

怎麼玩
WAVELENGTH
心靈共感

你們的團隊目標



盡可能讓紅色指針接近彩色目標值的中心。

這遊戲難就難在



你們的目標完全隱藏在這個藍色擋板後面，並且每輪都出現在隨機的位置。

好佳在，你的其中一個隊友
是個掌握目標正確位置的感應者！



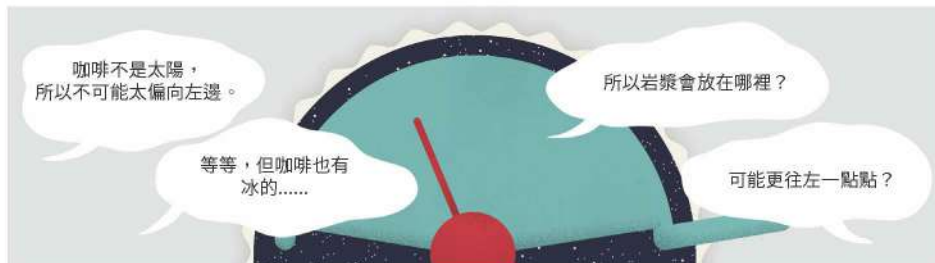
他將抽出一張具有兩個相反概念的卡牌，
例如“被低估的一被過譽的”或“熱—冷”。

感應者會給予線索，告訴隊友目標位於
兩個概念之間的範圍位置。



在這個範例中，由於目標較偏向“熱”那邊，所以感應者說了
“咖啡”，因為咖啡是熱的，但並不是可以想像到的最熱的東西。

現在就看感應者的團隊討論線索，
並決定將指針轉到哪個位置



所有人大聲討論並思考各種白痴想法——同時另一隊也適時
提出錯誤的建議，以來荼毒你們快變成糰糊的腦袋瓜。

最後，感應者打開擋板並揭曉指針
有沒有命中目標區域。



愈接近目標的中心，你們團隊的得分就愈高！
(另一支團隊也有機會得分。)

遊戲設置

目標

擋板

裝置主體

非感應者團隊的
猜測指示物

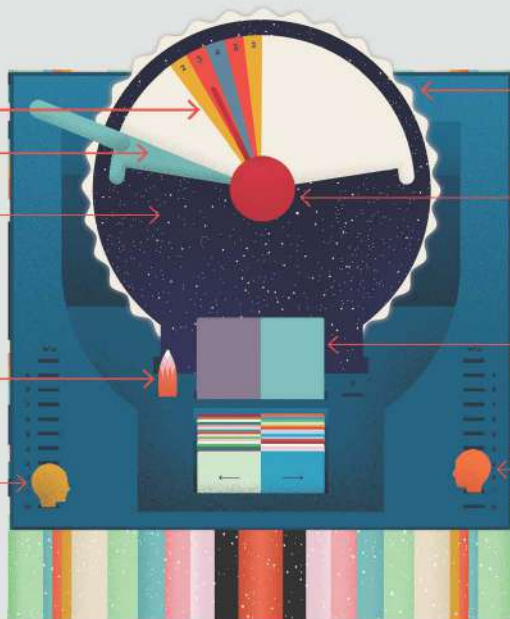
左腦計分
指示物

轉盤

指針

心靈共感卡牌

右腦計分
指示物



遊戲概述

《心靈共感》是一款兩個隊伍互相猜忌、勾心鬥角的社群遊戲。

團隊之間輪流轉動指針，將它轉到他們認為隱藏在檔板後面的目標位置上。行動團隊的其中一名玩家——感應者——知道目標的位置，但他只能在兩個相反概念之間的範圍給出線索。之後，他的隊友必須猜出目標的位置。

注意

《心靈共感》的遊戲設置時間不超過1分鐘，並且可以完全放在盒子內遊玩：遊玩時，你可以在不拿出任何物件的情況下傳遞盒子。遊戲開始前，將遊戲裝置（上面附

帶指針和轉盤的大型塑膠物件）插進盒子托盤中間的插槽。接著將3個指示物（兩個人頭和猜測指示物）插進各自的插槽中。如左圖所示。

所有玩家盡可能平均分成2支團隊（若人數較少，此規則書結尾處有合作規則可參考）。然後每支團隊決定第一輪由誰擔任感應者。

先手的團隊從0分開始遊戲；後手的團隊從1分開始遊戲。我們以“左腦”和“右腦”稱呼兩支團隊，但是你們也可以隨意改個名字。
就這樣！可以開始玩《心靈共感》了。

感應階段

每一輪的開始，由當前團隊的感應者轉動轉盤來隨機決定目標的位置、抽一張心靈共感卡，並且在卡牌上兩個不同概念之間的範圍給出線索。

感應者必須祕密完成以上動作，避免讓兩支團隊的其他人看到目標的正確位置。

感應者需要遵循以下順序執行動作（看起來很複雜，但其實超簡單）：

1. **蓋上擋板：**用手柄轉動擋板，直到它完全蓋起並關至定位。
2. **選擇一張心靈共感卡：**從牌組抽1張心靈共感卡。卡牌

是雙面的，感應者可以任選一面並提供相關線索。不要糾結要哪一面：選你覺得最有趣的那面就行了。

將卡牌放在裝置前面的插槽中，你所選擇的那面朝前並讀出上面的文字，讓兩隊都能清楚聽見。

3. **隨機設定目標的位置：**用手指沿著波浪狀的邊緣轉動轉盤，直到你確定目標在一個完全隨機的位置上。在你轉動轉盤時，塑膠擋板應保持關閉：你不能以開啟的狀態來選擇目標位置。

4. **開啟擋板：**使用手柄開啟擋板並查看目標的位置。即使在過程中你可以看到一部份的目標位置，你還是必須**完全**開啟擋板：否則，那些猛盯你看的玩家就會猜出目標的大致位置。

目標的中心（4分的扇形）必須**完全**可見。如果無法完全可見，關上擋板並再次轉動轉盤，重新隨機決定目標的位置。

5. **提供一個線索：**查看目標的中心位於轉盤可見區域的哪個位置。現在思考一個概念性的線索，以你卡牌上的兩個概念之間的範圍暗示目標在轉盤上的位置。關於提供線索的規則，請見此規則書的後述。

6. **蓋上擋板：**使用手柄完全蓋起擋板。現在將盒子轉面向你的團隊，以便他們可以和裝置互動。

現在感應者停止和其他玩家的一切交流！

在感應者給出線索後，他不能發表**任何**言論甚至澄清，

並且必須完全直視前方。

如果感應者以口頭或非口頭給予線索後，想放棄這個目標位置，所有玩家可以決定是否對該團隊進行懲罰。我們傾向讓感應者使用新的卡牌和目標位置給出新的線索，當然，如何進行全都掌握在你手中。

團隊階段

在感應者給出線索後，由團隊中的其他成員來**猜測他的想法**，並且盡可能將指針轉到目標區域的中心。

這是遊戲的核心機制，討論方式幾乎沒有規則限制：隊友可以按照喜好任意討論、辯論和爭論。

在感應者的團隊達成協議後，他們要讓另一支團隊知道他們最終決定的指針位置。

在這個階段中，只須謹記兩件事：

- 不要使用百分比或數字來暗示轉盤該轉到哪裡。

由於《心靈共感》強調運用直覺，因此你們應該克制自己的嘴巴，自己只能說“往右一點”或“稍微低一點”之類的詞，不能說“轉到25%”。

說出這些詞句並不會有懲罰——但基於遊戲精神，你們應該避免犯下這些錯誤。

- 團隊中的任何人都可以隨時轉動指針，這點由團隊成員之間自行協商。

左/右階段

在《心靈共感》中，雙方團隊在一個線索中都各有一次得分機會。

在感應者的團隊決定好指針位置後，另一支團隊可以猜測目標的中心（4分的扇形）位於指針的左側或右側。這段討論應相當簡短，因為只需要二選一：左側或右側。該團隊藉由將指示物插進心靈共感卡排的左側或右側來進行猜測。

例如，此頁圖片中顯示團隊猜測左側，意即他們認為感應者表達的東西比當前團隊猜測的還要更熱。



計分階段

在雙方團隊都完成猜測後，就可以進行遊戲中最刺激的部份了：**揭曉**。感應者開啟擋板以揭曉目標。如果指針位於彩色的目標區域，則他的團隊依照彩色扇形所示的數字（2-4點）計分。如果指針位於兩個得分結果中間的線上，那麼感應者的團隊獲得兩個結果中較高的得分。

如果另一個團隊正確猜出目標位於指針最終位置的左側或是右側，則該團隊獲得1分。如果感應者的團隊完全猜中（指到4分的扇形），則另一隊無法得分。

將每支團隊的計分指示物移動相應的數值。

感應者團隊

獲得指針所指的扇形所示的分數。如下圖，該團隊獲得3分。

另一隊

藉由猜測目標中心位於指針的左側或右側來得分。如下圖，如果該團隊猜左側，則他們會獲得1分。



遊戲如何進行

感應階段：當前團隊的感應者給予線索

團隊階段：感應者的團隊討論並轉動指針

左/右階段：另一隊猜測左/右

計分階段：感應者揭曉目標以及獲得的分數

在計分之後，**除非**觸發了跟上規則（如下段所述），否則由另一隊開始他們的遊戲輪。

以此方式持續進行遊戲，給予線索的那支團隊每次都要推派一名新的玩家擔任感應者。

超重要的跟上規則

不論一支團隊在《心靈共感》中落後幾分，他們都還有

機會跟上領先團隊。如果當感應者團隊得到4分，且在該遊戲輪的計分階段後仍然落後另一隊，則他們立即進行另一個回合（由另一名玩家擔任感應者）。

這表示一支以9-0落後的團隊可以連續進行3個回合。

遊戲勝利

一旦有團隊達到10分，遊戲就結束了——得分較高的團隊獲勝！如果平手，每個團隊進行最後的驟死回合。在該遊戲輪得分最高的團隊獲勝（包含猜測**左/右**）。如果仍然平手，重複這個流程直到有一支團隊獲勝。

線索提供：嚴謹規則

《心靈共感》是一款圍繞著充滿創意線索的遊戲。所以在我們試著讓玩家自由發揮創意的同時，也必須承認語言是複雜且嚴謹！這些規則會用來限制那些經常打破遊戲精神的線索類型——你可以隨意調整這些限制，讓它更適用於你和朋友們。如果願意，也歡迎分享給我們！

1. **表達單一想法：**一個線索不應合併多個想法或大量說明性的情況。例如“但是”、“同時”和“當……時”某些時候是可以的，但在用於合併兩個線索時則不被允許。所以當團隊在爭論線索的一部份，然後又爭論另一部份時，就表示明顯觸犯了這條規則：因此，“開車傳簡訊”是可以的，但不能結合汽車的類型。

例如：安全—危險

可以用：“Honda Accord 車型”或“開車傳簡訊”

不能用：“開Honda Accord時傳簡訊”或“以高空彈跳越過鱷魚”。

2. **不要“自創”詞句：**你提供的線索必須是宇宙中存在的事物。它可以是虛構的，但不能是你為了這個情況所自創的。

例如：傑作—失敗品

可以用：“蒙娜麗莎”或“猴子耶穌壁畫”

不能用：“由尼可拉斯凱吉獨自演奏的披頭四專輯”或“《奧德賽》的重製版”

3. 要有主題：你的線索必須和本輪卡牌的兩個概念有所關聯。你不能使用其中一方的雙關語，例如用“柔軟”形容人的個性——如果兩個詞都有雙關含意（如下所示），則可以使用那些含意。

例如：骯髒—乾淨

可以用：“我的房間”或“脫口秀”或“警察”

不能用：和骯髒或乾淨有關的歌名、影劇名等等。

4. 不要使用卡牌上的字詞或同義詞：卡牌上使用了“家庭”，你就不能使用。

例如：和平—好戰

可以用：“甘地”或“美國”

不能用：“和平”或“和平主義者”或“攻城戰”

5. 不能用數字：你不能使用數字、百分比、比率或任何與數字相關的表達來暗示目標的位置。

如果是專有名詞當中包含的數字，則不在此限制內。

例如：80年代—90年代

可以用：“U2樂團的《One》”或“影劇《三人行》”

不能用：“1991”或“成績在優和甲之間”

給予線索：建議事項

這些規則不是100%必要的，但我們發現這樣可以更增進遊戲的核心精神，特別是開始曲解規則以至於遊戲樂趣降低時就很有幫助。

6. 簡單扼要：試著使用不超過5個單字。這可以防止玩家使用過於針對性的方式去形容目標。

例如：神經質的人—很酷帥的人

建議用：“我的哥哥”

不建議用：“我那個每天早上5:00去運動的哥哥。”

7. 不要用修飾詞：諸如“但是”、“非常”、“幾乎”、“輕微”和“有點”這類的詞會使團隊進行量化的比較。在事物之外加上“[一段時間]之後”或“[另一件事]期間”也是相同意

思。讓線索簡潔就行了。

例如：糟糕的約會—理想的約會

建議用：“看一部恐怖電影”

不建議用：“看一部非常恐怖電影”或“結婚一年後首次外出用餐。”

8. 使用專有名詞：當卡牌詢問某類事物時，例如“_____的人”，請嘗試使用專有名詞，而不要使用“有些……”或“……的人”

例如：可怕的人—善良的人

建議用：“佛萊迪（恐怖片中的殺人魔）”

不建議用：“偷小孩糖果的人”

常見問題

如果這一輪的卡牌是“悲傷的歌”－“快樂的歌”，雖然和標題有重複的字，但我可以說貝多芬的《快樂頌》嗎？

可以，這個線索符合主題，而且是一個專有名詞而非指一個概念。

我可以**使用雙關語或是玩文字遊戲**嗎？

通常來說，雙關語幾乎都會違反“符合主題”的規則。例如，如果有一張卡牌上寫著“萬事通－三腳貓”，而線索是“七矮人”，因為七矮人裡面有一位叫“萬事通”。這是一種小聰明，但基本上是作弊。

我可以**用諧音、同音異議之類**的方式嗎？

別鬧了！

當目標的位置在最左邊或最右邊時，我們也可以看到一小部份的彩色扇形區域出現在範圍的“另一側”。如果我們的團隊猜到那一塊位置，仍然可以計分嗎？

由於幾何形狀的定律，這種情況無可避免地還是會發生。但你們應該忽略在另一側看到的任何目標區域，而應該專注在目標的中心（4分的扇形）。這才應該是你們要鎖定的目標。

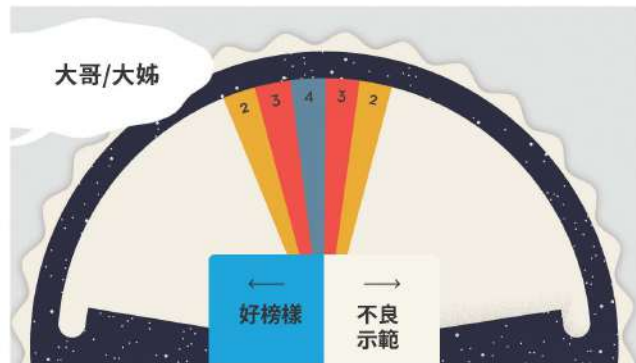
真正好的線索範例（這些全都來自我們的每日Twitter挑戰@wavelengthdaily的玩家）



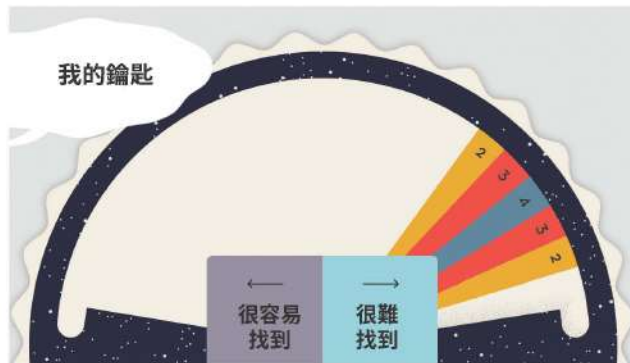
@MesaGameLab 提供的線索



@gemini6ice 提供的線索



@JohnduBois 提供的線索



@zannah 提供的線索

給予線索

合作模式

在這種模式下，所有人都作為一個團隊一起獲勝或落敗。對於2-5名玩家來說非常適合，但是你們也可以讓任意數量的玩家遊玩此模式。規則和一般模式大致相同，除了：

- 首先，在卡牌插槽中放入7張隨機的心靈共感卡。當這些卡牌用盡時，遊戲結束。接著使用右側的圖表評價你們的表現！

- 計分方式和一般相同，除了扇形中心只值3分之外——你們也可以抽出一張獎勵卡添加到牌組中，讓遊戲增加額外的一個遊戲輪。

- 跳過猜測左/右階段。

分數

0 - 3

4 - 6

7 - 9

10 - 12

13 - 15

16 - 18

19 - 21

22 - 24

25+

你們的表現

是在哈囉？你們確定腦子有連線嗎？

把腦袋關掉再重開機吧

你們的默契是不是被壓在裝置下面？

不錯！不算好，但還不錯

很～接近囉

你們贏了！

你們的心靈在同一個.....波長頻道上！

銀河系般廣大無邊的無敵神腦



製作人員

遊戲由Wolfgang Warsch、Alex Hague和Justin Vickers所設計。

有什麼問題嗎？請通過wavelength.the.game@gmail.com與我們聯繫

結構設計：Sarah Pavis

遊戲製作：Strom Mfg

包裝設計：Hvass&Hannibal

出版：Palm Court

中文化平面設計/Logo設計：Gru.Tsow

中文化翻譯：光濠

中文化校稿：Demi, Winston Lu

感謝

感謝所有朋友和遊戲測試員，包含：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 from 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 Riggie, 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.

還要感謝我們在Kickstarter上的8,674名支持者中的每一位：沒有你們，這遊戲就不會存在！

給予線索的規則

- 傳達單一的想法
- 不要用自創詞
- 符合主題
- 不能用諧音詞
- 不能用數字

給予線索的建議

- 不超過5個單字
- 不能用修飾詞，例如“非常”、“有點”或“喝了三杯之後”
- 使用專有名詞，而不是“某人……”或“某處……”或“某事……”

遊戲輪指南

1. 感應者玩家準備並給予一個線索：
 - 關上擋板
 - 抽一張卡並選擇其中一面
 - 將轉盤旋轉至隨機位置
 - 開啟擋板
 - 給出你的線索
 - 關上擋板
2. 感應者的團隊討論並旋轉指針
3. 另一隊猜測左邊或右邊
4. 感應者開啟擋板並揭曉目標
5. 計分
6. 輪到另一隊（如果跟上規則沒有觸發的話）