

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

PRAVILA

TAKE TIME

Samo vrijeme stavlja vas na kušnju!

Udružite snage kako bi savladali izazove koje predstavljaju satovi pronađeni u različitim univerzumima, od Buđenja do Ponovnog Rođenja. Igrajte ponovo i ponovo brzinom koja odgovara vašem timu i otkrijte iskustvo igranja ispunjeno uvijek novim izazovima i bezgraničnim mogućnostima.

“Take Time” je kooperativna igra u kojoj igrači rade zajedno kako bi prošli različite testove, te pobjeđuju i gube kao tim. Kako bi uspjeli, morati strateški položiti 12 licem dolje okrenutih karata oko sata, sljedeći posebna pravila koja donosi svaki od testova. Igra uključuje 40 testova, svaki sve veće težine te posebna pravila koja određuju način igre. Uzmite vrijeme i uživajte u ovom čudesnom putovanju od početka do kraja!



POGLEDAJTE VIDEO
PRAVILA!

PREGLED IGRE

40 testova podijeljeno je u 10 poglavlja, od kojih svako sadrži 4 testa koje predstavljaju satovi. Svaki put kada igrate, možete pokušati dovršiti seriju tih testova pokušavajući ih svaki puta dovršiti koliko god želite.

Za vašu prvu igru, trebate koristiti sat 1 iz Poglavlja 1. Ako uspijete, prijedite na idući sat. Jednom kad ste dovršili sva 4 sata iz Poglavlja 1, krenite na Poglavlje 2, i tako dalje.

Ako padnete na testu, možete pokušati ponovo, ili možete sat postaviti u Spremnik propuštenih prilika i vratiti se rješavanju tog testa kasnije.

SADRZAJ

Ova pravila igre

- A** 12 Solarnih karata (označenih brojevima 1-12) & 12 Lunarnih karata (označenih brojevima 1-12)
- B** 3 Žetona podsjetnika
- C** 3 Bonus žetona
- D** 10 Spremnika za Poglavlja od kojih svaki sadrži 4 Sata i 1 kartu s pravilima
- 1 Kazaljka sata
- 1 Spremnik propuštenih prilika (na početku igre je prazan)
- 1 Spremnik ponovnog rođenja koji sadrži 1 Sat ponovnog rođenja, 1 Drugu kazaljku i 6 žetona

1

Za vašu prvu igru:

Uzmite spremnik s Poglavljem 1 i izvadite četiri sata. Postavite ih na kup okrenute licem prema dolje. Poredajte ih licem prema dolje tako da četvrti sat bude na dnu a prvi sat na vrhu kupa.

Za sve iduće igre:

Ako ste uspjeli dovršiti sva 4 sata iz jednog poglavlja tijekom vaše prošle igre, vratite satove i ponovo ih koristite za iduće poglavlje. Ako još uvijek imate nedovršenih satova iz poglavlja, jednostavno nastavite s igrom tamo gdje ste stali.

Ako u Spremniku propuštenih prilika (o njemu u više detalja nešto kasnije) imate bilo koji sat, postavite ga na vrh kupa redoslijedom koji želite.

2

Preokrenite najgornji sat s kupa i postavite ga na sredinu prostora za igru.

4

Za svaki test, promiješajte zajedno Lunarne i Solarne karte i napravite od njih zajednički kup karata te ga postavite na jednu stranu prostora za igru. Iz tog kupa karata podijelite igračima 12 karta okrenutih licem prema dolje.

 : Svaki igrač prima 3 karte.

 : Svaki igrač prima 4 karte.

 Svaki igrač prima 6 karata. (podijeljenih u dvije grupe: jednu koja sadrži 4 karte i drugu koja sadrži 2 karte; vidi "Igra za 2 igrača" na stranici 5).

Odložite preostale karte na stranu.

VAŽNO

U ovom dijelu igre igrači NE SMIJU gledati svoje karte.

PRIPREMA IGRE

3

Postavite Žeton Podsjetnik koji odgovara broju igrača u igri pokraj prostora za igru. Preostale Žetone Podsjetnike vratite u kutiju. Postavite 3 Bonus žetona licem prema dolje pored Žetona Podsjetnika.

5

Ako koristite sat iz Poglavlja 3 ili više, postavite pokraj prostora za igru i Kazaljku sata.

