

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

PRAVILA

TAKE TIME

Čas vas bo postavil pred preizkušnjo!

Združite moči in se spopadite z izzivi, v različnih vesoljih, od „Rojstva“ do „Preporoda“. Igrajte in preigravajte poglavja zgodbe v svojem lastnem tempu, medtem ko odkrivате igro, polno nenehno spreminjajočih se izzivov.

Take Time je kooperativna igra, v kateri igralci s skupnimi močmi rešujejo serijo izzivov in kot ekipa zmagajo ali izgubijo. Igralci morajo igrati 12 kart zaprto okoli ure, ki je osrednji del vsakega izziva. Pri tem morajo upoštevati posebna pravila, ki se razlikujejo od izziva do izziva. Igra vsebuje 40 izzivov, naraščujoče težavnosti in različnim naborom pravil. Ali lahko opravite vse izzive?



POGLEJTE SI VIDEO
S PRAVILI!

POTEK IGRE

40 izzivov je razdeljenih na 10 poglavij, po 4 izzive na poglavje. Vsak izziv je predstavljen z uro. Vsako igralno seanso lahko, glede na to kako dolgo želite igrati, izzovete poljubno število izzivov.

Pri prvem igranju uporabite uro 1 iz 1. poglavja. Ko uspešno končate izziv, nadaljujte z naslednjo uro. Ko opravite vse štiri izzive iz 1. poglavja, nadaljujte z 2. poglavjem in tako naprej.

Če niste uspešni pri reševanju izziva, lahko poskusite znova ali pa uro vstavite v ovitek obžalovanja in se pozneje vrnete k ponovnemu reševanju.

VSEBINA

Pravila

A 12 kart sonca (oštevilčene od 1 do 12) & 12 kart lune (oštevilčene od 1 do 12)

B 3 referenčni žetoni

C 3 bonus žetoni

D 10 ovitkov za poglavja, vsak vsebuje štiri ure in 1 list s pravili

E 1 kazalec

F 1 ovitek obžalovanja
(na začetku igre je prazen)

G 1 ovitek preporoda, ki vsebuje
1 uro preporoda, 1 drugi
kazalec in 6 žetonov

1

Za vašo prvo seanso:

Vzemite ovitek 1. poglavja in iz njega vzemite štiri ure. Postavite jih na kup z licem navzdol. Razporedite jih tako, da bo ura 4 na dnu, ura 1 pa na vrhu.

Za nadaljne seanse:

Če vam je med zadnjo seanso uspelo dokončati vse štiri ure v poglavju, vzemite ovitek naslednjega poglavja in vzemite nove ure.

Če so vam od zadnje seanse ostale še nedokončane ure, preprosto nadaljujte z igranjem, kjer ste končali.

Če imate ure v ovitku obžalovanja (podrobneje pojasnjeno pozneje), jih postavite na vrh kupa ur v poljubnem vrstnem redu.

2

2. Obrnite zgornjo uro in jo položite na sredino igralne površine z licem navzgor.

4

Pred vsakim izzivom premešajte skupaj karte sonca in lune. Dobjeni kupček kart postavite na stran. Iz tega kupčka igralcem razdelite zaprto 12 kart:

 : Vsak igralec prejme 3 karte.

 : Vsak igralec prejme 4 karte.

 Vsak igralec prejme 6 kart (razdeljenih v dve skupini: ena vsebuje 4 karte in drugo, ki vsebuje 2 karti; glej «Igre za 2 igralca» na strani **5**).

Položite preostale karte na stran.

3

Poiščite referenčni žeton, ki ustreza številu igralcev in ga postavite v bližino igralnega polja. Preostala referenčna žetona vrnite v škatlo. Postavite 3 bonus žetone z licem navzdol zraven referenčnega žetona.

5

Če uporabite uro iz 3. ali kasnejšega poglavja, postavite kazalec v bližino ure.

POMEMBNO

Igralci v tem trenutku NE smejo gledati svojih kart.

