

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

ΚΑΝΟΝΕΣ

TAKE TIME

Ο ίδιος ο Χρόνος σας δοκιμάζει!

Ενωθείτε για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις που περιέχουν τα ρολόγια που θα βρείτε σε διάφορους κόσμους, από την Αφύπνιση έως την Αναγέννηση. Παίξτε και ξαναπαίξτε τα επίπεδα στο ρυθμό της ομάδας σας, ενώ ανακαλύπτετε μια εμπειρία παιχνιδιού γεμάτη με διαρκώς εξελισσόμενες προκλήσεις και ατελείωτες δυνατότητες.

Το Take Time είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι όπου οι παίκτες προσπαθούν μαζί να περάσουν διάφορα τεστ, και νικάνε ή χάνουν ως ομάδα. Για να τα καταφέρετε, πρέπει να τοποθετήσετε στρατηγικά 12 κλειστές κάρτες γύρω από ένα ρολόι, ακολουθώντας τους ειδικούς κανόνες που θα σας δώσει κάθε τεστ. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 40 τεστ, καθένα με αυξανόμενη δυσκολία και νέους, δικούς του κανόνες. Οπότε αξιοποιήστε το χρόνο σας για να ευχαριστηθείτε το θαυμάσιο ταξίδι από την αρχή έως το τέλος!



ΔΕΙΤΕ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ
ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΕΝΙΚΑ

Τα 40 τεστ του παιχνιδιού χωρίζονται σε 10 κεφάλαια, με καθένα να περιλαμβάνει 4 τεστ, που αντιπροσωπεύονται από ρολόγια. Κάθε φορά που παίζετε, μπορείτε να προσπαθήσετε να ολοκληρώσετε μια σειρά από αυτά τα τεστ, προσπαθώντας όσα θέλετε κάθε φορά.

Την πρώτη φορά που θα παίξετε, χρησιμοποιείστε το Ρολόι 1 του Κεφαλαίου 1. Αν τα καταφέρετε, προχωρήστε στο επόμενο ρολόι. Όταν ολοκληρώσετε και τα 4 ρολόγια του Κεφαλαίου 1, προχωρήστε στο Κεφάλαιο 2, και ούτω καθεξής.

Αν αποτύχετε σε ένα τεστ, μπορείτε είτε να προσπαθήσετε ξανά, είτε να τοποθετήσετε το ρολόι στο Φάκελο των Απογοητεύσεων και να το προσπαθήσετε ξανά αργότερα.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Αυτό το βιβλίο κανόνων

12 Ηλιακές κάρτες (αριθμημένες 1-12) & 12 Σεληνιακές κάρτες (αριθμημένες 1-12)

3 Δείκτες Υπενθύμισης

3 Δείκτες Μπόνους

10 Φάκελοι Κεφαλαίων, με καθέναν να περιέχει 4 Ρολόγια και 1 Φύλλο Κανόνων

1 Ωροδείκτης
1 Φάκελος των Απογοητεύσεων (άδειος στο ξεκίνημα του παιχνιδιού)

1 Φάκελος Αναγέννησης που περιέχει
1 Ρολόι Αναγέννησης,
1 Λεπτοδείκτη και 6 δείκτες



1

Για την πρώτη σας παρτίδα:

Πάρτε τον φάκελο του Κεφαλαίου 1 και αφαιρέστε τα 4 ρολόγια. Τοποθετήστε τα σε μια κλειστή στοίβα κοντά σας. Τοποθετήστε τα έτσι ώστε το 4ο ρολόι να είναι στον πάτο και το 1ο ρολόι στην κορυφή.

Για τις επόμενες παρτίδες:

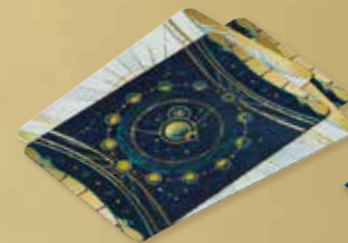
Αν καταφέρατε να ολοκληρώσετε και τα 4 ρολόγια ενός Κεφαλαίου, πάρτε και χρησιμοποιήστε τα ρολόγια του επόμενου κεφαλαίου. Αν έχετε ακόμα μη ολοκληρωμένα ρολόγια σε ένα κεφάλαιο, απλά συνεχίστε να παίζετε από το σημείο που σταματήσατε.

