ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

# REGOLAMENTO

# TAKE TIME

*Il tempo vi sta mettendo alla prova!*

*Unite le forze per affrontare le sfide proposte dagli orologi disseminati nei diversi universi, da "Risveglio" fino a "Rinascita". Giocate e rigiocate i livelli seguendo il ritmo della vostra squadra, e scoprite un'esperienza di gioco ricca di sfide in continua evoluzione e possibilità illimitate.*

Take Time è un gioco collaborativo in cui i giocatori agiscono insieme per superare varie prove, perdendo o vincendo come una squadra. Per avere successo, dovete giocare in modo strategico 12 carte a faccia in giù intorno a un orologio, seguendo le regole speciali fornite per ogni prova. Il gioco include 40 prove, ognuna con difficoltà crescente e nuove regole da rispettare per poter giocare. Prendetevi il vostro tempo per immergervi in questo meraviglioso viaggio dall'inizio alla fine!

GUARDATE IL VIDEO DELLE REGOLE!

# PANORAMICA DEL GIOCO

Le 40 prove sono divise in 10 capitoli, ognuno dei quali contiene 4 prove rappresentate dagli orologi. Ogni volta che giocate, potete cercare di completare un qualsiasi numero di queste prove in serie, per immergervi in una sessione di gioco della durata che desiderate.

La prima volta che giocate, dovete utilizzare l'orologio 1 del Capitolo 1. Se completate la prova, passate all'orologio successivo. Una volta che avrete completato tutti e 4 gli orologi del Capitolo 1, passate all'orologio 1 del Capitolo 2 e così via.

Se fallite una prova, potete tentare di nuovo oppure collocare l'orologio nella Custodia dei Rimpianti e tornarci in un secondo momento per provare di nuovo.

## CONTENUTO

- Questo regolamento
- A 12 carte Solari (numerate da 1 a 12) e 12 carte Lunari (numerate da 1 a 12)
- B 3 segnalini Promemoria
- C 3 segnalini Bonus
- D 10 Custodie Capitolo ognuna contenente 4 orologi e 1 Scheda delle Regole
- 1 Lancetta

- 1 Custodia dei Rimpianti (vuota all'inizio della partita)

- 1 Custodia Rinascita contenente 1 orologio Rinascita, 1 Lancetta dei Secondi e 6 segnalini

## 1

**Per la prima partita:**
Prendete la custodia del Capitolo 1 e rimuovete i quattro orologi. Collocateli in una pila a faccia in giù a portata di mano di tutti i giocatori, disposta in modo che il primo orologio si trovi in cima alla pila e il quarto orologio si trovi in fondo alla pila.

**Per le partite successive:**
Se siete riusciti a completare tutti e 4 gli orologi di un Capitolo durante la vostra ultima sessione di gioco, prendete e utilizzate gli orologi del Capitolo successivo. Se avete ancora degli orologi incompleti di un Capitolo, continuate semplicemente a giocare da dove avete interrotto.

Se avete uno o più orologi nella Custodia dei Rimpianti (spiegata nel dettaglio più avanti), collocateli a faccia in giù cima alla pila nell'ordine che preferite.

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

## 2

Girate a faccia in su l'orologio in cima alla pila e collocatelo al centro dell'area di gioco.

## 3

Collocate il segnalino Promemoria corrispondente al numero di giocatori vicino all'area di gioco. Rimettete gli altri segnalini Promemoria nella scatola.
Collocate i 3 segnalini Bonus a faccia in giù accanto al segnalino Promemoria.

Mettete da parte le carte rimanenti.

## 4

Per iniziare ogni prova, mescolate insieme le carte Lunari e le carte Solari per formare un unico mazzo, poi distribuite 12 carte a faccia in giù ai giocatori:

: Ogni giocatore riceve 3 carte.

: Ogni giocatore riceve 4 carte.

Ogni giocatore riceve 6 carte (divise in due gruppi: uno contenente 4 carte e l'altro contenente 2 carte; vedi pagina 5 ).

## 5

Se state utilizzando un orologio del Capitolo 3 o di un Capitolo successivo, collocate la Lancetta a portata di mano.

