

Le but de votre équipe



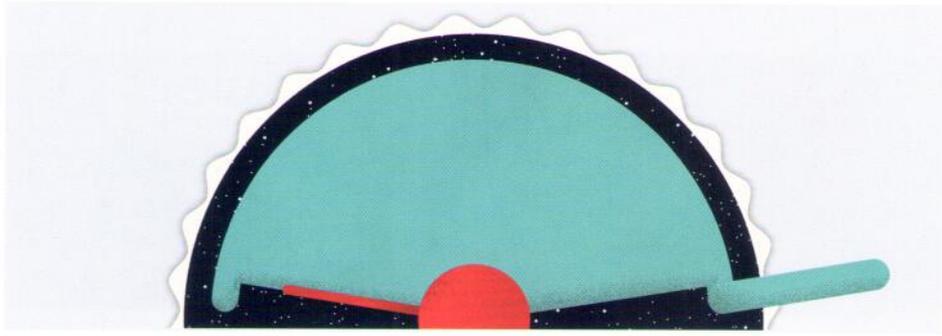
Amener le curseur rouge le plus près possible du centre de la cible colorée.

Le but de votre équipe



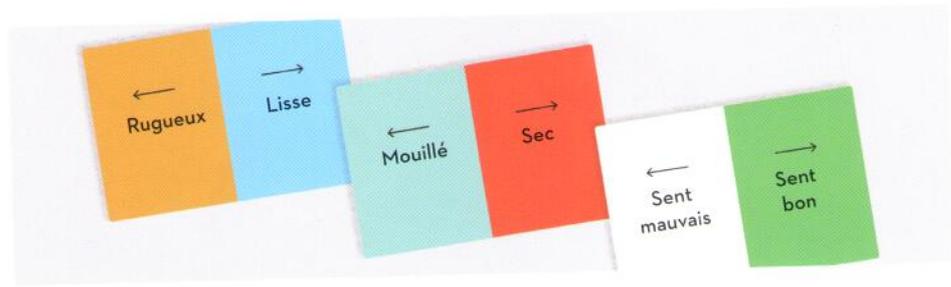
Amener le curseur rouge le plus près possible du centre de la cible colorée.

Mais ce n'est pas si simple



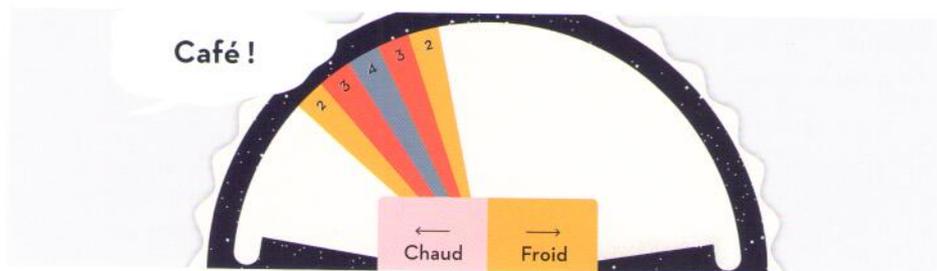
La cible est entièrement dissimulée derrière cet écran bleu et chaque tour, son emplacement est déterminé au hasard.

Heureusement, un de vos coéquipiers est médium.
Il sait exactement où se trouve la cible !



Il pioche une carte portant deux concepts opposés,
comme « Rugueux - Lisse » ou « Chaud - Froid ».

**Le Médium donne un indice quant à la position de la cible
SUR LE SPECTRE couvert par les deux concepts**



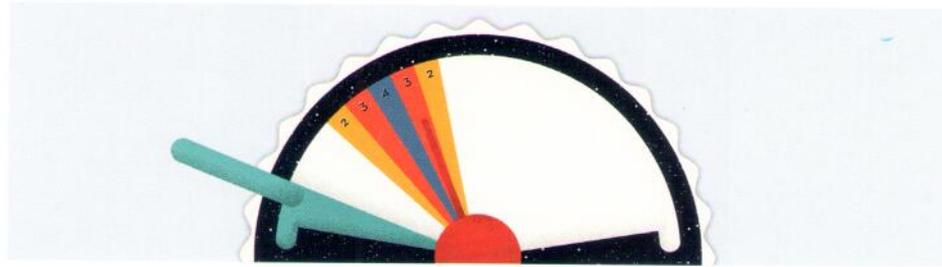
Dans cet exemple, la cible est légèrement du côté « Chaud ». Le Médium annonce donc « Café », car le café est chaud sans être la chose la plus chaude que l'on puisse concevoir.

