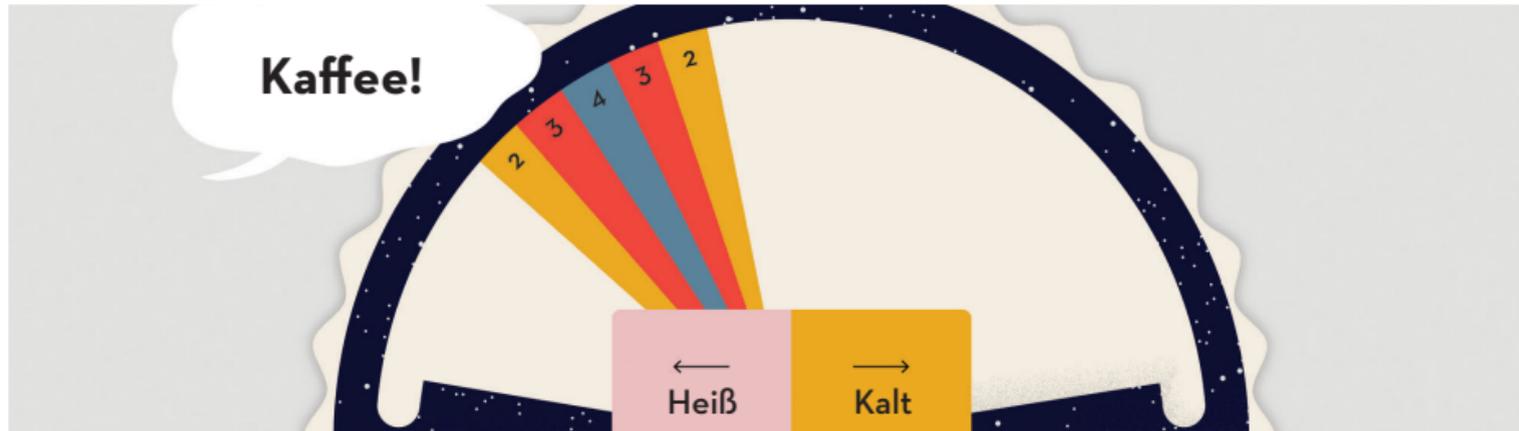
Der Zielbereich ist verdeckt und befindet sich in jeder Runde an einer anderen zufälligen Stelle.

Zum Glück ist eine Person aus eurem Team ein Medium, das genau weiß, wo sich der Zielbereich befindet!



Das Medium zieht eine Karte mit zwei gegensätzlichen Begriffen wie zum Beispiel „Schwach - Stark“ oder „Heiß - Kalt“.

Das Medium gibt dann in Form eines Wortes oder Satzes einen Hinweis, wo der Zielbereich liegt.



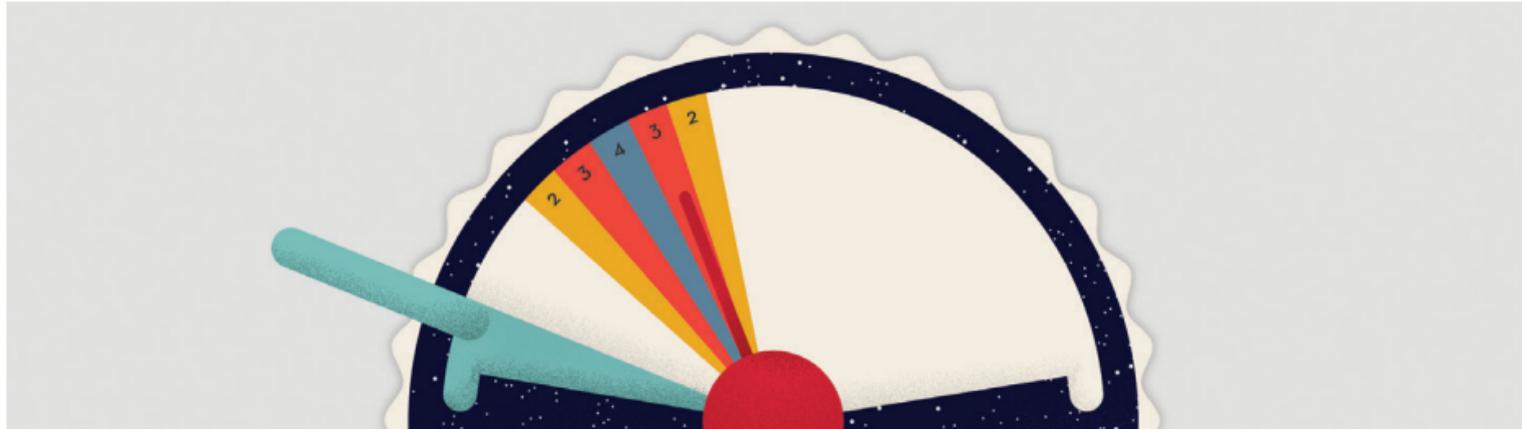
In diesem Beispiel liegt der Zielbereich etwas mehr in Bereich „Heiß“. Das Medium sagt deshalb „Kaffee“, weil Kaffee heiß ist, aber nicht das heißeste, was sich das Medium vorstellen kann.

