

アレクシ・ピオヴェサン ジュリアン・プロティエール

ルール説明書

TAKE TIME

“時間”、それそのものがあなたたちに試練を課してきました！

「覚醒」から「復活」まで、さまざまな宇宙に存在する時計盤がつきつけてくる挑戦に、力を合わせて挑みましょう。

無限の可能性に満ちたゲーム体験を楽しみながら、進化し続ける課題に自分たちのペースで何度も立ち向かい、順にクリアしていったください。

『テイク・タイム』は協力ゲームで、プレイヤー全員が協力して勝利、あるいは敗北します。勝利のためには、場に置かれた「時計盤」の周囲に、12枚のカードを特殊ルールに合わせて戦略的に配置していく必要があります。

ゲームには40にも及ぶ「試練」が含まれていて、各試練にはそれぞれ特別なルールがあります。1つの試練をクリアすごとに難易度が上がり、新しい作戦が求められるようになるでしょう。さあ、じっくり時間をかけて、この素晴らしい旅をあますところなく楽しんでください！

ゲームの概要

このゲームに含まれる 40 の試練は、第 1 章から第 10 章までの 10 の章に分けられていて、各章には 4 つの試練があります。そして、各試練には専用の「時計盤」が割り当てられています。このゲームをプレイする時、あなたがたはそうした試練に順番に挑戦していきます。1 回のプレイで好きなだけの数の試練に挑戦してかまいません。

このゲームを最初にプレイするときは、第 1 章の時計盤 1 に挑戦してください。その試練をクリアしたら、同じ章の時計盤 2 に進みます。こうして時計盤 4 をクリアしたら第 1 章が終わり、次は第 2 章に進みます。

もし途中で試練のクリアに失敗したら、同じ時計盤にすぐ再挑戦することもできますし、その試練をあきらめ、のちに再挑戦することもできます。その場合には、クリアに失敗した時計盤を「悔恨の封筒」にしまっておきます。

内容物

このゲームには、このルール説明書の他に、次のものが含まれています。

- A** 太陽カード:12 枚 (1~12 各 1 枚) & 月カード:12 枚 (1~12 各 1 枚)
- B** 備忘トークン:3 個
- C** ボーナストークン:3 個
- D** 章の封筒:10 枚 (それぞれ時計盤 4 枚とルールシート 1 枚が入っています)
- 時計の針:1 本
- 悔恨の封筒:1 枚 (ゲーム開始時は空です)
- 復活の封筒:1 枚 (復活の時計盤 1 枚、秒針 1 本、トークン 6 個が入っています)

1

初めてプレイする時の準備:

第 1 章の封筒を開け、時計盤を 4 枚取り出し、裏向きにして封筒の脇にひと山に積みます。この時、時計盤 1 が一番上、時計盤 4 が一番下にくるように、順番に積み上げてください。この山を「時計の山」と呼びます。

その後のゲームの準備:

前回のゲームで、もしある章を完全に (4 つの時計盤を全て) クリアしていたなら、今回はその次の章の時計盤を使います。そうではない場合、つまり前回挑戦した章にクリアしていない時計盤がある場合は、その時計盤からプレイすることになります。

もし、悔恨の封筒 (後述) の中に時計盤が入っている場合は、それらを時計の山の上に、自由な順番で積んでください。

ゲームの準備

2

時計の山の上から時計盤を 1 枚取り、テーブル (場) の中央に公開します。

4

それぞれの試練を開始する時は、太陽カード 12 枚と月カード 12 枚をひとまとめにしてシャッフルし、各プレイヤーにゲーム人数に応じた枚数を、伏せたままで配ります (いずれも合計 12 枚)。配ったカードは、そのプレイヤーの「手札」になります。



:4 人ゲームの場合、3 枚ずつ



:3 人ゲームの場合、4 枚ずつ



2 人ゲームの場合、6 枚ずつ (この配られた 6 枚を、4 枚と 2 枚に分割します。詳細は **5** ページ参照)

5

第 3 章以降の時計盤を使用する場合は、時計の針を脇に置いておきます。

重要

この時点では、配られたカードの内容を誰も見てはいけません。

試練に挑戦する

各試練は、順に「作戦会議フェイズ」「配置フェイズ」「判定フェイズ」の3つのフェイズに分かれています。

1 作戦会議フェイズ

プレイヤーたちは、まだ手札を確認しない状態のままで、場にある（これから挑戦してクリアしようとする試練の）時計盤を見て、どのような方針でクリアするのかという作戦を話し合います。

