

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

SPIELANLEITUNG

TAKE TIME

Die Zeit ist das größte Mysterium von allen!

Wagt euch gemeinsam an einzigartige Herausforderungen in einem Universum voller rätselhafter Uhren, vom Anbeginn der Zeit bis zum Ende der Ewigkeit.

Take Time ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr die Rätsel verschiedener Uhren lösen müsst. Dazu spielt ihr 12 Karten verdeckt um die Uhr herum. Ihr wisst, wie die Karten am Ende verteilt sein müssen, aber ihr wisst nicht, was die anderen gespielt haben und dürft euch nicht unterhalten. Das Spiel enthält 40 Uhren mit steigendem Schwierigkeitsgrad und verschiedenen Regeln. Macht euch bereit für eine wundervolle Reise durch die Zeit!



DIE REGELN ALS VIDEO

SPIELÜBERSICHT

Die 40 Uhren sind in 10 Kapitel mit jeweils 4 Uhren unterteilt, von denen ihr beliebig viele der Reihe nach spielen könnt.

Beginnt eure erste Partie mit der ersten Uhr aus Kapitel 1. Habt ihr sie gelöst, dann geht zur nächsten Uhr des Kapitels über. Habt ihr alle 4 Uhren eines Kapitels gelöst, probiert euch an Kapitel 2 usw.

Habt ihr eine Uhr nicht gelöst, könnt ihr sie direkt noch einmal probieren. Alternativ könnt ihr die Uhr in den Astrolabium-Umschlag stecken und sie später wiederholen.

SPIELMATERIAL

diese Anleitung

A 12 Sonnenkarten (nummeriert von 1 bis 12) und 12 Mondkarten (nummeriert von 1 bis 12)

B 3 Aufdeckplättchen

C 3 Bonusplättchen

D 10 Kapitel-Umschläge (mit je 4 Uhren und 1 Regelblatt)

1 Uhrzeiger

1 Astrolabium-Umschlag (vor der ersten Partie ohne Inhalt)

1 Zeitsprung-Umschlag (mit 1 Zeitsprung-Uhr, 1 Sekundenzeiger und 6 Plättchen)

1

Eure erste Partie:

Nehmt den Umschlag von Kapitel 1, entfernt daraus alle 4 Uhren und legt sie verdeckt als Stapel bereit. Der Stapel sollte so sortiert sein, dass die vierte Uhr ganz unten und die erste Uhr ganz oben liegt.

Alle weiteren Partien:

Habt ihr in einer vorherigen Partie bereits alle 4 Uhren eines Kapitels gelöst, dann fahrt mit dem nächsten Kapitel fort. Habt ihr noch nicht alle Uhren eines Kapitels gelöst, macht einfach da weiter, wo ihr aufgehört habt.

Habt ihr noch Uhren im Astrolabium-Umschlag (wird im weiteren Verlauf erklärt), legt sie oben auf den Stapel in der Reihenfolge eurer Wahl.

SPIELVORBEREITUNG

2

Deckt die oberste Uhr auf und legt sie in die Tischmitte.

4

Mischt alle Mond- und Sonnenkarten zu einem gemeinsamen Stapel und legt ihn bereit. Verteilt aus diesem Stapel 12 Karten verdeckt an alle:

: Je 3 Karten.

: Je 4 Karten.

Je 6 Karten (unterteilt auf 2 Stapel: einen mit 4 Karten und einen mit 2 Karten; siehe auf Seite).

Legt die übrigen Karten zur Seite.

3

Legt je nach Personenzahl das passende Aufdeckplättchen neben die Uhr. Legt die anderen Aufdeckplättchen zurück in die Schachtel. Legt die 3 Bonusplättchen verdeckt an das Aufdeckplättchen.

5

Spielt ihr eine Uhr aus Kapitel 3 oder höher, legt zusätzlich den Uhrzeiger bereit.

WICHTIG

Ihr dürft euch die Vorderseiten eurer Karten noch NICHT ansehen.

EINE UHR LÖSEN

Um eine Uhr zu lösen, müsst ihr eure Karten so um die Uhr herum spielen, dass sie bestimmte Regeln erfüllen.

Dies geschieht in 3 Phasen:

1 VORBESPRECHUNG

Bevor ihr euch eure Karten ansieht, geht ihr gemeinsam die allgemeinen Regeln und die Sonderregeln der Uhr durch und besprecht eure Strategie.