Maintenant, les coéquipiers du Médium
doivent discuter de l'indice et décider où placer le curseur



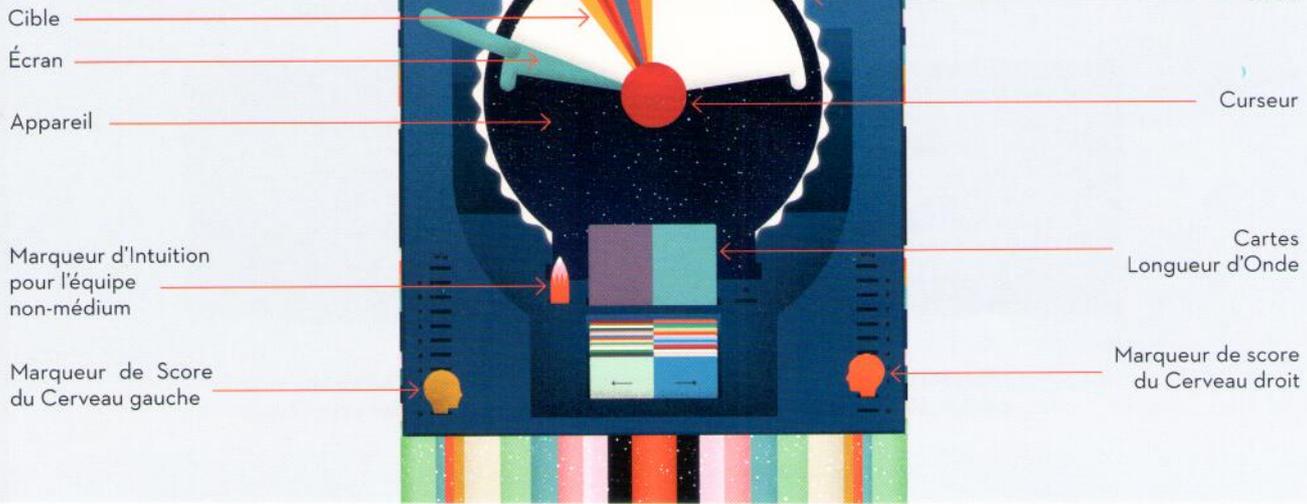
Tout le monde réfléchit à haute voix et considère les idées les plus idiotes - pendant que l'équipe adverse sème le doute dans vos esprits en vous suggérant des fausses pistes.

Enfin, le Médium ouvre l'écran pour révéler
la position de la cible par rapport au curseur



Plus le curseur se trouve près du centre de la cible, plus votre équipe
marque de points ! (L'équipe adverse peut elle aussi marquer des points.)

MISE EN PLACE



RÉSU

Longu
cune
l'autre

À tour
placer
dissim
Médiu
ner ur
Ses cc

CON

La mi
moins
la boi
sans a

Roue

Curseur

Cartes
Longueur d'Onde

Tableau de score
Cerveau droit

RÉSUMÉ DE LA PARTIE

Longueur d'Onde est un jeu de devinettes convivial où chacune des deux équipes tente de lire dans les pensées de l'autre.

À tour de rôle, les deux équipes vont essayer de deviner l'emplacement de la cible en déplaçant leur curseur sur un spectre dissimulé par un écran. Un des membres de l'équipe active - le Médium - sait où se trouve la cible, mais il peut seulement donner un indice SUR LE SPECTRE couvert par deux concepts. Ses coéquipiers devront en déduire où se trouve la cible.

