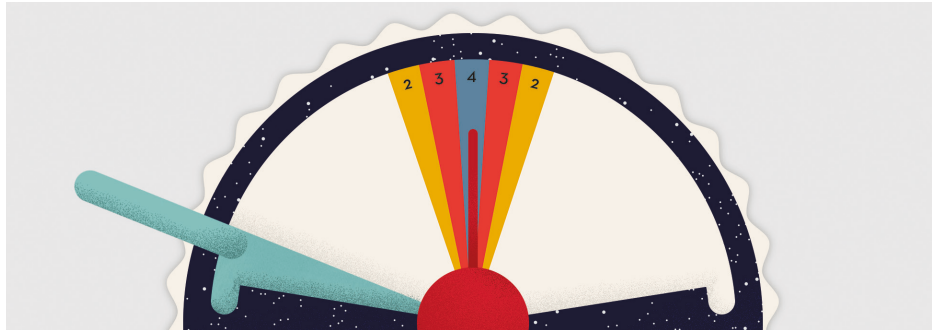




SPEKTRUM

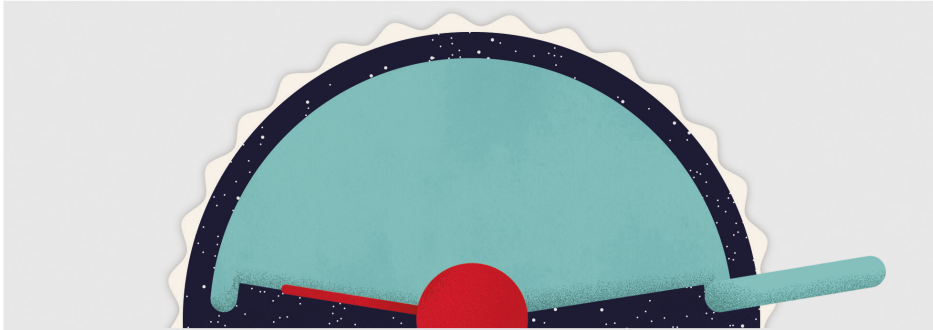
INSTRUKCJA

Cel Waszej drużyny



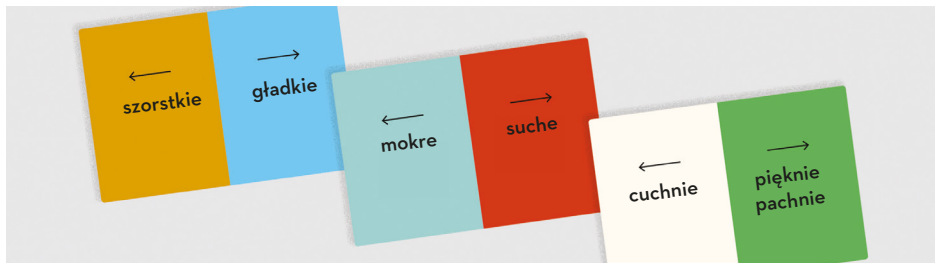
Ustawić czerwoną wskazówkę
jak najbliżej środka kolorowego celu.

Gdzie jest kruczek?



Cel jest ukryty za niebieskim ekranem,
a jego położenie zmienia się co turę.

Na szczęście macie w swojej drużynie podpowiadacza,
który wie, gdzie dokładnie znajduje się cel!



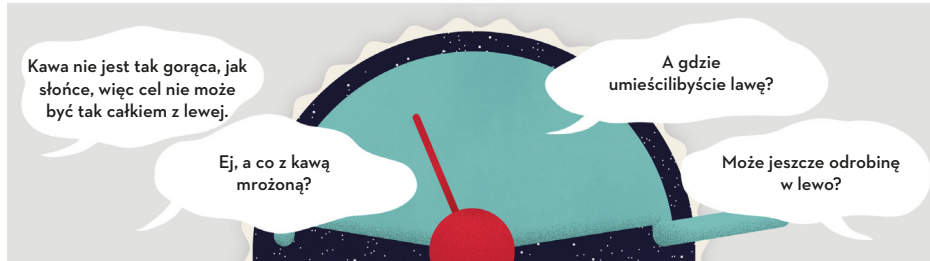
Podpowiadacz losuje kartę, na której znajdują się 2 przeciwstawne
hasła, np. „niedoceniane - przereklamowane” albo „gorące - zimne”.