2 PLATZIERUNG

Jetzt dürft ihr nicht mehr sprechen. Ihr spielt reihum verdeckt eure Karten an die 6 Segmente der Uhr.

3 AUFLÖSUNG

Deckt alle gespielten Karten auf und überprüft, ob sie die allgemeinen Regeln und die Sonderregeln der Uhr erfüllen. Wenn ja, habt ihr die Uhr gelöst.

Jede Uhr besteht aus 6 Segmenten, von denen einige Sonderregeln enthalten.

Auf manchen Uhren ist eine Sonderregel in der Mitte abgebildet, was bedeutet, dass diese Sonderregel für alle Segmente gilt.

Ist auf einer Uhr ein Uhrzeiger abgebildet, zeigt dieser an, welches Segment das „Startsegment“ ist. Beginnend beim Startsegment deckt ihr Karten in der Auflösungsphase auf.

Segment

Sonderregel für dieses Segment

Sonderregel für alle Segmente



1 VORBESPRECHUNG

Schaut euch gemeinsam die Regeln an, die ihr später mit euren Karten erfüllen müsst. Die allgemeinen Regeln sind:

- Mindestens 1 Karte an jedem Segment.
- Die Gesamtwerte der Karten müssen im Uhrzeigersinn aufsteigen.
- Kein Segment darf einen Gesamtwert von mehr als 24 haben. Darüber hinaus gelten alle Sonderregeln eurer Uhr, die auf dem Regelblatt des Kapitels erklärt werden.



In dieser Phase seht ihr nur die **Rückseiten** eurer Karten. Später, wenn ihr auch die Vorderseiten seht, dürft ihr nicht mehr miteinander sprechen. Nutzt also jetzt die Gelegenheit und überlegt euch eine gemeinsame Strategie.

Ihr dürft verschiedene Strategien besprechen, niemals aber geheime Codes oder Zeichen vereinbaren, um so Informationen preiszugeben.



BEISPIELE



„In diesem Segment sollten wir einen Gesamtwert von ungefähr 14 anstreben.“

„Wer eine 12 auf der Hand hat, sollte anfangen.“

„Wenn ich meine erste Karte an dieses Segment spiele, sollte niemand anderes dort eine Karte spielen. Ich kümmere mich dann selbst darum.“

„Wenn ich eine Karte quer spiele, dann ist das eine 11.“

„Wer eine 8 auf der Hand hat, kratzt sich am Ohr.“

Wenn ihr mit der Vorbesprechung fertig seid, nehmt eure Karten auf die Hand und schaut euch die Vorderseiten an. Ihr dürft die Vorderseiten niemals den anderen zeigen. Ab sofort dürft ihr nicht mehr miteinander sprechen. Nimmt eine Person ihre Karten auf die Hand, noch während ihr euch besprecht, darf diese nicht weiter an der Vorbesprechung teilnehmen. Sobald sich alle ihre Karten angeschaut haben, geht zur **Platzierungsphase** über. Ihr dürft eure Handkarten jederzeit neu sortieren, dadurch aber keine Informationen preisgeben.



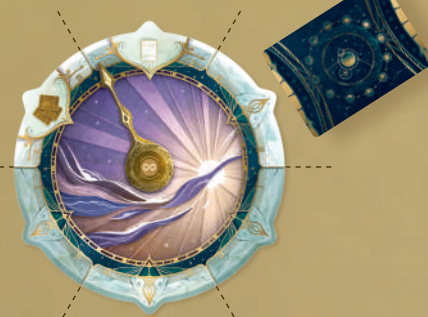
Im Spiel zu zweit habt ihr zu Beginn jeweils zwei Stapel: einen mit 4 und einen mit 2 Karten. Nehmt am Ende der **Vorbesprechungsphase** nur den Stapel mit 4 Karten auf die Hand, der Stapel mit 2 Karten bleibt zunächst verdeckt vor euch liegen.

2

PLATZIERUNG

WICHTIG

In dieser Phase dürft ihr **nicht** miteinander sprechen. Ab sofort kommuniziert ihr einzig und allein durch das Spielen eurer Karten.



Ihr spielt reihum je 1 Karte, bis alle 12 Karten gespielt sind. Eine beliebige Person beginnt die Phase, ohne dass ihr euch dabei absprecht. Wer beginnen möchte, spielt eine Karte aus der Hand **verdeckt** an ein beliebiges der 6 Segmente der Uhr.