CONCERNANT LA MISE EN PLACE

La mise en place d'une partie de *Longueur d'Onde* prend moins d'une minute et la partie se joue entièrement dans la boîte : vous pouvez simplement faire circuler la boîte, sans avoir à en sortir le moindre élément. Pour commencer,

placez l'appareil (le gros truc en plastique muni d'un curseur et d'une partie qui tourne) dans son emplacement, au milieu du présentoir de la boîte. Insérez ensuite les 2 marqueurs de Score en forme de visage et le marqueur d'Intuition dans leurs logements respectifs, comme indiqué sur le schéma en page de gauche.

Maintenant, répartissez les joueurs en deux équipes de taille à peu près équivalente (si vous êtes peu nombreux, vous pouvez utiliser le mode coopératif décrit à la fin de ce livret). Décidez ensuite qui, dans ces équipes, sera le Médium - celui qui donne les indices - pour la première manche.

L'équipe qui joue la première commence avec 0 point.

L'équipe qui joue ensuite commence avec 1 point. Nous appelons les équipes Cerveau Gauche et Cerveau Droit, mais vous pouvez les appeler comme vous voulez. Ça y est ! Vous êtes prêt à jouer à *Longueur d'Onde*.

PHASE DE L'ÉQUIPE

Une fois que le médium a donné son indice, c'est au reste de son équipe de LIRE SES PENSÉES et de placer le curseur aussi près que possible du centre de la cible.

Il s'agit là du cœur du jeu et il est presque entièrement exempt de règles : les coéquipiers peuvent discuter, débattre et argumenter comme ils le souhaitent.

Une fois que l'équipe du Médium est parvenue à un accord, elle fait savoir à l'autre équipe qu'elle a déterminé la position du curseur.

Pendant cette phase, gardez simplement quelques principes à l'esprit :

- N'utilisez pas de pourcentages ou de chiffres comme raccourcis pour indiquer où tourner le curseur.

Puisque *Longueur d'Onde* est basé sur l'intuition, vous devriez vous astreindre à dire des choses comme « beaucoup plus à droite » ou « un peu plus bas » plutôt que « monte à 25% ».

Ce comportement n'implique pas de pénalité - vous devriez simplement l'éviter afin de coller à l'esprit du jeu.

- Chaque membre de l'équipe a le droit de tourner le curseur à tout moment. C'est à l'équipe de déterminer comment négocier cela.

principes

comme rac-

vous de-
beaucoup
e « monte

us devriez

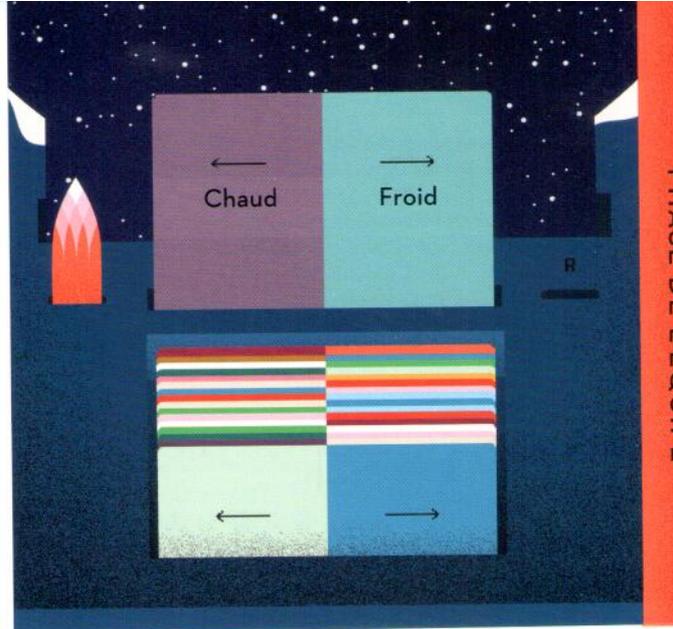
le curseur
mmment né-

PHASE D'INTUITION

À *Longueur d'Onde*, CHACUNE DES DEUX équipes a toujours une chance de marquer des points à partir d'un indice.