**IMPORTANTE**
In questa fase, i giocatori NON possono guardare le loro carte.

# GIOCARE UNA PROVA

## Una prova è composta da 3 fasi:

1. **FASE DI DISCUSSIONE**

I giocatori scoprono la natura della prova e discutono la loro strategia senza guardare le proprie carte.

2. **FASE DI COLLOCAZIONE**

I giocatori collocano carte a faccia in giù accanto ai segmenti dell'orologio nel tentativo di soddisfare le regole generali per la partita, così come le eventuali regole speciali che si applicano all'orologio attuale.

3. **FASE DI RISOLUZIONE**

I giocatori si assicurano di aver collocato almeno 1 carta accanto a ogni segmento dell'orologio e le che le somme dei valori delle carte accanto a ogni segmento siano in ordine crescente e che non superino 24. Inoltre, i giocatori devono anche verificare di aver rispettato le eventuali regole speciali della prova.

Ogni orologio è composto da 6 segmenti, alcuni dei quali contengono delle regole speciali da applicare a quel segmento.

Alcuni orologi contengono anche una regola speciale, raffigurata nel centro, che si applica a tutti i segmenti di quell'orologio.

Se un orologio presenta una Lancetta raffigurata su di esso, questa indica quale segmento è il "segmento di partenza".

# 1 FASE DI DISCUSSIONE

I giocatori iniziano ogni prova controllando le regole dell'orologio attuale e di ognuno dei suoi segmenti, facendo riferimento alla Scheda delle Regole fornita all'interno della custodia del relativo Capitolo.

I giocatori poi discutono liberamente una strategia per completare la prova, **ma non possono guardare il fronte delle loro carte.** Durante questa fase, solo i colori delle carte di ogni giocatore sono noti, visto che potete vederne solo il retro.
È permesso discutere vari aspetti strategici della partita, ma non potete usare codici o segnali per comunicare cose che non riguardano le azioni di gioco.

**PER ESEMPIO:**

*"Vogliamo puntare a un totale di circa 14 per questo segmento."*

*"Se qualcuno ha un 12 in mano, dovrebbe giocare per primo."*

*"Se colloco la mia prima carta accanto a questo segmento, nessun altro dovrebbe collocare niente lì, perché posso gestirlo da solo."*

*"Se colloco la mia carta in un angolo, significa che è un 11."*

*"Se qualcuno ha un 8 in mano, dovrebbe grattarsi l'orecchio."*

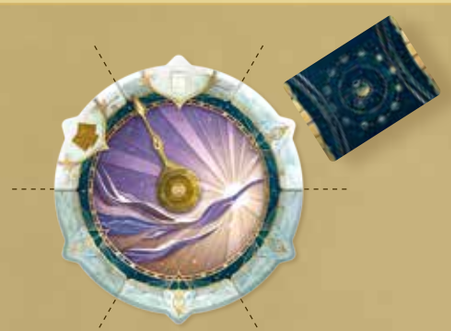
Una volta conclusa tutta la discussione, i giocatori raccolgono le loro carte e le guardano. Da quel momento in avanti, nessuno può più dire niente.
Se un giocatore raccoglie le sue carte prima che gli altri giocatori abbiano concluso la loro discussione, quel giocatore non può più partecipare alla discussione. Quando tutti i giocatori hanno guardato le loro carte, passate alla Fase di Collocazione.
*I giocatori possono risistemare le carte che hanno in mano in qualsiasi momento, ma non possono comunicare informazioni specifiche facendo questo.*

In una partita con 2 giocatori, ogni giocatore ha due set di carte: uno contenente 4 carte e l'altro contenente 2 carte. Alla fine della Fase di Discussione, i giocatori prendono solo il loro set di 4 carte, lasciando quello di 2 carte a faccia in giù senza guardarlo.

# 2 FASE DI COLLOCAZIONE

**IMPORTANTE**

La comunicazione fra i giocatori **non** è permessa durante questa fase. Dovete comprendervi a vicenda e coordinare gli sforzi solo attraverso le carte che giocate.



Qualsiasi giocatore può dare inizio a questa fase, senza consultarsi con gli altri giocatori, collocando 1 carta dalla propria mano a faccia in giù accanto a 1 qualsiasi dei 6 segmenti dell'orologio.

