

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

REGRAS DO JOGO

TAKE TIME

Tudo pronto para o teste do tempo?

Junte seus amigos para enfrentar os desafios impostos por relógios de diversos universos, do Despertar ao Renascer. Jogue os níveis quantas vezes precisar e descubra uma experiência de jogo repleta de desafios em constante evolução e possibilidades ilimitadas.

Take Time é um jogo cooperativo no qual os jogadores trabalham juntos para passar em vários testes, podendo vencer ou perder em equipe. Para vencer, é preciso jogar 12 cartas viradas para baixo em volta de um relógio de forma estratégica, respeitando as regras especiais de cada teste. O jogo conta com 40 testes, cada um com níveis crescentes de dificuldade e regras novas para moldar as partidas. Então tire um tempo para aproveitar essa jornada maravilhosa por completo!



COMO JOGAR (EM VÍDEO)

VISÃO GERAL DO JOGO

Os 40 testes estão divididos em 10 capítulos, cada um com 4 testes, que são representados por relógios. Cada vez que for jogar, você pode tentar concluir em sequência quantos testes quiser, a depender de quanto tempo você deseja que a partida demore.

Use o Relógio 1 do Capítulo 1 em seu primeiro jogo. Se vencê-lo, passe para o próximo relógio. Após completar todos os 4 relógios do Capítulo 1, vá para o Capítulo 2 e assim por diante.

Se não passar em um teste, você pode refazê-lo ou colocar o relógio dentro da Capa dos Arrependimentos e tentar completá-lo novamente mais tarde.

COMPONENTES

Este livro de regras

A 12 cartas Solares (numeradas de 1 a 12) e 2 cartas Lunares (numeradas de 1 a 12)

B 3 fichas de Lembrança

C 3 fichas de Bônus

D 10 capas de Capítulo com 4 Relógios e 1 Folheto de Regras cada

1 Ponteiro de Relógio

1 Capa dos Arrependimentos (vazia no início da partida)

1 Capa do Renascer com
1 Relógio do Renascimento,
1 Ponteiro Secundário e 6 fichas

1

Primeira partida:

Pegue a capa do Capítulo 1 e remova os quatro relógios. Coloque-os em uma pilha virada para baixo, organizados de modo que o primeiro relógio fique no topo dessa pilha e o quarto relógio fique no fundo dela.

Demais partidas:

Caso tenha concluído todos os 4 relógios de um capítulo durante a sua última partida, pegue-os e use-os no próximo capítulo. Se não tiver concluído todos os relógios de um capítulo, continue jogando de onde parou.

Caso tenha relógios na Capa dos Arrependimentos (explicada em detalhes mais adiante), organize-os como quiser e coloque-os em cima da pilha.

2

Vire para cima o relógio do topo da pilha e coloque-o no centro da área de jogo.

4

Para cada teste, embaralhe as cartas Lunares e Solares juntas para formar um único baralho e coloque-o em um dos lados. Distribua 12 cartas do baralho viradas para baixo entre os jogadores.

 : cada jogador recebe 3 cartas.

 : cada jogador recebe 4 cartas.

 Cada jogador recebe 6 cartas (divididas em dois grupos: um com 4 cartas e outro com 2 cartas. Veja "Partidas com 2 jogadores" nas páginas 5).

Deixe as cartas restantes de lado.

PREPARAÇÃO DO JOGO

3

Coloque a ficha de Lembrança correspondente ao número de jogadores perto da área de jogo. Coloque as outras fichas de Lembrança de volta na caixa. Coloque as 3 fichas de Bônus viradas para baixo perto da ficha de Lembrança.

5

Caso esteja usando um Relógio do Capítulo 3 ou posterior, mantenha o Ponteiro de Relógio por perto.

IMPORTANTE

Os jogadores ainda NÃO podem olhar as próprias cartas.