Une fois que l'équipe du Médium a déterminé la position de son curseur, l'équipe adverse doit deviner si le centre de la cible (la tranche à 4 points) est à gauche ou à droite du curseur. Cette discussion doit être assez brève, puisqu'il s'agit d'un simple choix binaire : GAUCHE ou DROITE. L'équipe indique son choix en plaçant le marqueur d'Intuition dans l'emplacement GAUCHE ou DROITE, à côté de la carte Longueur d'Onde.

Par exemple, sur l'image ci-contre, l'équipe a choisi le côté GAUCHE, c'est-à-dire qu'elle pense que le Médium a voulu suggérer quelque chose de PLUS CHAUD que ce que l'équipe active a cru deviner.



PHASE DE SCORE

Une fois que les deux équipes ont déterminé leurs choix, c'est le moment de passer à la partie la plus palpitante du jeu : LA RÉVÉLATION. Le Médium ouvre l'écran pour révéler la cible. Si le curseur se trouve dans une tranche de la cible colorée, l'équipe du Médium marque le nombre de points indiqué sur celle-ci (2, 3, ou 4 points). Si le curseur se trouve juste sur la limite entre deux résultats, l'équipe marque toujours le meilleur de ces deux résultats.

L'autre équipe marque 1 point lorsqu'elle a correctement deviné que le centre de la cible se trouvait à gauche ou à droite de la position du curseur. Si l'équipe du Médium a parfaitement placé son curseur (dans la tranche à 4 points), l'équipe adverse ne marque pas de points.

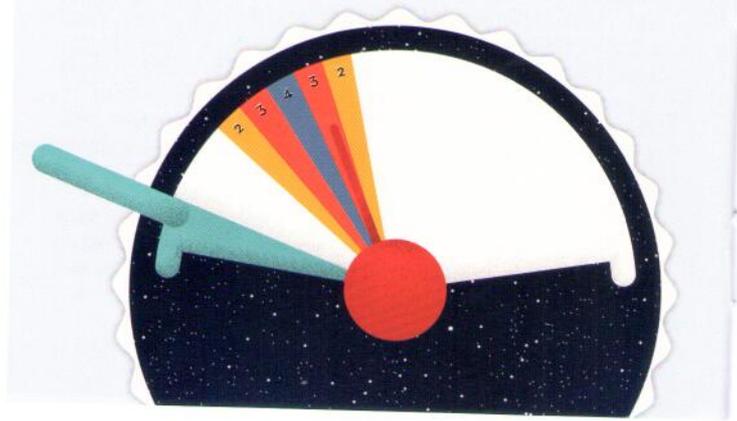
Faites progresser le marqueur de Score de chaque équipe en fonction de son score.

L'ÉQUIPE DU MÉDIUM

marque le nombre de points imprimés sur la tranche dans laquelle se trouve le curseur. Dans cet exemple, elle marque **3 points**.

L'ÉQUIPE ADVERSE

marque des points si elle a deviné que le centre de la cible se trouvait à gauche ou à droite du curseur. Ici, si l'équipe a deviné que la cible était à GAUCHE, elle marque **1 point**.



ÉQUIPE ADVERSE

si elle a deviné la cible se trouvait du curseur. Ici, que la cible était marque 1 point.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

PHASE DU MÉDIUM : le Médium de l'équipe active prépare et donne un indice

PHASE DE L'ÉQUIPE : l'équipe du Médium discute et positionne le curseur

PHASE D'INTUITION : l'autre équipe choisit gauche ou droite

PHASE DE SCORE : Le Médium révèle la cible et on compte les points

Après la phase de score, l'autre équipe commence son tour
À MOINS que la règle de rattrapage, détaillée dans la section suivante, ne soit déclenchée.

La partie continue ainsi : à tour de rôle, les équipes doivent choisir un de ses membres qui va devenir le nouveau Médium et donner un indice.

L'IMPORTANTÈ RÈGLE DU RATTRAPAGE

À *Longueur d'Onde*, même lorsqu'une équipe semble perdre, il y a toujours une chance qu'elle puisse se rattraper. Si l'équipe du Médium marque 4 points, mais qu'après la phase de score de ce tour, son score est toujours inférieur à celui de l'autre équipe, elle joue alors immédiatement un nouveau tour (avec un joueur différent comme Médium).