Αν έχετε ρολόγια στο Φάκελο των Απογοητεύσεων (εξηγείται με περισσότερες λεπτομέρειες αργότερα), τοποθετήστε τα στην κορυφή της στοίβας με σειρά της επιλογής σας.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

2

Ανοίξτε το ρολόι στην κορυφή της στοίβας και τοποθετήστε το στο κέντρο του τραπεζιού.



A



Τοποθετήστε τις υπόλοιπες κάρτες σε μια άκρη.

4

Για κάθε τεστ, ανακατέψτε τις Ηλιακές και Σεληνιακές κάρτες μαζί για να φτιάξετε μια τράπουλα την οποία τοποθετείτε σε μια άκρη του τραπεζιού. Από αυτή την τράπουλα, μοιράστε 12 κλειστές κάρτες στους παίκτες:



: Κάθε παίκτης παίρνει 3 κάρτες.



: Κάθε παίκτης παίρνει 4 κάρτες.



Κάθε παίκτης παίρνει 6 κάρτες (χωρισμένες σε δυο ομάδες: μια που περιέχει 4 κάρτες και μια άλλη που περιέχει 2 κάρτες. Δείτε «Παρτίδες 2 παικτών» στη σελίδα 5).

3

Τοποθετήστε τον δείκτη Υπενθύμισης που αντιστοιχεί στον αριθμό των παικτών κάπου στο τραπέζι. Επιστρέψτε τους υπόλοιπους δείκτες Υπενθύμισης στο κουτί. Τοποθετήστε τους 3 δείκτες Μπόνους κλειστούς δίπλα στο δείκτη Υπενθύμισης.

5

Αν χρησιμοποιείτε ένα Ρολόι από το Κεφάλαιο 3 και μετά, τοποθετήστε κάπου κοντά τον Ωροδείκτη.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ

Οι παίκτες ΔΕΝ επιτρέπεται να δουν τις κάρτες τους σε αυτό το σημείο.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΤΕΣΤ

Το παίξιμο ενός τεστ αποτελείται από 3 Φάσεις:

1 ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Οι παίκτες μελετούν τη φύση του τεστ και συζητούν τη στρατηγική τους χωρίς να δουν τις κάρτες τους.

2 ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ

Οι παίκτες τοποθετούν κλειστές κάρτες δίπλα στα τμήματα του ρολογιού, προσπαθώντας να εφαρμόσουν τους γενικούς κανόνες του παιχνιδιού, όπως και τους όποιους ειδικούς κανόνες ισχύουν για το τρέχον ρολόι.

3 ΕΠΙΛΥΣΗ

Οι παίκτες φροντίζουν να υπάρχει τουλάχιστον 1 κάρτα τοποθετημένη δίπλα σε κάθε τμήμα γύρω απ' το ρολόι, και το άθροισμα των αξιών των καρτών δίπλα σε κάθε τμήμα να είναι σε αύξουσα αριθμητική σειρά χωρίς κανένα τους να ξεπερνάει το 24. Επιπλέον, πρέπει να ελέγχουν αν έχουν σεβαστεί τους όποιους ειδικούς κανόνες του τεστ.

Κάθε ρολόι αποτελείται από 6 τμήματα, κάποια από τα οποία περιέχουν ειδικούς κανόνες που ισχύουν γι' αυτό το τμήμα.

Ορισμένα ρολόγια περιέχουν επίσης έναν ειδικό κανόνα που εμφανίζεται στο κέντρο, και ο οποίος ισχύει για όλα τα τμήματα αυτού του ρολογιού. Αν ένας Ωροδείκτης εμφανίζεται σε ένα ρολόι, ο Ωροδείκτης υποδεικνύει ποιο είναι το «αρχικό τμήμα».