COMO JOGAR UM TESTE

Um teste é dividido em 3 fases:

1 DISCUSSÃO

Os jogadores descobrem detalhes sobre o teste e conversam sobre uma estratégia sem olhar para as cartas.

2 COLOCAÇÃO

Os jogadores colocam as cartas viradas para baixo perto dos segmentos do relógio para tentar seguir as regras gerais do jogo, assim como as regras especiais relevantes para o relógio em questão.

3 RESOLUÇÃO

Os jogadores verificam se estão com no mínimo 1 carta colocada ao lado de cada segmento ao redor do relógio e verificam se a soma dos valores das cartas ao lado de cada segmento estão em ordem crescente sem exceder 24. Além disso, eles também devem conferir se as regras especiais do teste foram respeitadas.

Cada relógio tem 6 segmentos, sendo que alguns relógios podem contar com regras especiais para segmentos específicos, ou com uma regra especial sinalizada no centro. Nesse caso, ela é válida para todos os segmentos do relógio. Alguns relógios também têm um Ponteiro de Relógio impresso, indicando o “segmento inicial”.

Segmentos

Regras de segmento

Regra do relógio



Número do capítulo

Número do relógio

1 DISCUSSÃO

Os jogadores começam cada teste com uma revisão das regras do relógio atual e de cada um dos segmentos dele, com base no folheto de regras que se encontra dentro da respectiva capa de Capítulo.



Em seguida, os jogadores podem conversar sobre uma estratégia para concluir o teste como bem entenderem, mas **não podem desvirar as cartas e olhar para elas**. Durante esta Fase, a única informação conhecida é quais são as cores das cartas de cada jogador, já que é possível ver o verso delas. É permitido discutir diversos aspectos estratégicos do jogo, mas você não pode usar códigos ou sinais para comunicar algo que não está relacionado às ações do jogo.

POR EXEMPLO:

“Nossa meta para esse segmento é de aproximadamente 14.”

“Se alguém estiver com um 12, essa pessoa primeiro.”

“Se eu colocar minha primeira carta ao lado desse segmento, ninguém mais poderá colocar nada aqui, pois não vou precisar de ajuda.”

“Se eu colocar minha carta em um certo ângulo, isso quer dizer que é um 11.”

“Coe a orelha se estiver com um 8 na mão.”

Terminada a discussão, os jogadores pegam as suas respectivas cartas e olham para elas. Depois disso, nada mais poderá ser dito.

Se um jogador pegar as cartas antes do fim da conversa, ele não poderá mais participar da discussão. Assim que todos os jogadores olharem suas mãos, siga para a **Fase de Colocação**.

Os jogadores podem reorganizar as cartas em suas mãos a qualquer momento, mas não podem comunicar nenhuma informação específica ao fazê-lo.

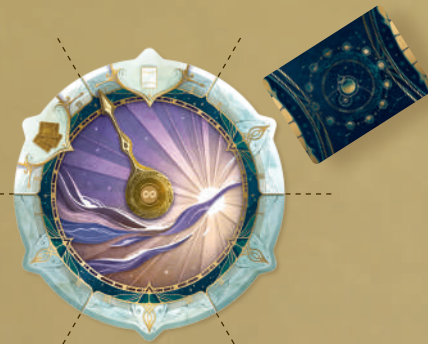


Em uma partida com 2 jogadores, cada jogador tem dois conjuntos de cartas: um com 4 cartas e outro com 2 cartas. No final da **Fase 1**, eles pegam somente o conjunto de 4 cartas, deixando as 2 cartas restantes viradas para baixo, sem olhar para elas.

2 COLOCAÇÃO

IMPORTANTE

A comunicação entre os jogadores não é permitida durante esta Fase. Vocês devem se entender e coordenar os esforços apenas por meio das cartas jogadas.



Qualquer jogador pode iniciar essa Fase sem consulta prévia aos outros jogadores. Para tal, deve-se colocar uma carta da mão virada para baixo perto de qualquer um dos 6 segmentos em volta do relógio.

