

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

REGULAMENTUL JOGULUI

TAKE TIME

Timpul însuși te pune la încercare!

Unește-ți forțele cu echipa ta pentru a depăși provocările ceasurilor din diferite universuri, de la Conștientizare la Renăștere. Joacă și rejoycă nivelurile alături de echipa ta, trăind o experiență de joc plină de provocări și posibilități infinite.

Take Time este un joc de cooperare în care jucătorii colaborează pentru a depăși diverse provocări, câștigând sau pierzând împreună ca o echipă. Pentru a reuși, jucătorii trebuie să joace strategic 12 cărți, așezate cu fața în jos în jurul unui ceas, urmând regulile speciale impuse pentru fiecare provocare. Jocul include 40 de teste, fiecare cu o dificultate crescătoare și reguli noi care dictează desfășurarea jocului. Bucură-te de fiecare moment al acestei călătorii uimitoare, de la început până la sfârșit!



URMĂREȘTE VIDEOCLIPUL
CU REGULILE!

PREZENTAREA JOCULUI

Cele 40 de teste ale jocului sunt împărțite în 10 capitole, fiecare conținând câte 4 teste, reprezentate de ceasuri. De fiecare dată când jucați, puteți încerca să completați oricâte dintre aceste teste în serie, pentru o sesiune de joc mai lungă sau mai scurtă, după cum doriți.

Prima dată când jucați, trebuie să folosiți ceasul 1 din capitolul 1. Dacă reușiți, treceți la ceasul următor. După ce ați finalizat toate cele 4 ceasuri din capitolul 1, treceți la capitolul 2 și așa mai departe.

Dacă nu treceți un test, puteți fie să încercați din nou, fie să puneți ceasul în Plicul pentru Regrete și să reveniți asupra lui pentru a încerca din nou mai târziu.

CONȚINUT

1 regulament de joc

A 12 cărți solare (numerotate 1-12) & 12 cărți lunare (numerotate 1-12)

B 3 jetoane de Reamintire

C 3 jetoane bonus

D 10 Ccapitole conținând fiecare 4 ceasuri și 1 foaie cu reguli

1 ac de ceas

1 Plic pentru regrete
(gol la începutul jocului)

Plic de renaștere care include
1 ceas de renaștere, 1 ac de ceas
secundar și 6 jetoane



1

Pentru primul joc:

Luați plicul capitolului 1 și scoateți cele patru ceasuri. Plasați-le într-un teanc cu fața în jos, aproape, aranjate astfel încât primul ceas să fie în partea de sus și al patrulea ceas să fie în partea de jos.

Pentru jocurile ulterioare:

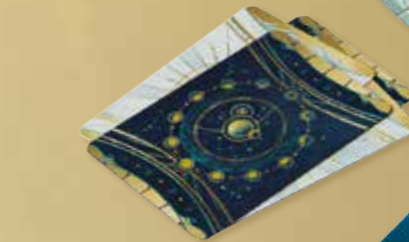
Dacă ați reușit să finalizați toate cele 4 ceasuri din cadrul unui capitol în timpul ultimului joc, folosiți ceasurile pentru următorul capitol. Dacă mai aveți ceasuri neterminate dintr-un capitol, pur și simplu continuați jocul de unde ați rămas.

Dacă aveți ceasuri în Plicul pentru Regrete (explicat mai în detaliu mai târziu), puneți-le deasupra teancului în ordinea dorită.

PREGĂTIREA JOCULUI

2

Întoarceți ceasul de deasupra cu fața în sus și așezați-l în mijlocul zonei de joc.



A



Pune cărțile rămase într-o parte.

C

B

3

Așezați în apropierea zonei de joc jetonul de Reamintire corespunzător numărului de jucători. Puneți celelalte jetoane de Reamintire în cutie. Așezați cele 3 jetoane Bonus cu fața în jos lângă jetonul de Reamintire.

4

Pentru fiecare test, amestecați cărțile lunare și solare, apoi formați un singur teanc și puneți-l deoparte. Din acest teanc, împărțiți jucătorilor 12 cărți cu fața în jos:



: Fiecare jucător primește 3 cărți.



: Fiecare jucător primește 4 cărți.



Fiecare jucător primește 6 cărți (împărțite în două grupuri: unul conține 4 cărți iar celălalt conține 2 cărți; vezi «Jocuri cu 2 jucători» la pagina 5).

5

Dacă utilizați un ceas de la capitolul 3 sau ulterior, poziționați acul de ceas în apropiere.