Τμήματα

Κανόνες Τμήματος

Κανόνας Ρολογιού



Αριθμός Κεφαλαίου

Αριθμός Ρολογιού



1 ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Οι παίκτες ξεκινούν κάθε τεστ διαβάζοντας το φύλλο Κανόνων που περιέχεται μέσα στον αντίστοιχο φάκελο Κεφαλαίου για να μάθουν τους κανόνες για το τρέχον ρολόι και τα τμήματά του.

Οι παίκτες στη συνέχεια συζητούν ελεύθερα τη στρατηγική για να ολοκληρώσουν το τεστ, όμως **δεν επιτρέπεται να δουν τις όψεις των καρτών τους**. Κατά τη διάρκεια αυτής της Φάσης, μόνο τα χρώματα των καρτών που έχει κάθε παίκτης είναι γνωστά, αφού μπορείτε να δείτε μόνο τις πλάτες τους. Επιτρέπεται να συζητήσετε διάφορες στρατηγικές πτυχές του παιχνιδιού, όμως δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κώδικες ή σινιάλα για να επικοινωνήσετε πράγματα που δεν σχετίζονται με ενέργειες του παιχνιδιού.

Όταν ολοκληρωθεί η συζήτηση, οι παίκτες μπορούν να πάρουν τις κάρτες τους και να τις δουν. Από αυτό το σημείο κι έπειτα, δεν πρέπει να ειπωθεί τίποτε άλλο.

Αν ένας παίκτης πάρει τις κάρτες του πριν οι υπόλοιποι ολοκληρώσουν τη συζήτηση τους, αυτός ο παίκτης δεν μπορεί πλέον να συμμετάσχει στη συζήτηση. Όταν όλοι οι παίκτες δουν τις κάρτες τους, προχωρήστε στη **Φάση Τοποθέτησης**. Οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν σειρά στις κάρτες στο χέρι τους οποιαδήποτε στιγμή, όμως δεν πρέπει να επικοινωνήσουν οποιαδήποτε συγκεκριμένη πληροφορία με αυτή τους την κίνηση.



Σε παρτίδα 2 παικτών, κάθε παίκτης έχει δυο σετ καρτών: ένα που περιέχει 4 κάρτες και ένα που περιέχει 2 κάρτες. Στο τέλος της **1ης Φάσης**, παίρνουν μόνο το σετ των 4 καρτών τους, αφήνοντας το σετ των 2 καρτών κλειστό χωρίς να το δουν.



ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:



“Θέλουμε να πετύχουμε ένα σύνολο γύρω στο 14 σε αυτό το τμήμα.”

“Αν κάποιος έχει ένα 12 στο χέρι του, πρέπει να παίξει πρώτος.”

“Αν τοποθετήσω την πρώτη μου κάρτα σε αυτό το τμήμα, κανείς άλλος δεν πρέπει να τοποθετήσει κάτι εκεί, αφού μπορώ να το διαχειριστώ μόνος μου.”

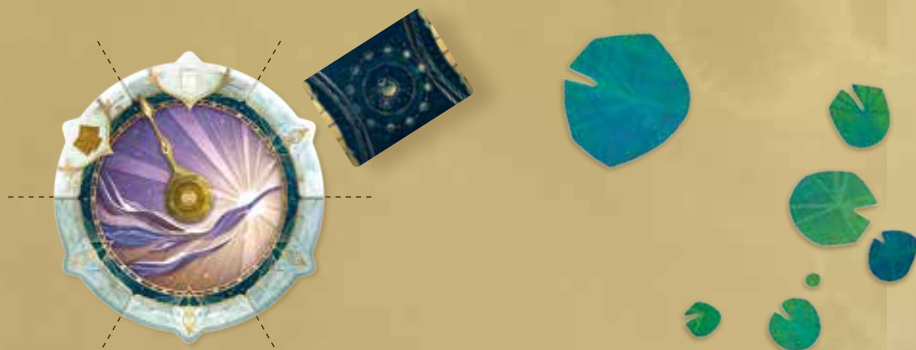
“Αν τοποθετήσω την κάρτα μου στραμμένη, αυτό σημαίνει ότι είναι ένα 11.”