O próximo jogador à esquerda continua o jogo ao selecionar 1 carta da mão dele e colocá-la ao lado do segmento à escolha dele, que pode ser um com 1 ou mais cartas ou sem carta nenhuma. Continue esse processo, sempre no sentido horário em volta da mesa, até que todos os jogadores tenham colocado todas as cartas.

Assim que todos os jogadores tiverem colocado todas as cartas de suas mãos, siga para a [Fase de Resolução](#).

Se muitas cartas forem colocadas ao lado do mesmo segmento, sobreponha-as um pouco para que o número das cartas em questão (e as suas cores) possam ser facilmente reconhecidos.

Em qualquer momento dessa Fase, você pode verificar ou confirmar informações conhecidas que possam ter sido esquecidas. Por exemplo, é possível perguntar quem colocou uma carta específica ou olhar discretamente a carta que você colocou para confirmar o valor dela. Você não pode olhar para as cartas viradas para baixo colocadas por outros jogadores.

JOGAR CARTAS VIRADAS PARA CIMA

Por padrão, as cartas devem ser colocadas viradas para baixo em volta do relógio. Entretanto, durante cada teste, os jogadores podem colocar coletivamente tantas cartas viradas para cima quanto o número de símbolos  na ficha de Lembrança. A colocação de cartas viradas para cima é feita livremente entre os jogadores, mas não pode ser discutida abertamente durante esta Fase.

POR EXEMPLO:

Larissa acha que é melhor colocar o 8 perto do segmento 5. Entretanto, ela reconhece que outros jogadores podem sentir dificuldade para determinar o valor da carta, então decide colocá-la virada para cima.



Em uma partida com 2 jogadores, cada jogador começa com 4 cartas na mão e as 2 cartas restantes ainda viradas para baixo na frente deles. Depois que ambos colocarem 2 cartas da própria mão, eles pegam as 2 cartas restantes e as colocam em suas mãos.

3 RESOLUÇÃO

Comece pelo segmento com o Ponteiro e siga em sentido horário. Revele cada carta virada para baixo, com cuidado para não modificar a ordem delas.
O valor de um segmento é igual à soma dos valores das cartas que foram colocadas ao lado dele.

PARA PASSAR NO TESTE

- 1 Ao menos 1 carta deve ter sido colocada perto de cada um dos 6 segmentos.
- 2 O valor de cada segmento deve ser igual ou maior do que o valor do segmento anterior, ou seja, o valor dos segmentos deve crescer (ou permanecer igual), conforme o sentido horário a partir do Ponteiro.
- 3 O valor de cada segmento deve ser menor ou igual a 24. Observe que este limite não se aplica nos primeiros 3 relógios do Capítulo 1, conforme sinalizado pelo símbolo ∞ no centro do relógio.

Além desses requisitos, cada relógio tem regras especiais que devem ser seguidas para passar no teste. Cada uma dessas regras é explicada nos folhetos de regras dos Capítulos. Algumas delas são válidas para o relógio inteiro, enquanto outras apenas para um segmento específico.

Os segmentos individuais podem ser afetados por diversas regras. A maioria dessas regras são condições que devem ser atendidas durante a **Fase de Resolução**, enquanto outras indicam o que é permitido durante a **Fase de Colocação**.

POR EXEMPLO:

Veja neste exemplo uma solução bem-sucedida depois da revelação de todas as cartas para o Relógio 1 do Capítulo 1:

- 1 Há ao menos 1 carta ao lado de cada segmento.
- 2 Os valores dos 6 segmentos (3, 8, 11, 11, 20 e 24) estão organizados de forma crescente, começando pelo segmento do Ponteiro.
- 3 O valor de cada segmento é menor ou igual a 24 (mesmo que, nesse caso, não fosse necessário devido à regra especial do relógio).

Além disso, as duas regras específicas dos segmentos do relógio foram seguidas:

- exatamente 1 carta Solar foi colocada ao lado do segmento do Ponteiro.
- há 3 cartas em qualquer combinação de cores ao lado do segmento final.