Jetzt muss das Team diskutieren, wo sich der Zielbereich befinden könnte, und den Zeiger entsprechend einstellen.



Alle Teammitglieder können laut darüber nachdenken.

Am Ende öffnet das Medium die Abdeckung und alle schauen, ob der Zielbereich getroffen wurde.



Je mittiger der Zeiger im Zielbereich liegt, desto mehr Punkte gibt es!  
(Das andere Team kann aber auch Punkte machen.)

## SPIELAUFBAU

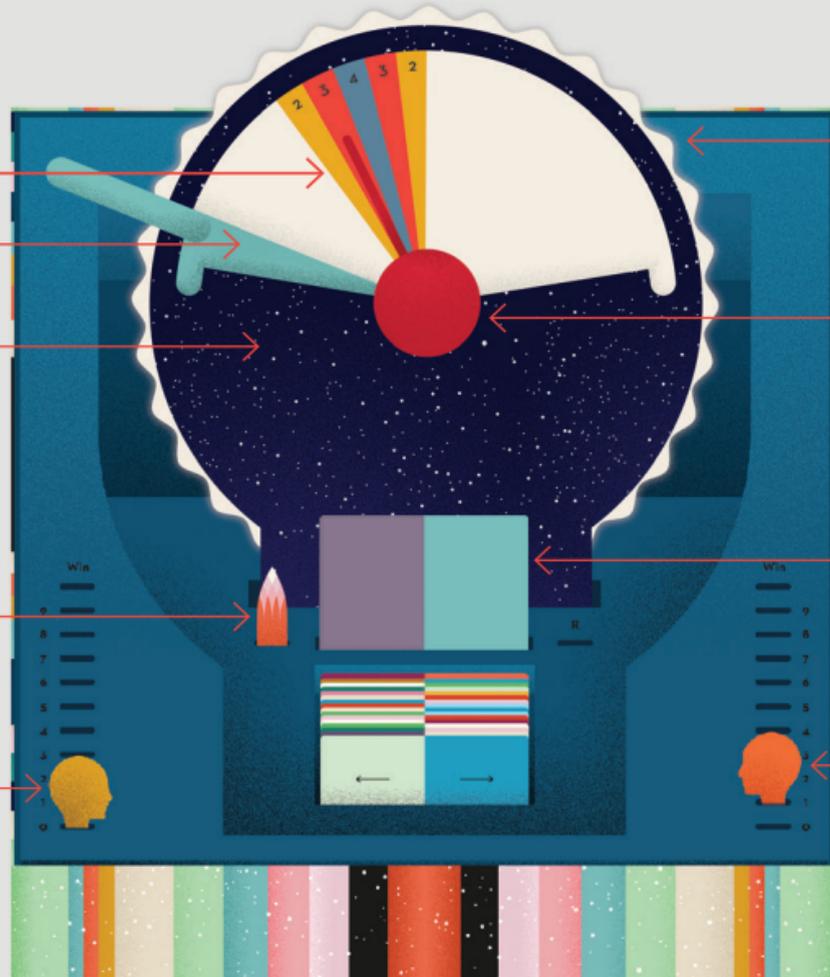
Zielbereich

Abdeckung

Rad

Ratemarker für das  
Team ohne Medium

Punktemarker  
für Team A



Außenring

Zeiger

Medium-  
Karte

Punktemarker  
für Team B

## SPIELZIEL

Das Spiel wird in 2 Teams gespielt. Der Zielbereich des Spiels, der farbige Bereich auf der Drehscheibe, ist verdeckt und befindet sich in jeder Runde woanders. Nur das Medium, das zu Beginn einer Runde vom Team bestimmt wird, weiß, wo sich der Zielbereich befindet. Das Medium gibt seinem Team in Form eines Wortes oder Satzes einen Hinweis, damit dieses die Position des Zielbereiches erraten kann. Der Rest des Teams entscheidet dann gemeinsam, wie der Zeiger eingestellt wird. Je mittiger der Zeiger im Zielbereich liegt, desto mehr Punkte gibt es.