IGRANJE IZZIVA

Vsak izziv je sestavljen iz treh faz:

1 RAZPRAVA

Igralci preučijo naravo izziva in se pogovorijo o skupni strategiji, ne da bi pogledali karte.

2 NAMESTITEV

Igralci polagajo karte z licem navzdol ob segmente na uri in poskušajo izpolniti splošna pravila in morebitna posebna pravila, ki veljajo za trenutno uro.

3 RAZREŠITEV

Igralci preverijo, da imajo ob vsakem segmentu ure položeno vsaj 1 karto in da je vsota vrednosti kart ob vsakem segmentu v naraščajočem številčnem vrstnem redu, ki ne presega 24. Poleg tega morajo preveriti tudi, ali so upoštevali morebitna posebna pravila za izziv.

Vsaka ura je sestavljena iz 6 segmentov. Nekateri segmenti imajo posebna pravila, ki veljajo za ta segment.

Nekatere ure vsebujejo tudi posebno pravilo, ki je prikazano na sredini ure in velja za vse segmente na tej uri.

Če je na uri natisnjen kazalec, ta označuje, kateri segment je »začetni segment«.

Segmenti

Pravila za segmente

Pravilo za uro



Številka poglavja

Številka ure

1 RAZPRAVA

Igralci začnejo vsak izziv s pregledom pravil, ki so v veljavi za trenutno uro in vse njene segmente. Pomagajo si z listom s pravili, ki se nahaja v vsakem ovitku poglavja.



Igralci se lahko prosto pogovarjajo o strategiji za reševanje izziva, vendar še ne smejo pogledati svojih kart. V tej fazi je znan samo tip kart (luna oz. sonce), ki jih ima vsak igralec, saj lahko vidite hrbtno stran kart.

Lahko razpravljate o različnih strateških vidikih igre, vendar ne smete uporabljati kod ali signalov za sporočanje stvari, ki niso povezane z dejanji v igri.



NA PRIMER:



»V tem segmentu želimo doseči skupno število približno 14.«

»Če ima nekdo v roki 12, naj igra prvi.«

»Če postavim svojo prvo karto poleg tega segmenta, naj nihče drug ne postavi ničesar tja, saj lahko segment rešim sam.«

»Če položim svojo karto pod kotom, to pomeni, da je 11.«

»Če ima nekdo v roki 8, naj se popraska po ušesu.«

Ko je razprava končana, igralci vzamejo svoje karte in si jih ogledajo. Od tega trenutka naprej ne smejo več razpravljati.

Če igralec pogleda svoje karte, preden drugi igralci končajo razpravo, ne sme več sodelovati v razpravi. Ko vsi igralci pogledajo svoje karte, nadaljujte z fazo namestitve.

Igralci lahko kadar koli spremenijo kako imajo razporejene karte v rokah, vendar s tem ne smejo sporočati skritih informacij.

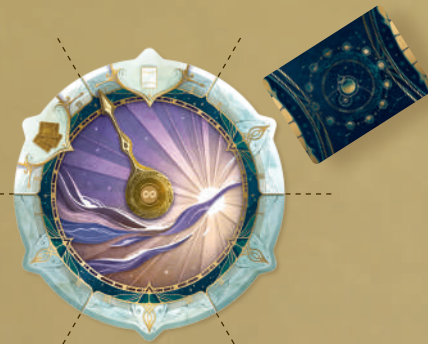


V igri za dva igralca ima vsak igralec dva kompleta kart: eden vsebuje 4 karte, drugi pa 2 karti. Na koncu faze razprave igralec vzame le komplet 4 kart, komplet 2 kart pa pusti zaprt in jih ne sme pogledati.

2 NAMESTITEV

POMEMBNO

V tej fazi komunikacija med igralci ni dovoljena. Igralci se morajo sporazumeti in uskladiti izključno s pomočjo kart, ki jih igrajo.



Ta faza se prične, ko eden od igralcev, lahko tudi brez posvetovanja z drugimi igralci, položi 1 karto iz svoje roke poleg kateregakoli od 6 segmentov na uri.