Poi il giocatore successivo alla sua sinistra effettua il proprio turno selezionando 1 carta dalla propria mano e collocandola accanto al segmento che ha scelto, che può essere un segmento con 1 o più carte accanto a esso, oppure un segmento senza nessuna carta.
Proseguite in questo modo in senso orario attorno al tavolo, finché tutti i giocatori non hanno collocato tutte le loro carte.

Quando tutti i giocatori hanno collocato tutte le carte dalla propria mano, passate alla Fase di Risoluzione.

*Se più carte vengono collocate accanto allo stesso segmento, sovrapponetele leggermente in modo che il numero di carte che sono state giocate, e il loro colore, possano essere facilmente distinguibili.*

*In qualsiasi momento durante questa fase potete controllare o confermare qualsiasi informazione nota che potreste aver dimenticato. Per esempio, potete chiedere chi ha collocato una carta specifica o guardare segretamente il fronte di una carta che avete collocato voi per confermare il suo valore. Non potete guardare le carte a faccia in giù collocate da altri giocatori.*



## GIOCARE CARTE A FACCIA IN SU

Di norma le carte devono essere collocate a faccia in giù intorno all'orologio. Tuttavia, durante ogni prova, i giocatori possono collocare collettivamente un numero di carte a faccia in su pari al numero di simboli sul segnalino Promemoria. La collocazione delle carte a faccia in su può essere suddivisa liberamente fra i giocatori, ma non può essere discussa apertamente durante questa fase.

**PER ESEMPIO:**

*Serena ritiene sia sensato collocare il suo 8 accanto al 5° segmento. Si rende però conto che gli altri potrebbero avere difficoltà a determinare il valore della carta, quindi decide di collocare il suo 8 a faccia in su.*

In una partita con 2 giocatori, ogni giocatore inizia con 4 carte in mano (con le sue altre 2 carte ancora a faccia in giù davanti a sé). Dopo che entrambi i giocatori hanno collocato 2 carte dalla loro mano, prendono le 2 carte rimanenti e le aggiungono alla loro mano.

# 3 FASE DI RISOLUZIONE

A partire dal segmento con la Lancetta e proseguendo in senso orario, rivelate ogni carta a faccia in giù, facendo attenzione a non modificare l'ordine delle carte.
Il valore di un segmento è pari alla somma dei valori sulle carte collocate accanto a esso.

## PER SUPERARE LA PROVA

1. Almeno 1 carta deve essere stata collocata accanto a ognuno dei 6 segmenti.
2. Il valore di ogni segmento deve essere pari o superiore a quello del segmento precedente. In altre parole, il valore dei segmenti deve crescere (o rimanere lo stesso) mentre procedete in senso orario a partire dalla Lancetta.
3. Il valore di ogni segmento deve essere pari o inferiore a 24. Questo limite, però, non si applica ai primi 3 orologi del Capitolo 1 (come mostrato dal simbolo al centro dell'orologio).

In aggiunta a queste condizioni, ogni orologio ha regole speciali che dovete rispettare per superare la prova. Ognuna di queste regole viene spiegata nella Scheda delle Regole del Capitolo. Alcune regole si applicano a tutto l'orologio, altre si applicano a un segmento specifico.

I singoli segmenti possono essere condizionati da diverse regole. Molte di queste regole sono condizioni che devono essere soddisfatte durante la Fase di Risoluzione, mentre altre indicano cosa è permesso durante la Fase di Collocazione.

### PER ESEMPIO:

*Dopo che tutte le carte sono state rivelate, questa si rivela una soluzione soddisfacente per il Capitolo 1, Orologio 1.*

1. *C'è almeno 1 carta accanto a ogni segmento.*
2. *I valori dei 6 segmenti (3, 8, 11, 11, 20 e 24) sono disposti in ordine crescente, a partire dal segmento con la Lancetta.*
3. *Il valore di ogni segmento è pari o inferiore a 24 (anche se non era necessario rispettare questa regola per via della regola speciale di questo orologio).*

*Inoltre, le due regole specifiche del segmento per questo orologio sono state rispettate:*
- *Esattamente 1 carta Solare è stata collocata accanto al segmento con la Lancetta.*
- *3 carte in qualsiasi combinazione di colore sono state collocate accanto al segmento finale.*

*Perciò, la prova è stata superata!*

## SE SUPERATE LA PROVA

Rimettete l'orologio nella sua custodia. Poi prendete l'orologio successivo dalla pila, collocandolo a faccia in su al centro del tavolo.