Podpowiadacz udziela Wam podpowiedzi, na podstawie której oceniacie, gdzie między tymi 2 hasłami znajduje się cel.



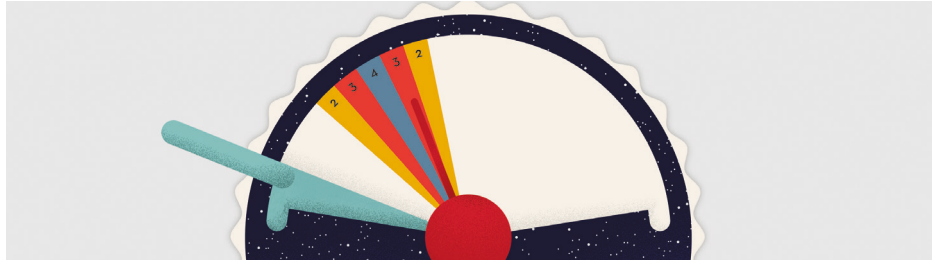
Na przykładzie cel znajduje się po stronie hasła „gorące”. Podpowiadacz jako podpowiedź wybiera słowo „kawa”, ponieważ ten napój zazwyczaj pije się bardzo ciepły, ale nie nieznośnie gorący.

Czas, byście wspólnie przeanalizowali odpowiedź i zdecydowali, w którym miejscu ustawić wskazówkę.



Myślcie głośno, rozważając nawet najgłupsze scenariusze, i starajcie się nie ulec mylącym sugestiom drużyny przeciwnej.

Na koniec podpowiadacz odkrywa tarczę i pokazuje,
czy wskazówka pokrywa się z celem.



Im bliżej środka celu, tym więcej punktów otrzymujecie!
(Drużyna przeciwna również ma szansę zdobyć punkt).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

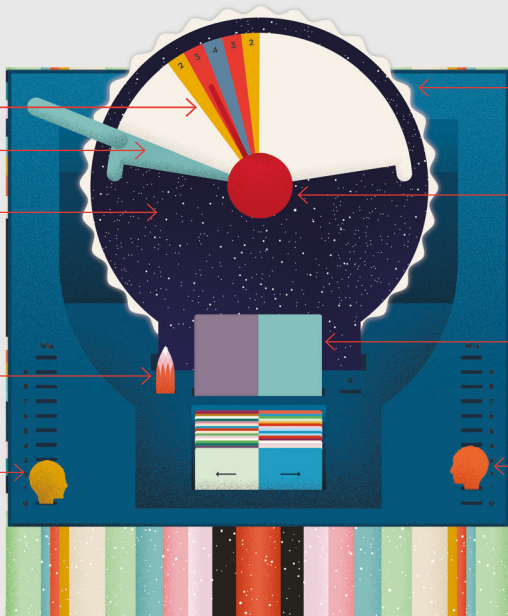
cel

ekran

mechanizm

zaczek głosowania

zaczek punktacji
drużyny lewej
półkuli mózgu



koło

wskazówka

karty spektrum

zaczek punktacji
drużyny prawej
półkuli mózgu

OPIS GRY

Spektrum to dedukcyjna gra imprezowa, w której 2 drużyny sprawdzają, czy nadają na tych samych falach.

W naprzemiennych turach gracze ustawiają wskazówkę w miejscu, w którym ich zdaniem znajduje się ukryty za ekranem cel. Jeden z graczy – określany mianem podpowiadacza – zna położenie celu i musi naprowadzić swoją drużynę, udzielając jej podpowiedzi, która wskazuje na punkt między 2 przeciwstawnymi hasłami. Gdy to zrobi, reszta drużyny musi zgadnąć, gdzie znajduje się cel.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie gry *Spektrum* trwa mniej niż minutę, ponieważ gracie bezpośrednio z pudełka, które możecie sobie

podawać. Nie ma potrzeby wyciągania żadnych elementów. Przed rozpoczęciem gry umieśćcie mechanizm (ten wielki plastikowy wihajster z kołem obrotowym i wskazówką) w otworze na środku wypraski. Następnie włożcie 3 znaczniki – 2 znaczniki drużyn i znacznik głosowania – w odpowiednie otwory, jak pokazano na schemacie na poprzedniej stronie.