## SPIELVORBEREITUNG

Wavelength ist in einer Minute aufgebaut und wird in der

Schachtel gespielt: Ihr könnt während der Partie einfach die ganze Schachtel weitergeben. Platziert zu Beginn das Rad (das große Plastik-Ding mit dem Zeiger und dem Außenring) in die Vertiefung in der Mitte. Steckt die 3 Marker – die „Köpfe“ und den Ratemarker – in die passenden Stellen. Links seht ihr, wo alles hingehört.

Teilt euch in 2 möglichst gleich große Teams auf. (Für kleinere Gruppen gibt es weiter hinten eine kooperative Variante.) Entscheidet dann, wer in beiden Teams in der ersten Runde jeweils das Medium wird.

**Das Team, das beginnt, startet mit 0 Punkten. Das andere Team beginnt bereits mit 1 Punkt.** Die Teams heißen linke Gehirnhälfte und rechte Gehirnhälfte – oder ihr sucht euch einen Namen aus! Jetzt seid ihr bereit für Wavelength.

## DAS MEDIUM KOMMUNIZIERT

Wenn du das Medium bist, nimm die Schachtel mitsamt Rad. Folge dann den folgenden Schritten (die Schritte sind sehr detailliert aufgelistet, aber sehr einfach):

Folge als Medium einfach den folgenden Schritten (nicht erschrecken: die Schritte sind sehr detailliert beschrieben, aber sehr einfach):

1. **Schließe die Abdeckung:** Drehe die Abdeckung am Griff, bis sie vollständig geschlossen ist und am Ende einrastet.
2. **Wähle eine Skala:** Ziehe 1 Medium-Karte vom Stapel. Die Karten sind doppelseitig und du kannst eine Seite auswählen. Denk nicht zu lange darüber nach: Wähle einfach, was du spontan interessanter findest.

Stecke die Karte so in den Schlitz vor dem Rad, dass deine gewählte Seite nach vorne zeigt und lies die beiden Begriffe für beide Teams laut vor.

3. **Verändere den Zielbereich:** Drehe den äußeren Ring, bis du dir sicher bist, dass die Position des Zielbereichs zufällig ist. Achte darauf, dass die Abdeckung dabei GESCHLOSSEN ist.

4. **Öffne die Abdeckung:** Öffne die Abdeckung am Griff und schaue dir an, wo der Zielbereich liegt. Öffne die Abdeckung immer KOMPLETT, sonst können die anderen schon vorher erahnen, wo der Zielbereich liegt.

Achte darauf, dass niemand sieht, wo der Zielbereich liegt. Auch nicht das andere Team.

Manchmal kann es vorkommen, dass das blaue Segment (mit 4 Punkten) nicht komplett sichtbar ist. SchlieÙe in diesem Fall die Abdeckung wieder und drehe einfach erneut.

5. **Gib einen Hinweis:** Gib deinem Team einen Hinweis, damit es erraten kann, wo der Zielbereich zwischen den beiden Begriffen der Karte liegt. Genaue Regeln für die Hinweise folgen etwas später.

6. **SchlieÙe die Abdeckung:** SchlieÙe die Abdeckung wieder vollständig und drehe die Schachtel so, dass dein Team das Rad und die Karte sehen kann.

**Ab jetzt darf das Medium auf keine Weise mehr kommunizieren!**

Nachdem das Medium einen Hinweis gegeben hat, darf es NICHTS mehr sagen – nicht einmal Klarstellungen – und auch nicht mit Mimik reagieren.

Sollte es doch einmal vorkommen, dass das Medium nach dem Hinweis weitere Hinweise auf den Zielbereich gibt, entscheidet ihr gemeinsam, wie ihr vorgeht. Das Medium könnte zum Beispiel einfach eine neue Karte ziehen oder den Zielbereich erneut zufällig einstellen und einen neuen Hinweis geben.

## DAS TEAM RÄT

Nachdem das Medium einen Hinweis gegeben hat, muss sein Team versuchen, seine GEDANKEN ZU LESEN und den Zeiger so einzustellen, dass er sich möglichst mittig im Zielbereich befindet.

Diese Phase ist der Kern des Spiels und fast völlig frei von Regeln. Ihr könnt so viel diskutieren, debattieren und argumentieren, wie ihr mögt.

Ist sich das Team irgendwann einig, muss es versuchen, den roten Zeiger so einzustellen, dass dieser im Zielbereich steht, am besten im blauen Segment, denn hierfür gibt es die meisten Punkte.

Behaltet dabei folgende Dinge im Hinterkopf:

- Verwendet keine Prozentzahlen für die Angabe der Zeigerposition.

Bei Wavelength geht es um das Bauchgefühl, ihr solltet also lieber Sachen sagen wie „Viel weiter nach rechts!“ oder „Etwas nach unten!“ und nicht „Stell den Zeiger auf 25 %“.

