

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

SPELREGELS

TAKE TIME

Het is een ware race tegen de klok!

Werk samen om alle uitdagingen op de klokken aan te gaan en door verschillende werelden te reizen, van Bewustwording tot Vernieuwing. Speel en herspeel alle niveaus in het tempo dat past bij jouw team, terwijl je het spel steeds beter leert kennen en alle verschillende uitdagingen en eindeloze mogelijkheden ontdekt.

Take Time is een coöperatief spel waarbij spelers als team moeten samenwerken om verschillende uitdagingen te voltooien en gezamenlijk te winnen of te verliezen. Om een uitdaging te voltooien, moet je op strategische wijze 12 kaarten gedekt rond een klok plaatsen volgens de speciale regels die bij elke uitdaging horen. Het spel bevat 40 uitdagingen die steeds iets moeilijker worden en een aantal nieuwe regels aan het spel toevoegen. Dus neem de tijd en geniet van begin tot eind van deze wonderlijke reis!



BEKIJK DE SPELREGELS
ONLINE!

SPELOVERZICHT

De 40 uitdagingen zijn verdeeld over 10 hoofdstukken, die elk uit 4 uitdagingen bestaan en in de vorm van klokken zijn weergegeven. Elke keer dat je speelt, kun je zelf bepalen hoeveel van deze uitdagingen je wilt proberen te voltooien.

Voor het eerste spel moet je klok I van hoofdstuk 1 gebruiken. Als je deze haalt, kun je verdergaan met de volgende klok. Als je alle 4 de klokken van hoofdstuk 1 voltooid hebt, is het hoofdstuk afgerond en ga je verder met hoofdstuk 2, enzovoort.

Als je een uitdaging niet weet te voltooien, kun je het nog eens proberen, of je kunt de klok in de herkansingsenvelop plaatsen en het op een later moment nog eens proberen.

INHOUD

Deze spelregels

A 12 zonkaarten (met nummers 1-12) & 12 maankaarten (met nummers 1-12)

B 3 hulpfiches

C 3 bonusfiches

D 10 hoofdstukenveloppen, met in elke envelop 4 klokken en 1 spelregeloverzicht

1 klokwijzer

1 herkansingsenvelop (leeg aan begin van het spel)

1 vernieuwingsenvelop, met daarin 1 vernieuwingsklok inclusief een secundewijzer en 6 fiches

1

Voor het eerste spel:

Pak de envelop van hoofdstuk 1 en haal de vier klokken eruit. Leg deze binnen handbereik in een gedekte stapel. Zorg dat klok IIII onderop en klok I bovenop ligt, waarbij alle klokken gedekt blijven.

Voor latere spellen:

Als je er tijdens je laatste spel in bent geslaagd om alle 4 de klokken van een hoofdstuk te voltooien, is het hoofdstuk afgerond en ga je door naar de klokken van het volgende hoofdstuk. Heb je nog klokken van een vorig hoofdstuk die je nog niet voltooid hebt, dan kun je simpelweg verder gaan waar je gebleven was.

Als er nog klokken in de herkansingsenvelop zitten (dit wordt later toegelicht), leg je deze bovenop de stapel, in een volgorde naar keuze.

VOORBEREIDING

2

Draai de bovenste klok van de stapel open en leg deze in het midden van het speelgebied.

4

Schud voor elke uitdaging de maan- en zonkaarten samen en vorm hiermee een stapel, die je naast het speelgebied plaatst. Geef van deze stapel 12 gedekte kaarten aan alle spelers:

 : Elke speler ontvangt 3 kaarten.

 : Elke speler ontvangt 4 kaarten.

 Elke speler ontvangt 6 kaarten (verdeeld over twee sets: een set met 4 kaarten en een set met 2 kaarten; zie pagina 5).

Leg de resterende kaarten aan de kant.

3

Leg het hulpfiche dat overeenkomt met het aantal spelers, naast het speelgebied. Leg de andere hulpfiches terug in de doos. Leg de 3 bonusfiches gedekt naast het hulpfiche.

5

Als je een klok uit hoofdstuk 3 of hoger gebruikt, moet je ook de klokwijzer binnen handbereik leggen.

BELANGRIJK

Spelers mogen op dit moment nog NIET hun kaarten bekijken.

EEN UITDAGING SPELEN

Het spelen van een uitdaging bestaat uit 3 fases:

1 OVERLEG

De spelers bekijken samen hoe de uitdaging precies in elkaar zit en bespreken een strategie zonder hun kaarten te bekijken.