Nadaljuje naslednji igralec v smeri ure tako, da izbere 1 karto iz svoje roke in jo položi poleg segmenta po svoji izbiri. Segment lahko vsebuje 1 ali več kart ali pa je segment brez kart. Ta postopek nadaljujte dokler vsi igralci ne položijo vseh svojih kart.

Nadaljujte z [fazo razrešitve](#).

Če je na enem segmentu položenih več kart, jih nekoliko razmaknite, da boste zlahka ugotovili število odigranih kart (in njihov tip).

Kadarkoli v tej fazi lahko preverite ali potrdite vse znane informacije, ki ste jih morda pozabili. Lahko na primer vprašate, kdo je položil določeno karto, ali na skrivaj pogledate karte, ki ste jo položili sami in preverite njihovo vrednost. Ne smete pa gledati kart, ki so jih položili drugi igralci.

IGRALNE KARTE Z LICEM NAVZGOR

Po pravilih morajo biti karte nameščene okrog ure z licem navzdol. Vendar pa lahko igralci med vsakim izzivom namestijo odprto skupno toliko kart, kolikor je vidnih simbolov  na žetonih. Namestitev odprtih kart lahko igralci koristijo poljubno, dokler so odprte namestitve na voljo, vendar v tej fazi igralci o tem ne smejo razpravljati.

NA PRIMER:

Laurence meni, da je pametno, da postavi svojo karto s številko 7 poleg petega segmenta. Vendar se zaveda, da bodo drugi igralci težko določili njeno vrednost, zato se odloči, da bo 7 postavil odprto.



Pri igri za dva igralca ima vsak igralec na začetku v roki 4 karte (preostali 2 karti sta še vedno zaprti na igralni površini). Ko oba igralca namestita 2 karti iz svoje roke, vzameta v roko še preostali 2 karti.

3 RAZREŠITEV

Od segmenta označenega s kazalcem in nato v smeri ure, razkrijte vsako nameščeno karto in pazite, da ne spremenite vrstnega reda kart. Vrednost vsakega segmenta je enaka vsoti vrednosti na kartah, ki so položene poleg njega.

ČE ZELITE USPEŠNO OPRAVITI IZZIV

- 1 Ob vsakem od 6 segmentov mora biti položena vsaj 1 karta.
- 2 Vrednost vsakega segmenta mora biti enaka ali večja od vrednosti prejšnjega segmenta. Z drugimi besedami, vrednost segmentov mora naraščati (ali ostajati enaka), ko se začetnega kazalca odaljujete v smeri ure.
- 3 Vrednost vsakega segmenta mora biti manjša ali enaka 24. Upoštevajte, da ta omejitev ne velja za prve tri ure iz 1. poglavja (to je prikazano s simbolom ∞ na sredini ure).

Poleg teh zahtev ima vsaka ura tudi posebna pravila, ki jih morate upoštevati, če želite uspešno opraviti izziv. Vsako od teh pravil je pojasnjeno na listu s pravili za posamezno poglavje. Nekatera pravila veljajo za celotno uro, druga pa samo za določen segment.

Na posamezne segmente lahko vpliva več pravil. Večina teh pravil so pogoji, ki jih je treba izpolniti v **fazi razrešitve**, druga pa določajo, kaj je dovoljeno v **fazi namestitve**.

NA PRIMER:

Po razkritju vseh kart je prikazana uspešna rešitev naloge 1. poglavja, ure 1.

- 1 Ob vsakem segmentu je vsaj 1 karta.
- 2 Vrednosti šestih segmentov (3, 8, 11, 11, 20 in 24) so razporejene v naraščajočem vrstnem redu, začenši s segmentom s kazalcem.
- 3 Vrednost vsakega segmenta je manjša ali enaka 24 (čeprav zaradi posebnega pravila za to uro tega pravila ni bilo treba izpolniti).

Poleg tega sta bili upoštevani dve pravili, specifični za to uro:

- Poleg segmenta s kazalcem je položena natanko 1 karta sonca.
- Ob zadnjem segmentu so 3 karte poljubnega tipa.

Zato je izziv uspešno opravljen!