Dafür gibt es keine Strafe - es ist einfach nur nicht im Sinne des Spiels.

- JEDES Teammitglied darf den Zeiger jederzeit einstellen. Jedoch entscheidet das gesamte Team, welche Position letztendlich festgelegt wird.

## WEITER LINKS / WEITER RECHTS

Nun kann das andere Team versuchen, es besser zu wissen: In jeder Runde haben somit beide Teams die Chance, Punkte zu erzielen. Nachdem das Team mit dem Medium eine finale Position des Zeigers festgelegt hat, muss das andere Team nur kurz entscheiden, ob sich die Mitte des Zielbereichs (das blaue Segment) weiter RECHTS oder weiter LINKS vom Zeiger befindet. Die Absprache sollte wirklich kurz sein. Außerdem darf das Rad NICHT berührt werden!

Dazu steckt das Team seinen Ratemarker einfach entsprechend seines Tipps links oder rechts neben die Karte.

Im nebenstehenden Beispiel glaubt das andere Team, dass das Medium den Kaffee heißer einschätzt als sein Team, also dass sich das blaue Segment weiter LINKS befindet.



## WERTUNG

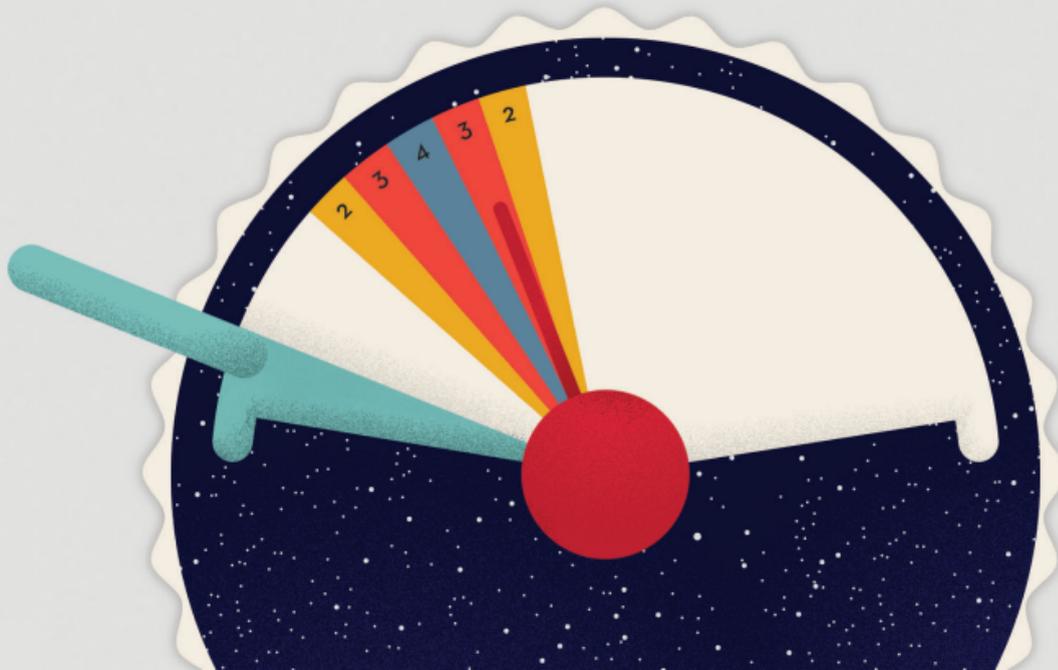
Nachdem beide Teams ihre Tipps abgegeben haben, ist es Zeit für die ENTHÜLLUNG: Das Medium öffnet die Abdeckung und enthüllt den Zielbereich. Sein Team erzielt Punkte, falls der Zeiger im Zielbereich liegt (2-4 Punkte). Liegt der Zeiger exakt zwischen zwei Feldern, erzielt das Team die höhere der beiden Punktzahlen.

Das andere Team erzielt 1 Punkt, wenn es richtig getippt hat, dass das blaue Segment rechts oder links vom Zeiger liegt. Wenn das Team des Mediums den Zeiger genau auf das blaue 4-Punkte-Segment eingestellt hat, erzielt das andere Team keinen Punkt.

Bewegt die Punktemarker jetzt entsprechend viele Felder vor.

**DAS TEAM DES MEDIUMS**  
erzielt in diesem Fall 3 Punkte.

**DAS ANDERE TEAM**  
hat geraten, dass sich die Mitte  
des Zielbereichs weiter links  
befindet und erzielt **1 Punkt**.



