

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

REGLAMENTO

TAKE TIME

¡El mismísimo tiempo os pondrá a prueba!

Unid fuerzas para superar los desafíos que plantean los relojes a lo largo de varios universos, desde Despertar hasta Renacimiento. Jugad los niveles al ritmo de vuestro equipo y tantas veces como queráis mientras descubrís una experiencia de juego llena de desafíos en constante evolución e infinitas posibilidades.

Take Time es un juego cooperativo en el que los participantes deben colaborar para superar diversas pruebas, por lo que la victoria o la derrota serán colectivas. Para ganar, debéis jugar de manera estratégica 12 cartas bocabajo alrededor de un reloj, siguiendo las reglas especiales que se aplican en cada prueba. El juego incluye 40 pruebas que irán aumentando de dificultad y añadiendo reglas nuevas. ¡Tomaos un tiempo para disfrutar de este maravilloso viaje de principio a fin!



¡MIRA EL VIDEO
DE LAS REGLAS!

RESUMEN DEL JUEGO

Las 40 pruebas se dividen en 10 capítulos (de 4 pruebas cada uno) que se representan mediante Relojes. En cada partida podéis intentar completar tantas pruebas como queráis, para que vuestra sesión de juego sea tan larga o tan corta como os apetezca.

En vuestra primera partida, es aconsejable utilizar el Reloj 1 del capítulo 1. Si ganáis, avanzad al siguiente Reloj de ese capítulo. Después de completar los 4 Relojes del capítulo 1, pasad al capítulo 2, y así sucesivamente.

Si falláis alguna prueba, podéis repetirla o guardar ese Reloj en el sobre de los Pesares para intentarlo de nuevo en otra ocasión.

CONTENIDO

Este reglamento

A 12 cartas Solares (numeradas del 1 al 12) y 12 cartas Lunares (numeradas del 1 al 12)

B 3 fichas de Recordatorio

C 3 fichas de Bonificación

D 10 sobres de capítulo (cada uno contiene 4 Relojes y 1 hoja de reglas)

1 Manecilla

1 sobre de los Pesares (está vacío al principio de la primera partida)

1 sobre de Renacimiento con
1 Reloj de Renacimiento,
1 Manecilla adicional y 6 fichas

1

En la primera partida:

Toma el sobre del capítulo 1, saca los 4 Relojes y déjalos boca abajo cerca de la zona de juego, formando un mazo; el cuarto Reloj debe estar debajo y el primer Reloj encima.

En partidas posteriores:

Si habéis conseguido completar los 4 Relojes de un capítulo en la partida anterior, toma y prepara los Relojes del siguiente capítulo. Si todavía quedan Relojes de un capítulo sin terminar, reanuda la partida desde ese punto.

Si hay algún Reloj en el sobre de los Pesares (se explica en detalle más adelante), colócalos encima del mazo en el orden que quieras.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

2

Dale la vuelta al primer Reloj del mazo y colócalo en el centro de la zona de juego.

4

En cada prueba, mezcla las cartas Lunares y Solares en un solo mazo y déjalo a un lado. Reparte 12 cartas de este mazo a los participantes, boca abajo:

: Cada participante recibe 3 cartas.

: Cada participante recibe 4 cartas.

 Cada participante recibe 6 cartas (divididas en dos grupos: uno de 4 cartas y otro de 2 cartas; ver "Partidas de 2 participantes" en la página 5).

Deja a un lado el resto de las cartas.

3

Deja la ficha de Recordatorio correspondiente al número de participantes cerca de la zona de juego. Guarda en la caja las demás fichas de Recordatorio. Deja las 3 fichas de Bonificación boca abajo, al lado de la ficha de Recordatorio.

5

Si usáis un Reloj del capítulo 3 o posterior, deja la Manecilla cerca de la zona de juego.

IMPORTANTE

Los participantes NO pueden ver sus cartas todavía.

JUGAR UNA PRUEBA

Cada prueba se compone de 3 fases:

1 DEBATE

Los participantes descubren en qué consiste la prueba y acuerdan su estrategia sin mirar sus cartas.

2 COLOCACIÓN

Los participantes juegan cartas bocabajo junto a los segmentos del Reloj para cumplir las reglas generales de la partida y cualquier regla especial que se aplique al Reloj actual.

3 RESOLUCIÓN

Los participantes se aseguran de que haya al menos 1 carta junto a cada segmento del Reloj y de que la suma de valores de las cartas colocadas junto a cada segmento esté en orden numérico ascendente y no sea mayor de 24. Además, deben asegurarse de haber respetado las posibles reglas especiales de la prueba.

Cada Reloj se compone de 6 segmentos, algunos de los cuales contienen reglas especiales que solo se aplican a dicho segmento.

Algunos Relojes también contienen una regla especial central que se aplica a todos los segmentos de dicho Reloj.