Podzielcie się na 2 równe drużyny (dla mniejszej liczby graczy przygotowaliśmy wariant kooperacyjny opisany na końcu tej instrukcji), a następnie wybierzcie po 1 graczu z każdej drużyny, który wcieli się w podpowiadacza.

Drużyna, która gra jako pierwsza, zaczyna bez żadnych punktów. Drużyna, która gra jako druga, otrzymuje na początku gry 1 punkt. My nazywamy drużyny lewą i prawą półkulą mózgu, ale możecie się nazwać, jak tylko chcecie. To już wszystko. Jesteście gotowi do gry w *Spektrum*!

FAZA PODPOWIADACZA

Na początku każdej tury podpowiadacz z aktywnej drużyny obraca kołem, aby losowo ustawić cel. Następnie dobiera kartę spektrum i udziela podpowiedzi dotyczącej znajdujących się na niej przeciwstawnych haseł, dzięki której jego drużyna zgadnie położenie celu.

Podpowiadacz powinien uważać, aby żaden z graczy nie podejrzwał, w którym miejscu znajduje się cel.

W tej sekcji przedstawiamy krok po kroku, jak przebiega faza podpowiadacza (opis może się wydawać skomplikowany, ale w praktyce to naprawdę proste).

1. **Zasuń ekran.** Chwyć za plastikową rączkę i przesuwaj ekran tak długo, aż usłyszysz kliknięcie.

2. **Wybierz kartę spektrum.** Weź 1 kartę z talii spektrum. Karty są dwustronne – jako podpowiadacz decydujesz, którą stronę wybrać. Nie zastanawiaj się zbyt długo i po prostu wybierz ciekawszą opcję!

Umieść kartę wybraną przez siebie stroną do przodu w odpowiednim otworze w wyprasce i głośno odczytaj jej treść.

3. **Losowo ustaw położenie celu.** Złap za pofalowane brzegi koła i porządnie nim zakręć. Musisz mieć pewność, że położenie celu jest zupełnie losowe. Zanim zakręcisz kołem, CAŁKOWICIE ZASUŃ EKRAN. Nie wolno Ci podglądać, gdzie znajduje się cel, ani wybierać jego położenia.

4. **Odkryj ekran.** Złap za plastikową rączkę i otwórz ekran, aby sprawdzić, gdzie znajduje się cel. Zawsze odkrywaj ekran DO KOŃCA. W przeciwnym razie gracze mogą domyślić się położenia celu.

Wszystkie pola celu muszą być CAŁKOWICIE widoczne. Jeśli nie są, zasun ekran i ponownie zakręć kołem, aby na nowo ustawić cel.

5. **Udziel odpowiedzi.** Zobacz, gdzie znajduje się cel. Pomyśl o przestrzeni tarczy jak o spektrum znaczeń związanych z hasłami na wybranej karcie. Następnie zastanów się nad odpowiedzią, która według Ciebie znajduje się w tym samym punkcie spektrum, w którym znajduje się cel. Zasady udzielania odpowiedzi znajdują się w dalszej części instrukcji.

6. **Zasun ekran.** Złap za plastikową rączkę i ponownie zakryj ekran. Następnie obróć pudełko w stronę swojej drużyny, tak aby jej członkowie mogli swobodnie przekreślać czerwoną wskazówkę.

Od tej chwili podpowiadacz nie może W ŻADEN SPOSÓB komunikować się z graczami!

Gdy udzielisz odpowiedzi swojej drużynie, nie wolno Ci już NIC dopowiadać ani wyrażać jakichkolwiek emocji. Zachowaj pokerową twarz.