Wer links davon sitzt, ist als Nächstes am Zug und spielt eine Karte verdeckt an eines der 6 Segmente der Uhr. Es darf auch ein Segment sein, an dem schon eine oder mehrere Karten liegen. Spielt so lange reihum weiter, bis alle eure Karten gespielt wurden.

Sobald alle Karten gespielt wurden, fährt mit der **Auflösungsphase** fort.

Befinden sich mehrere Karten an einem Segment, legt sie so übereinander, dass die Anzahl der Karten und ihre Farben erkennbar sind.

*Alle allgemein bekannten Informationen dürft ihr jederzeit erfragen oder überprüfen. Beispiel: Ihr dürft fragen, wer welche Karte gespielt hat oder euch den Wert einer Karte, **die ihr selbst gespielt** habt, im Geheimen anschauen. Ihr dürft euch aber niemals die Vorderseiten der verdeckt gespielten Karten der anderen anschauen.*

KARTEN AUFGEDECKT SPIELEN

Normalerweise dürft ihr Karten nur verdeckt an die Uhr spielen. Bei jedem Lösungsversuch habt ihr aber die Möglichkeit, insgesamt so viele Karten aufgedeckt zu spielen, wie -Symbole auf dem Aufdeckplättchen abgebildet sind. Eine Person darf auch mehrere Karten aufgedeckt spielen, ihr dürft euch dabei aber nicht besprechen.

BEISPIEL:

Laura möchte ihre 8 an das fünfte Segment spielen. Da sie glaubt, dass die anderen den Wert der Karte nur schwierig nachvollziehen können, spielt sie die 8 aufgedeckt.



Im Spiel zu zweit beginnt ihr jeweils mit den 4 Karten auf eurer Hand (und den anderen 2 Karten verdeckt vor euch). Nachdem ihr jeweils 2 Karten gespielt habt, nehmt ihr die 2 übrigen Karten auf die Hand.

3 AUFLÖSUNG

Beginnend beim Startsegment deckt ihr im Uhrzeigersinn jede Karte auf. Achtet darauf, die Reihenfolge der Karten nicht zu verändern. Überprüft nun, ob eure gespielten Karten alle allgemeinen Regeln und alle Sonderregeln der Uhr erfüllen.

Hinweis: Der Gesamtwert eines Segments entspricht der Summe der Zahlen aller gespielten Karten an diesem Segment.

ALLGEMEINE REGELN

- 1 An jedem der 6 Segmente befindet sich mindestens eine Karte.
- 2 Der Gesamtwert jedes Segments ist gleich oder größer des Gesamtwerts jedes vorherigen Segments. Das heißt, das Startsegment hat (mit) den kleinsten Gesamtwert, danach steigen die Gesamtwerte im Uhrzeigersinn immer weiter an (oder bleiben gleich).
- 3 Der Gesamtwert jedes Segments ist nicht größer als 24. Hinweis: Diese Regel gilt nicht für die ersten 3 Uhren in Kapitel 1 (dargestellt durch das ∞-Symbol in der Mitte der Uhr).

Zusätzlich hat jede Uhr Sonderregeln, die ihr zum Lösen der Uhr berücksichtigen müsst. Diese Regeln werden auf dem Regelblatt des Kapitels erklärt. Manche Regeln gelten für die ganze Uhr, andere nur für ein bestimmtes Segment.

Einzelne Segmente können auch von mehreren Regeln betroffen sein. Die meisten Sonderregeln werden erst überprüft, wenn ihr in der **Auflösungsphase** alle Karten aufdeckt. Es gibt jedoch auch Sonderregeln, die ihr während der **Platzierungsphase** befolgen müsst.

BEISPIEL:

Im Beispiel rechts sind alle allgemeinen Regeln erfüllt.

- 1 An jedem Segment befindet sich mindestens 1 Karte.
- 2 Die Gesamtwerte aller Segmente (3, 8, 11, 11, 20 und 24) werden im Uhrzeigersinn größer oder bleiben gleich (beginnend beim Startsegment).
- 3 Die allgemeinen Regeln besagen, dass kein Segment einen Gesamtwert von mehr als 24 haben darf. Allerdings wird diese allgemeine Regel durch eine Sonderregel der Uhr außer Kraft gesetzt.

Zusätzlich wurden die zwei Sonderregeln für diese Uhr erfüllt:

- Genau 1 Sonnenkarte befindet sich am Startsegment.
- Genau 3 Karten beliebiger Farbe befinden sich am letzten Segment.