ČE USPEŠNO OPRAVITE IZZIV

Vrnite uro v ovitek. Nato vzemite naslednjo uro s kupa in jo postavite z licem navzgor na sredino mize.

Ko končate poglavje, se pravi dokončate vse 4 ure, list s pravili skupaj z vsemi štirimi urami shranite v njihov ovitek in ga položite nazaj v škatlo.

Nato vzemite ovitek naslednjega poglavja, vzemite njegovo vsebino in nadaljujete z igro.

Ne glede na to, ali ste uspešno končali izziv ali ne, premeščajte vse karte in jih razdelite za naslednji izziv, kot je opisano v poglavju Priprava.

ČE IZZIVA NE OPRAVITE USPEŠNO

Obrnite bonus žeton z licem navzgor. Vsak bonus žeton, ki je obrnjen z licem navzgor, omogoča igralcem, da pri vsakem naslednjem poskusu reševanja izziva, namestijo 1 dodatno odprto karto. Ko je izziv uspešno opravljen, obrnite vse bonus žetone nazaj z licem navzdol.

PRESKOČITEV IZZIVA

Če se vam določen izziv zdi pretežak, ga lahko preskočite. To storite tako, da obrnete vse bonus žetone z licem navzdol, uro shranite v ovitek obžalovanja in nadaljujete z naslednjim izzivom. K izzivu se lahko vrnete drugič in poskusite znova.

OVITEK OBŽALOVANJA

Na začetku prve igre je ovitek obžalovanja prazen. Ko napredujete skozi igro, lahko v ta ovitek shranite vse ure, ki ste jih preskočili. Ure lahko pozneje ponovno poskusite rešiti (kot je opisano v poglavju Priprava).

Ko rešite uro iz ovitka obžalovanja, jo vrnite v ovitek, kateremu pripada. Ko vračate ovitke v škatlo med igralnimi seansami, položite ovitek obžalovanja na vrh vseh drugih ovitkov.

KONEC IGRE

Igro zaključite, ko uspešno opravite vseh 40 izzivov. Vendar pa lahko po tem, ko opravite **vse** izzive v igri (uspešno ali ne), odprete ovitek preporoda za obogatitev ponovnega igranja.

PONASTAVITEV IGRE

Če želite ponovno odigrati celotno igro od začetka, ponastavite vsebino igre na naslednji način:

- 1 Na dno škatle položite ovitek preporoda in vanj vrnite vse pripadajoče dele.
- 2 Vse ure in njihove liste s pravili vrnite v prvotne ovitke.
- 3 Razvrstite ovitke poglavij in jih položite v škatlo, pri čemer je ovitek 1. poglavja na vrhu.
- 4 Na vrh položite prazen ovitek obžalovanja, nato pa še preostale komponente igre, vključno s kartami, kazalcem, žetoni in s pravili.



NAMIGI IN NASVETI

Pozorno opazujte tip kart, ki so jih odigrali drugi igralci, in tip kart, ki so ostale v njihovih rokah. Čeprav ni posebnih pravil glede tipa kart, lahko iz njih pogosto razberete koristne informacije.

Naučite se učinkovito uporabljati odprte karte. Z igranjem odprte karte lahko drugim igralcem sporočite, da potrebujete pomoč. Nasprotno pa se lahko tudi odločite, da karte ne razkrijete, zlasti če gre vse po načrtu.

V **fazi razprave** se med seboj dogovorite, kako boste začeli **fazo namestitve** kart. Igralec, ki meni, da ima za začetek najboljšo kombinacijo, naj odigra prvo karto. Če nihče nima izjemne karte, lahko pride do oklevanja, preden se nekdo odloči, da bo igral prvo karto, a tudi to oklevanje lahko skupini prinese koristne informacije.

Če ne opravite izziva, si vzemite nekaj časa za razpravo in izpopolnitev svoje strategije, pa tudi za to, kaj storiti drugače, preden ponovno poskusite rešiti izziv.