Cela signifie qu'une équipe qui perd avec 9 à 0 pourrait théoriquement jouer trois tours de suite et l'emporter.

VICTOIRE

Dès qu'une équipe a atteint 10 points, la partie prend fin. L'équipe qui a le plus de points est déclarée gagnante ! En cas d'égalité, les deux équipes jouent chacune un dernier tour pour se départager. L'équipe qui obtient le plus de points lors de cette manche (y compris l'intuition gauche/droite) gagne la partie. Si l'égalité persiste, répétez l'opération jusqu'à ce qu'une équipe l'emporte.

DONNER DES INDICES : DES RÈGLES STRICTES

À *Longueur d'Onde*, tout repose sur votre créativité lorsque vous donnez des indices. Nous avons donc essayé de donner beaucoup de liberté aux joueurs, tout en reconnaissant que le langage est complexe et subtil ! Ces règles ne sont là que pour interdire certains types d'indices qui cassent souvent le jeu. N'hésitez pas à les adapter, vous et vos amis, à vos propres parties. Et si vous le faites, n'hésitez pas à nous en faire part !

1. Exprimez une seule idée : Un indice ne doit pas combiner plusieurs idées ou donner beaucoup de contexte explicatif. Des mots comme « MAIS », « PENDANT QUE » et « QUAND » sont parfois acceptables, mais pas lorsqu'ils combinent deux indices ensemble. Il faut en effet éviter qu'une équipe débâte d'une partie de l'indice, puis de l'autre : voilà pourquoi on peut dire « Envoyer des SMS en conduisant », mais pas combiné avec un type de voiture.

EXEMPLE : Sûr - Dangereux

AUTORISÉ : « Une grosse berline » ou « Envoyer des SMS en conduisant »

NON AUTORISÉ : « Envoyer des SMS pendant qu'on conduit une grosse berline » ou « Sauter à l'élastique au-dessus des crocodiles »

2. N'inventez rien : l'indice doit exister réellement dans l'univers ailleurs que dans la tête de celui qui donne l'indice. Il peut être fictif, mais pas quelque chose que vous inventez exclusivement pour cette situation.

EXEMPLE : Chef-d'œuvre - Échec

AUTORISÉ : « La Joconde » ou « Le nouvel Ecce Homo de Borja »

NON AUTORISÉ : « Un album des Beatles interprété exclusivement par Nicolas Cage » ou « Un remake salace de l'Odyssée ».

3. Pas de hors-sujet : votre indice doit être en rapport avec les concepts de la carte de ce tour. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser de double sens pour un côté de la carte (par exemple « Comateux » pour signifier « Légume »), sauf si de l'autre côté de la carte, le double-sens fonctionne aussi, comme dans les exemples ci-dessous.

EXEMPLE : Chaud - Froid

AUTORISÉ : « Café »

NON AUTORISÉ : « Brad Pitt »

4. N'utilisez pas les mots figurant sur la carte ni aucun synonyme : vous ne pouvez pas utiliser de mots ayant la même racine que ceux figurant sur la carte.

EXEMPLE : Pacifique - Belliqueux

AUTORISÉ : « Gandhi » ou « Amérique »

NON AUTORISÉ : « Paix » ou « Pacifiste » ou « Casus Belli »

5. Pas de nombres : Vous ne pouvez pas utiliser de chiffres, de pourcentages, de ratios ou quoi que ce soit de numérique pour suggérer l'air de rien l'emplacement de la cible.

Si un nombre est dans le nom propre d'une chose, c'est bon.

EXEMPLE : années 80 - 90

AUTORISÉ : « One, de U2 » ou « Trois hommes et un couffin »

NON AUTORISÉ : « 1991 » ou « 12 sur 20 ».

DONNER DES INDICES : QUELQUES CONSEILS

Ces règles ne sont pas totalement indispensables, mais nous avons constaté qu'elles améliorent l'esprit du jeu, surtout lorsque certains joueurs commencent à contourner les règles d'une manière qui rend jeu moins amusant.