Jeśli po udzieleniu odpowiedzi podpowiadacz w jakikolwiek sposób zdradzi położenie celu, gracze wspólnie decydują, czy jego drużyna powinna zostać ukarana. My zazwyczaj pozwalamy podpowiadaczowi ponownie ustawić cel i dać nową odpowiedź, ale jesteśmy wyjątkowo dobroduszni.

FAZA AKTYWNEJ DRUŻYNY

Skoro podpowiadacz udzielił podpowiedzi, nadszedł czas, abyście spróbowali ZAJRZEĆ MU DO GŁOWY i przesunęli wskazówkę jak najbliżej celu.

To jest główna część rozgrywki i praktycznie nie obowiązują w niej żadne zasady. Możecie dyskutować, spierać się i debatować, a gdy uda się Wam dojść do porozumienia, dajcie znać drużynie przeciwnej, że wskazówka znajduje się w ostatecznej pozycji.

Kilka rzeczy, o których powinniście pamiętać podczas tej fazy:

- Nie używajcie liczb ani wartości procentowych do określania pozycji wskazówki.

W grze *Spektrum* najważniejsza jest intuicja, dlatego lepiej, abyście używali takich zwrotów jak „dużo bardziej na prawo” albo „nieco w dół” niż „niech wskazuje 25%”.

Za używanie wartości procentowych nie ma żadnej kary. Po prostu uważamy, że psują zabawę, dlatego lepiej ich unikać.

- Każdy członek aktywnej drużyny może w dowolnym momencie tej fazy przesunąć wskazówkę. Musicie sami dojść do porozumienia w kwestii jej ostatecznego położenia.

FAZA WYBORU STRONY

W grze *Spektrum* obie drużyny mają szansę otrzymać punkty za wskazanie położenia celu.

Gdy aktywna drużyna ustawi wskazówkę, drużyna przeciwna zgaduje, czy środek celu (o wartości 4 punktów) znajduje się po jej lewej czy prawej stronie. Dyskusja nie powinna trwać zbyt długo, bo przecież sprowadza się do prostej decyzji: LEWO albo PRAWO. Następnie ta drużyna wkłada znacznik głosowania do otworu z prawej albo z lewej strony karty spektrum.

Na ilustracji obok widać, że drużyna wybrała lewą stronę, czyli uważa, że podpowiadacz miał na myśli coś GORĘTSZEGO, niż pokazuje wskazówka.



FAZA PUNKTACJI

Jeśli obie drużyny dokonały wyboru, nadszedł czas na najbardziej ekscytującą część gry: WIELKIE ODKRYCIE. Podpowiadacz odsuwa ekran, aby odsłonić cel. Aktywna drużyna zdobywa punkty, jeśli wskazówka znajduje się w obrębie kolorowego celu. Liczba punktów zależy od wartości na kolorowym polu (od 2 do 4 punktów). Jeśli wskazówka znajduje się na granicy 2 pól, przyznajcie wyższą wartość.

Drużyna przeciwna otrzymuje 1 punkt, jeśli zgadła, po której stronie wskazówki znajduje się środek celu. Jeśli aktywna drużyna trafiła w sam środek (pole o wartości 4 punktów), drużyna przeciwna **nie zdobywa** punktów.

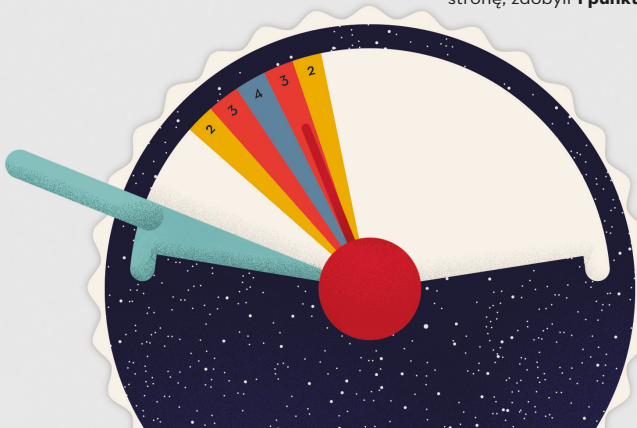
Przełóżcie znacznik punktacji swojej drużyny o tyle otworów, ile punktów zdobyliście.

