

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

PRAVILA IGRE

TAKE TIME

Vreme vas stavlja na probu!

Udružite snage kako biste savladali izazove koje postavljaju satovi pronađeni u različitim univerzumima, od Buđenja do Ponovnog rođenja. Igrajte i ponavljajte nivoe sopstvenim tempom dok otkrivete iskustvo ispunjeno neprestanim izazovima i beskrajnim mogućnostima.

Take Time je kooperativna igra u kojoj igrači zajedno rade na rešavanju različitih testova, pa tako i pobeđuju ili gube kao tim. Da biste uspeali, morate strateški postaviti 12 karata licem nadole oko sata, prateći posebna pravila svakog testa. Igra sadrži 40 testova, sa sve težim izazovima i novim pravilima koja određuju način igre. Zato, dajte sebi vremena i uživajte u ovom čudesnom putovanju od početka do kraja!



VIDEO PRAVILA!

PREGLED IGRE

Četrdeset testova je podeljeno u 10 poglavlja, od kojih svako sadrži 4 testa predstavljena satovima. Svaki put kada igrate, možete probati da završite seriju ovih testova pokušavajući koliko god želite svaki put.

Kada igrate prvi put, treba da koristite sat 1 iz Poglavlja 1. Ako uspete, pređite na sledeći sat. Kada završite svih 4 satova iz Poglavlja 1, pređite na Poglavlje 2, i tako dalje.

Ako ne uspete da rešite zadatak, možete pokušati ponovo, ili možete staviti sat u Omot propuštenih prilika i vratiti se rešavanju tog testa kasnije.

SADRŽAJ

Pravila igre

A 12 Solarnih karata (numerisanih od 1 do 12)
& 12 Lunarних karata (numerisanih od 1 do 12)

B 3 Tokena podsetnika

C 3 Bonus tokena

D 10 Omota za Poglavlja od kojih svaki sadrži 4 Sata i 1 pravila

1 Kazaljka sata

1 Omot propuštenih prilika
(na početku igre je prazan)

1 Omot ponovnog rođenja koji sadrži
1 Sat ponovnog rođenja, 1 Kazaljku
sekunde i 6 tokena

1

Za vašu prvu igru:

Uzmite oмот s Poglavljem 1 i izvadite četiri sata. Postavite ih kao špil licem nadole, tako da četvrti sat bude na dnu a prvi sat na vrhu špila.

Za sve naredne igre:

Ako ste uspeali da završite sva 4 sata iz jednog poglavlja tokom vaše prošle igre, vratite satove i ponovo ih koristite za sledeće poglavlje. Ako još uvek imate nedovršениh satova iz poglavlja, jednostavno nastavite s igrom tamo gde ste stali.

Ako u Omotu propuštenih prilika (detaljnije o tome kasnije) imate nekih satova, postavite ih na vrh špila redosledom koji želite.

2

Okrenite sat s vrha špila i postavite ga na sredinu prostora za igru.

4

Za svaki test promešajte zajedno Lunarne i Solarne karte i napravite od njih zajednički špil karata, pa ga postavite na jednu stranu prostora za igru. Iz tog špila podelite igračima 12 karata okrenutih licem nadole:

 : Svaki igrač dobija 3 karte.

 : Svaki igrač dobija 4 karte.

 Svaki igrač dobija 6 karata (podeljenih u dve grupe: jednu koja sadrži 4 karte i drugu koja sadrži 2 karte; vidi "Igra za 2 igrača" na strani 5).



Stavite preostale karte na jednu stranu.

PRIPREMA IGRE

3

Postavite Token podsetnik koji odgovara broju igrača u igri pored prostora za igru. Preostale Tokene podsetnike vratite u kutiju. Postavite 3 Bonus tokena licem nadole pored Tokena podsetnika.

5

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

VAŽNO

U ovom delu igre igrači NE SMEJU da gledaju svoje karte.

ODIGRAVANJE TESTA

Odigravanje testa sastoji se od 3 faze:

1 DISKUSIJA

Igrači otkrivaju prirodu testa i raspravljaju o strategiji bez gledanja svojih karata.

2 POSTAVLJANJE

Igrači postavljaju karte licem nadole pored segmenta sata kako bi pokušali da ispune generalna pravila za tu igru, kao i eventualna posebna pravila koja se odnose na trenutni sat.