2 PLAATSING

De spelers leggen hun kaarten gedekt bij de segmenten van de klok om zo goed mogelijk te voldoen aan zowel de algemene regels van het spel, als de speciale regels van de huidige klok.

3 CONTROLE

De spelers controleren of ze tenminste 1 kaart bij elk segment rond de klok hebben liggen, dat de totale kaartwaardes van elk segment in oplopende numerieke volgorde liggen en dat geen van de segmenten boven de 24 komt. Daarnaast moeten ze ook controleren of ze aan de speciale regels van de uitdaging hebben voldaan.

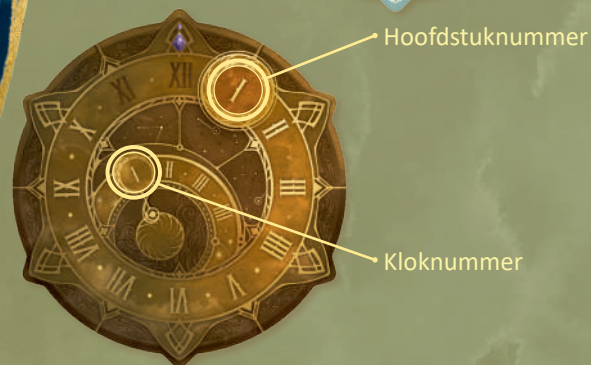
Elke klok bestaat uit 6 segmenten, waarbij sommige segmenten speciale regels bevatten die voor dat specifieke segment gelden.

Sommige klokken bevatten bovendien een speciale regel die in het midden afgebeeld staat, welke voor alle segmenten van die klok geldt. Als er een klokwijzer op een klok afgebeeld staat, geeft dit aan welk segment het startsegment is.

Segmenten

Segmentregels

Klokregels



Hoofdstuknummer

Kloknummer

1 OVERLEGFASE

De spelers beginnen elke uitdaging met het samen doornemen van de regels voor de huidige klok en alle bijbehorende segmenten, op basis van het spelregeloverzicht dat in de bijbehorende hoofdstukenvolp zit.



De spelers mogen nu openlijk een strategie bespreken om de uitdaging te voltooien, maar mogen hierbij **niet de voorkant van hun kaarten bekijken**. Tijdens deze fase zijn alleen de kleuren bekend van de kaarten die elke speler heeft, aangezien je alleen de achterkant van alle kaarten kunt zien. Het is toegestaan om verschillende strategische aspecten van het spel te bespreken, maar je mag geen codetaal of gebaren gebruiken om informatie te communiceren die niet met een spelactie te maken heeft.

Zodra iedereen klaar is met overleggen, pakken de spelers hun kaarten op en mogen ze deze bekijken. Vanaf dit moment mag er niet meer gesproken worden.

Als een speler zijn kaarten oppakt voordat de andere spelers klaar zijn met overleggen, mag die speler niet meer deelnemen aan het overleg. Zodra alle spelers hun handkaarten hebben bekeken, ga je verder met de **plaatsingsfase**. Spelers mogen de kaarten in hun hand op elk gewenst moment anders indelen, maar mogen hierbij geen specifieke informatie communiceren.



VOORBEELD



"Laten we proberen om bij dit segment een totaal van ongeveer 14 te leggen."

"Als iemand een 12 in de hand heeft, moet diegene als eerste spelen."

"Als ik mijn eerste kaart bij dit segment speel, hoeft niemand hier verder iets te plaatsen, omdat ik het alleen kan redden."

"Als ik mijn kaart in een bepaalde hoek neerleg, betekent dit dat het een 11 is."

"Als iemand een 8 in de hand heeft, moet je aan je oor krabben."

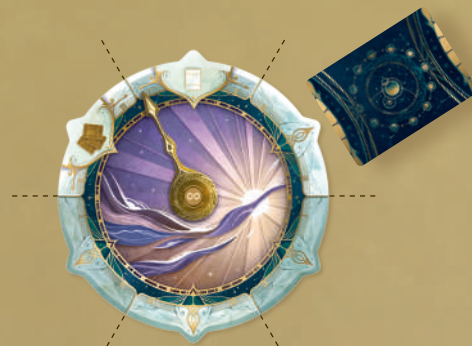


In een spel met 2 spelers krijgt elke speler twee sets kaarten: een set met 4 kaarten en een set met 2 kaarten. Aan het einde van de **overlegfase** pak je alleen de set met 4 kaarten op en laat je de set met 2 kaarten gedekt liggen, zonder deze te bekijken.