AKTYWNA DRUŻYNA

Otrzymuje tyle punktów, ile wynosi wartość pola, na którym znajduje się wskazówka. Na poniższym przykładzie gracze zdobyli **3 punkty**.

DRUŻYNA PRZECIWNĄ

Otrzyma 1 punkt, jeśli dobrze zgadnie, czy środek celu znajduje się z prawej czy z lewej strony wskazówki. Jeśli gracze obstawili LEWĄ stronę, zdobyli **1 punkt**.



DALSZY PRZEBIEG GRY

FAZA PODPOWIADACZA. Podpowiadacz z aktywnej drużyny udziela podpowiedzi.

FAZA AKTYWNEJ DRUŻYNY. Aktywna drużyna omawia podpowiedź i ustawia wskazówkę.

FAZA WYBORU STRONY. Drużyna przeciwna obstawia stronę.

FAZA PUNKTACJI. Podpowiadacz odkrywa położenie celu, a drużyny otrzymują punkty.

Po fazie punktacji rozpoczyna się kolejna runda, **chyba że zostały spełnione warunki aktywujące zasadę wyrównywania szans** opisaną w dalszej części instrukcji.

Gra toczy się dalej zgodnie z opisanymi zasadami – drużyny rozgrywają tury naprzemiennie, za każdym razem wybierając nowego podpowiadacza.

ZASADA WYRÓWNYWANIA SZANS

W grze *Spektrum* nie ma beznadziejnych przypadków i każda drużyna ma szansę nadrobić braki. Jeśli aktywna drużyna zdobędzie 4 punkty, a mimo to wciąż przegrywa po fazie punktacji, natychmiast rozgrywa kolejną turę (zmienia się tylko podpowiadacz).

Innymi słowy, drużyna, która przegrywa 9 punktami, może w teorii rozegrać 3 tury z rzędu i wygrać.

ZWYCIĘSTWO

Gra dobiega końca, gdy dowolna drużyna zdobędzie 10 punktów. Oczywiście wygrywa drużyna z najwyższym wynikiem. W przypadku remisu obie drużyny rozgrywają turę nagłej śmierci, po której zwycięża drużyna z większą liczbą punktów (wliczając ewentualne punkty z fazy wyboru strony). Jeśli remis się utrzymuje, powtarzajcie turę nagłej śmierci tak długo, aż wyłonicie zwycięzców.

ZASADY UDZIELANIA PODPOWIEDZI

Istotą *Spektrum* są szalenie kreatywne podpowiedzi, dlatego nie chcieliśmy ograniczać Waszej swobody. Wiemy jednak, że język bywa zawyły i mylący! Poniższe zasady mają jedynie zapobiec udzielaniu podpowiedzi, które mogą popsuć wszystkim zabawę. Możecie je swobodnie modyfikować, aż odkryjecie zasady, które idealnie Wam pasują. A gdy już je znajdziecie, koniecznie się z nami podzielcie!

1. **Przekaż pojedynczą myśl.** Podpowiedź nie powinna się składać z kilku różnych myśli ani być bardzo szczegółowa. Czasami takie słowa jak „ALE”, „GDY” czy „JEŚLI” się przydają, jednak nie wtedy, gdy służą połączeniu 2 podpowiedzi. „Przeglądanie Instagrama, gdy prowadzisz” to zupełnie przyzwoita podpowiedź, ale jeśli uzupełnić ją marką samochodu, staje się zbyt oczywista, a tego należy unikać.

KARTA SPEKTRUM: niebezpieczne – bezpieczne
PRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „przeglądanie Instagrama, gdy prowadzisz” albo „Honda Civic”
NIEPRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „pisanie SMS-a, gdy prowadzisz Hondę Civic” albo „skok na bungee nad stadem krokodyli”

2. **Nie wymyślaj.** Podpowiedź musi dotyczyć czegoś, co naprawdę istnieje lub jest powszechnie znane. Jak najbardziej dopuszczalne są przedmioty fikcyjne, o ile nie powstały 15 sekund wcześniej w Twojej głowie.