2 配置フェイズ

プレイヤーたちは、時計盤に6つ設定されている各区画（のすぐ外側）に、手札を伏せて配置していきます。配置するときは、ゲームの基本的なルールに加えて、挑戦中の時計盤の特別ルールにもしたがわなければなりません。

3 判定フェイズ

次の条件を全て満たしているかどうかの判定をします。

- ・各区画に少なくとも1枚のカードが配置されていること。
- ・各区画ごとの配置されているカードの値の合計（区画の値）が、時計の針の絵から右回りに見て、昇順に並んでいること。
- ・区画の値がどれも24を超えていないこと。
- ・その時計盤の特別ルール（ルールシート参照）が全て守られていること。

各時計盤には6つの区画があります。

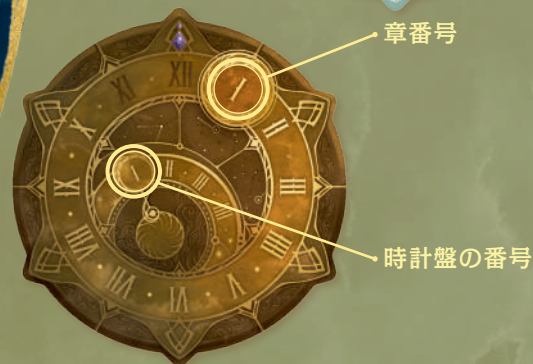
特定の区画にだけ特別ルールが適用される場合は、その区画の外周部にアイコンが描かれています。また、時計盤全体に適用される特別ルールもあり、その場合は時計盤の中心にアイコンが描かれています。

時計盤に時計の針が描かれている場合、その区画が第1区画です。

時計盤の区画

区画の特別ルール

時計盤の特別ルール



章番号

時計盤の番号

1 作戦会議フェイズ

プレイヤーたちは、これから挑戦する時計盤と同じ封筒に入っているルールシートを取り出し、時計盤全体や、その個々の区画に適用される特別ルールについて確認し合います。



そのあと、プレイヤー間でクリアのための作戦を自由に話し合います。しかし、まだ誰も各手札の表の値を見てはいけません（カードの背面しか見られません）。そのため、このフェイズ中は、プレイヤーたちは手札の種類（太陽カードか月カードか）とその枚数しか知ることができません。

プレイヤーたちはゲームのプレイに関して、さまざまな側面からの戦略を話し合うことができます。ただし、ルールで公開が認められていない情報や指示を、暗号やジェスチャーなどで伝えてはいけません。

話し合いが終わったら、全員が手札を手に持ち、自分の手札の表の値を確認します。その瞬間から、誰も何も発言してはいけません。発言を終えていないプレイヤーがいるのに手札を手に持ったプレイヤーがいた場合は、そのプレイヤーはもう何も発言してはいけません。

全員が手札を手に持ったら、**配置フェイズ**に移ります。

注意：プレイヤーは手札をいつでも並べ替えることができます。ただし、それを利用して誰かに何かを伝えてはいけません。

認められる / られない話し合いの例：

「この区画は合計値が14くらいになるようにしたいなあ」

「誰か12のカードを持っているなら、最初に配置してほしいわ」

「オレが手札から1枚目のカードをこの区画に配置したら、誰もそこに追加しないでくれよ。この区画は自分で何とかできるから」

「私がカードを斜めに配置したら、そのカードは11だってことだからね」

「手札に8がある人は耳を掻いてよ」

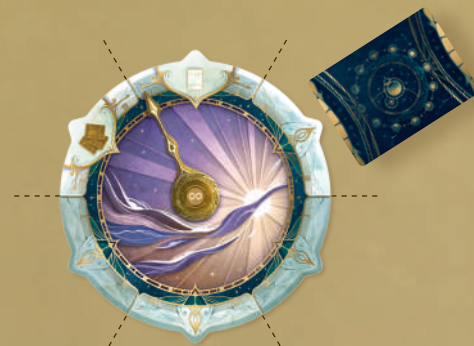


2人ゲームでは、両プレイヤーともカードを2セットずつ持っています。1セットは4枚、もう1セットは2枚です。**作戦会議フェイズ**の終了時に、どちらのプレイヤーも4枚のセットを手札として手に持ちます。残りの2枚のセットはまだ自分の前に伏せておき、表の値を見ないようにします。