2 PLAATSINGSFASE

BELANGRIJK

Tijdens deze fase mogen spelers onderling niet communiceren. Uitsluitend op basis van de kaarten die je speelt, moet je elkaar zien te begrijpen en je acties coördineren.



Elke speler kan deze fase starten, zonder dit eerst met de andere spelers te overleggen. Leg om te starten 1 kaart uit je hand gedekt bij 1 van de 6 segmenten van de klok.

De volgende speler (links van de startspeler) is dan aan de beurt door 1 kaart uit zijn hand te kiezen en deze bij een segment naar keuze te leggen. Dit kan een segment zijn waar al 1 of meer kaarten bij liggen, of waar nog helemaal geen kaarten liggen. Kloksgewijs ga je zo de tafel rond totdat alle spelers hun kaarten geplaatst hebben.

Nadat alle spelers alle kaarten uit hun hand geplaatst hebben, ga je verder met de [controlefase](#).

Als er meerdere kaarten bij hetzelfde segment geplaatst worden, mag je deze over elkaar heen leggen zodat het aantal gespeelde kaarten (en de kleur) zichtbaar blijft.

Op elk gewenst moment tijdens deze fase mag je alle bekende informatie, die je wellicht vergeten bent, controleren of bevestigen. Zo mag je bijvoorbeeld vragen wie een specifieke kaart geplaatst heeft, of in het geheim de voorkant van een kaart bekijken die jij geplaatst hebt om de waarde te bevestigen. Je mag echter geen gedekte kaarten bekijken die door andere spelers geplaatst zijn.

OPEN KAARTEN SPELEN

In het algemeen geldt dat kaarten gedekt rond de klok moeten worden geplaatst. Tijdens elke uitdaging mogen spelers echter collectief een aantal open kaarten spelen dat gelijk is aan het aantal  symbolen op het hulpfiche. Het plaatsen van open kaarten mag naar keuze verdeeld worden onder de spelers, maar dit mag niet tijdens deze fase overlegd worden.

VOORBEELD

Cindy wil bijvoorbeeld graag haar 8 bij het 5de segment leggen. Ze denkt echter dat het voor de anderen lastig kan zijn om de waarde van deze kaart te bepalen en besluit daarom om haar 8 open te plaatsen.



In een spel met 2 spelers start elke speler met 4 kaarten in zijn hand (de andere 2 kaarten blijven gedekt voor hen liggen). Nadat beide spelers 2 kaarten uit hun hand hebben gespeeld, pakken ze de overgebleven 2 kaarten en voegen deze aan hun hand toe.

3 CONTROLEFASE

Begin bij het segment met de wijzer (en daarna kloksgewijs) en onthul elke gedekte kaart, zonder daarbij de volgorde van de kaarten te veranderen.
De waarde van een segment is gelijk aan het totaal van de waardes op alle kaarten die erbij geplaatst zijn.

EEN UITDAGING IS VOLTOOID ALS

- 1 er bij elk van de 6 segmenten minstens 1 kaart ligt.
- 2 de waarde van elk segment even hoog of hoger is dan het vorige segment. Met andere woorden, de segmenten moeten vanaf de wijzer kloksgewijs oplopen in waarde (of gelijk blijven).
- 3 de waarde van elk segment lager is dan of gelijk is aan 24. Let erop dat deze limiet niet voor de eerste 3 klokken van hoofdstuk 1 geldt (zoals wordt aangegeven met het ∞ symbool in het midden van de klok).

Naast deze vereisten heeft elke klok ook speciale regels waaraan je moet voldoen om de uitdaging te voltooien. Deze regels worden toegelicht op het spelregeloverzicht van het betreffende hoofdstuk. Sommige regels gelden voor de gehele klok, terwijl andere alleen voor een specifiek segment gelden.

Op elk individueel segment kunnen verschillende regels van toepassing zijn. Het merendeel van deze regels zijn voorwaarden waaraan moet worden voldaan tijdens de **controlefase**, maar er zijn ook regels die aangeven wat er tijdens de **plaatsingsfase** toegestaan is.

VOORBEELD

Nadat alle kaarten onthuld zijn, is hier een geslaagde oplossing voor klok I van hoofdstuk 1 te zien.

- 1 Er ligt minstens 1 kaart bij elk segment.
 - 2 De waardes van de 6 segmenten (3, 8, 11, 11, 20 en 24) liggen vanaf het wijzersegment in oplopende volgorde.
 - 3 De waarde van elk segment is lager dan of gelijk aan 24 (ondanks dat het vanwege de speciale regel van deze klok niet vereist was om aan deze regel te voldoen).
- Daarnaast is er aan de twee segment-specifieke regels van deze klok voldaan:*
- Er is exact 1 zonkaart bij het wijzersegment geplaatst.
 - Er liggen 3 kaarten in een kleurencombinatie naar keuze bij het laatste segment.