KARTA SPEKTRUM: porażka – arcydzieło
PRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „Jeżus z Borji” albo „Mona Lisa”
NIEPRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „wszystkie piosenki Beatlesów w wykonaniu Nicolasa Cage’a” albo „mroczna wersja *Odysei*”

3. **Trzymaj się tematu.** Podpowiedź musi być związana z hasłami na karcie dobranej w danej rundzie. Nie możesz wybrać tylko 1 słowa i zbudować podpowiedzi na jego dwuznaczności - np. dając podpowiedź „seksowny” do hasła „apetyczny”. Jeśli jednak oba hasła na karcie są dwuznaczne, możesz wybrać dowolne znaczenie.

KARTA SPEKTRUM: czyste - brudne
PRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „moja sypialnia”, „polski kabaret” albo „myśli”
NIEPRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „wypolerowana podłoga” albo „zakurzone meble”

4. **Nie używaj haseł z kart spektrum ani ich synonimów.** Nie możesz w podpowiedzi zawierać haseł z kart, ich synonimów ani wyrazów z tej samej rodziny.

KARTA SPEKTRUM: pokój - wojna
PRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „Gandhi” albo „Stany Zjednoczone Ameryki”
NIEPRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „traktat pokojowy”, „rozejm” albo „wojna oblężnicza”

5. **Zapomnij o liczbach.** Nie możesz korzystać z liczb, wartości procentowych czy proporcji ani w żaden inny sposób wplatać do podpowiedzi liczb, które ułatwią wskazanie celu.

Liczb możesz używać tylko wtedy, gdy są częścią nazwy własnej.

KARTA SPEKTRUM: lata 80. - lata 90.
PRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „One zespołu U2” albo „Beverly Hills 90210”
NIEPRAWIDŁOWA PODPOWIEDŹ: „rok 1991”

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PODPOWIEDZI

Stosowanie się do opisanych w tej sekcji reguł nie jest konieczne, ale naszym zdaniem sprawiają, że gra jest dużo fajniejsza. Pomagają utrzymać w ryzach graczy, którzy naginają zasady, psując wszystkim zabawę.

1. **Mów zwięźle.** Staraj się, aby Twoje podpowiedzi nie zawierały więcej niż 5 słów. Dzięki tej zasadzie podpowiedzi nie są zbyt szczegółowe.

KARTA SPEKTRUM: brzydal – przystojniak

LEPSZA PODPOWIEDŹ: „mój starszy brat”

GORSA PODPOWIEDŹ: „mój starszy brat, który codziennie zrywa się z łóżka o 5:00, żeby robić pompki”

2. **Nie komplikuj.** Unikaj słów takich jak „ale”, „bardzo”, „prawie”, „odrobinę” czy „jakby”, ponieważ odwracają uwagę

graczy od reszty podpowiedzi. Taki sam skutek mają np. słowa „po [jakimś czasie]” czy „podczas [czegoś innego]”.

KARTA SPEKTRUM: fatalna randka – wspaniała randka
LEPSZA PODPOWIEDŹ: „pójście do kina na straszny film”

GORSA PODPOWIEDŹ: „pójście do kina na bardzo straszny film” albo „wyjście na kolację rok po ślubie”

3. **Używaj nazw własnych.** Jeśli hasło na karcie dotyczy określonej cechy człowieka albo rzeczy, np. „ktoś niemiły”, pomyśl o znanej postaci zamiast wymyślać „kogoś, kto...”.

KARTA SPEKTRUM: ktoś koszmarne brzydki – ktoś niesamowicie piękny

LEPSZA PODPOWIEDŹ: „Freddy Krueger”

GORSA PODPOWIEDŹ: „ktoś, kto ma szramy na twarzy”

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Na karcie spektrum widnieją hasła „smutna piosenka - radosna piosenka”. Czy mogę w ramach podpowiedzi użyć piosenki „Happy” Pharrella Williamsa, mimo że to tłumaczenie hasła z karty?