IMPORTANT

Jucătorii NU au voie să se uite la cărțile lor în acest moment.

PARCURGEREA UNUI TEST

Parcursarea unui test constă în 3 faze:

1 DISCUȚII

Jucătorii descoperă domeniul testului și discută strategia lor fără să se uite la cărțile lor.

2 PLASARE

Jucătorii plasează cărțile cu fața în jos lângă segmentele ceasului în încercarea de a respecta regulile generale ale jocului, precum și orice reguli speciale care se aplică ceasului în joc acum.

3 REZOLUȚIE

Jucătorii se asigură că au cel puțin o carte plasată lângă fiecare segment în jurul ceasului și că suma valorilor cărților de lângă fiecare segment este în ordine numerică crescătoare, fără a depăși totalul de 24. În plus, aceștia trebuie să verifice dacă au respectat regulile speciale pentru test.

Fiecare ceas este format din 6 segmente, dintre care unele conțin reguli speciale care se aplică segmentului respectiv. Unele ceasuri conțin, de asemenea, o regulă specială descrisă în centru, care se aplică tuturor segmentelor pentru acel ceas.

Dacă un ceas are un ac imprimat pe el, acesta indică care segment este „segmentul de pornire”.

Segmente

Reguli pentru segmente

Regula ceasului

Numărul capitoului

Numărul ceasului

1 DISCUȚII

Jucătorii încep fiecare test revizuind regulile pentru ceasul aflat în joc și fiecare dintre segmentele sale, consultând foaia cu reguli din plicul capitoului corespunzător.

Jucătorii discută apoi liber o strategie pentru finalizarea testului, dar **nu se pot uita la cărțile lor**. În timpul acestei faze, se cunosc doar culorile cărților pe care le are fiecare jucător, deoarece puteți vedea doar spatele cărților.

Aveți voie să discutați diverse aspecte strategice ale jocului, dar nu puteți folosi coduri sau semne pentru a comunica lucruri care nu au legătură cu acțiunile jocului.

DE EXEMPLU:

„Dorim să ajungem la un total de aproximativ 14 pentru acest segment.”

„Dacă cineva are un 12 în mână, ar trebui să joace primul.”

„Dacă îmi așez prima carte lângă acest segment, nimeni nu ar trebui să mai așeze o carte acolo, deoarece mă pot descurca singur.”

„Dacă îmi așez cartea într-un unghi, înseamnă că este un 11.”

„Dacă cineva are un 8 în mână, trebuie să-și scarpine urechea.”

După ce toate discuțiile s-au încheiat, jucătorii își iau cărțile și se uită la ele. Din acel moment, nu mai poate spune nimeni nimic.

Dacă un jucător își ridică cărțile înainte ca ceilalți jucători să fi terminat discuția, jucătorul respectiv nu mai poate participa la discuție. După ce toți jucătorii s-au uitat la cărțile pe care le au în mână, treceți la **Faza de Plasare**. Jucătorii își pot rearanja oricând cărțile pe care le au în mână, dar nu pot folosi asta pentru a comunica informații specifice în acest mod.



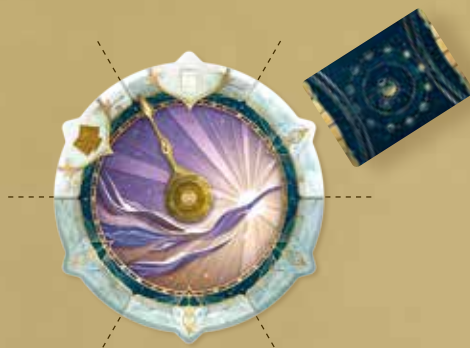
Într-un joc cu 2 participanți, fiecare jucător are două seturi de cărți: unul conține 4 cărți, iar celălalt conține 2 cărți. La sfârșitul **fazei 1**, ei ridică doar setul lor de 4 cărți, lăsând setul de 2 cărți cu fața în jos, fără să se uite la ele.

2

PLASARE

IMPORTANT

Comunicarea între jucători **nu** este permisă în timpul acestei faze. Trebuie să vă înțelegeți unii cu alții și să vă coordonați eforturile doar prin intermediul cărților pe care le jucați.



Orice jucător poate începe această fază. Acest lucru se face fără nicio consultare cu ceilalți jucători. Ei se consultă prin plasarea unei cărți din mâna lor cu fața în jos lângă oricare dintre cele 6 segmente din jurul ceasului.