“Αν κάποιος έχει ένα 8 στο χέρι του, πρέπει να ξύσει το αυτί του.”

2 ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ

Η επικοινωνία μεταξύ των παικτών **δεν** επιτρέπεται κατά τη διάρκεια αυτής της Φάσης. Πρέπει να καταλάβετε ο ένας τον άλλο και να συντονίσετε τις προσπάθειες σας μόνο μέσω των καρτών που παίζετε.



Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να ξεκινήσει αυτή τη Φάση. Αυτό γίνεται χωρίς συνεννόηση με τους άλλους παίκτες. Το κάνει τοποθετώντας 1 κλειστή κάρτα από το χέρι του σε 1 από τα 6 τμήματα γύρω από το ρολόι.

Ο επόμενος στα αριστερά παίκτης παίζει κατόπιν το γύρο του επιλέγοντας 1 κάρτα από το χέρι του και τοποθετώντας την στο τμήμα της επιλογής του, το οποίο μπορεί να είναι ένα τμήμα με 1 ή περισσότερες κάρτες, ή ένα χωρίς κάρτες. Συνεχίστε αυτή την διαδικασία, προχωρώντας δεξιόστροφα γύρω από το τραπέζι, μέχρι όλοι οι παίκτες να τοποθετήσουν όλες τις κάρτες τους.

Όταν όλοι οι παίκτες τοποθετήσουν όλες τις κάρτες από τα χέρια τους, προχωρήστε στην **Φάση Επίλυσης**.

Αν πολλές κάρτες τοποθετηθούν στο ίδιο τμήμα, σκεπάστε τις ελαφρά έτσι ώστε ο αριθμός των καρτών που έχουν παιχτεί (και το χρώμα τους) να φαίνεται καθαρά.

Οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, μπορείτε να ελέγξετε ή να επιβεβαιώσετε κάθε γνωστή πληροφορία που μπορεί να έχετε ξεχάσει. Για παράδειγμα, μπορείτε να ρωτήσετε ποιος τοποθέτησε μια συγκεκριμένη κάρτα, ή να δείτε κρυφά την όψη της κάρτας που εσείς τοποθετήσατε για να επιβεβαιώσετε την αξία της. Δεν μπορείτε να δείτε τις κλειστές κάρτες που τοποθέτησαν οι άλλοι παίκτες.



ΠΑΙΞΙΜΟ ΑΝΟΙΧΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Εξ ορισμού, οι κάρτες πρέπει να τοποθετούνται κλειστές γύρω από το ρολόι. Όμως, κατά τη διάρκεια κάθε τεστ, οι παίκτες μπορεί συλλογικά να τοποθετήσουν τόσες ανοιχτές κάρτες όσα τα σύμβολα ματιού  στον δείκτη Υπενθύμισης. Η τοποθέτηση των ανοιχτών καρτών μπορεί να μοιραστεί ελεύθερα στους παίκτες, όμως δεν μπορεί να συζητηθεί ανοιχτά κατά τη διάρκεια αυτής της Φάσης.

ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

ο Λουκάς πιστεύει ότι είναι συνετό να τοποθετήσει το 8 του στο 5ο τμήμα. Όμως, καταλαβαίνει ότι οι άλλοι μπορεί να δυσκολευτούν να καταλάβουν την αξία του, οπότε αποφασίζει να τοποθετήσει το 8 του ανοιχτό.



Σε παρτίδα 2 παικτών, κάθε παίκτης ξεκινάει με 4 κάρτες στο χέρι (με τις άλλες 2 ακόμα κλειστές μπροστά του). Αφού και οι δυο παίκτες τοποθετήσουν 2 κάρτες από το χέρι τους, παίρνουν τις υπόλοιπες 2 κάρτες και τις προσθέτουν στο χέρι τους.