PROLAZENJE TESTA

Prolaženje testa sastoji se od 3 faze:

1 RASPRAVA

Igrači otkrivaju prirodu testa i raspravljaju o strategiji bez da pogledaju svoje karte.

2 POSTAVLJANJE

Igrači postavljaju karte licem prema dolje pored segmenta sata kako bi pokušali ispuniti generalna pravila za tu igru, ali i pokušali ispuniti eventualna posebna pravila koja se odnose na trenutni sat.

3 RAZRJEŠENJE

Igrači se pobrinu da je barem 1 karta postavljena pored svakog segmenta sata, i da je zbroj vrijednosti svih karata pored svakog segmenta postavljen u rastućem brojevnom nizu bez da prijeđe broj 24. Dodatno, igrači moraju provjeriti da li su se pridržavali svih posebnih pravila zadanih u ovom testu.

Svaki sat sastoji se od 6 segmenata, od kojih neki sadrže posebna pravila koje se odnose na taj segment.

Također, neki satovi sadrže posebno pravilo naznačeno u centru sata, a koje se odnosi na sve segmente tog sata.

Ako je na satu naznačena Kazaljka sata, to označava koji segment je "početni segment".

Segmenti

Pravila segmenata

Pravilo sata



1 RASPRAVA

Igrači svaki test započinju tako da pregledaju pravila trenutnog sata i svakog njegovog segmenta, savjetujući se s Kartom pravila koja se nalazi u pripadajućem Spremniku poglavlja.



Igrači zatim slobodno dogovaraju strategiju kojom će proći test, ali **ne smiju gledati prednju stranu svojih karata**. Tijekom ove faze, igračima je poznata samo boja karata koje imaju, budući da im se može vidjeti jedino poledina. Dovoljeno vam je raspravljati o različitim strateškim mogućnostima, ali ne smijete koristiti kodove ili signale za komunikaciju stvari koje se ne odnose na akcije u igri.

NA PRIMJER:

“Želimo da nam ukupni broj za ovaj segment bude oko 14.”

“Ako netko ima 12 u svojoj ruci, trebao bi igrati prvi.”

“Ako postavim svoju prvu kartu pored ovog segmenta, nitko drugi ne treba tu postaviti ništa, jer ja to mogu sam riješiti.”

“Ako postavim svoju kartu pod kutem, to znači da je to broj 11.”

“Ako netko ima 8 u ruci, neka se počese po uhu.”

Jednom kad je rasprava gotova, igrači uzimaju svoje karte u ruku i pogledaju ih. Od ovog trenutka dalje, više se ništa ne smije govoriti.

Ako igrač uzme svoje karte prije nego što su ostali igrači dovršili raspravu, taj igrač više ne može sudjelovati u raspravi. Kada svi igrači pogledaju svoje karte, prijedite na **Fazu 2**.

Igrači mogu premještati karte u svojoj ruci kako god žele, ali time ne smiju prenositi nikakvu informaciju suigračima.



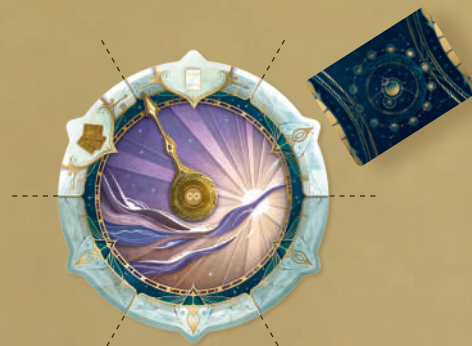
U igri za 2 igrača, svaki igrač ima dav seta karata, jedan sadrži 4 karte, a drugi sadrži 2 karte. Na kraju **Faze 1**, uzimaju samo set od 4 karte, a set od 2 karte ostavljaju okrenut licem dolje i ne gledaju ga.

2

POSTAVLJANJE

VAŽNO

Tijekom ove faze **nije** dozvoljena komunikacija između igrača. Morate se međusobno razumijeti i usklađivati vaše napore isključivo kroz odigravanje vaših karata.



Ovu fazu može započeti bilo koji igrač. To se čini bez ikakvih konzultacija s drugim igračima. Igrači to čine tako da postave 1 kartu iz svoje ruke licem prema dolje pored bilo kojeg od 6 segmenata sata.