Hiermee is de uitdaging voltooid!



HEB JE DE UITDAGING VOLTOOID?

Stop de klok dan terug in de envelop. Pak de volgende klok van de stapel en draai deze open in het midden van de tafel. Zodra je een hoofdstuk afgerond hebt door alle 4 de klokken te voltooien, plaats je het spelregeloverzicht en de voltooide klokken in de bijbehorende envelop en leg je deze onderin de doos. Pak daarna de envelop van het volgende hoofdstuk, haal de inhoud eruit en speel verder.

Ongeacht of je een uitdaging wel of niet voltooid hebt, moet je daarna altijd alle kaarten samen schudden en deze voor de volgende uitdaging uitdelen, zoals beschreven in stap 4 van de voorbereiding.

HEB JE DE UITDAGING NIET VOLTOOID?

Draai dan een bonusfiche open. Elk opengedraaid bonusfiche stelt de groep in staat om tijdens een volgende poging collectief 1 extra open kaart te plaatsen. Zodra de uitdaging voltooid is, worden alle bonusfiches weer omgedraaid en gedekt neergelegd.

EEN UITDAGING OVERSLAAN

Als je een bepaalde uitdaging te moeilijk vindt, kun je ervoor kiezen om deze over te slaan. Eventuele opengedraaide bonusfiches draai je gedekt, plaats de klok in de herkansingsenvelop en ga verder met de volgende uitdaging. Je kunt op een later moment deze klok nog eens proberen te voltooien.

DE HERKANSINGSENVELOP

De herkansingsenvelop is leeg aan het begin van het eerste spel. Naarmate je verder in het spel komt, kun deze envelop gebruiken om alle klokken die je over wilt slaan (of niet hebt voltooid), in te bewaren. Je kunt deze op een later moment altijd nog eens proberen (zoals beschreven staat in de voorbereiding).

Als je een klok uit de herkansingsenvelop probeert te voltooien en hierin slaagt, moet je deze klok in de originele envelop terugplaatsen. Wanneer je tussen verschillende potjes de onderdelen terug in de doos plaatst, kun je de herkansingsenvelop het beste bovenop alle andere enveloppen leggen.

EINDE VAN HET SPEL

Je hebt het spel afgerond als je erin bent geslaagd alle 40 uitdagingen te voltooien. Nadat je echter alle uitdagingen in het spel gespeeld hebt (wel of niet voltooid), mag je de vernieuwingsenvelop openen om het spel opnieuw te kunnen spelen.

DE DOOS OPNIEUW INDELEN

Als je het volledige spel nog eens vanaf het begin wilt spelen, kun je de inhoud als volgt opnieuw indelen:

- 1 Leg de vernieuwingsenvelop onderin de doos, en zorg ervoor dat alle bijbehorende onderdelen er in zitten.
- 2 Plaats alle klokken en de bijbehorende regels terug in de originele enveloppen van elk hoofdstuk.
- 3 Sorteert de hoofdstukenvoloppen en leg deze in de doos met de envelop van hoofdstuk 1 bovenop.
- 4 Leg de lege herkansingsenvelop bovenop, gevolgd door de resterende spelonderdelen, inclusief de kaarten, klokwijzer, fiches en spelregels.



HINTS EN TIPS

Let goed op de kleuren van de kaarten die door de andere spelers gespeeld zijn, en ook van de kaarten die ze nog in hun hand hebben. Zelfs als er geen speciale regels voor kaartkleuren zijn, kun je hier vaak waardevolle informatie uit afleiden.

Ontdek de beste manier om open kaarten zo effectief mogelijk te spelen. Het spelen van een open kaart kan een manier zijn om de andere spelers om hulp te vragen. Daarentegen kan het niet onthullen van een kaart juist ook belangrijke informatie geven, zeker als alles volgens plan verloopt.

Besprek tijdens de **overlegfase** samen hoe de **plaatsingsfase** zal beginnen. De speler die denkt dat hij goede kaarten heeft om te starten, kan de eerste kaart spelen. Als echter niemand een sterke hand heeft, kan er twijfel ontstaan voordat iemand besluit om de eerste kaart te spelen, en zelfs deze twijfel kan de groep nuttige informatie geven.