## WIE GEHT ES WEITER?

Anschließend ist das andere Team an der Reihe. So wechseln sich die Teams immer weiter ab, bis ein Team 10 Punkte erreicht. Die Teammitglieder wechseln sich als Medium ab.

## EINE WICHTIGE AUFHOL-REGEL

Egal, wie weit ein Team bei WAVELENGTH zurückliegt, es gibt IMMER eine Chance aufzuholen: Wenn das ratende Team das blaue Segment trifft und anschließend immer noch weiter hinten liegt, darf es direkt noch eine Runde mit einem neuen Medium spielen.

## GEWINNEN

Sobald ein Team 10 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt das Team. Sollten beide Teams gleichzeitig genau 10 Punkte erreichen, kommt es zu einer Entscheidungsrunde. Beide Teams raten noch einmal (inkl. Ratemarker) und das Team, das dabei die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Sollte es erneut zu einem Gleichstand kommen, spielt ihr so lange weitere Entscheidungsrunden, bis ein Team gewonnen hat.

## HINWEIS-REGELN

Bei Wavelength geht es um kreative Hinweise. Wir möchten euch also möglichst viel Freiraum geben, wir wissen allerdings auch, dass Sprache manchmal ziemlich kompliziert ist! Diese Regeln sollen verhindern, dass euch der Spaß nicht verdorben wird. Passt sie einfach so an, wie sie in eurer Gruppe am besten funktionieren.

**1. Nur eine Idee:** Ein Hinweis sollte immer nur aus einer einzelnen Idee bestehen und keinen weiteren Kontext enthalten. Wörter wie „aber“, „solange“ und „beim“ sind manchmal okay, aber nicht, wenn sie mehrere Ideen verknüpfen.

BEISPIEL: Sicher – Gefährlich

ERLAUBT: „Ein Opel Corsa“ oder „Tippen beim Fahren“

NICHT ERLAUBT: „Tippen beim Fahren in einem Opel Corsa“ oder „Bungeespringen über Krokodilen“

**2. Erfinde nichts:** Der Hinweis muss etwas sein, das es auch außerhalb des Spiels gibt. Der Hinweis darf fiktional sein, darf aber nicht von euch ausgedacht worden sein.

BEISPIEL: Kitsch – Kunst

ERLAUBT: „Die Mona Lisa“ oder „Das Porträt der Fetten Dame aus Harry Potter“

NICHT ERLAUBT: „Ein Beatles-Album von Roland Kaiser“ oder „Eine Neuauflage der Lindenstraße“

**3. Bleib beim Thema:** Dein Hinweis muss zu den Konzepten auf der Karte für diese Runde passen. Du darfst die Wörter auf der Skala nicht absichtlich missverstehen. Bei „Heiß – Kalt“ darfst du heiß nicht als attraktiv verwenden, außer

beide Seiten können auf dieselbe Weise doppeldeutig sein.

BEISPIEL: Dreckig – Sauber

ERLAUBT: „Mein Schlafzimmer“ oder „Stand-Up-Comedy“  
oder „Ein Polizist“

NICHT ERLAUBT: „Lichtgeschwindigkeit“ oder „Langeweile“

**4. Keine Wörter von der Skala oder Synonyme:** Wörter von der Skala oder der gleichen Wortfamilie sind nicht erlaubt.

BEISPIEL: Friedlich – Kriegstreiberisch

ERLAUBT: „Ghandi“ oder „Amerika“

NICHT ERLAUBT: „Frieden“, „Pazifist“ oder „Blitzkrieg“

**5. Keine Zahlen:** Es dürfen keine Zahlen, Uhrzeiten, Prozentsätze oder Ähnliches verwendet werden.

Falls eine Zahl zu einem Namen gehört, ist das natürlich erlaubt.

BEISPIEL: 80er – 90er

ERLAUBT: „One von U2“ oder „Beverly Hills, 90210“

Nicht erlaubt: „1991“ oder „Note 1 Minus“

### HINWEIS-TIPPS

Diese Regeln sind nicht unbedingt notwendig, machen das Spiel aber wieder spaßiger, falls ihr dazu neigt, die Regeln zu beugen.

**6. Sei präzise:** Versuche 5 Wörter oder weniger zu verwenden. Dadurch sind die Hinweise nicht zu spezifisch.

BEISPIEL: Neurotische Person – Entspannte Person

GUTER HINWEIS: „Mein älterer Bruder“

NICHT SO GUTER HINWEIS: „Mein älterer Bruder, der jeden Morgen um 5:00 aufsteht, um zu joggen.“

**7. Keine Umstandswörter:** Wörter wie „aber“, „sehr“, „beinahe“, „eher“ oder „bisschen“ bringen die Teams dazu, eher darauf zu achten statt auf den eigentlichen Hinweis. Das gilt auch für Wörter wie „nach [einer gewissen Zeit]“ oder „während [einer anderen Sache]“.