Vine rândul următorului jucător din stânga, care alege o carte din mână și o așază lângă segmentul ales de el, care poate fi un segment cu una sau mai multe cărți lângă sau un segment fără cărți.

Continuați acest proces, procedând în sensul acelor de ceasornic în jurul mesei, până când toți jucătorii și-au așezat toate cărțile.

Când toți jucătorii au plasat toate cărțile din mâinile lor, treceți la [Faza de Rezoluție](#).

Dacă mai multe cărți sunt așezate lângă același segment, acestea se pot suprapune parțial, astfel încât să se poată distinge cu ușurință numărul de cărți care au fost jucate (și culorile acestora).

În orice moment pe parcursul acestei faze, puteți verifica sau confirma orice informații cunoscute pe care le-ați uitat. De exemplu, puteți întreba cine a așezat o anumită carte sau vă puteți uita în secret la cartea pe care ați așezat-o pentru a-i confirma valoarea. Nu vă puteți uita la cărțile cu fața în jos așezate de alți jucători.

CĂRȚI DE JOC CU FAȚA ÎN SUS

În mod normal, cărțile ar trebui așezate mereu cu fața în jos în jurul ceasului. Totuși, în timpul fiecărui test, jucătorii pot așeza împreună atâtea cărți cu fața în sus câte simboluri  se află pe jetonul de Reamintire. Jucătorii pot plasa cărțile cu fața în sus la libera lor alegere, dar acest aspect nu poate fi discutat deschis în timpul acestei faze.

DE EXEMPLU:

Laurence crede că este înțelept să așeze 8 lângă segmentul 5. Cu toate acestea, ea realizează că alții ar putea avea dificultăți în a determina valoarea sa, așa că decide să așeze 8 cu fața în sus.



Într-un joc cu 2 jucători, fiecare jucător începe cu 4 cărți în mână (iar celelalte 2 cărți cu fața în jos în fața lor). După ce ambii jucători au plasat 2 cărți din mâna lor, ei iau cele 2 cărți rămase în mână.

3 REZOLUȚIE

Începând de la segmentul cu acul de ceas, în sensul acelor de ceasornic, întoarceți fiecare carte, având însă grijă să nu schimbați ordinea cărților.
Valoarea unui segment este egală cu suma valorilor de pe cărțile așezate lângă el.

REZOLUȚIE

- 1 Cel puțin o carte trebuie să fi fost așezată lângă fiecare dintre cele 6 segmente.
- 2 Valoarea fiecărui segment trebuie să fie egală sau mai mare decât cea a segmentului anterior. Cu alte cuvinte, valoarea segmentelor trebuie să crească (sau să rămână aceeași) pe măsură ce avansați în sensul acelor de ceasornic, pornind de la acul de ceas.
- 3 Valoarea fiecărui segment trebuie să fie mai mică sau egală cu 24. Rețineți că această limită nu se aplică primelor 3 ceasuri din Capitolul 1 (ilustrează prin simbolul din mijlocul ceasului).

În plus față de aceste cerințe, fiecare ceas are reguli speciale pe care trebuie să le respectați pentru a trece testul. Fiecare dintre acestea este explicată pe foaia cu reguli pentru capitolul respectiv. Unele reguli se aplică pentru întregul ceas, în timp ce altele se aplică pentru un anumit segment.

Fiecare segment poate fi influențat de mai multe reguli. Majoritatea acestor reguli sunt condiții care trebuie îndeplinite în timpul **fazei de rezoluție**, în timp ce altele indică ceea ce este permis în timpul **fazei de plasare** a cărților.

DE EXEMPLU:

O soluție de succes pentru Capitolul 1, Ceasul 1 este că toate cărțile au fost întoarse cu fața în sus.

- 1 Există cel puțin o carte lângă fiecare segment.
- 2 Valorile celor 6 segmente (3, 8, 11, 11, 20 și 24) sunt aranjate în ordine crescătoare, începând cu segmentul cu acul de ceas.
- 3 Valoarea fiecărui segment este mai mică sau egală cu 24 (chiar dacă nu era obligatoriu să se respecte această regulă din cauza regulii speciale pentru acest ceas).

În plus, au fost respectate cele două reguli specifice segmentului pentru acest ceas:

- Exact 1 carte solară așezată lângă segmentul cu acul de ceas.
- Există 3 cărți, în orice combinație de culori, așezate lângă segmentul final.

Prin urmare, ați trecut testul!