Reševanje različnih izzivov je učni proces, ki lahko traja dlje časa. Upravljati boste morali svoje razpoloženje in odločenost, da boste vedeli, kdaj vztrajati in kdaj si vzeti odmor. To vključuje tudi učenje, kdaj vztrajati in ponovno poskusiti rešiti neuspel izziv in kdaj ga preskočiti in iti naprej. Predvsem bodite potrpežljivi do sebe in drugih igralcev. Na koncu boste morda celo sami sebe presenetili s svojim napredkom.

ALEXI PIOVESAN

Najprej se iskreno zahvaljujem Julienu, ker je sodeloval z mano pri ustvarjanju igre Take Time. Cenim tvoje zaupanje, občutljivost in nasvete, ki naju vedno ženejo naprej. Zahvaljujem se tudi svoji družini za njeno neomajno podporo in nešteto dni, ki sem jih preživel ob testiranju igre. Velika hvala celotni ekipi Libellud in Lab4games, zlasti Anouk, Vincentu in Françoisu, ki so verjeli v ta projekt. Hvala, Maxence, za hitro prilagajanje projektu in za vse, kar si prispevala k projektu. Prav tako bi se rad zahvalil Matthisu, ker nam je postavljal izzive, hkrati pa ostal dojemljiv za naše avtorske ideje. Hvala, Maëva, za tvojo umetniško vizijo časa, ki se lepo ujema z našo. In hvala ti, Maud, da si časovno obdobje nadgradila s svojimi ilustracijami, ki nas resnično popeljejo onkraj časa! Na koncu pa še večna »hvala« vsem, ki ste igro pomagali razviti ali sodelovali posredno oz. neposredno pri njenem nastajanju. Naj vam igra prinaša čarobne trenutke in veselje!

JULIEN PROTHIÈRE

Najprej bi se rad zahvalil Alexiju za zaupanje, ki mi ga je izkazal, za njegovo vztrajnost in natančnost do podrobnosti (do nanosekunde). Zahvaljujem se tudi Simau in Quentinu za premikanje časovnih meja, ko sta večkrat testirala vse te ure. Hvaležen sem celotni ekipi Libellud za njihovo navdušenje, še posebej Matthisu, ki mi je v teh mesecih razvoja nudil neprecenljivo podporo. Nazadnje sem hvaležen tudi sami igri »Take Time«, ker mi je dala priložnost, da sem premagal svojo nestrpnost, hkrati pa mi je zagotovila dosledne in hitre povratne informacije, ki sem jih kot oblikovalec igre tako zelo potreboval.

MAUD CHARMEL

Zame še nobena igra ni bila tako prijetna pa tudi tako naporna za ilustriranje. Najprej bi se rad zahvalil gospodu Françoisu Décampu, ker mi je dovolil testirati prototip, ki sta ga ustvarila Alexi in Julien, ne da bi vedel, da me bo pozneje prosil, naj ga ilustriram. Hvaležen sem tudi Maëvi za njeno natančno vodenje (in Harmonije!) ter za zagotavljanje hkrati okvira in svobode, ki sta skupaj na simbiotičen način močno prispevala k vizualnim vidikom te igre. Hvala vsem učinkovitim članom ekipe Libellud, ki sem jih sicer redko srečal, vendar sem njihovo pomembno in konstruktivno prisotnost čutil ves čas ustvarjanja tega projekta. Izrekam hvaležnost kozmičnim silam, da so v danem trenutku orkestrirale celoten proces. Nazadnje se zahvaljujem Malouju, ker je bil preprosto tukaj.

2025 ZASLUGE

Avtorja Igre: Alexi Piovesan in Julien Prothière

Ilustracije: Maud Charmel

Creativni vodja: Vincent Goyat

Vodja projekta: Maxence Falempin

Razvoj: Matthis Gaciars in Thomas Cauet

Umetniški vodja: Maëva Da Silva

Funkcijsko oblikovanje: Thomas Dutertre

Grafično oblikovanje: Simon Hay

Vodja produkcije: Stéphane Robert

Dodatno oblikovanje: Jérôme Vessière

Ekipa se zahvaljuje vsem drugim, ki so pomagali pri razvoju te igre.