2 配置フェイズ

重要

このフェイズ中、プレイヤー間でコミュニケーションを取ることは**禁止**です。プレイする（手札から選んで区画に配置する）カードの情報を通じてのみ、お互いを理解し、自分がどのタイミングでどの手札をプレイすべきかを考える必要があります。



このフェイズが始まったら、誰が最初に手札をプレイしてもかまいません。ただし、誰が最初にプレイするかについても、このフェイズになったらいっさい相談できません。カードは1枚ずつ伏せてプレイし、プレイしたカードは常に時計盤の6つの区画のいずれか（のすぐ外側）に配置しなければなりません。

最初のプレイヤーが手札を1枚プレイしたら、その次は、その左隣のプレイヤーが手札を1枚プレイします。まだカードが1枚も置かれていない区画に配置しても、すでに何枚か置かれている区画に配置してもかまいません。全員が全ての手札をプレイし終わるまで、同様に時計回りにプレイし続けます。

全員が全ての手札をプレイし終わったら、**判定フェイズ**に移ります。

- 同じ区画に2枚目以降のカードを配置するときは、配置されたカードの色と枚数が容易に識別できるように、少しずつずらして上に重ねてください。
- もし、ゲーム上に公開された情報を忘れてしまった場合、ゲーム中いつでもそれを確認してかまいません（これはコミュニケーション禁止のルールの例外です）。たとえば、ある区画に配置されたカードを誰が配置したのか質問したり、自分が配置したカードの値をこっそり見たりすることができます。他のプレイヤーが配置したカードの値を見たりしてはいけません。

カードを表にしてプレイする

通常、プレイヤーは手札をプレイするとき、時計盤のいずれかの区画にそれを伏せて配置します。ですがどの試練でもプレイヤーたちは、一定の枚数までは手札を表にして配置することができます。その枚数は備忘トークンに描かれている👁の数と同じです。

その範囲内であれば、どのプレイヤーが何回カードを表にして配置してもかまいません。しかし誰がそうするかを、このフェイズ中に相談することはできません。

例

ローレンスは、手札にある「8」のカードを第五区画に配置するのがうまい方法だと考えました。しかし、他のプレイヤーがその値を推定するのは困難だとわかったので、彼女は表にして配置することにしました。



2人ゲームにおいては、両プレイヤーとも手札を4枚持った状態で配置フェイズを迎えます（別のセットの2枚は自分の前に伏せたままです）。両プレイヤーが2枚ずつ手札からプレイした直後に、お互いに自分の前に伏せてある2枚を取って手札に加えてください。

3 判定フェイズ

第 1 区画から順に第 6 区画まで、各区画に配置されているカードのうち、伏せられているものを全てめくって表にします。このとき、各カードの順番を変えてしまわないよう十分に注意してください。

各区画に置かれたカードの合計値を、その区画の値であるとみなします。

試練のクリア条件

- 1 6つの区画それぞれに、少なくとも1枚のカードが配置されていること。
- 2 各区画の値が、その直前の区画の値と同じかより大きい値であること（第1区画は除く）。つまり、第1区画から第6区画に向かって値が昇順になっている（または同値である）こと。
- 3 各区画の値が「24」以下であること。ただし、第1章の時計盤1～時計盤3までの試練においてのみ、この条件は適用されない（ アイコンの特別ルール）

この ①～③ に加え、各時計盤には特別ルールが設定されており、プレイヤーはそれらのルールも守らなければなりません。そうした特別ルールは対応する章のルールシートに書かれており、時計盤全体に及ぶものや、特定の区画にのみ適用されるものがあります。

ひとつの区画に特別ルールが複数適用される場合もあります。こうして適用される特別ルールのほとんどは、**判定フェイズ**中に、その試練をクリアするために満たさなければならない条件になっています。いっぽう、**配置フェイズ**中に適用される特別ルールもあります。