3 ΕΠΙΛΥΣΗ

Ξεκινώντας από το τμήμα με τον Ωροδείκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, ανοίξτε κάθε κλειστή κάρτα, προσέχοντας να μην αλλάξετε τη σειρά τους.
Η αξία ενός τμήματος είναι ίση με το άθροισμα των αξιών των καρτών που τοποθετήθηκαν εκεί.

ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΤΟ ΤΕΣΤ

- 1 Τουλάχιστον 1 κάρτα πρέπει να έχει τοποθετηθεί σε καθένα από τα 6 τμήματα.
- 2 Η αξία κάθε τμήματος πρέπει να είναι ίση ή μεγαλύτερη από αυτή του προηγούμενου τμήματος. Με άλλα λόγια, τα τμήματα πρέπει να αυξάνουν σε αξία (ή να έχουν την ίδια με την προηγούμενη) καθώς προχωράτε δεξιόστροφα από τον Ωροδείκτη.
- 3 Η αξία κάθε τμήματος πρέπει να είναι μικρότερη ή ίση με το 24. Σημειώστε ότι αυτό το όριο δεν έχει εφαρμογή στα 3 πρώτα ρολόγια του Κεφαλαίου 1 (όπως φαίνεται από το σύμβολο  στο κέντρο του ρολογιού).

Εκτός από αυτές τις προϋποθέσεις, κάθε ρολόι έχει ειδικούς κανόνες τους οποίους πρέπει να τηρήσετε για να μπορέσετε να περάσετε το Τεστ. Καθένας από αυτούς εξηγείται στο φύλλο Κανόνων του Κεφαλαίου. Κάποιοι κανόνες ισχύουν για όλο το ρολόι, ενώ άλλοι ισχύουν για ένα συγκεκριμένο τμήμα.

Συγκεκριμένα τμήματα μπορεί να επηρεάζονται από πολλούς κανόνες. Οι περισσότεροι από αυτούς τους κανόνες είναι συνθήκες που πρέπει να ικανοποιηθούν κατά τη διάρκεια της **Φάσης Επίλυσης**, ενώ άλλοι υποδεικνύουν τι επιτρέπεται και τι όχι κατά τη διάρκεια της **Φάσης Τοποθέτησης**.

ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ:

Στο παράδειγμα έχουν ανοιχτεί όλες οι κάρτες και φαίνεται μια επιτυχημένη λύση για το Κεφάλαιο 1, Ρολόι 1.

- 1 Υπάρχει τουλάχιστον 1 κάρτα σε κάθε τμήμα.
- 2 Οι αξίες των 6 τμημάτων (3, 8, 11, 11, 20, και 24) είναι με αύξουσα σειρά, ξεκινώντας από το τμήμα του Ωροδείκτη.
- 3 Η αξία κάθε τμήματος είναι μικρότερη ή ίση με το 24 (αν και αυτό δεν ήταν απαραίτητο λόγω του ειδικού κανόνα αυτού του ρολογιού).

Επιπλέον, οι δυο κανόνες για συγκεκριμένα τμήματα έχουν εφαρμοστεί:

- Ακριβώς 1 Ηλιακή κάρτα είναι τοποθετημένη στο τμήμα με τον Ωροδείκτη.
- Υπάρχουν 3 κάρτες με οποιονδήποτε συνδυασμό χρωμάτων στο τελευταίο τμήμα.

Άρα, περάσατε το τεστ!



ΑΝ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΤΟ ΤΕΣΤ

Επιστρέψτε το ρολόι στον φάκελο του. Κατόπιν πάρτε το επόμενο ρολόι από τη στοίβα, και τοποθετήστε το ανοιχτό στο κέντρο του τραπεζιού.
Όταν τελειώσετε ένα Κεφάλαιο ολοκληρώνοντας και τα 4 ρολόγια του, επιστρέψτε το φύλλο Κανόνων μαζί με τα ολοκληρωμένα ρολόγια μέσα στον φάκελο τους και τοποθετήστε τον στον πάτο του κουτιού. Κατόπιν πάρτε τον φάκελο του επόμενου Κεφαλαίου, αφαιρέστε τα περιεχόμενα του, και συνεχίστε να παίζετε.