Tak, podpowiedź jest związana z tematem karty i nawiązuje do tytułu piosenki, a nie do zakresu znaczeniowego haseł.

Czy mogę używać gier słownych?

Gry słowne niemal zawsze łamią zasadę trzymania się tematu. Wyobraź sobie, że podpowiadacz dobiera kartę spektrum z hasłami „złote dziecko - czarna owca” i daje pod-

powieź „Dolly”, nawiązując do sklonowanej owcy. Sprytnie? Całkiem, ale jest to też forma oszustwa.

Czy mogę używać rymów, homonimów i innych takich?

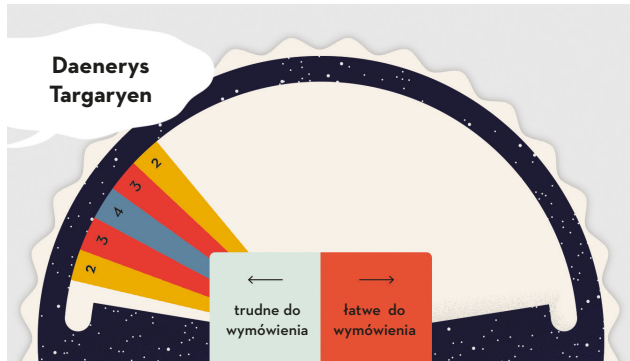
Już Ty dobrze wiesz, łobuziaku, że nie!

Gdy cel znajduje się całkowicie z lewej albo z prawej strony koła, można dostrzec niewielki fragment kolorowego pola celu z przeciwległej strony. Czy nasza drużyna otrzyma punkty, jeśli wskaże to pole?

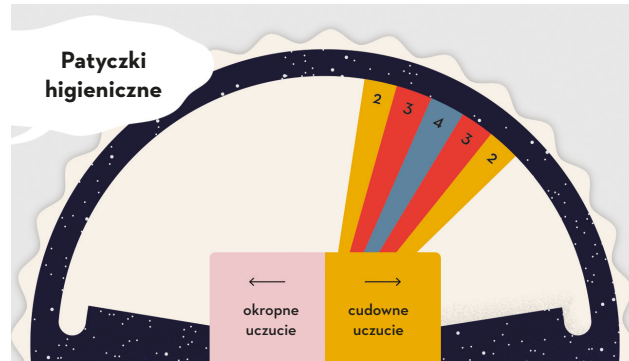
Geometria rządzi się swoimi prawami i niestety takie sytuacje się zdarzają. Zignorujcie kolorowe pola, które pojawiają się z innej strony niż pola właściwego celu.

PRZYKŁADY FANTASTYCZNYCH PODPOWIEDZI

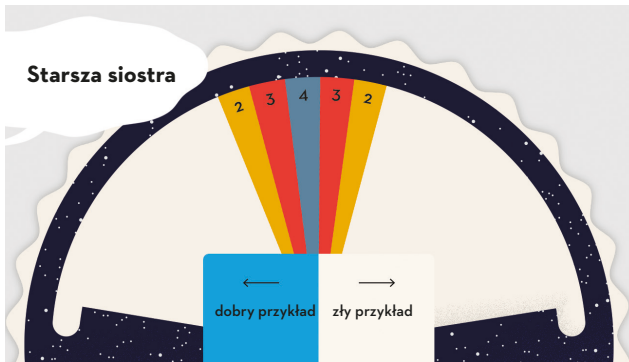
Wszystkie otrzymaliśmy od graczy w ramach codziennego wyzwania na Twitterze @wavelengthdaily.