例

右の図は、第1章の時計盤1の試練の判定フェイズで、試練をクリアした場合のカード配置の例です。

- 1 全ての区画にカードが配置されているので、この条件は満たしています。
- 2 第1区画から第6区画に向かって、値が「3」「8」「11」「11」「20」「24」と、同じか昇順になっているので、この条件も満たしています。
- 3 どの区画の値も「24」以下なので、この条件も満たしています（実際には、第1章の時計盤1では、この条件は免除されています）。

さらに、この時計盤には区画用の特別ルールが2つあり、どちらも満たしています。

- ・第1区画：太陽カード1枚だけが配置されていること。
- ・第6区画：色に関係なく、ぴったり3枚のカードが配置されていること。

全ての条件を満たしているなので、この試練はクリアできました！

試練をクリアした時

その時計盤をもとの封筒に戻します。そのあと、時計の山の上から1枚取って、代わりにテーブルの中央に公開して配置します。

4つの試練を全てクリアしてその章を完全に終わらせたら、ルールシートも封筒に戻して、その封筒を箱の底にしまいます。そして次の章の封筒を箱から出して、第1章のときと同様に準備を行ってから、ゲームを続けてください。

試練をクリアしたか失敗したかにかかわらず、「ゲームの準備」の4と同様に、カードを全て集めてシャッフルして次の試練のために配り直します。

試練のクリアに失敗した時

ボーナストークン1個をめくって表にしてから、その試練に再挑戦できます。こうして表になったボーナストークン1個につき1枚、その試練でプレイヤーたちが表にして時計盤に配置できるカードの合計枚数が増えます。もし試練をクリアしたときにボーナストークンが1個でも表になっていたら、それらを全て裏に戻してください。

試練を飛ばす

もしもその試練が難しすぎと感じた場合、それを飛ばしてその次の試練に進むことができます。そうする場合、表になっているボーナストークンを全て裏返し、テーブルに公開されている時計盤を悔恨の封筒に入れます。それから、次の時計盤の試練に進んでください。悔恨の封筒に入れた時計盤は、別の機会にまた改めて挑戦することができます。

悔恨の封筒

最初のゲームを行う前は、悔恨の封筒の中は空っぽです。しかしゲームを続けるうちに飛ばしたい時計盤が出てきたとき、それらを収納して保留するために使用することができます。一度悔恨の封筒に入れた時計盤も、別の機会にまた挑戦することができます（「ゲームの準備」参照）。

悔恨の封筒にある時計盤に挑戦してクリアした場合、その時計盤はもとの章の封筒に戻します。ゲームの試練と試練の合間に何かを箱にしまう際は、悔恨の封筒を他の全ての封筒の上に置くようにしてください。

ゲームの完遂

40 の時計盤全ての試練をクリアしたとき、プレイヤーたちはこのゲームを完遂したことになります。しかし、仮にゲームを完遂していなくても、40 全ての試練に挑戦したあとなら（一部の試練のクリアに失敗していてもかまいません）、復活の封筒を開封してこのゲームの新たな側面に挑むことができます。

プレイのヒントとアドバイス

ゲームの再設定

もしプレイヤーたちがゲームを最初から丸ごとやり直したいときは、次の手順で内容物の再設定を行ってください。

- 1 中身が全て戻されていることを確認してから、復活の封筒を箱の底に戻します。
- 2 時計盤とルールシートを、全てもとの封筒に戻します。
- 3 10 枚ある章の封筒を順番に重ねて（第1章が一番上）、箱にしまいます。
- 4 悔恨の封筒が空であることを確認して、3の上に重ねます。最後に、カード、時計の針、トークン類、ルール説明書を箱にしまいます。



他のプレイヤーがプレイしたカードの種類や、彼らの手札の残り枚数を注意深く観察しましょう。カードの種類に関する特別ルールが何もなかったとしても、そうした情報から他の重要な情報を得られることも少なくありません。

カードを表にして配置できる機会をどう効果的に使うかを、学んでください。カードを表にして配置することは、他プレイヤーに助けを求める合図にもなります。逆に言うと、カードを伏せたまま配置することで、順調に進んでいることを伝えることもできます。

配置フェイズをどう開始するのか、**作戦会議フェイズ**中に話し合って決めておきましょう。最もよいと信じるカードを持っているプレイヤーが最初の1枚をプレイすべきです。誰もそうした自信がないときは、誰かが1枚目のプレイを決断するまで、プレイをためらう姿を見せてもかまいません。それもまた仲間に対する重要な情報になります。