Ήσχετα από το αν περάσατε ή αποτύχατε, ανακατέψτε μαζί όλες τις κάρτες και μοιράστε τις για το επόμενο τεστ όπως περιγράφεται στην Προετοιμασία.

ΑΝ ΑΠΟΤΥΧΕΤΕ ΣΤΟ ΤΕΣΤ

Ανοίξτε ένα δείκτη Μπόνους. Κάθε ανοιχτός δείκτης Μπόνους επιτρέπει στην ομάδα να τοποθετήσει συλλογικά 1 επιπλέον ανοιχτή κάρτα κατά τη διάρκεια μιας επόμενης προσπάθειας. Όταν περαστεί το τεστ, όλοι οι δείκτες Μπόνους ξανακλείνονται.

ΠΑΡΑΛΕΙΨΗ ΕΝΟΣ ΤΕΣΤ

Αν βρίσκετε ένα συγκεκριμένο τεστ πολύ δύσκολο, μπορείτε να το παραλείψετε. Για να το κάνετε, κλείστε όλους τους ανοιχτούς δείκτες Μπόνους, τοποθετήστε το ρολόι στον Φάκελο των Απογοητεύσεων, και προχωρήστε στο επόμενο τεστ. Μπορείτε να επιστρέψετε σε αυτό κάποια άλλη στιγμή και να προσπαθήσετε ξανά.

Ο ΦΑΚΕΛΟΣ ΤΩΝ ΑΠΟΓΟΗΤΕΥΣΕΩΝ

Ο Φάκελος των Απογοητεύσεων είναι άδειος στο ξεκίνημα της πρώτης παρτίδας. Καθώς προχωράτε στο παιχνίδι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό τον φάκελο για να αποθηκεύσετε τα ρολόγια που παραλείπετε, για να τα προσπαθήσετε ξανά αργότερα (όπως περιγράφεται στην Προετοιμασία).

Όταν προσπαθείτε ένα ρολόι από τον Φάκελο των Απογοητεύσεων και το καταφέρετε, επιστρέψτε το ρολόι στον αρχικό του φάκελο. Όταν επιστρέψετε περιεχόμενα στο κουτί μεταξύ παρτίδων, τοποθετήστε τον Φάκελο των Απογοητεύσεων πάνω από τους υπόλοιπους φακέλους.

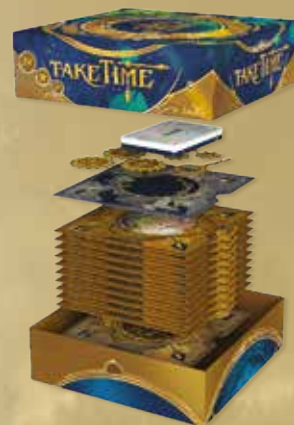
ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ολοκληρώνετε το παιχνίδι όταν περάσετε επιτυχώς και τα 40 τεστ. Όμως, αν προσπαθήσατε όλα τα τεστ του παιχνιδιού (επιτυχημένα ή όχι), μπορείτε να ανοίξετε τον φάκελο της Αναγέννησης για να μπορέσετε να ξαναπαίξετε.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΟΥ ΚΟΥΤΙΟΥ

Αν θέλετε να ξαναπαίξετε το πλήρες παιχνίδι από την αρχή, επαναφέρετε τα περιεχόμενα ως εξής:

- 1 Τοποθετήστε τον φάκελο της Αναγέννησης στον πάτο του κουτιού, φροντίζοντας όλα τα σχετικά με αυτόν κομμάτια να βρίσκονται μέσα.
- 2 Επιστρέψτε όλα τα ρολόγια και τα φύλλα Κανόνων τους στους αρχικούς τους φακέλους.
- 3 Βάλτε με τη σειρά τους φακέλους Κεφαλαίων και τοποθετήστε τους στο κουτί, με τον φάκελο του Κεφαλαίου 1 στην κορυφή.
- 4 Τοποθετήστε τον άδειο φάκελο των Απογοητεύσεων στην κορυφή, ακολουθούμενο από τα υπόλοιπα περιεχόμενα του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των καρτών, του Ωροδείκτη, των δεικτών και του βιβλίου κανόνων.



ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΚΑΙ ΒΟΗΘΕΙΕΣ

Προσέξτε τα χρώματα των καρτών που παίζουν οι άλλοι παίκτες, όπως και αυτών που κρατάνε στο χέρι τους. Ακόμα και αν δεν υπάρχουν ειδικοί κανόνες σχετικά με τα χρώματα των καρτών, μπορείτε συχνά να βγάλετε χρήσιμα συμπεράσματα από αυτά.

Μάθετε πώς να χρησιμοποιείτε αποτελεσματικά τις ανοιχτές κάρτες.

Το να παίξετε μια κάρτα ανοιχτή μπορεί να είναι ένας τρόπος να δείξετε στους άλλους παίκτες ότι θέλετε βοήθεια. Από την άλλη, το να επιλέξετε να μην ανοίξετε μια κάρτα μπορεί επίσης να προσφέρει σημαντική πληροφορία, ειδικά αν όλα πάνε σύμφωνα με το σχέδιο.

Κατά τη διάρκεια της **Φάσης Συζήτησης**, συμφωνήστε μεταξύ σας για το πως θα ξεκινήσετε τη **Φάση Τοποθέτησης**.

Ο παίκτης που πιστεύει ότι έχει το καλύτερο χέρι για να ξεκινήσει, θα πρέπει να παίξει την πρώτη κάρτα. Αν κανένας δεν έχει κάποια σημαντική κάρτα, μπορεί να υπάρξει κάποιος δισταγμός πριν κάποιος αποφασίσει να παίξει την πρώτη κάρτα, και ακόμα και αυτός ο δισταγμός μπορεί να προσφέρει χρήσιμες πληροφορίες στην ομάδα.

Αν αποτύχετε σε ένα τεστ, πάρτε λίγο χρόνο για να συζητήσετε και να προσαρμόσετε τη στρατηγική σας, όπως και για να δείτε τι πρέπει να κάνετε διαφορετικά, πριν προσπαθήσετε ξανά το τεστ.

Το να δουλέψετε πάνω στα διάφορα τεστ είναι μια διαδικασία εκμάθησης που μπορεί να πάρει χρόνο. Θα πρέπει να διαχειριστείτε την διάθεση και την αποφασιστικότητα σας γνωρίζοντας πότε να συνεχίσετε και πότε να σταματήσετε για λίγο. Αυτό περιλαμβάνει το να μάθετε πότε να επιμείνετε και να προσπαθήσετε ξανά ένα αποτυχημένο τεστ, και πότε να το παραλείψετε και απλά να προχωρήσετε παραπέρα. Πάνω απ' όλα, να είστε υπομονετικοί με τους εαυτούς σας και με τους άλλους παίκτες. Στο τέλος, μπορεί να εκπλαγείτε με την πρόοδο σας.

Πρώτα απ' όλα, ένα ειλικρινές ευχαριστώ στον Julien για τη συνεργασία μαζί μου στη δημιουργία του Take Time. Εκτιμώ την εμπιστοσύνη, την ευαισθησία και τις συμβουλές σου που μας ωθούν πάντα προς τα εμπρός. Θέλω να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου στην οικογένειά μου για την αμέριστη υποστήριξή τους και τις αμέτρητες ημέρες που πέρασαν δοκιμάζοντας το παιχνίδι. Ένα μεγάλο ευχαριστώ σε ολόκληρη την ομάδα της Libellud και της Lab4games, ιδιαίτερα στους Απούκ, Vincent και François, που πίστεψαν σε αυτό το έργο. Σε ευχαριστώ, Maxence, για τη γρήγορη προσαρμογή σου στο έργο και για όλα όσα προσέφερες σε αυτό. Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τον Matthis που μας προκάλεσε, παραμένοντας ταυτόχρονα προσεκτικός στις προθέσεις μας ως δημιουργούς. Σε ευχαριστώ, Maëna, για το καλλιτεχνικό σου όραμα όσον αφορά τον χρόνο, το οποίο εναρμονίζεται υπέροχα με το δικό μας. Και σε ευχαριστώ, Maud, που εμπλούτισες το Take Time με τις εικονογραφήσεις σου που πραγματικά μας μεταφέρουν πέρα από τον χρόνο! Τέλος, ένα αιώνιο «ευχαριστώ» σε όσους δοκίμασαν το παιχνίδι ή συμμετείχαν στη δημιουργία του, είτε άμεσα είτε έμμεσα. Είθε τα παιχνίδια σας να σας χαρίζουν μαγικές στιγμές και χαρά!