Portanto, você passou no teste!



SE VOCÊ PASSAR NO TESTE

Coloque o relógio na capa correspondente. Em seguida, pegue o próximo relógio da pilha, colocando-o virado para cima no centro da mesa.

Assim que terminar um Capítulo ao completar todos os 4 relógios dele, guarde o folheto de regras com os relógios concluídos dentro da capa correspondente e coloque-a no fundo da caixa. Depois, pegue a próxima Capa de Capítulo, remova os componentes e continue a jogar.

Independentemente de ter passado ou não, embaralhe todas as cartas juntas e as distribua para o próximo teste, conforme descrito na Preparação do Jogo.

SE VOCÊ NÃO PASSAR NO TESTE

Vire uma ficha de Bônus para cima. Cada ficha de Bônus virada para cima permite que o grupo coloque coletivamente 1 carta virada para cima adicional durante qualquer tentativa subsequente. Assim que passar no teste, todas as fichas de Bônus são viradas para baixo novamente.

COMO PULAR UM TESTE

Se um determinado teste estiver muito difícil, você pode pulá-lo. Para isso, vire as fichas de Bônus (se tiver) para baixo, coloque o relógio dentro da Capa dos Arrependimentos e siga para o próximo teste. Você pode voltar a qualquer momento para tentar novamente.

A CAPA DOS ARREPENDIMENTOS

No início da primeira partida, a Capa dos Arrependimentos fica vazia. Conforme você progredir na partida, essa capa pode ser usada para guardar relógios que foram pulados, o que permite que você volte para eles mais tarde (conforme descrito na Preparação do Jogo).

Ao completar um relógio da Capa dos Arrependimentos, retorne-o para a capa original dele. Ao devolver os componentes para a caixa entre partidas, coloque a Capa dos Arrependimentos em cima de todas as outras capas.

CONCLUSÃO DO JOGO

O jogo é concluído quando todos os 40 testes forem concluídos com sucesso. Entretanto, após tentar todos os testes do jogo (vencendo ou não), você pode abrir a Capa do Renascer para uma jogabilidade adicional.

ORGANIZAÇÃO ORIGINAL DA CAIXA

Caso queira jogar o jogo por completo desde o início, organize os componentes conforme o seguinte:

- 1 Coloque a Capa do Renascer no fundo da caixa e verifique se todas as peças relacionadas a ela estão dentro dela.
- 2 Devolva todos os relógios e os seus respectivos folhetos de regras para as capas originais.
- 3 Organize as Capas de Capítulos e coloque-as dentro da caixa com a capa do Capítulo 1 em cima.
- 4 Coloque a Capa dos Arrependimentos vazia em cima e, em seguida, os componentes restantes do jogo, incluindo as cartas, o Ponteiro de Relógio, as fichas e o livro de regras.



DICAS E SUGESTÕES

Observe com cuidado as cores das cartas jogadas pelos outros jogadores, assim como as das cartas restantes nas mãos deles. Mesmo que não haja regras especiais em relação às cores das cartas, você pode deduzir informações úteis delas.

Aprenda como virar as cartas para cima de maneira eficaz. Jogar uma carta virada para cima pode ser uma maneira de sinalizar para os demais que você precisa de ajuda. Por outro lado, optar por não revelar uma carta também pode transmitir informações importantes, especialmente se tudo estiver ocorrendo conforme o planejado.

Durante a **Fase de Discussão**, cheguem a um acordo sobre como iniciar a **Fase de Colocação**. O jogador que acredita ter a melhor mão para começar deve jogar a primeira carta. Se ninguém tiver uma mão excepcional, pode haver alguma insegurança antes de alguém decidir jogar a primeira carta, o que também pode fornecer informações úteis ao grupo.

Se você não passar em um teste, reserve um tempo para discutir e refinar a estratégia, bem como o que fazer de diferente, antes de tentar refazê-lo.