Si un Reloj tiene impresa una Manecilla, esta indica cuál es el segmento inicial.

Segmentos

Regla del segmento

Regla del Reloj

Número de capítulo

Número del Reloj

Al principio de cada prueba, los participantes consultan las reglas del Reloj actual y de cada segmento en la hoja de reglas que se incluye en el sobre del capítulo correspondiente.

A continuación, los participantes debaten libremente una estrategia para completar la prueba, pero **no pueden mirar el anverso de sus cartas**. Durante esta fase, la única información de la que disponen los participantes es el color de sus cartas, ya que solo pueden ver su dorso. Podéis debatir diversos aspectos estratégicos de la partida, pero está prohibido emplear códigos o señales para comunicar información que no esté relacionada con las acciones del juego.

Una vez terminado el debate, los participantes miran el anverso de sus cartas. A partir de ese momento, nadie puede hablar.

Si algún participante mira sus cartas antes de que los demás hayan terminado de hablar, ese participante ya no puede participar en el debate. Cuando todos los participantes hayan visto su mano de cartas, pasad a la **fase de Colocación**. Los participantes pueden reordenar las cartas de su mano en cualquier momento, pero está prohibido hacerlo con el fin de comunicar información específica.



En partidas de 2 participantes, cada participante tiene dos conjuntos de cartas: uno de 4 cartas y otro de 2 cartas. Al final de la **fase de Debate**, los participantes miran su conjunto de 4 cartas, pero no su conjunto de 2 cartas, que permanece bocabajo en la mesa.

1 DEBATE



POR EJEMPLO:

«En este segmento deberíamos buscar un total aproximado de 14».

«Si alguien tiene un 12, debería jugar en primer lugar».

«Si juego mi primera carta junto a este segmento, que nadie más juegue una carta ahí, porque significa que puedo completarlo yo».

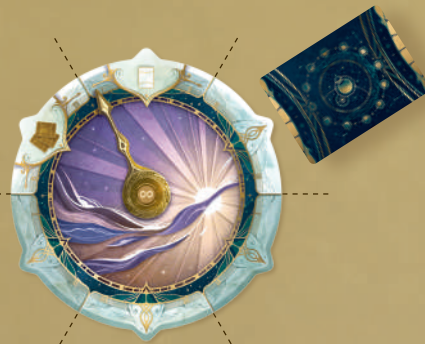
«Si juego una carta en diagonal, significa que es un 11».

«Si alguien tiene un 8, que se toque la oreja».

2 COLOCACIÓN

IMPORTANTE

Durante esta fase, **no** se permite la comunicación entre participantes. Debéis intentar entenderos y coordinaros únicamente mediante las cartas que juguéis.



Cualquier participante puede iniciar esta fase sin consultar a los demás. Para ello, juega 1 carta de su mano junto a cualquiera de los 6 segmentos del Reloj.

El siguiente participante en sentido horario juega su turno eligiendo 1 carta de su mano y colocándola junto al segmento que quiera; puede ser un segmento que ya tenga 1 o más cartas o un segmento sin cartas. El proceso continúa en sentido horario hasta que todos los participantes hayan jugado todas sus cartas.

Cuando todos los participantes hayan jugado todas las cartas de su mano, pasad a la **fase de Resolución**.

Si se colocan varias cartas junto al mismo segmento, hay que dejarlas ligeramente superpuestas, de forma que se distinga fácilmente el número de cartas jugadas (y su color).

En cualquier momento de esta fase, podéis consultar o confirmar información conocida que se os haya olvidado. Por ejemplo, puedes preguntar quién ha jugado una carta concreta o mirar en secreto el anverso de una carta que hayas jugado tú para confirmar su valor. No puedes mirar cartas bocabajo jugadas por otros participantes.

JUGAR CARTAS BOCARRIBA

Por norma general, las cartas deben jugarse bocabajo. Sin embargo, durante cada prueba, los participantes pueden jugar de manera colectiva tantas cartas bocarriba como símbolos  haya en la ficha de Recordatorio. Los participantes pueden repartirse como quieran las cartas bocarriba que jugará cada uno, pero no pueden debatirlo durante esta fase.

POR EJEMPLO:

A Laura le parece buena idea colocar su 8 junto al quinto segmento. Sin embargo, cree que a los demás participantes les puede costar deducir su valor, así que decide jugar el 8 bocarriba.



En partidas de 2 participantes, cada participante empieza con 4 cartas en la mano (las otras 2 permanecen bocabajo en su zona de juego). Cuando los dos participantes hayan colocado 2 cartas de su mano, toman las 2 cartas restantes y las añaden a su mano.

3 RESOLUCIÓN

Empezando por el segmento de la Manecilla y continuando en sentido horario, revelad todas las cartas bocabajo. Recordad no alterar el orden de las cartas.