Als je een uitdaging niet weet te voltooien, neem dan de tijd om samen te overleggen, je strategie te verfijnen en te bepalen wat je een volgende keer anders kan doen voordat je de uitdaging opnieuw probeert.

Alle verschillende uitdagingen doorlopen is een leerproces dat veel tijd kan kosten. Bepaal aan de hand van ieders stemming en doorzettingsvermogen of je door moet gaan of aan een pauze toe bent. Dit geldt ook voor het bepalen om een uitdaging die je niet voltooid hebt, opnieuw te proberen of om deze over te slaan en verder te spelen. Probeer vooral geduldig met jezelf en de andere spelers te zijn. Grote kans dat je uiteindelijk versted staat van je eigen vooruitgang.

ALEXI PIOVESAN

In de eerste plaats wil ik Julien graag hartelijk bedanken voor het samenwerken aan de totstandkoming van Take Time. Ik waardeer je vertrouwen, gevoeligheid en advies dat me steeds weer weet te motiveren. Ik wil graag mijn familie bedanken voor hun onophoudelijke steun en de ontelbare dagen die ik heb besteed aan het testen van het spel. Ook veel dank aan het gehele team van Libellud en Lab4games, met name Anouk, Vincent en François, die in dit project geloofden. Bedankt Maxence, voor je snelle aanpassing aan het project en voor alles wat je hebt bijgedragen. Ik wil ook graag Matthis bedanken omdat hij ons steeds is blijven uitdagen en ons bleef herinneren aan onze intentie als ontwikkelaars. Bedankt Maëva, voor je artistieke visualisatie van tijd, die perfect past bij ons eigen beeld. En bedankt Maud, voor het verrijken van Take Time met je illustraties die daadwerkelijk tijdloos zijn! En tot slot, eeuwige dank aan iedereen die het spel getest heeft of op een andere manier, direct of indirect, meegewerkt heeft aan de totstandkoming. We hopen dat je tijdens het spelen magische momenten en veel plezier beleeft!

JULIEN PROTHIÈRE

In de eerste plaats wil ik graag Alexi hartelijk danken voor zijn vertrouwen in mij, zijn doorzettingsvermogen en zijn geweldige oog voor detail (tot op de nanoseconde). Ik wil ook graag Simao en Quentin bedanken voor hun race tegen de klok tijdens al het herhaaldelijk testen van al deze klokken. Ik ben het hele Libellud-team dankbaar voor hun enthousiasme, met in het bijzonder Matthis, die ons zijn onvoorwaardelijke steun heeft gegeven tijdens deze maanden van ontwikkeling. Tot slot ben ik 'Take Time' zelf dank verschuldigd omdat het me de kans gegeven heeft om mijn ongeduldigheid te trainen terwijl het me de consistente en directe feedback verschaft die ik als spelontwerper zo hard nodig heb.

MAUD CHALMEL

Dit was voor mij tegelijkertijd het leukste, maar ook het meest lastige spel dat ik ooit geïllustreerd heb. Ten eerste wil ik graag Mr. François Décamp bedanken voor de kans om het prototype te testen dat Alexi en Julien gecreëerd hebben, niet wetende dat ik zou worden gevraagd om het te illustreren. Ik wil ook graag Maëva bedanken voor haar nauwkeurige begeleiding (Harmonies!), en voor het bieden van zowel een kader als een bepaalde mate van vrijheid die, op bijna symbiotische wijze, een grote bijdrage aan de visuele aspecten van dit spel hebben geleverd. Ook een dankwoord aan alle daadkrachtige teamleden van Libellud, die ik zelden heb ontmoet, maar wie tijdens de gehele geslaagde totstandkoming van dit project altijd op een belangrijke en constructieve manier aanwezig waren. Ik bedank ook graag alle kosmische krachten voor het arrangeren van dit gehele proces in het hier en nu. Ten slotte bedank ik Malou voor het feit dat ze er voor mij was.

2025 CREDITS

Spelontwerpers: Alexi Piovesan en Julien Prothière
Illustraties: Maud Chamel

Hoofdontwikkelaar: Vincent Goyat • Projectmanager: Maxence Falempin
Ontwikkeling: Matthis Gaciars en Thomas Cauet • Artistiek manager: Maëva Da Silva
Functioneel ontwerp: Thomas Dutertre • Grafisch ontwerp: Simon Hay
Productiemanager: Stéphane Robert • Extra bewerking: Jérôme Vessière

Nederlandse vertaling: Kim Somberg, Marieke Versmissen en Stefan Meeuwssen.

Het team wil graag alle anderen bedanken die ons hebben geholpen met de ontwikkeling van dit spel.