Tentar resolver vários testes é um processo de aprendizado que pode levar muito tempo. Você terá de gerenciar seu humor e sua determinação, sabendo quando perseverar e quando fazer uma pausa. Isso inclui aprender quando insistir em tentar novamente em um teste reprovado e quando ignorá-lo e seguir em frente. Acima de tudo, seja paciente consigo mesmo e com os outros jogadores. No final, você pode até se surpreender com seu progresso.

ALEXI PIOVESAN

Em primeiro lugar, meus sinceros agradecimentos ao Julien por ter colaborado comigo na criação do Take Time. Agradeço sua confiança, sensibilidade e conselhos que sempre nos impulsionam a seguir adiante. Quero estender minha gratidão à minha família por seu apoio inabalável e pelos incontáveis dias que passamos testando o jogo. Um grande obrigado a toda a equipe da Libellud e do Lab4games, especialmente à Anouk, Vincent e François, que acreditaram nesse projeto. Obrigado, Maxence, por sua rápida adaptação ao projeto e por tudo o que contribuiu para ele. Também gostaria de agradecer ao Matthis por nos desafiar e, ao mesmo tempo, permanecer atento às nossas intenções como autores. Obrigado, Maëva, por sua visão artística do tempo, que se harmoniza muito bem com a nossa. E obrigado, Maud, por ter melhorado o Take Time com suas ilustrações que realmente nos transportam para além do tempo! Por fim, um eterno “obrigado” a todos que testaram o jogo ou participaram de sua criação, seja direta ou indiretamente. Que seus jogos lhe proporcionem momentos mágicos e de alegria!

JULIEN PROTHIÈRE

Primeiramente, gostaria de agradecer imensamente ao Alexi pela confiança que depositou em mim, sua perseverança e sua atenção meticulosa aos detalhes (até o nanossegundo). Também gostaria de agradecer ao Simao e Quentin por irem além dos limites do tempo ao testarem todos os relógios. Eu sou grato a toda a equipe da Libellud por seu entusiasmo, especialmente Matthis, que ofereceu uma ajuda inestimável durante os meses de desenvolvimento. Por fim, agradeço o próprio “Take Time” por ter me dado a oportunidade de reprimir minha impaciência e, ao mesmo tempo, fornecer o feedback consistente e imediato de que eu, como um desenvolvedor do jogo, tanto precisava.

MAUD CHALMEL

Para mim, nenhum jogo foi, ao mesmo tempo, mais agradável e entediante de ilustrar. Em primeiro lugar, gostaria de agradecer ao senhor François Décamp por ter me deixado testar o protótipo criado por Alexi e Julien, sem que eu soubesse que seria convidada para ilustrá-lo posteriormente. Também sou grata à Maëva por sua orientação precisa (e Harmonies!) e por fornecer uma estrutura e liberdade que contribuíram muito para os aspectos visuais deste jogo, quase de forma simbiótica. Obrigada a todos os membros eficientes da equipe da Libellud, que raramente encontrei, mas cuja presença significativa e construtiva senti durante a criação bem-sucedida desse projeto. Estendo minha gratidão às forças cósmicas por orquestrarem todo esse processo para o momento presente. Por fim, obrigada, Malou, por simplesmente estar aqui.

CRÉDITOS DE 2025

Design do Jogo: Alexi Piovesan e Julien Prothière

Trabalho Artístico: Maud Chalmel

Liderança de Criação: Vincent Goyat

Gestão de Projeto: Maxence Falempin

Desenvolvimento: Matthis Gaciard e Thomas Cauet

Direção de Arte: Maëva Da Silva

Design Funcional: Thomas Dutertre

Design Gráfico: Simon Hay

Gestão de Produção: Stéphane Robert

Edição Adicional: Jérôme Vessière

A equipe é grata todos os outros que ajudaram no desenvolvimento deste jogo.