El valor de cada segmento es igual a la suma de los valores de las cartas jugadas junto a dicho segmento.

PARA SUPERAR LA PRUEBA

- 1 Tiene que haber al menos 1 carta junto a cada uno de los 6 segmentos.
- 2 El valor de cada segmento debe ser igual o mayor que el valor del anterior. Es decir, los segmentos deben ir aumentando de valor (o permanecer iguales) a medida que avanzan en sentido horario desde la Manecilla.
- 3 El valor de cada segmento debe ser menor o igual que 24. Ten en cuenta que este límite no se aplica a los primeros 3 Relojes del capítulo 1 (como indica el símbolo ∞ del centro del Reloj).

Aparte de estos requisitos, cada Reloj tiene reglas especiales que debéis cumplir para superar la prueba. Todas las reglas se explican en la hoja de reglas del capítulo correspondiente. Ciertas reglas se aplican a todo el Reloj, mientras que otras se aplican únicamente a un segmento concreto.

Un segmento puede verse afectado por varias reglas. La mayoría de estas reglas son condiciones que deben cumplirse durante la **fase de Resolución**; otras indican lo que se permite hacer durante la **fase de Colocación**.

POR EJEMPLO:

Por ejemplo, después de revelar todas las cartas, esta sería una solución correcta para el Reloj 1 del capítulo 1.

- 1 Hay al menos 1 carta junto a cada segmento.
- 2 Los valores de los 6 segmentos (3, 8, 11, 11, 20 y 24) están colocados en orden ascendente a partir del segmento de la Manecilla.
- 3 El valor de cada segmento es menor o igual que 24 (aunque la regla especial de este Reloj dice que no es necesario cumplir este requisito).

Además, se han cumplido las dos reglas para segmentos concretos:

- Se ha jugado exactamente 1 carta Solar junto al segmento de la Manecilla.
- Hay 3 cartas de cualquier color junto al último segmento.

¡Por lo tanto, prueba superada!



SI SUPERÁIS LA PRUEBA

Guarda el Reloj en su sobre. Después, revela el siguiente Reloj del mazo y déjalo bocarriba en el centro de la mesa. Cuando terminéis un capítulo por haber completado sus 4 Relojes, guarda la hoja de reglas y los Relojes completados en su sobre y déjalo en la caja. Después, abre el sobre del siguiente capítulo, extrae su contenido y seguid jugando.

Tanto si superáis la prueba como si la falláis, baraja todas las cartas y repártelas de nuevo para la siguiente prueba, como se describe en la preparación de la partida.

SI FALLÁIS LA PRUEBA

Dale la vuelta a una ficha de Bonificación. Cada ficha de Bonificación permite al grupo jugar colectivamente 1 carta bocarriba adicional durante cualquier intento posterior. Cuando superéis la prueba, todas las fichas de Bonificación se vuelven a dejar bocabajo.

OMITIR UNA PRUEBA

Si alguna prueba concreta os resulta demasiado difícil, podéis decidir omitirla. Para ello, dale la vuelta a cualquier ficha de Bonificación que estuviera bocarriba, guarda el Reloj en el sobre de los Pesares y pasad a la siguiente prueba. Podréis volver a intentarlo en otro momento.

EL SOBRE DE LOS PESARES

Al principio de la primera partida, el sobre de los Pesares está vacío. A medida que avancéis, podéis usar este sobre para guardar los Relojes omitidos y volver a probar suerte más tarde (como se describe en la preparación de la partida).

Si jugáis un Reloj del sobre de los Pesares y lo superáis, vuelve a guardar el Reloj en su sobre original. Cuando guardes los componentes en la caja al final de una sesión de juego, deja el sobre de los Pesares encima de todos los demás sobres.

COMPLETAR EL JUEGO

Si superáis las 40 pruebas, habéis completado el juego. Sin embargo, cuando hayáis intentado **todas** las pruebas del juego (con o sin éxito), puedes abrir el sobre de Renacimiento para aumentar la rejugabilidad.

REORGANIZAR LA CAJA

Si queréis volver a jugar desde el principio, reorganiza el contenido de esta manera:

- 1 Coloca el sobre de Renacimiento en el fondo de la caja, asegurándote de que todos sus componentes estén dentro.
- 2 Guarda todos los Relojes y sus hojas de reglas en sus sobres originales.
- 3 Guarda en orden los sobres de capítulo en la caja, con el sobre del capítulo 1 encima de los demás.
- 4 Deja el sobre de los Pesares vacío encima de los demás sobres, seguido por los demás componentes del juego (las cartas, la Manecilla, las fichas y el reglamento).