Una volta terminato un Capitolo completando tutti e 4 i suoi orologi, riponete la Scheda delle Regole con gli orologi completati nella custodia e metteteli sul fondo della scatola. Poi prendete la custodia del Capitolo successivo, estraete il contenuto e continuate a giocare.

**Sia che superiate sia che falliate la prova, mescolate insieme tutte le carte e distribuitele per la prova successiva come descritto nella Preparazione del Gioco.**

## SE FALLITE LA PROVA

Girate un segnalino Bonus a faccia in su. Ogni segnalino Bonus a faccia in su consente al gruppo di collocare collettivamente 1 carta a faccia in su aggiuntiva durante qualsiasi tentativo seguente. Una volta che la prova è stata superata, tutti i segnalini Bonus vengono girati di nuovo a faccia in giù.

## SALTARE UNA PROVA

Se una particolare prova vi sembra troppo difficile, potete decidere di saltarla. Per farlo, girate a faccia in giù gli eventuali segnalini Bonus a faccia in su, collocate l'orologio nella Custodia dei Rimpianti e proseguite con la prova successiva. Potete tornarci in un secondo momento e provare di nuovo.

## LA CUSTODIA DEI RIMPIANTI

La Custodia dei Rimpianti è vuota all'inizio della vostra prima partita. Mentre procedete, potete utilizzare questa custodia per riporre gli eventuali orologi che saltate, il che vi permetterà di ritentare in seguito (come descritto nella Preparazione del Gioco).

Quando tentate una prova della Custodia dei Rimpianti e la superate, rimettete il rispettivo orologio nella sua custodia originale. Quando rimettete i componenti nella scatola tra una sessione di gioco e l'altra, collocate la Custodia dei Rimpianti in cima a tutte le altre custodie.



## COMPLETARE IL GIOCO

Il gioco è completato quando avete superato con successo tutte e 40 le prove. Tuttavia, dopo aver tentato **tutte** le prove del gioco (che le abbiate superate o meno), potete aprire la Custodia Rinascita per sbloccare un nuovo livello di rigiocabilità.

### RISISTEMARE LA SCATOLA

Se volete giocare di nuovo l'intero gioco, risistemate il contenuto come segue:

1. Collocate la Custodia Rinascita sul fondo della scatola, assicurandovi che tutti i relativi componenti siano riposti al suo interno.
2. Rimettete tutti gli orologi e le relative Schede delle Regole nelle custodie originali.
3. Ordinate le Custodie dei Capitoli e collocatele nella scatola con la custodia del Capitolo 1 in cima.
4. Collocate la Custodia dei Rimpianti vuota in cima, seguita dai componenti di gioco rimanenti, inclusi le carte, la Lancetta, i segnalini e il regolamento.

## CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Osservate con attenzione i colori delle carte giocate dagli altri giocatori, così come quelli delle carte che hanno ancora in mano. Anche se non ci sono regole speciali in merito ai colori delle carte, spesso potete dedurne informazioni importanti.

Imparate come utilizzare con efficacia le carte a faccia in su. Giocare una carta a faccia in su può essere un modo di chiedere aiuto agli altri giocatori. Al contrario, anche scegliere di non rivelare una carta può comunicare informazioni importanti, specialmente se tutto sta andando secondo i piani.

Durante la Fase di Discussione, accordatevi su come iniziare la Fase di Collocazione. Il giocatore che crede di avere la mano migliore per iniziare dovrebbe giocare la prima carta. Nel caso in cui nessuno avesse una buona mano, potrebbe esserci qualche esitazione prima che qualcuno decida di giocare la prima carta, e anche questa esitazione può fornire informazioni utili al gruppo.

Se fallite una prova, prendetevi del tempo per discutere e definire la vostra strategia e cosa fare individualmente, prima di tentare di nuovo la prova.