BEISPIEL: Schlechtes Date – Gutes Date

GUTER HINWEIS: „Einen Horrorfilm schauen“

NICHT SO GUTER HINWEIS: „Einen besonders gruseligen Horrorfilm schauen“ oder „Essen gehen nach 10 Jahren Ehe“

**8. Verwende Eigennamen:** Wenn eine Skala eine bestimmte Kategorie benennt wie „\_\_\_\_\_ Person“, versuche, eine richtige Person zu benennen.

BEISPIEL: Gruselige Person – Nette Person

GUTER HINWEIS: „Freddy Krueger“

NICHT SO GUTER HINWEIS: „Jemand, der Kindern die Süßigkeiten klaut“

## FÜR ALLE MIT VIELEN FRAGEN

**Die Skala ist „Trauriges Lied – Fröhliches Lied“. Kann ich „Fröhliche Weihnacht überall“ als Hinweis geben, auch wenn ein Wort davon auf der Skala vorkommt?**

Ja, da der Hinweis zum Thema passt und der Hinweis Teil eines Namens ist und nicht das Wort „fröhlich“ an sich.

**Kann ich Wortwitze oder Wortspielereien verwenden?**

Wortwitze brechen fast immer die Regel „Bleib beim Thema“. Deshalb raten wir grundsätzlich davon ab.

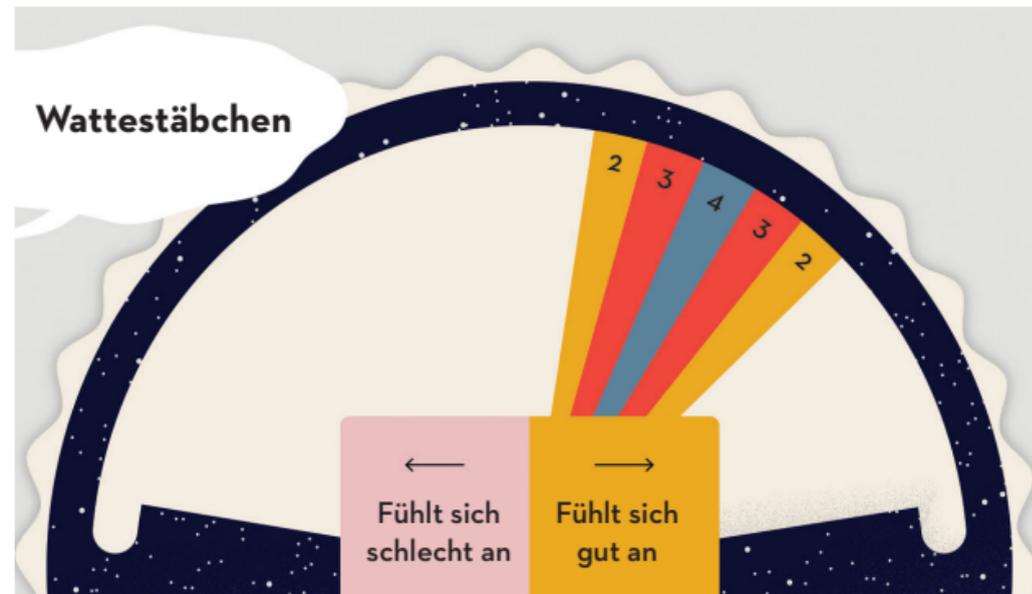
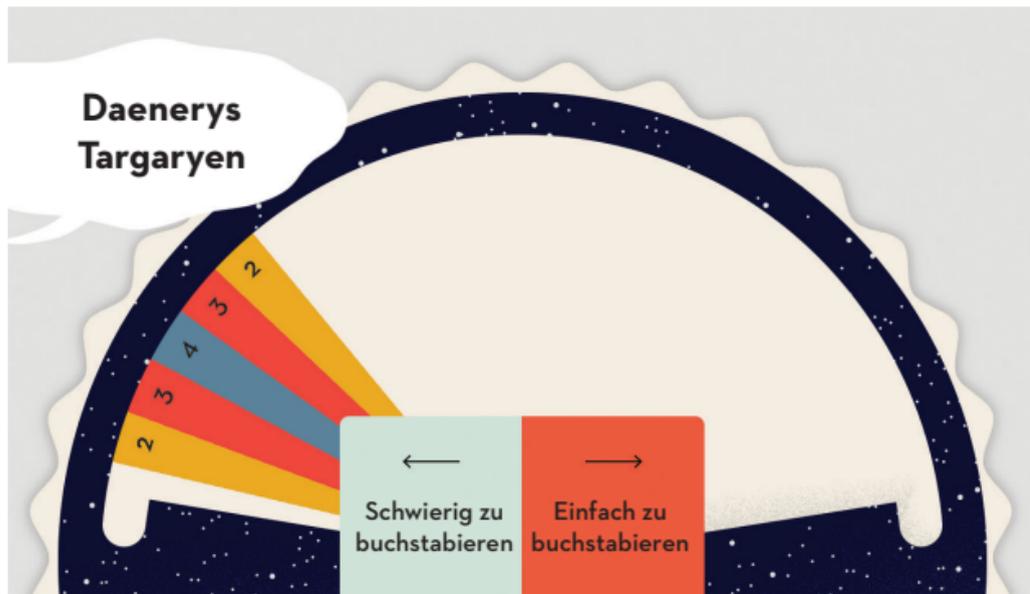
**Kann ich Reime oder Homonyme verwenden?**