DACĂ TRECEȚI TESTUL

Puneți ceasul la loc în plic. Apoi luați următorul ceas din teanc și puneți-l cu fața în sus în mijlocul mesei. După ce ați terminat un capitol, completând toate cele 4 ceasuri ale sale, așezați foaia cu reguli, împreună cu ceasurile completate în plicul lor și puneți-le pe fundul cutiei. Apoi luați plicul capitolului următor, scoateți conținutul acestuia și continuați să jucați.

Indiferent dacă treceți testul sau nu, amestecați toate cărțile și distribuiți-le pentru următorul test, așa cum este descris în Configurarea jocului.

DACĂ NU TRECEȚI TESTUL

Întoarceți un jeton Bonus cu fața în sus. Fiecare jeton Bonus cu fața în sus permite grupului să așeze în mod colectiv încă o carte cu fața în sus în timpul oricărei încercări ulterioare. Odată ce testul a fost trecut, toate jetoanele Bonus trebuie întoarse cu fața în jos.

RENUNȚAREA LA UN TEST

Dacă un anumit test vi se pare prea dificil, puteți alege să renunțați la el. Pentru a face acest lucru, întoarceți toate jetoanele Bonus cu fața în jos, puneți ceasul în Plicul Regretelor și treceți la următorul test. Puteți reveni la el mai târziu și să încercați din nou.

PLICUL REGRETELOR

Plicul Regretelor este gol la începutul primului joc. Pe măsură ce avansați în joc, puteți utiliza acest plic pentru a păstra ceasurile peste care săriți, ceea ce vă permite să reveniți la ele mai târziu pentru a încerca din nou (așa cum este descris în Configurarea jocului).

Când încercați un ceas din Plicul Regretelor și reușiți să-l treceți, așezați acest ceas în plicul său original. Când puneți componentele jocului înapoi în cutie între sesiunile de joc, așezați Plicul Regretelor deasupra tuturor celorlalte plicuri.

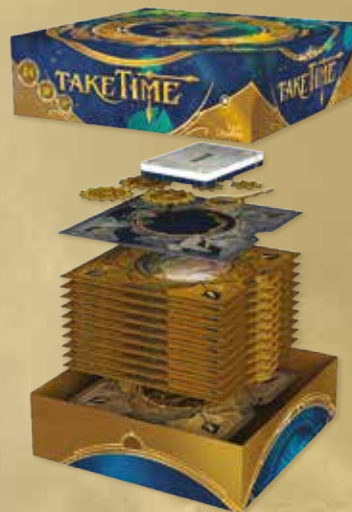
FINALIZAREA JOCULUI

Veți termina jocul atunci când ați trecut cu succes toate cele 40 de teste. Cu toate acestea, după ce ați încercat toate testele din joc (indiferent de rezultat), puteți deschide plicul Renaștere pentru a juca în continuare.

RESETAREA CUTIEI DE JOC

Dacă doriți să rejucați jocul complet de la început, resetați conținutul după cum urmează:

- 1 Puneți plicul Renaștere în partea de jos a cutiei, asigurându-vă că toate piesele asociate sunt așezate în interiorul acestuia.
- 2 Puneți toate ceasurile și foile lor cu reguli în plicurile lor originale.
- 3 Ordonează plicurile capitolelor și așază-le în cutie, cu plicul aferent Capitolului 1 deasupra.
- 4 Așezați Plicul Regretelor gol deasupra, urmat de restul componentelor jocului, inclusiv cărțile, acul de ceas, jetoanele și regulamentul.



SUGESTII

Observați cu atenție culorile cărților jucate de ceilalți jucători, precum și culorile cărților rămase în mâinile lor. Chiar dacă nu există reguli speciale cu privire la culorile cărților, de multe ori puteți deduce informații utile din acestea.

Învățați cum să utilizați eficient cărțile întoarse cu fața în sus. Jucarea unei cărți cu fața în sus poate fi o modalitate de a cere ajutorul celorlalți jucători. În schimb, alegerea de a nu dezvălui o carte poate, de asemenea, să transmită informații importante, mai ales dacă totul merge conform planului.

În timpul fazei de discuție, conveniți între voi cum să începeți faza de așezare. Jucătorul care crede că are cele mai bune cărți la început trebuie să joace prima carte. Dacă nimeni nu are cărți deosebite, ar putea exista o mică ezitare înainte ca cineva să joace prima carte. Chiar și această ezitare poate oferi informații utile grupului.