6. Soyez concis : Essayez d'utiliser maximum six ou sept mots. Cela empêche souvent les gens de donner des indices trop ciblés et difficiles.

EXEMPLE : Personne méchante - Personne gentille

POSSIBLE : « Mon grand frère »

DÉCONSEILLÉ : « Mon grand frère qui se réveille en musique tous les jours à 5h du matin ».

7. Pas de modificateurs : Des mots comme « mais », « très », « presque », « légèrement » et « en quelque sorte » détournent souvent l'attention de l'équipe, qui va s'intéresser

plus à ces mots qu'au concept qu'ils pondèrent. Il en va de même pour l'ajout d'éléments tels que « après [un certain temps] » ou « pendant [une autre chose] ». Restez simple.

EXEMPLE : Rencard bidon - Super rencard

POSSIBLE : « Aller voir un bon film d'horreur »

DÉCONSEILLÉ : « Aller voir un très bon film d'horreur » ou « Aller au resto après un an de mariage ».

8. Utilisez des noms propres : lorsqu'une carte demande une catégorie spécifique de choses, comme « personne X », essayez d'utiliser un nom propre et non « Quelque chose qui... » ou « Quelqu'un qui... ».

EXEMPLE : Personne effrayante - Personne gentille

POSSIBLE : « Freddy Krueger »

DÉCONSEILLÉ : « Quelqu'un qui vole des bonbons aux enfants »

QUESTIONS-RÉPONSES

Si la carte de ce tour est « Chanson triste - Chanson gaie », puis-je dire « Chanson de Léo Ferré » même s'il y a un mot de la carte dans le titre ?

Oui, puisque l'indice est toujours dans le sujet, puisque vous faites référence au nom d'une chose et non au concept.

Puis-je utiliser une blague ou un jeu de mots ?

En général, les jeux de mots enfreignent presque toujours la règle du « pas de hors sujet ». Par exemple, imaginez une Longueur d'Onde portant « Touche-à-tout - Une seule corde à son arc » et que l'indice soit « sioux », à cause de l'arc. C'est assez malin, mais en gros, c'est de la triche.

Puis-je utiliser des rimes, des homonymes, etc. ?

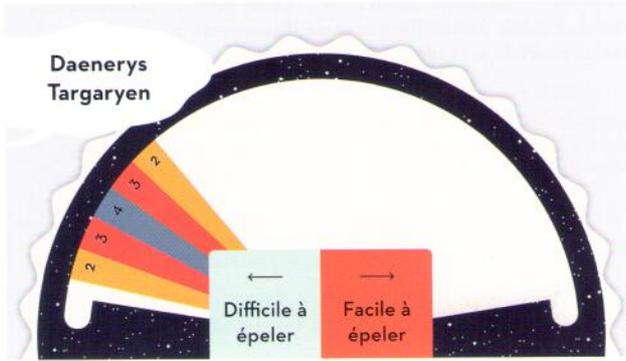
Rien de tout ça !

Lorsque la cible se trouve à l'extrême gauche ou à l'extrême droite, on voit également une minuscule section d'une tranche de la cible colorée du côté opposé du spectre. Notre équipe peut-elle marquer des points si elle devine à cet endroit ?

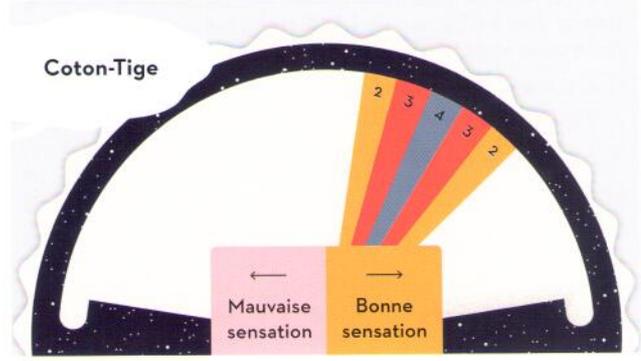
En raison des lois de la géométrie, il n'y avait aucun moyen d'empêcher cela. Mais vous devez simplement ignorer toute zone visible de la cible du côté opposé à celui où se trouve la cible centrale (la tranche à 4 points). C'est elle que vous visez.