Die Uhr wurde also gelöst!



FALLS IHR DIE UHR GELÖST HABT

Legt die Uhr zurück in ihren Kapitel-Umschlag. Deckt dann die oberste Uhr vom Stapel auf und legt sie in die Tischmitte.

Habt ihr alle 4 Uhren eines Kapitels gelöst, legt das Regelblatt zusammen mit den gelösten Uhren zurück in den Umschlag und platziert ihn unten in der Schachtel. Nehmt dann den Umschlag für das nächste Kapitel und fahrt mit dem Spiel fort.

Unabhängig davon, ob ihr die Uhr gelöst habt oder nicht, mischt ihr für die nächste Uhr alle Karten zu einem gemeinsamen Stapel und verteilt diese wie in der Spielvorbereitung beschrieben.

FALLS IHR DIE UHR NICHT GELÖST HABT

Setzt die Uhr zurück für einen weiteren Versuch. Bevor ihr den nächsten Versuch startet, dreht ein Bonusplättchen um. Mit jedem aufgedeckten Bonusplättchen könnt ihr in nachfolgenden Versuchen 1 zusätzliche Karte aufgedeckt spielen. Sobald ihr die Uhr gelöst habt, dreht alle Bonusplättchen wieder auf die verdeckte Seite.

EINE UHR ÜBERSPRINGEN

Ist euch eine Uhr zu schwer, könnt ihr sie einfach überspringen. Dreht dazu alle Bonusplättchen auf die verdeckte Seite, legt die Uhr in den Astrolabium-Umschlag und geht zur nächsten Uhr über. Ihr könnt sie ein anderes Mal probieren.

ASTROLABIUM-UMSCHLAG

Zu Beginn eurer ersten Partie ist der Astrolabium-Umschlag noch leer. Ihr könnt den Umschlag nutzen, um Uhren aufzubewahren, die ihr übersprungen habt, und sie ein anderes Mal probieren (wie in der Spielvorbereitung beschrieben).

Habt ihr eine Uhr aus dem Astrolabium-Umschlag gelöst, legt sie zurück in ihren ursprünglichen Umschlag. Wenn ihr zwischen den Partien Spielmaterial zurück in die Schachtel legt, platziert den Astrolabium-Umschlag ganz oben.

DAS SPIEL DURCHSPIELEN

Habt ihr alle 40 Uhren gelöst, seid ihr den Geheimnissen der Zeit erfolgreich auf den Grund gegangen. Nachdem ihr euch an **allen** Uhren versucht habt (erfolgreich oder nicht), könnt ihr den Zeitsprung-Umschlag öffnen und die Uhren mit neuen Herausforderungen probieren.

HINWEISE UND TIPPS

DAS SPIEL ZURÜCKSETZEN

Wenn ihr das Spiel in den Ursprungszustand zurückversetzen und von vorne beginnen möchtet, macht Folgendes:

- 1 Legt den Zeitsprung-Umschlag mit dem entsprechenden Material darin ganz unten in die Schachtel.
- 2 Legt alle Uhren und ihre Regelblätter in die ursprünglichen Umschläge zurück.
- 3 Sortiert die Kapitelumschläge und legt sie so in die Schachtel, dass Kapitel 1 ganz oben liegt.
- 4 Legt den leeren Astrolabium-Umschlag oben auf die Kapitel-Umschläge, gefolgt vom übrigen Spielmaterial (Karten, Uhrzeiger, Plättchen und Anleitung).



Schau dir genau an, welche Farbe eine gespielte Karte hat und welche Karten die Person, die sie gespielt hat, noch auf der Hand hat. Selbst wenn sich keine Sonderregel auf die Farbe der Karten bezieht, kannst du so dennoch nützliche Informationen gewinnen.

Nutze die Option, Karten aufgedeckt zu spielen, mit Bedacht. Eine aufgedeckt gespielte Karte kann den anderen signalisieren, dass du Hilfe brauchst. Eine verdeckt gespielte Karte kann wiederum aussagen, dass alles nach Plan verläuft.

Während der **Vorbesprechungsphase** solltet ihr vereinbaren, wie ihr die **Platzierungsphase** beginnen wollt. Wer nach dem Ansehen der Karten-Vorderseiten glaubt, die besten Karten auf der Hand zu haben, sollte die erste Karte spielen. Habt ihr alle keine guten Karten auf der Hand, wird es womöglich eine Weile dauern, bis jemand die erste Karte spielt. Aber selbst das kann euch nützliche Informationen liefern.