Dacă nu reușiți să treceți un test, puteți discuta pentru a vă perfecționa strategia, precum și pentru a stabili ce puteți face diferit, înainte de a încerca din nou să treceți testul.

Parcurgerea diferitelor teste este un proces de învățare care poate dura mult timp. Va trebui să vă gestionați energia și motivația, știind când să continuați și când să faceți o pauză. Acest aspect include să învățați când este momentul să încercați să parcurgeți din nou un test pe care nu l-ați trecut și când este momentul să renunțați și să mergeți mai departe. Mai presus de toate, trebuie să ai răbdare cu tine și cu ceilalți jucători. În cele din urmă, s-ar putea chiar să te surprindă progresul tău.

În primul rând, îi mulțumesc din suflet lui Julien pentru că a colaborat cu mine la crearea jocului Take Time. Îți sunt recunoscător pentru încrederea, sensibilitatea și sfaturile tale, care ne încurajează mereu să evoluăm. Sunt, de asemenea, recunoscător familiei mele pentru sprijinul lor constant și pentru nenumăratele zile petrecute testând jocul. Un mare mulțumesc întregii echipe Libellud și Lab4games, în special lui Anouk, Vincent și François, care au crezut în acest proiect. Mulțumesc, Maxence, pentru faptul că te-ai adaptat rapid la proiect și pentru contribuția ta la acesta. Aș vrea să-i mulțumesc și lui Matthis pentru că ne-a oferit mereu provocări, fiind în același timp atent la intențiile noastre ca autori. Mulțumesc, Maëva, pentru viziunea ta artistică asupra timpului, care se armonizează minunat cu a noastră. Și îți mulțumesc, Maud, pentru că ai îmbunătățit Take Time prin ilustrațiile tale care ne poartă cu adevărat dincolo de timp! În cele din urmă, un etern „mulțumesc” tuturor celor care au testat jocul sau au participat la crearea lui, direct sau indirect. Sperăm ca jocul să vă aducă momente magice și bucurie!

În primul rând, aș dori să îi mulțumesc lui Alexi pentru încrederea pe care mi-a acordat-o, pentru perseverența sa și pentru atenția meticuloasă acordată detaliilor (până la nanosecundă). De asemenea, vreau să le mulțumesc lui Simao și Quentin pentru că au depășit limitele timpului, testând în mod repetat toate aceste ceasuri. Sunt recunoscător întregii echipe Libellud pentru entuziasmul lor, în special lui Matthis, care ne-a oferit un sprijin neprețuit în timpul lunilor de dezvoltare a acestuia. În cele din urmă, apreciez jocul „Take Time” pentru că mi-a dat ocazia să îmi stăpânesc nerăbdarea, oferindu-mi, în același timp, un feedback constant și prompt, de care aveam mare nevoie ca designer de joc.

Pentru mine, niciun joc nu a fost atât de plăcut și totodată atât de greu de ilustrat. În primul rând, aș dori să îi mulțumesc domnului François Décamp pentru că mi-a permis să testez prototipul creat de Alexi și Julien, fără să știu că ulterior voi fi rugat să îl ilustrez. De asemenea, îi sunt recunoscător lui Maëva pentru îndrumarea sa precisă (și pentru Harmonies!), pentru că mi-a oferit cadrul prielnic și libertatea, ceea ce a contribuit foarte mult la aspectele vizuale ale acestui joc, aproape într-un mod simbiotic. Mulțumesc tuturor membrilor eficienți ai echipei Libellud, pe care i-am întâlnit rar, dar a căror prezență semnificativă și constructivă am simțit-o pe tot parcursul realizării cu succes a acestui proiect. Îmi exprim recunoștința față de forțele cosmice pentru că au orchestrat întregul proces până în acest moment. În cele din urmă, îi mulțumesc lui Malou pentru simplul fapt că este aici.

ECHIPA 2025

Creatorii jocului: Alexi Piovesan și Julien Prothière

Ilustrații: Maud Chalmel

Director de creație: Vincent Goyat

Manager de proiect: Maxence Falempin

Dezvoltare: Matthis Gaciarz și Thomas Cauet

Director artistic: Maëva Da Silva

Concepție funcțională: Thomas Dutertre

Concepție grafică: Simon Hay

Manager de producție: Stéphane Robert

Editare suplimentară: Jérôme Vessière

Echipa este recunoscătoare tuturor celor care au contribuit la dezvoltarea acestui joc.