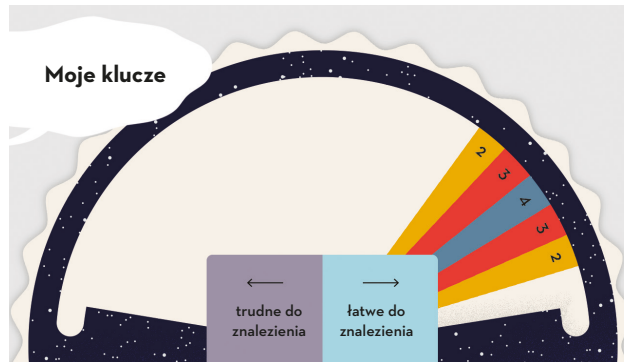
Podpowiedź @MesaGameLab



Podpowiedź @Geminióice



Podpowiedź @JohnduBois



Podpowiedź @zannah

WARIANT KOOPERACYJNY

W tym wariantcie wszyscy gracze w tej samej drużynie i współdzielicie zarówno zwycięstwo, jak i porażkę. Ten wariant najlepiej się sprawdza w grupach liczących od 2 do 5 graczy, ale tak naprawdę każda liczba graczy będzie dobra. Zasady są z grubsza takie same jak w standardowej rozgrywce z kilkoma zmianami.

- Podczas przygotowania do gry włożcie 7 losowych kart spektrum do odpowiedniego otworu w wyprasce. Gra dobiega końca, gdy stos się wyczerpie. Sprawdźcie w tabeli z prawej strony, jak Wam poszło!
- **Środkowe pole celu zapewnia 3 punkty** (a nie 4 jak dotychczas). Jeśli je wskażecie, dokładacie do stosu 1 kartę spektrum, zyskując dodatkową turę.
- Pomińcie fazę wyboru strony.

Wynik

Ocena

0-3

Nie postawiliście gry do góry nogami?

4-6

Spróbujcie zamknąć i otworzyć pudełko.

7-9

Może wyczyścicie ten mechanizm?

10-12

Nie jest źle! Ale dobrze też nie...

13-15

TAK BLISKO!

16-18

Wygraliście!

19-21

Widać, że nadajecie na tych samych falach.

22-24

MEGAMÓZGI!

25+



TWÓRCY

Gra autorstwa Wolfganga Warscha, Aleksa Hague'a i Justina Vickersa.

Coś nie gra? Napiszcie na adres wydawnictwo@rebel.pl

Projekt produktu: Sarah Pavis

Projekt pudełka: Hvass&Hannibal

Tłumaczenie: Magda Gamrot

Redakcja: zespół Rebel

PODZIĘKOWANIA

Dziękujemy naszym przyjaciółom i testerom. Oto część z nich: 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 i Efka z No Pun Included, Elizabeth Goodspeed, Eric Garneau, Eric Zimmerman, Fred Benenson, Grace Margulis, Gunther Dastl, James Nathan Spencer, Jessica Cassidy 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 Schreiber, Tom Dyke, Zach Gage i Zadie Louise Martin Vickers.

Jesteśmy też niesamowicie wdzięczni 8674 osobom, które wsparły naszą kampanię na platformie Kickstarter. Gdyby nie Wy, ta gra nigdy by nie powstała!

ZASADY UDZIELANIA PODPOWIEDZI

- Przekaż pojedynczą myśl.
- Nie wymyślaj.
- Trzymaj się tematu.
- Nie używaj synonimów.
- Nie używaj liczb.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PODPOWIEDZI

- Nie używaj więcej niż 5 słów.
- Nie używaj takich określeń jak „bardzo”, „jakby” czy „po 3 drinkach”.
- Nie mów „ktoś, kto...”, „miejsce, w którym...”, „coś, co...”.
- Korzystaj z nazw własnych.

PRZEWODNIK PO TURZE

1. Podpowiadacz z aktywnej drużyny przygotowuje mechanizm i udziela podpowiedzi:
 - a. zakrywa ekran;
 - b. dobiera kartę spektrum i wybiera stronę;
 - c. obraca kołem z celem;
 - d. odkrywa ekran;
 - e. daje podpowiedź;
 - f. zakrywa ekran.
2. Aktywna drużyna debatuje, a następnie ustawia wskazówkę.
3. Drużyna przeciwna wybiera stronę.
4. Podpowiadacz odkrywa ekran, aby pokazać wszystkim cel.
5. Drużyny przyznają sobie punkty.
6. Drużyna przeciwna rozpoczyna swoją turę (chyba że została aktywowana zasada wyrównywania szans).