PISTAS Y CONSEJOS

Fíjate bien en el color de las cartas de los demás participantes, tanto las que hayan jugado como las que aún tengan en la mano. Aunque no haya reglas especiales relativas al color de las cartas, a menudo permite deducir información útil.

Aprende a usar de forma eficaz las cartas bocarriba. Jugar una carta bocarriba puede servir para pedir ayuda a los demás participantes. Al mismo tiempo, decidir no revelar una carta también puede transmitir información importante, especialmente si todo va según el plan.

Durante la **fase de Debate**, acordad cómo vais a empezar la **fase de Colocación**. El participante que crea tener la mejor mano para empezar debería jugar la primera carta. Si nadie tiene una mano especialmente buena, es posible que haya dudas antes de que alguien decida jugar la primera carta, e incluso esas dudas pueden transmitir información útil al grupo.

Si falláis una prueba, dedicad un rato a debatir y perfeccionar vuestra estrategia y lo que vais a cambiar antes de intentarlo de nuevo.

Superar las diversas pruebas es un proceso de aprendizaje que puede llevar bastante tiempo. Es importante que gestionéis bien vuestro estado de ánimo y vuestra determinación y sepáis cuándo perseverar y cuándo hacer un descanso. Por ejemplo, debéis decidir cuándo insistir en una prueba fallida y cuándo es mejor omitirla y pasar a la siguiente. Y, sobre todo, sé paciente contigo y con los demás participantes. Al final, ¡puede que os sorprenda lo lejos que habéis llegado!

ALEXI PIOVESAN

Para empezar, un sincero agradecimiento a Julien por colaborar conmigo en la creación de *Take Time*. Valoro mucho tu confianza, tu sensibilidad y esos consejos que siempre nos hacen avanzar.

Quiero expresar también mi gratitud a mi familia por su apoyo inquebrantable y los incontables días que han pasado probando el juego. Muchas gracias a los equipos de Libellud y Lab4games al completo, sobre todo a Anouk, Vincent y François, por su fe en este proyecto. Maxence, gracias por adaptarte tan deprisa al proyecto y por todas tus contribuciones. También quiero darle las gracias a Matthis por ponernos a prueba sin dejar por ello de respetar nuestra visión como autores. Maëva, gracias por tu hermosa visión artística del tiempo, que tanta armonía tiene con la nuestra. Y Maud, gracias por mejorar *Take Time* con esas ilustraciones que nos transportan más allá del tiempo.

Por último, mi eterno agradecimiento para todos aquellos que han probado el juego o han participado en su creación de forma directa o indirecta. ¡Que vuestras partidas os traigan muchas alegrías y momentos mágicos!

JULIEN PROTHIÈRE

En primer lugar, un agradecimiento inmenso a Alexi por la confianza que ha depositado en mí, por su perseverancia y su minuciosa atención al detalle (hasta el último nanosegundo). También quiero darles las gracias a Simao y a Quentin por llevar el tiempo al límite probando una y otra vez todos estos relojes. Doy las gracias a todo el equipo de Libellud por su entusiasmo, especialmente a Matthis, que nos ha prestado un apoyo inestimable a lo largo de estos meses de desarrollo. Por último, estoy agradecido al propio *Take Time* por darme la oportunidad de dominar mi impaciencia y proporcionarme la información constante y oportuna que yo, como diseñador, tanto necesitaba.

MAUD CHARMEL

En mi caso, ningún otro juego ha sido, a la vez, tan agradable y tan engorroso de ilustrar. En primer lugar, quiero darle las gracias al Sr. François Décamp por dejarme probar el prototipo de Alexi y Julien, sin saber que más adelante me pedirían que lo ilustrara yo. También le estoy agradecida a Maëva por su detallada orientación (¡y por *Harmonies*!) y por darme un plan inicial y una libertad que han contribuido enormemente y casi de manera simbiótica a los aspectos visuales de este juego. Gracias al eficiente equipo de Libellud; os he visto pocas veces en persona, pero no he dejado de sentir vuestra presencia notable y constructiva a lo largo de la creación de este proyecto. También quiero dar las gracias a las fuerzas cósmicas por orquestar todo este proceso hasta el momento presente. Por último, gracias a Malou por estar ahí.

2025 CRÉDITOS

Diseño del juego: Alexi Piovesan y Julien Prothière

Ilustraciones: Maud Charmel

Dirección creativa: Vincent Goyat

Dirección del proyecto: Maxence Falempin

Desarrollo: Matthis Gaciarz y Thomas Cauet

Dirección artística: Maëva Da Silva

Diseño funcional: Thomas Dutertre

Diseño gráfico: Simon Hay

Dirección de producción: Stéphane Robert

Edición adicional: Jérôme Vessière

Traducción al español: Carlos Loscertales • Revisión: Natalia Delgado Mendoza

El equipo quiere dar las gracias a todos aquellos que han contribuido al desarrollo del juego.