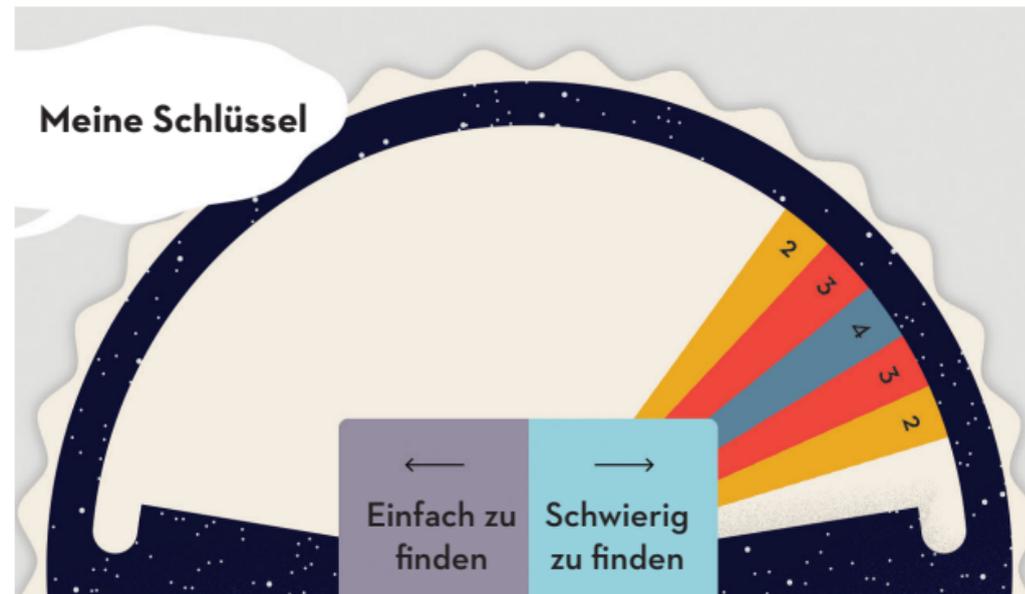
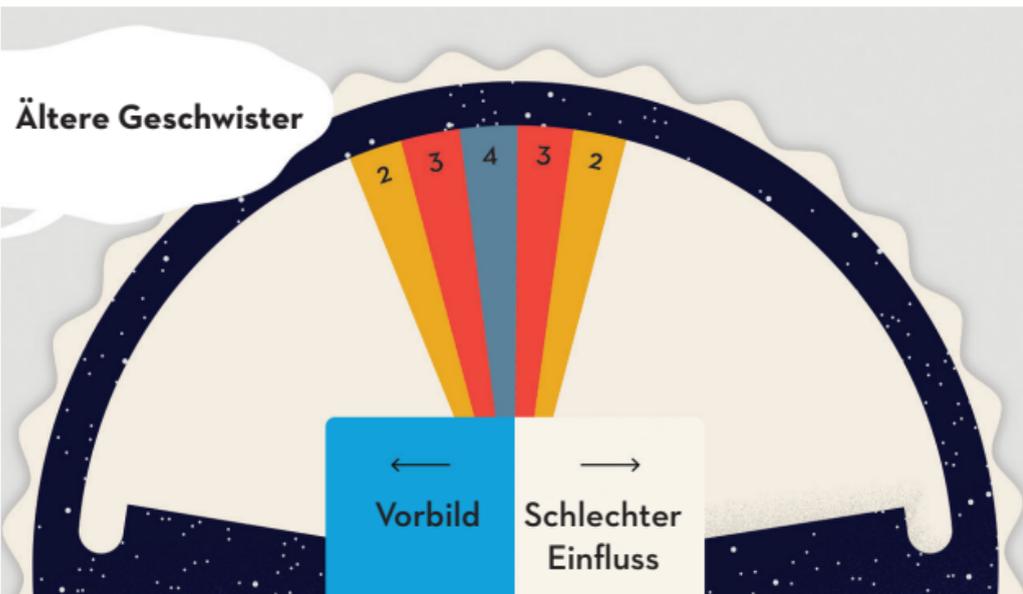
Nein! Keine Albereien!