Zatim je na redu sljedeći igrač s lijeve strane koji također uzima 1 kartu i postavlja je pored segmenta po svom izboru, a to može biti segment s 1 ili više karata, ili segment bez karata. Nastavite ovaj proces u smjeru kazaljke na satu dok svi igrači nisu postavili sve svoje karte.

Kada su svi igrači postavili sve karte iz svoje ruke, prijedite na [Fazu 3](#).

Ako se pored istog segmenta postavi više karata, djelomično ih preklopite tako da se uvijek može vidjeti koji broj karata (i koje su boje) je odigran.

U bilo kojem trenutku tijekom ove faze igre, možete provjeriti ili potvrditi bilo koju poznatu informaciju koju ste možda zaboravili. Na primjer, možete pitati tko je postavio određenu kartu, ili možete potajno pogledati lice karte koju ste vi postavili kako bi provjerili njenu vrijednost. Ne smijete pogledati licem dolje okrenute karte koje su postavili drugi igrači.

IGRANJE KARATA LICEM PREMA GORE

U pravilu, karte trebaju biti postavljene oko sata licem prema dolje. Ipak, tijekom svakog testa, igrači mogu postaviti onoliko karata licem prema gore, koliko ima simbola  na Žetonu Podsjetnika. Postavljanje karata licem prema gore raspodijeljeno je među igračima prema želji, ali ne može se o tome raspravljati tijekom ove faze igre.

NA PRIMJER:

Laura vjeruje da je mudro da postavi svoj 7 pokraj 5. segmenta sata. Ipak, ona smatra da će ostalim biti teško odrediti koja je vrijednost karte koju postavlja, pa zato odlučuje svoj 7 postaviti licem prema gore.



U igri za 2 igrača, svaki igrač počinje s 4 karte u ruci (s preostale 2 karte koje su još uvijek pred njima okrenute licem dolje). Nakon što oba igrača postave 2 karte iz svoje ruke, uzimaju u ruku preostale 2 karte.

3 RAZRJEŠENJE

Počevši od segmenta s Kazaljkom i u smjeru kazaljke na satu, otkrijte sve karte okrenute licem prema dolje, ali pri tome pazite da im ne promijenite raspored. Vrijednost segmenta jednaka je sumi vrijednosti na kartama postavljenim pokraj tog segmenta.

KAKO BI PROŠLI TEST

- 1 Najmanje 1 karta mora biti postavljena pored svakog od 6 segmenata.
- 2 Vrijednost svakog segmenta mora biti jednaka ili veća od prethodnog segmenta. Drugim riječima, segmenti moraju povećavati svoju vrijednost (ili mora biti barem ista) kako napredujete od Kazaljke u smjeru kazaljke na satu.
- 3 Vrijednost svakog segmenta mora biti manja ili jednaka 24. Napomenimo da se ovaj limit ne primjenjuje na prva 3 sata iz Poglavlja 1 (kako je i prikazano ∞ simbolom na sredini sata).

Dodatno, uz sve ove zahtjeve, svaki sat ima posebna pravila kojih se morate pridržavati ako želite proći test. Svako od njih objašnjeno je na Karti pravila za to Poglavlje. Neka pravila odnose se na cijeli sat, dok se neka pravila odnose na određeni segment sata.

Na pojedinačne segmente može utjecati više pravila. Većina tih pravila su uvjeti koji moraju biti zadovoljeni tijekom **Faze razrješenja**, dok druga navode što je dozvoljeno tijekom **Faze postavljanja**.

NA PRIMJER:

Nakon što su otkrivene sve karte, ovdje vidimo uspješno rješenje za Poglavlje 1, Sat 1.

- 1 U svakom segmentu nalazi se barem 1 karta.
- 2 Vrijednost 6 segmenta (3, 8, 11, 11, 20, i 24) posložena je u rastućem nizu, počevši od segmenta s Kazaljkom.
- 3 Vrijednost svakog segmenta je manja ili jednaka 24 (iako to pravilo nije bilo nužno poštovati zbog posebnog pravila za ovaj sat).