EXEMPLES DE BONS INDICES

(tous ces exemples proviennent des joueurs participant à notre défi quotidien sur Twitter @wavelengthdaily)

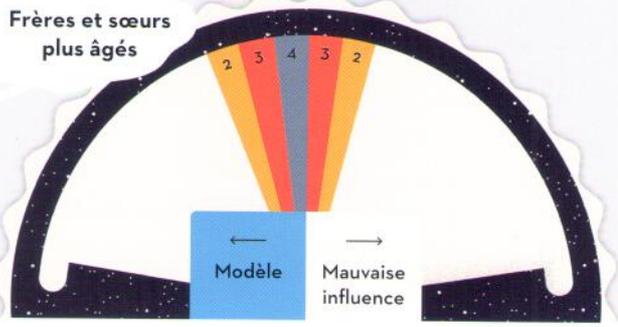


Indice de @MesaGameLab



Indice de @geminioíce

Frères et sœurs plus âgés



Indice de @JohnduBois

Mes clés



Indice de @zannah

MODE COOPÉRATIF

Dans ce mode, tout le monde gagne ou perd ensemble, comme une seule équipe. Il fonctionne très bien de 2 à 5 joueurs, mais convient également à un nombre plus important de participants. Les règles sont pratiquement identiques, à l'exception des points suivants :

- Pour commencer, mettez 7 cartes Longueur d'Onde au hasard dans l'emplacement de la boîte. Lorsque ce paquet est épuisé, la partie est terminée. Utilisez ensuite le tableau de droite pour déterminer vos résultats !
- Les points attribués restent les mêmes sauf pour **la tranche centrale qui ne vaut ici que 3 points, mais qui permet AUSSI de piocher une carte supplémentaire** à ajouter au paquet, ajoutant ainsi une manche supplémentaire à la partie.
- Sautez la Phase d'Intuition.

<u>Score</u>	<u>Résultats</u>
0 - 3	Êtes-vous sûr qu'il est branché ?
4 - 6	Avez-vous essayé de l'éteindre et de le rallumer ?
7 - 9	Soufflez dans le fond de l'appareil
10 - 12	Pas mal ! Pas génial, mais pas mal
13 - 15	PRESQUE !
<hr/>	
16 - 18	Vous avez gagné !
19 - 21	Vous êtes sur la même... longueur d'onde
22 - 24	Le cerveau du siècle !
25+	

CRÉDITS

Un jeu de Wolfgang Warsch, Alex Hague, & Justin Vickers.

Conception : Sarah Pavis

Fabrication : Strom Mfg

Conception de la boîte : Hvass&Hannibal

Editeur : Palm Court

Adaptation Française : Edge Entertainment

Traduction : Shan Deraze

Relecture : Hervé Daubet

EDGE

REMERCIEMENTS

Merci à tous nos amis et testeurs, notamment 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 "Shoe" Hsu, David Carter, Donald Shults, Dwight Haesler, Edward Soderberg, Edward Uhler, Elaine & Efka de 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.

Et un grand merci à chacun des 8674 participants au kickstarter : le jeu n'existerait pas sans vous.

INDICES : LES RÈGLES

- Exprimez une seule idée
- N'inventez rien
- Pas de hors-sujet
- Pas de synonymes
- Pas de nombres

INDICES : LES CONSEILS

- 6 ou 7 mots maximum
- Pas de modificateurs (« très », « sorte de », ou « après trois verres »)
- Utilisez des noms propres (pas « quelqu'un qui », « un endroit où », « une chose qui »)

RÉSUMÉ DE LA MANCHE

1. le Médium prépare et donne l'indice :
 - Ferme l'écran
 - Pioche une carte et en choisit une face
 - Tourne la roue aléatoirement
 - Ouvre l'écran
 - Donne l'indice
 - Referme l'écran
2. L'équipe du Médium discute et positionne le curseur
3. L'équipe adverse choisit « à gauche » ou « à droite »
4. le Médium ouvre l'écran pour révéler la cible
5. Score
6. L'équipe adverse commence son tour (sauf si la règle de rattrapage s'applique)