Riuscire a risolvere le diverse prove è un processo di apprendimento che può richiedere molto tempo. Dovrete gestire il vostro stato d'animo e la vostra determinazione, comprendendo quando è meglio proseguire e quando è meglio fare una pausa. Questo include anche imparare quando è il momento di tentare di nuovo una prova fallita e quando saltarla e continuare. Soprattutto, siate pazienti con voi stessi e con gli altri giocatori. Alla fine, potreste anche sorprendervi dei vostri progressi.

## ALEXI PIOVESAN

Prima di tutto, un sentito grazie a Julien per aver collaborato con me alla creazione di Take Time. Apprezzo la tua fiducia, la tua sensibilità e i consigli che ci hanno sempre spinti ad andare avanti.

Voglio estendere la mia gratitudine alla mia famiglia per il loro incrollabile sostegno e per le innumerevoli giornate passate a testare il gioco. Un enorme grazie all'intera squadra di Libellud e Lab4games, specialmente ad Anouk, Vincent e François, che hanno creduto in questo progetto. Grazie, Maxence, per il tuo veloce adattamento al progetto e per tutto il tuo contributo. Vorrei ringraziare anche Matthis per averci stimolati pur rispettando le nostre intenzioni come autori. Grazie, Maëva, per la tua visione artistica del tempo, che si accorda meravigliosamente con la nostra. E grazie, Maud, per aver migliorato Take Time con le tue illustrazioni che ci trasportano fuori dal tempo!

Infine, un eterno "grazie" a tutti coloro che hanno testato il gioco o partecipato alla sua creazione, direttamente o indirettamente. Possano le vostre sessioni di gioco regalarvi gioia e momenti magici!

## JULIEN PROTHIÈRE

Prima di tutto, vorrei ringraziare calorosamente Alexi per la fiducia che ha riposto in me, per la sua perseveranza e la sua meticolosa attenzione ai dettagli (fino al nanosecondo). Voglio ringraziare anche Simao e Quentin per aver messo alla prova i limiti del tempo testando ripetutamente tutti questi orologi. Sono grato all'intero team di Libellud per l'entusiasmo, specialmente Matthis, per aver fornito un prezioso sostegno durante questi mesi di sviluppo. Infine, ringrazio "Take Time" stesso per avermi dato l'opportunità di frenare la mia impazienza, fornendo al contempo un feedback coerente e tempestivo di cui io, come game designer, avevo tanto bisogno.

## MAUD CHALMEL

Per me, nessun gioco è mai stato al tempo stesso tanto divertente e tanto frustrante da illustrare. Prima di tutto, vorrei ringraziare il signor François Décamp per avermi permesso di testare il prototipo creato da Alexi e Julien, senza sapere che mi avrebbero poi chiesto di illustrarlo. Ringrazio anche Maëva per la sua assistenza precisa (e per *Harmonies*!) e per aver fornito un contesto e una libertà che hanno contribuito enormemente agli aspetti visivi di questo gioco, quasi in maniera simbiotica. Grazie a tutti gli efficienti membri del team di Libellud, che ho incontrato raramente, ma la cui presenza significativa e costruttiva mi ha accompagnato per tutto il processo creativo di questo progetto. Rivolgo i miei ringraziamenti anche alle forze cosmiche per aver orchestrato l'intero processo per il momento presente. Infine, ringrazio Malou per il semplice fatto di esserci.

## 2025 RICONOSCIMENTI

*Design del Gioco:* **Alexi Piovesan e Julien Prothière**
*Illustrazioni:* **Maud Chalmel**
*Responsabile della Creazione:* **Vincent Goyat**
*Responsabile del Progetto:* **Maxence Falempin**
*Sviluppo:* **Matthis Gaciarz e Thomas Cauet**
*Direzione Artistica:* **Maëva Da Silva**
*Design Funzionale:* **Thomas Dutertre**
*Progetto Grafico:* **Simon Hay**
*Responsabile di Produzione:* **Stéphane Robert**
*Revisione Aggiuntiva:* **Jérôme Vessière**

*Il team ringrazia e tutti coloro che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco.*



Libellud