**Wenn der Zielbereich an einem der äußeren Ränder liegt, kann es sein, dass ein Teil auch auf der anderen Seite sichtbar ist. Bekommen wir Punkte, wenn der Zeiger auf der „gegenüberliegenden“ Seite steht?**

Durch die Regeln der Geometrie war es nicht möglich, diese Fälle zu verhindern. Ihr solltet daher einfach die überstehenden Bereiche auf der anderen Seite ignorieren. Nur die Seite mit dem blauen 4-Punkte-Segment ist relevant.

## BEISPIELE FÜR WIRKLICH GUTE HINWEISE:





## KOOPERATIVE VARIANTE

Die kooperative Variante eignet sich besonders für kleine Gruppen von 2 bis 5 Personen, lässt sich aber auch mit jeder anderen Personenzahl spielen. Die Regeln bleiben unverändert mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

- Zieht zu Beginn 7 Karten und steckt sie in den Kartenschlitz. Das ist euer Kartenvorrat für die Partie. Ist dieser aufgebraucht, ist die Partie vorbei! Bestimmt dann anhand der Tabelle, wie ihr abgeschnitten habt.
- Punkte gibt es wie üblich. ABER: **Der mittlere Zielbereich gibt nur 3 Punkte, dafür dürft ihr zusätzlich eine weitere Karte vom Stapel ziehen** und in den Schlitz stecken. Ihr spielt also eine Runde mehr.
- Überspringt WEITER LINKS / WEITER RECHTS.

| <u>Punkte</u> | <u>Wie lief es?</u>   |
|---------------|---|
| 0-3           | Miteinander, nicht gegeneinander!   |
| 4-6           | Ach kommt. Das war wohl nichts!   |
| 7-9           | Pustet mal unten in das Rad.  |
| 10-12         | Nicht schlecht. Aber auch nicht gut.  |
| 13-15         | Fast geschafft!   |
| <b>16-18</b>  | <b>Ihr habt gewonnen!</b>   |
| <b>19-21</b>  | <b>Ihr seid auf einer Wellenlänge!</b>  |
| <b>22-24</b>  | <b>Das ist ja schon Gedankenverschmelzung.</b>                                      |
| <b>25+</b>    |  |

## CREDITS

Ein Spiel von Wolfgang Warsch, Alex Hague & Justin Vickers.

**Technik:** Sarah Pavis

**Herstellung:** Strom Mfg

**Design der Schachtel:** Hvass&Hannibal

**Herausgeber:** CMYK

## DANKSAGUNG

Danke an alle Freunde und Testspielenden: Alan Gerding, Alexa McKay, Alexander Pfister, Allen Tan, Amy Sebeson, Andrew Kay, Andy Mesa, Asher Vollmer, Chantal Johnson, Charlie Tran, Cherwen DeWitt, Cory Margulis, Dan "Shoe" Hsu, David Carter, Donald Shults, Dwight Haesler, Edward Soderberg, Edward Uhler, Elaine

& Efka von 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 & Zadie Louise Martin Vickers.

**Und ein riesengroßes Dankeschön an jeden einzelnen der 8674 Kickstarter-Unterstützer:** Ohne euch würde das Spiel nicht existieren!

## HINWEIS-REGELN

- Nur eine Idee
- Erfinde nichts
- Bleib beim Thema
- Keine Synonyme
- Keine Zahlen

## HINWEIS-TIPPS

- 5 Wörter oder weniger
- Keine Umstandswörter (sehr, eher, bisschen)
- Verwende Eigennamen (nicht „Jemand, der ...“ oder „Ein Ort, an dem man ...“)

## RUNDENABLAUF

1. Das Medium kommuniziert:
  - Schließe die Abdeckung
  - Ziehe eine Karte und wähle eine Skala
  - Verändere den Zielbereich (drehe am Außenring)
  - Öffne die Abdeckung
  - Gib einen Hinweis
  - Schließe die Abdeckung
2. Das Team des Mediums diskutiert und rät
3. Das andere Team rät WEITER LINKS / WEITER RECHTS
4. Die Enthüllung (Abdeckung öffnen)
5. Wertung
6. Das andere Team ist dran (außer bei der Aufhol-Regel)