試練のクリアに失敗したときは、再挑戦する前に少し時間を取って、次はどこをどう変更するかについて全員で作戦を練り直しましょう。

さまざまな試練に挑戦することは、長い時間をかけて自分たちの戦略を研ぎ澄ませていく作業でもあります。適度に休息を取って、ムードと決断をうまくコントロールしなければなりません。これは、クリアできなかった試練に再挑戦するタイミングをどうするのか、その試練を飛ばして次の試練に進むのかを考える際も同様です。何よりも、自分にも他のプレイヤーに対しても辛抱強くあることです。そうすれば、最終的に自分たちもびっくりする成果につながるかもしれません！

・日本語版クレジット
翻訳：神崎和美
編集：田頭恒太
DTP：周驥昀

アレクシ・ピオヴェサン

まず初めに、『ティク・タイム』の制作に協力してくれたジュリアン、あなたの信頼と感性、そしていつも私たちをさらに前進させてくれるアドバイスに感謝しています。

さらに、ゲームのテストに費やした数え切れないほどの日々を揺るぎなく支えてくれた家族に感謝の意を表したいと思います。

Libellud 社と Lab4games チームのみなさん、特にこのプロジェクトを信じてくれたアノーク氏、ヴァンサン氏、フランソワ氏に心から感謝します。マクセンスさん、プロジェクトへの迅速な対応とその貢献に感謝します。

また、デザイナーとしての私たちの意図に配慮しながらも、私たちに挑戦の機会を与えてくれたマティス氏にも感謝したいと思います。

マエヴァさん、私たちの考えと美しく調和する、時間というものに対する芸術的なビジョンを提供してくださり、ありがとうございます。そして、私たちを本当に時間を超えて美しい世界にいざなうイラストでこの作品を充実させてくれたモード氏にも感謝します。

最後に、直接的または間接的にこのゲームをテストしたり、制作に参加したりしたすべての人に永遠の感謝を申し上げます。

あなたのゲームが魔法のような瞬間と喜びをもたらしますように！

ジュリアン・プロティエール

まず、私を信頼し、粘り強く、細部（ナノ秒単位）まで注意を払ってくれたアレクシ氏に心から感謝します。また、このゲームの全ての時計盤を繰り返しテストして時間の限界を押し広げてくれたシマオ氏とカンタン氏にも感謝します。Libellud 社のチームのみなさんの熱意に感謝します。特に、開発に数か月間かけ、非常に貴重なサポートを提供してくれたマティス氏に感謝します。最後に、ゲームデザイナーとして私が非常に必要としていた、一貫性のある迅速なフィードバックを提供しながら、私に焦りを抑える機会を与えてくれた『ティク・タイム』に感謝します。

モード・シャルメル

私にとって、これほど楽しく、かつイラストを描くのが大変なゲームは他にありませんでした。まず、アレクシ氏とジュリアン氏が作成したプロトタイプをテストすることを許可してくれたフランソワ・デカン氏に感謝したいと思います。そのプロトタイプが、私があとでイラストを描くことになるものだとは知りませんでした。また、マエヴァ氏の的確な指導、そしてこのゲームのビジュアル面に大きく貢献したフレームワークと自由度を、ほぼ共生的な形で提供してくれたことにも感謝しています。Libellud 社チームの有能なみなさん全員に感謝します。私は彼らとはほとんど会うことはありませんでしたが、この成功したプロジェクトの制作全体を通して、彼らの重要で建設的な存在を感じました。その進行全体を今この瞬間に調整してくれた宇宙の力に感謝します。最後に、ただここにいてくれたマルーに感謝します。

2025 クレジット

ゲームデザイナー:アレクシ・ピオヴェサン、ジュリアン・プロティエール
アートワーク:モード・シャルメル
クリエイション統括:ヴァンサン・ゴヤ
プロジェクトマネージャー:マクサンス・ファランバン
開発:マティス・ガシエール、トマ・コエ
アートディレクター:マエヴァ・ダ・シルヴァ
機能デザイン:トマ・デュテルトル
グラフィックデザイン:シモン・ヘイ
製造管理:ステファン・ロペール
追加編集:ジェローム・ヴェシエール

このゲームの開発に関わった全ての方々に、心より感謝申し上げます。