Falls ihr an einer Uhr scheitert, nehmt euch die Zeit, an eurer Strategie zu arbeiten und neue Ideen zu entwickeln, bevor ihr die Uhr ein weiteres Mal versucht.

Ärgert euch nicht, wenn ihr eine Uhr nicht direkt beim ersten Mal lösen könnt. Wenn euch eine Uhr zu sehr frustriert, legt eine Pause ein oder überspringt die Uhr und versucht es mit der nächsten. Seid geduldig mit euch selbst, aber auch mit den anderen. So überrascht ihr euch am Ende vielleicht selbst.

ALEXI PIOVESAN

Als Erstes danke ich Julien für die gemeinsame Entwicklung von Take Time. Dein Vertrauen und deine Ratschläge haben uns stetig angespornt.

Ein besonderer Dank gilt meiner Familie, die mich jederzeit unterstützt und das Spiel ausgiebig getestet hat.

Den Teams von Libellud und Lab4games, allen voran Anouk, Vincent und François, danke ich dafür, dass sie immer an das Projekt geglaubt haben. Danke an Maxence, der sich schnell in das Projekt eingearbeitet und vieles dazu beigetragen hat.

Außerdem danke ich Matthis, der uns stets herausgefordert hat, ohne dabei unsere Vision als Autoren aus den Augen zu verlieren.

Maëva danke ich für die künstlerische Interpretation von Zeit, die wunderbar mit unserer harmoniert. Und vielen Dank an Maud, die Take Time mit ihren Illustrationen zu einer Zeitreise macht!

Zu guter Letzt danke ich allen, die das Spiel getestet haben oder in irgendeiner Form an seiner Entwicklung beteiligt waren, ob direkt oder indirekt. Mögen euch eure Spielerlebnisse magische Momente und Vergnügen bescheren!

JULIEN PROTHIÈRE

Ich möchte mich zunächst bei Alexi für dessen Vertrauen, Beharrlichkeit und akribische Liebe zum Detail (bis ins Kleinste) bedanken. Ein weiterer Dank gilt Simao und Quentin, die die Grenzen von Zeit ergründet und die vielen Uhren dieses Spiels bis aufs Äußerste getestet haben. Ich bin dankbar für den Tatendrang des Libellud-Teams, allen voran Matthis, der während der Entwicklung wertvolle Unterstützung leistete. Zum Schluss danke ich dem Spiel selbst, weil es mir die Möglichkeit gibt, meine Ungeduld zu unterdrücken und mir gleichzeitig das Feedback verschafft hat, das ich als Spieleautor gebraucht habe.

MAUD CHARMEL

Noch nie zuvor habe ich an einem Spiel gearbeitet, das gleichzeitig so angenehm und anstrengend zu illustrieren war. Zunächst möchte ich François Décamp danken, durch den ich den Prototypen von Alexi und Julien testen durfte, ohne zu wissen, dass ich später die Illustrationen übernehme. Außerdem danke ich Maëva für ihre Unterstützung (und für Harmonies!) und dafür, dass sie den Rahmen und die Freiheit geschaffen hat, wodurch die visuellen Aspekte dieses Spiels fast symbiotisch entstanden sind. Danke an alle Mitglieder des Libellud-Teams, die ich zwar selten zu Gesicht bekommen habe, deren bedeutsame und konstruktive Präsenz ich während der Entwicklung aber förmlich gespürt habe. Ich danke den kosmischen Kräften, dass sie den gesamten Prozess der Entwicklung im Hier und Jetzt orchestriert haben. Und schlussendlich danke ich Malou einfach dafür, dass sie da ist.

2025 CREDITS

Autoren: Alexi Piovesan und Julien Prothière
Illustrationen: Maud Charmel

Kreative Leitung: Vincent Goyat • Projektmanagement: Maxence Falempin
Entwicklung: Matthis Gaciarez und Thomas Cauet • Künstlerische Leitung: Maëva Da Silva
Layout & Design: Thomas Dutertre • Grafische Gestaltung: Simon Hay
Produktmanagement: Stéphane Robert • Weitere Bearbeitung: Jérôme Vessière

Deutsche Ausgabe: Steffen Trzensky, Susanne Kraft und Franziska Wolf

Das Team dankt allen, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren.