

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

INSTRUKCJA

TAKE TIME

Sam czas rzuca Wam wyzwanie!

Połączcie siły i stawcie wspólnie czoła wyzwaniom rzucanym przez rozsiane w różnych wymiarach zegary – od Przebudzenia po Odrodzenie. Podejmujcie wyzwania i wracajcie do nich w tempie, które odpowiada Waszej drużynie. Nie musicie się spieszyć, odkrywając, jakie nieustannie zmieniające się wyzwania i nieskończone możliwości ma do zaoferowania Wam ta gra.

Take Time to gra kooperacyjna, w której wspólnie podejmujecie różne wyzwania i zależnie od ich wyniku dzielicie porażkę albo zwycięstwo. By ukończyć wyzwanie, musicie ułożyć 12 zakrytych kart wokół zegara, przestrzegając zasad tego wyzwania. Gra składa się z 40 wyzwań o rosnącym poziomie trudności. Kolejne wyzwania wprowadzają również nowe zasady wpływające na rozgrywkę. Zatem jeśli macie czas, wyruszcie w tę wspaniałą podróż i cieszcie się jej każdą sekundą!



OBEJRZYJ FILMIK
Z ZASADAMI GRY!

PRZEBIEG GRY

Gra jest podzielona na 10 rozdziałów. Każdy rozdział składa się z 4 wyzwań. Każde wyzwanie jest reprezentowane przez zegar. Podczas każdej rozgrywki możecie podjąć próbę ukończenia serii składającej się z dowolnej liczby wyzwań.

Podczas pierwszej rozgrywki użyjecie 1. zegara 1. rozdziału. Jeśli ukończycie wyzwanie, przejdźcie do następnego zegara. Gdy ukończycie wszystkie 4 zegary 1. rozdziału, przejdźcie do 1. zegara 2. rozdziału, następnie do 2. zegara 2. rozdziału itd.

Jeśli nie uda się Wam ukończyć wyzwania, możecie spróbować ukończyć je ponownie albo umieścić zegar wyzwania w kopercie żalu i wrócić do niego później.

ZAWARTOŚĆ:

instrukcja,

A 12 kart słonecznych (ponumerowanych od 1 do 12)
& 12 kart księżycowych (ponumerowanych od 1 do 12),

B 3 żetony przypomnienia,

C 3 żetony pomocy,

D 10 kopert rozdziałów (każda zawiera po 4 zegary i zestaw zasad),

wskazówka godzinowa,

koperta żalu
(na początku rozgrywki jest pusta),

koperta odrodzenia (zawiera zegar odrodzenia, wskazówkę sekundową i 6 żetonów).

1

W pierwszej rozgrywce:

Najpierw weźcie kopertę 1. rozdziału i wyjmijcie z niej wszystkie 4 zegary. Umieśćcie zegary w zakrytym stosie w zasięgu wszystkich graczy. Ułóżcie je w kolejności rosnącej, by zegar oznaczony „1” był na szczycie stosu, a zegar oznaczony „4” był na spodzie stosu.

W kolejnych rozgrywkach:

Jeśli uda Wam się ukończyć wszystkie 4 wyzwania rozdziału podczas wcześniejszej rozgrywki, przygotowując następną rozgrywkę, wyjmijcie zegary następnego rozdziału. Jeśli macie do ukończenia jeszcze jakieś wyzwania w aktualnym rozdziale, kontynuujcie grę od punktu, w którym skończyliście.

Jeśli w kopercie żalu znajdują się jakieś zegary, umieśćcie je na wierzchu stosu w dowolnej kolejności.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

2

Odkrycie wierzchni zegar ze stosu i połóżcie go na środku stołu.

4

Przed podjęciem wyzwania przetasujcie razem karty słoneczne i księżycowe. Utwórzcie z nich 1 talię i umieśćcie ją w obszarze gry. Następnie rozdajcie wszystkim graczom łącznie 12 zakrytych kart:

: Każdy gracz otrzymuje po 3 karty.

: Każdy gracz otrzymuje po 4 karty.

: Każdy gracz otrzymuje 6 kart podzielonych na 2 zestawy: zestaw 4 kart oraz zestaw 2 kart (zob. „Rozgrzywka 2-osobowa” na str. 5).



Odłóżcie pozostałe karty na bok.

3

Połóżcie odpowiadający liczbie graczy żeton przypomnienia w obszarze gry. Odłóżcie pozostałe żetony przypomnienia z powrotem do pudełka. Połóżcie wszystkie 3 żetony pomocy zakryte obok żetonu przypomnienia.

5

Jeśli używacie zegara 3. rozdziału albo późniejszego, połóżcie wskazówkę zegara w obszarze gry.

WAŻNE

NIE OGLĄDAJCIE jeszcze swoich kart.

PODEJMOWANIE WYZWANIA

Podejmowanie wyzwania składa się z 3 faz:

1 DYSKUSJA

Poznajecie zasady wyzwania i omawiacie strategię. Nie możecie jeszcze oglądać swoich kart.

2 UKŁADANIE

Zagrywacie zakryte karty obok segmentów zegara, starając się przestrzegać ogólnych zasad rozgrywki oraz zasad specjalnych danego wyzwania.

3 ROZSTRZYGNIECIE

Upewniamy się, że obok każdego segmentu jest co najmniej 1 karta. Następnie odkrywacie je i sprawdzacie, czy łączna wartość kart obok każdego segmentu nie przekracza 24. Sprawdzacie również, czy łączna wartość kart obok każdego kolejnego segmentu jest równa albo większa od łącznej wartości kart obok poprzedniego segmentu. Upewniamy się jeszcze, czy karty ułożone są zgodnie z zasadami specjalnymi danego wyzwania.

Każdy zegar składa się z 6 segmentów. Niektóre z nich wprowadzają zasady segmentów, czyli zasady specjalne, które obowiązują dla danego segmentu. Niektóre zegary wprowadzają również zasadę zegara, czyli zasadę specjalną obowiązującą dla **każdego** segmentu danego zegara. Symbol takiej zasady znajduje się na środku tarczy zegara. Jeśli na zegarze jest wydrukowana wskazówka zegara, to ta wskazówka informuje, który segment jest segmentem początkowym (obok niego powinny znaleźć się karta albo karty o najniższej wartości).

segment

zasada segmentu

zasada zegara



numer rozdziału

numer zegara

1 DYSKUSJA

Rozpoczynacie każde wyzwanie od zapoznania się z zasadami obecnego zegara i każdego jego segmentu. By to zrobić, przeczytajcie arkusz zasad umieszczony w kopercie rozdziału.



Następnie omawiacie strategię ukończenia wyzwania. Nie **możecie jeszcze oglądać swoich kart**. W trakcie tej fazy znacie tylko **kolory** wszystkich rozdanych kart, ponieważ są widoczne na rewersach. Możecie omawiać różne aspekty strategii, ale nie możecie używać żadnych kodów ani sygnałów do komunikowania tego, co odnosi się do gry, a nie dotyczy opisanych akcji.



PRZYKŁAD:



Chcemy, żeby przy tym segmencie znalazły się karty o łącznej wartości 14.

Jeśli ktoś ma kartę o wartości „12”, powinien zagrać kartę jako pierwszy.

Jeśli zagram swoją pierwszą kartę obok tego segmentu, nikt inny nie powinien zagrywać tam swojej karty, dam sobie radę samodzielnie.

Jeśli zagram moją kartę pod kątem, oznacza to, że ma wartość „11”.

Jeśli ktoś ma kartę o wartości „8”, niech podrapie się po uchu.

Gdy skończycie dyskutować, każdy z Was może w końcu obejrzeć swoje karty. Od tego momentu nie możecie już przekazywać sobie żadnych informacji dotyczących ustaleń.

Jeśli gracz podniesie swoje karty, zanim inni gracze zakończą dyskusję, ten gracz nie może już uczestniczyć w dyskusji. Gdy wszyscy obejrzą już swoje karty, przejdźcie do **fazy układania**.

Możecie dowolnie zmieniać kolejność kart na ręce, ale nie możecie w ten sposób przekazywać żadnych informacji.

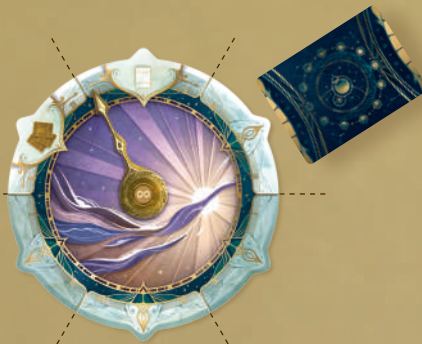


W rozgrywce 2-osobowej każdy gracz ma po 2 zestawy kart: zestaw 4 kart oraz zestaw 2 kart. Na koniec **fazy dyskusji** bierzecie na rękę tylko zestawy 4 kart. Zestawy 2 kart pozostają zakryte (nie możecie ich oglądać).

2 UKŁADANIE

WAŻNE

W tej fazie **nie możecie ze sobą** rozmawiać na temat rozgrywki. Porozumiewacie się i koordynujecie Waszą strategię wyłącznie poprzez zagrywanie kart.



Dowolny gracz może rozpocząć tę fazę. Nie musi konsultować tego z innymi graczami, po prostu zagrywa obok wybranego segmentu 1 zakrytą kartę z ręki.

Następnie swoją turę rozgrywa gracz siedzący po lewej stronie gracza, który rozpoczął zagrywanie kart. Wybiera 1 kartę ze swojej ręki i zagrywa ją zakrytą obok wybranego segmentu. Gracz może zagrać swoją kartę niezależnie od tego, czy obok segmentu jest już jakaś inna karta. Kontynuujcie rozgrywanie tur w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara aż do momentu, w którym wszyscy gracze zagrają wszystkie swoje karty.

Gdy każdy gracz zagra wszystkie swoje karty z ręki, przejdźcie do [fazy rozstrzygnięcia](#).

Jeśli obok tego samego segmentu jest kilka kart, ułóżcie je tak, by liczba zagranych kart oraz ich kolory były widoczne.

W dowolnym momencie tej fazy możecie sprawdzić albo potwierdzić wszelkie informacje, które mogliście zapomnieć.

Przykład. *Możesz spytać, kto zagrał daną kartę albo podejrzec wartość zagraną przez siebie karty. Nie możesz podglądać zakrytych kart zagranych przez innych graczy.*

ZAGRYWANIE ODKRYTYCH KART

Domyślnie zagrywacie wokół zegara zakryte karty. Jednak w trakcie rozgrywania każdego wyzwania możecie łącznie zagrać tyle odkrytych kart, ile symboli  znajduje się na żetonie pomocy. Nie ma reguły mówiącej, ile odkrytych kart mogą zagrać poszczególni gracze, ale nie możecie omawiać tego otwarcie w trakcie tej fazy.

PRZYKŁAD:

Antek uważa, że mądrze będzie zagrać jego kartę o wartości „8” obok 5. segmentu. Zdaje sobie jednak sprawę, że inni mogą mieć trudności z określeniem wartości zagraną przez niego karty, więc zagrywa ją odkrytą.



W rozgrywce 2-osobowej każdy gracz zaczyna z 4 kartami na ręce i 2 zakrytymi kartami przed sobą. Gdy zagrać po 2 karty z ręki, weźcie na rękę 2 zakryte karty, które macie przed sobą.

3 ROZSTRZYGNĘCIE

Zaczynając od segmentu ze wskazówką i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, odkryjcie karty, uważając, by nie zmienić ich układu.
Wartość segmentu jest równa łącznej wartości zagranych obok niego kart.

JAK UKOŃCZYĆ WYZWANIE?

- 1 Gracze muszą zagrać przynajmniej 1 kartę obok każdego z 6 segmentów zegara.
- 2 O ile zasady rozdziału nie mówią inaczej, pierwszy segment to segment, na który wskazuje wskazówka zegara. Wartość każdego następnego segmentu musi być równa wartości poprzedniego segmentu lub od niej większa. Oznacza to, że w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wartości kolejnych segmentów nie mogą maleć.
- 3 Wartość każdego segmentu musi być równa 24 lub mniejsza od tej wartości. Pamiętajcie, że to ograniczenie nie dotyczy 1., 2. i 3. zegara 1. rozdziału (na środku zegara znajduje się oznaczenie ∞).
Jeśli chcecie ukończyć wyzwanie, poza powyższymi zasadami musicie przestrzegać zasad specjalnych danego wyzwania. Wszystkie zasady są wyjaśnione w arkuszu zasad danego rozdziału. Niektóre z tych zasad odnoszą się do całego zegara, a inne do pojedynczego segmentu.
Poszczególne segmenty mogą podlegać kilku zasadom jednocześnie. Większość z zasad określa warunki, które muszą spełnić karty odkrywane podczas **fazy rozstrzygnięcia**. Pozostałe zasady wskazują, co jest dozwolone podczas **fazy układania**.

PRZYKŁAD:

Jedno z możliwych ułożeń kart, które skutkuje ukończeniem wyzwania 1. zegara 1. rozdziału.

- 1 Obok każdego segmentu zegara znajduje się przynajmniej 1 karta.
- 2 Wartości segmentów („3”, „8”, „11”, „11”, „20” i „24”) nie maleją (zaczynając od segmentu ze wskazówką zegara).
- 3 Wartość każdego segmentu nie jest większa niż 24 (akurat w tym przypadku ten warunek nie musiał być spełniony z powodu zasady zegara).

Zostały również spełnione 2 zasady specjalne segmentów tego zegara:

- Obok wskazówki zegara jest dokładnie 1 karta słoneczna.
- Przy ostatnim segmencie są 3 karty dowolnych kolorów.

Wszystkie warunki zostały spełnione, zatem wyzwanie zostaje ukończone!



PO UKOŃCZENIU WYZWANIA

Włóżcie zegar z powrotem do koperty jego rozdziału. Następnie weźcie kolejny zegar ze stosu i połóżcie odkryty na środku stołu.
Po ukończeniu wszystkich wyzwań danego rozdziału włóżcie arkusz zasad razem z zegarami do koperty tego rozdziału i odłóżcie ją do pudełka. Możecie wyjąć z koperty kolejnego rozdziału całą jej zawartość i kontynuować rozgrywkę.

Niezależnie od tego, czy udało się Wam ukończyć wcześniejsze wyzwanie, potasujcie razem wszystkie karty i rozdajcie je zgodnie z opisem przygotowania do gry, by rozpocząć wyzwanie.

NIE UKOŃCZYLIŚCIE WYZWANIA

Odkryjcie żeton pomocy. Każdy odkryty żeton pomocy pozwala Wam zagrać 1 odkrytą kartę podczas kolejnej próby ukończenia tego wyzwania.
Po ukończeniu wyzwania z powrotem zakryjcie wszystkie odkryte żetony pomocy.

POMINIĘCIE WYZWANIA

Jeśli dowolne wyzwanie wyda się Wam za trudne, możecie je pominąć. W takim przypadku zakryjcie wszystkie odkryte żetony pomocy (jeśli jakieś macie), umieśćcie zegar w kopercie żalu i przejdźcie do następnego wyzwania. Jeśli chcecie, możecie później ponownie spróbować ukończyć to wyzwanie.

KOPERTA ŻALU

Na początku rozgrywki koperta żalu jest pusta. W miarę postępów w grze możecie przechowywać w tej kopercie zegary wyzwania, które pominęliście. Dzięki temu będziecie mogli wrócić do nich później (zgodnie z zasadami opisanymi na stronie 3).

Jeśli ukończycie wyzwanie zegara, który wcześniej umieściliście w kopercie żalu, odłóżcie ten zegar do koperty rozdziału tego zegara. Gdy chowacie zawartość gry z powrotem do pudełka, kopertę żalu umieśćcie na wierzchu pozostałych kopert.

UKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy ukończycie wszystkie 40 wyzwań. Po podjęciu **wszystkich** wyzwań (czyli rozegraniu każdego wyzwania przynajmniej raz, niezależnie od tego, czy udało się je ukończyć) możecie otworzyć kopertę odrodzenia, co pozwoli Wam wprowadzić do gry nowe zasady.

RESETOWANIE GRY

Jeśli chcecie zacząć rozgrywkę od początku, zresetujcie zawartość, wykonując następujące kroki:

- 1 Umieśćcie kopertę odrodzenia na spodzie pudełka. Upewnijcie się, że jest w niej cała oryginalna zawartość tej koperty.
- 2 Zwróćcie wszystkie zegary i arkusze zasad do kopert ich rozdziałów.
- 3 Posortujcie koperty rozdziałów i umieśćcie je w pudełku tak, by na wierzchu znajdowała się koperta 1. rozdziału.
- 4 Połóżcie pustą kopertę żalu na wierzchu pozostałych kopert, a następnie umieśćcie w pudełku pozostałe elementy gry – karty, wskazówkę zegara, żetony i instrukcję.



WSKAZÓWKI I PORADY

Zwracajcie uwagę na kolory kart zagranych przez innych graczy oraz tych, które jeszcze czekają na zagranie. Nawet jeśli nie obowiązują żadne specjalne zasady dotyczące kolorów kart, z kolorów kart można wywnioskować wiele przydatnych informacji.

Nauczcie się skutecznie korzystać z odkrytych kart. Zagrywając odkrytą kartę, możecie zasygnalizować innym graczom prośbę o pomoc. Z drugiej strony zagranie zakrytej karty również może nieść konkretny komunikat, zwłaszcza jeśli wszystko idzie zgodnie z planem.

Podczas fazy dyskusji uzgodnijcie, w jaki sposób powinna się rozpocząć faza układania. Gracz, który uważa, że ma na ręce karty najlepsze na początek, powinien zagrać kartę jako pierwszy. Jeśli żaden z graczy nie ma wyróżniającej się ręki, może wystąpić chwila zawahania, zanim dowolny z graczy zdecyduje się zagrać pierwszą kartę. Jednak nawet to wahanie może dostarczyć Wam przydatnych informacji.

Jeśli nie uda się Wam ukończyć wyzwania, przed podjęciem się go ponownie poświęćcie trochę czasu na omówienie i dopracowanie strategii. Przedyskutujcie również, co możecie zrobić inaczej.

W procesie podejmowania i rozgrywania kolejnych wyzwań nauczycie się planować następne posunięcia. Czasem będziecie musieli wziąć pod uwagę swój nastrój lub determinację, by zdecydować, czy podjąć wyzwanie, czy zrobić sobie przerwę. Oznacza to również konieczność nauczenia się, jak odróżnić wyzwania, które po porażce warto od razu podjąć ponownie, od tych, do których lepiej wrócić później. Przede wszystkim bądźcie cierpliwi w stosunku do siebie i innych graczy. Wasze postępy mogą zaskoczyć nawet Was samych!

ALEXI PIOVESAN

Przede wszystkim serdecznie dziękuję Julienowi za współpracę przy tworzeniu gry *Take Time*. Doceniam Twoje zaufanie, wrażliwość i rady, które zawsze popychają nas do przodu.

Chciałbym wyrazić wdzięczność mojej rodzinie za niezachwiane wsparcie i niezliczone dni spędzone na testowaniu gry. Wielkie podziękowania dla całego zespołu Libellud i Lab4games, zwłaszcza Anouk, Vincenta i François, którzy wierzyli w ten projekt. Dziękuję Ci, Maxence, za to, jak szybko udało Ci się wdrożyć w projekt, i za wszystko, co do niego wniosłeś. Chciałbym również podziękować Matthiisowi za to, że ciągle stawiał przed nami wyzwania, ale nie tracił z oczu tego, jakie intencje mieliśmy, tworząc tę grę. Maëvie dziękuję za artystyczną wizję czasu, która pięknie współgra z naszą. I dziękuję Tobie, Maud, za wzbogacenie *Take Time* Twoimi ilustracjami! Naprawdę można się w nich zatracić!

Wreszcie odwieczne i niekończące się „dziękuję” kieruję do wszystkich, którzy testowali grę czy uczestniczyli w jej tworzeniu – bezpośrednio lub pośrednio. Niech Wasze rozgrywki przyniosą Wam same radosne i magiczne chwile!

JULIEN PROTHIÈRE

Po pierwsze, chciałbym bardzo podziękować Alexiemu za zaufanie, jakim mnie obdarzył, jego wytrwałość i skrupulatną dbałość o każdy szczegół (i każdą nanosekundę!). Chciałbym również podziękować Simao i Quentinowi za przesuwanie granic czasu, gdy wielokrotnie testowali wszystkie zegary. Jestem wdzięczny całemu zespołowi Libellud za jego entuzjazm, zwłaszcza Matthiisowi, który zapewnił nieocenione wsparcie podczas tych miesięcy pracy nad grą. Chciałbym też wspomnieć o samej grze *Take Time*, bo dała mi możliwość stłumienia mojej niecierpliwości, dając mi jednocześnie spójną i szybką informację zwrotną, której jako projektant gier tak bardzo potrzebowałem.

MAUD CHALMEL

Praca nad żadną grą nie przyniosła mi nigdy wcześniej takiej przyjemności ani nie była tak żmudna. Po pierwsze, chciałabym podziękować panu François Décampowi za to, że umożliwił mi przetestowanie prototypu stworzonego przez Alexiego i Juliana, nie wiedząc, że później zostanę poproszona o jego zilustrowanie. Jestem również wdzięczna Maëvie za jej precyzyjne wskazówki (i za *Ostoję*!) oraz za zapewnienie ram pracy i twórczej swobody, które w znacznym stopniu przyczyniły się do tego, jak gra *Take Time* teraz wygląda. Dziękuję wszystkim członkom zespołu Libellud, których rzadko spotykałam, ale których znaczącą i konstruktywną obecność odczuwałam podczas całego (zakończonego sukcesem!) procesu pracy nad tym projektem. Posyłam również moje podziękowania wszystkim siłom wyższym, które przyczyniły się do tego, że ten projekt powstawał w tym czasie. Na koniec zaś dziękuję Malou za to, że po prostu jest.

2025 TWÓRCY

Projekt gry: Alexi Piovesan i Julien Prothière
Ilustracje: Maud Chalmel

Kierownictwo kreatywne: Vincent Goyat • Zarządzanie projektem: Maxence Falempin
Rozwój gry: Matthis Gaciarz i Thomas Cauet • Kierownictwo artystyczne: Maëva Da Silva
Układ graficzny: Thomas Dutertre • Projekt graficzny: Simon Hay
Kierownictwo produkcji: Stéphane Robert • Dodatkowa redakcja: Jérôme Vessière

Tłumaczenie wersji polskiej: Sandra Hoffman
Redakcja i korekta wersji polskiej: zespół Rebel

Zespół chciałby podziękować wszystkim, którzy pomogli w stworzeniu tej gry.

rebel



12

Libellud