Dodatno, uspješno su poštovana dva posebna pravila za ovaj sat.:

- Pored segmenta s Kazaljkom postavljena je točno 1 Lunarna karta.
- U završnom segmentu sata postavljene su 3 karte u bilo kojoj kombinaciji boja.

Iz tih razloga, test je uspješno položen!



AKO STE PROŠLI TEST

Vratite sat u odgovarajući Spremnik. Zatim uzmite sljedeći sat s kupa i postavite ga licem prema gore na sredinu stola.

Jednom kada ste dovršili Poglavlje tako da ste dovršili sva 4 njegova sata, vratite Kartu pravila i dovršene satove nazad u Spremnik, a Spremnik vratite na dno kutije. Zatim uzmite sljedeći Spremnik Poglavlja, izvadite njegov sadržaj i nastavite s igrom.

Bez obzira jeste li prošli ili pali, promiješajte sve karte zajedno i podijelite ih za idući test kako je opisano u Pripremi igre.

AKO STE PALI TEST

Okrenite jedan Bonus žeton licem gore. Svaki Bonus žeton okrenut licem prema gore omogućuje grupi da u sljedećem pokušaju postavi 1 dodatnu kartu licem prema gore. Jednom kad uspješno prođete test, svi Bonus žetoni okreću se licem prema dolje.

PRESKAKANJE TESTA

Ako zaključite da je određeni test pretežak, možete ga odlučiti preskočiti. Kako bi to učinili, preokrenite Bonus žetone licem prema dolje, a sat postavite u Spremnik propuštenih prilika i krenite na sljedeći test. Ovaj test možete ponovo pokušati riješiti kasnije.

SPREMNIK PROPUŠTENIH PRILIKA

Na početku vaše prve igre Spremnik propuštenih prilika je prazan. Kako napredujete kroz igru, možete koristiti ovaj spremnik kako bi u njega odložili satove koje ste odlučili preskočiti, i dali si priliku da ih pokušate riješiti kasnije (kako je objašnjeno u Pripremi igre).

Kad pokušate razriješiti sat iz Spremnika propuštenih prilika i u tome uspijete, vratite sat u njegov originalni spremnik. Kada između igara vraćate dijelove igre nazad u kutiju, Spremnik propuštenih prilika postavite na vrh, iznad ostalih spremnika.

ZAVRŠETAK IGRE

Igra završava kad uspješno završite svih 40 testova. Ipak, nakon što ste pokušali **sve** testove u igri (s uspjehom ili ne), možete otvoriti Spremnik ponovnog rođenja za dodatni izazov i raznolikost u igri.

PONOVNO POSTAVLJANJE KUTIJE

Ukoliko kompletnu igru želite odigrati ponovo, presložite je na sljedeći način:

- 1 Postavite Spremnik ponovnog rođenja na dno kutije, pazeći da su svi njegovi dijelovi vraćeni u spremnik.
- 2 Vratite sve satove i Karte pravila u njihove originalne spremnike.
- 3 Rasporedite Spremnike poglavlja i postavite ih u kutiju tako da je Spremnik Poglavlja 1 na vrhu.
- 4 Postavite prazni Spremnik Propuštenih prilika na vrh, nakon čega slijede preostali dijelovi igre, uključujući karte, Kazaljku sata i pravila igre.



SAVJETI I TRIKOVI

Pažljivo promatrajte boje karata koje igraju ostali igrači, kao i boje karte koje im ostaju u ruci. Čak i ako ne postoje posebna pravila u vezi boje karata, iz njih se često mogu zaključiti korisne informacije.

Naučite učinkovito koristiti karte okrenute licem gore. Igranje karte licem gore može biti poziv drugim igračima da pomognu. Može biti i suprotno, odluka da se karta ne otkrije također može prenijeti važne informacije, osobito ako sve ide po planu.

Za vrijeme **Faze Rasprave**, međusobno se dogovorite kako ćete započeti **Fazu Postavljanja**. Igrač koji vjeruje da ima najbolje početne karte trebao bi odigrati prvu kartu. Ako nitko nema posebno dobre karte, moguće je da bude oklijevanja prije nego što netko odluči odigrati prvu kartu, no igračima čak i to oklijevanje može pružiti korisnu informaciju.

Ako ste pali na testu, uzmite vremena da raspravite i popravite strategiju, ali i što treba drugačije učiniti, prije nego što ponovo započnete test.