Πρώτον, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Alexi για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε, την επιμονή του και την σχολαστική προσοχή του στη λεπτομέρεια (μέχρι και το νανοδευτερόλεπτο). Θέλω επίσης να ευχαριστήσω τους Simao και Quentin που έφτασαν στα όρια του χρόνου καθώς δοκίμαζαν επανειλημμένα όλα αυτά τα ρολόγια. Είμαι ευγνώμων σε ολόκληρη την ομάδα της Libellud για τον ενθουσιασμό τους, ιδίως στον Matthis, ο οποίος παρείχε ανεκτίμητη υποστήριξη κατά τη διάρκεια αυτών των μηνών ανάπτυξης. Τέλος, εκτιμώ το ίδιο το «Take Time» που μου έδωσε την ευκαιρία να καταπνίξω την ανυπομονησία μου, παρέχοντας παράλληλα τη συνεπή και άμεση πληροφορία που εγώ, ως σχεδιαστής του παιχνιδιού, χρειαζόμουν τόσο πολύ.

Για μένα, κανένα άλλο παιχνίδι δεν ήταν τόσο απολαυστικό όσο κουραστικό για να εικονογραφήσω. Πρώτον, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κύριο François Décamp που μου επέτρεψε να δοκιμάσω το πρωτότυπο που δημιούργησαν ο Alexi και ο Julien, χωρίς να γνωρίζω ότι αργότερα θα μου ζητούσαν να το εικονογραφήσω. Είμαι επίσης ευγνώμων στη Maëna για την ακριβή καθοδήγησή της (και την Αρμονία!), και για την παροχή ενός πλαισίου και μιας ελευθερίας που συνέβαλε σημαντικά στις οπτικές πτυχές αυτού του παιχνιδιού, σχεδόν με έναν συμβιωτικό τρόπο. Ευχαριστώ όλα τα αποτελεσματικά μέλη της ομάδας Libellud, τα οποία σπάνια συναντούσα, αλλά των οποίων τη σημαντική και εποικοδομητική παρουσία ένιωσα καθ' όλη τη διάρκεια της επιτυχημένης δημιουργίας αυτού του έργου. Εκφράζω την ευγνωμοσύνη μου στις κοσμικές δυνάμεις για την ενορχήστρωση όλης αυτής της διαδικασίας για την παρούσα στιγμή. Τέλος, ευχαριστώ τη Malou που απλά ήταν εδώ.

2025 ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργοί: Alexi Piovesan και Julien Prothière

Εικονογράφηση: Maud Chalmel

Υπεύθυνος Δημιουργικού: Vincent Goyat

Υπεύθυνος Έργου: Maxence Falempin

Ανάπτυξη: Matthis Gaciarz και Thomas Cauet

Καλλιτεχνική Διεύθυνση: Maëna Da Silva

Λειτουργικός Σχεδιασμός: Thomas Dutertre

Γραφικός Σχεδιασμός: Simon Hay

Υπεύθυνος Παραγωγής: Stéphane Robert

Επιπλέον Σύνταξη: Jérôme Vessière

Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

Η ομάδα ευχαριστεί όλους όσους βοήθησαν στην ανάπτυξη αυτού του παιχνιδιού.