Napredovanje kroz različite testove je proces učenja koji može dugo potrajati. Morat ćete prilagoditi svoje raspoloženje i odlučnost sve dok ne steknete znanje kada ustrajati, a kada uzeti predah. Ovo uključuje da morate naučiti kada ustrajati u pokušajima da prođete test koji ste pali, a kada ga preskočiti i krenuti na druge izazove.

Više od svega, budite strpljivi sami sa sobom i s drugim igračima. Na kraju ćete biti možda biti i iznenađeni koliko ste napredovali.

ALEXI PIOVESAN

Prije svega, od srca zahvaljujem Julienu na suradnji tijekom stvaranja igre "Take Time". Cijenim tvoje povjerenje, senzibilnost i savjete koji nas uvijek guraju naprijed.

Želim izraziti zahvalnost svojoj obitelji na njihovoj nepokolebljivoj podršci i bezbrojnim danima provedenim u testiranju igre. Veliko hvala cijelom Libellud i Lab4games timu, posebno Anouk, Vincentu i Françoisu, koji su vjerovali u ovaj projekt. Hvala ti, Maxence, na brznoj prilagodbi projektu i na svemu što si mu doprinio. Također bih želio zahvaliti Matthisu što nas je izazivao, a istovremeno ostao susretljiv prema našim namjerama kao autora. Hvala ti, Maëva, na tvojoj umjetničkoj viziji vremena, koja se predivno usklađuje s našom. I hvala ti, Maud, što si igru "Take Time" obogatila svojim ilustracijama koje nas uistinu vode izvan vremena!

Na kraju, vječno "hvala" svima koji su testirali igru ili sudjelovali u njenom stvaranju, izravno ili neizravno. Neka vam vaše igre donesu čarobne trenutke i radost!

JULIEN PROTHIÈRE

Prije svega, želio bih izraziti ogromnu zahvalnost Alexiju na povjerenju koje mi je ukazao, njegovoj ustrajnosti i njegovoj pedantnoj pažnji prema detaljima (do nanosekunde). Također želim zahvaliti Simaou i Quentinu što su pomicali granice vremena dok su više puta testirali sve ove satove. Zahvalan sam cijelom Libellud timu na njihovom entuzijazmu, posebno Matthisu, koji je pružio neprocjenjivu podršku tijekom ovih mjeseci razvoja. Na kraju, zahvala samoj igri "Take Time" što mi je pružila priliku da potisnem svoju nestrpljivost, a istovremeno mi dala dosljedne i brze povratne informacije koje su mi, kao dizajneru igre, bile toliko potrebne.

MAUD CHARMEL

Za mene, nijedna igra dosad nije bila istovremeno toliko ugodna i toliko naporna za ilustriranje. Prije svega, željela bih zahvaliti g. Françoisu Décampu što mi je omogućio da testiram prototip koji su izradili Alexi i Julien, ne znajući da ću kasnije biti zamoljena da ga ilustriram. Također sam zahvalna Maëvi na njenom preciznom vodstvu (i Harmonijama!), te na pružanju okvira i slobode koji su uvelike doprinijeli vizualnim aspektima ove igre, gotovo na simbiotski način. Hvala svim učinkovitim članovima Libellud tima, koje sam rijetko susretala, ali čiju sam značajnu i konstruktivnu prisutnost osjećala tijekom uspješnog stvaranja ovog projekta. Izražavam svoju zahvalnost kozmičkim silama koje su orkestrirale cijeli ovaj proces za sadašnji trenutak. Na kraju, hvala Malou što je jednostavno tu.

2025 CREDITS

Dizajneri igre: Alexi Piovesan i Julien Prothière
Ilustracije: Maud Charmel

Direktor kreativnog odjela: Vincent Goyat

Upravitelj projekta: Maxence Falempin

Razvoj: Matthijs Gaciarz i Thomas Cauet

Umjetnički direktor: Maëva Da Silva

Funkcionalni dizajn: Thomas Dutertre

Grafički dizajn: Simon Hay

Direktor produkcije: Stéphane Robert

Dodatno uređivanje: Jérôme Vessière

Tim je zahvalan svima drugima koji su pomogli u razvoju ove igre.