3 RAZREŠENJE

Potrebno je da je barem 1 karta postavljena pored svakog segmenta sata i da je zbir vrednosti svih karata pored svakog segmenta postavljen u rastućem numeričkom nizu bez da pređe broj 24. Dodatno, igrači moraju da provere da li su se pridržavali svih posebnih pravila zadatih u ovom testu.

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

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

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

Segmenti

Pravila segmenata

Pravilo sata



Broj Poglavlja

Broj sata

1 DISKUSIJA

Igrači svaki test započinju pregledanjem pravila trenutnog sata i svakog njegovog segmenta, savetujući se s Kartom pravila koja se nalazi u pripadajućem Omotu poglavlja.



Igrači se zatim slobodno dogovaraju o strategiji kojom će proći test, ali **ne smeju da gledaju prednju stranu svojih karata**. Tokom ove faze, igračima je poznata samo boja karata koje imaju, s obzirom na to da im se može videti samo poledina. Dozvoljeno vam je da raspravljate o različitim strateškim mogućnostima, ali ne smete da koristite kodove ili signale za komunikaciju stvari koje se ne odnose na akcije u igri.



NA PRIMER:



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

"Ako neko ima 12 u svojoj ruci, trebalo bi da igra prvi."

"Ako postavim svoju prvu kartu pored ovog segmenta, niko drugi ne treba tu ništa da postavi, jer ja to mogu sam da rešim."

"Ako postavim svoju kartu pod uglom, to znači da je to broj 11."

"Ako neko ima 8 u ruci, neka se počese po uvetu."

Kada se diskusija završi, igrači uzimaju svoje karte u ruku i pogledaju ih. Od ovog trenutka dalje više ništa ne sme da se izgovori.

Ako igrač uzme svoje karte pre nego što su ostali igrači dovršili diskusiju, taj igrač više ne može da učestvuje u raspravi. Kada svi igrači pogledaju svoje karte, pređite na **Fazu 2**.

Igrači mogu premeštati karte u svojoj ruci kako god žele, ali time ne smeju da prenose nikakvu informaciju sa igračima.



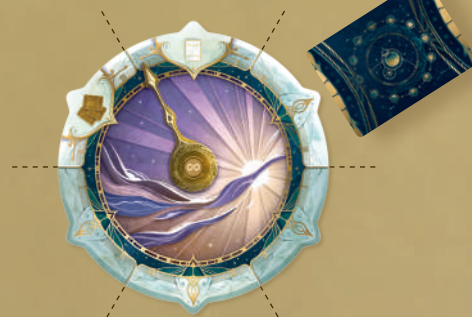
U igri za 2 igrača, svaki igrač ima dva seta karata: jedan sadrži 4 karte, a drugi sadrži 2 karte. Na kraju **Faze 1**, uzimaju samo set od 4 karte, a set od 2 karte ostavljaju okrenut licem nadole i ne gledaju ga.

2

POSTAVLJANJE

VAŽNO

Tokom ove faze **nije** dozvoljena komunikacija između igrača. Morate da se međusobno razumete i uskladite vaše napore isključivo kroz odigravanje svojih karata.



Ovu fazu može započeti bilo koji igrač. To se radi bez ikakvih konsultacija s drugim igračima. Igrači to čine tako da postave 1 kartu iz svoje ruke licem nadole pored bilo kog od 6 segmenata sata.

Zatim je na redu sledeći igrač s leve strane koji takođe 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 smeru kazaljke na satu dok svi igrači nisu postavili sve svoje karte.

Kada su svi igrači postavili sve karte iz svoje ruke, pređite na **Fazu 3**.

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

U bilo kom trenutku tokom ove faze igre možete proveriti ili potvrditi bilo koju poznatu informaciju koju ste možda zaboravili. Na primer, možete pitati ko je postavio određenu kartu, ili možete potajno pogledati lice karte koju ste vi postavili kako biste proverili njenu vrednost. Ne smete pogledati karte okrenute licem nadole koje su postavili drugi igrači.

IGRANJE KARATA LICEM PREMA GORE

Po pravilu, karte treba da budu postavljene oko sata licem nadole. Ipak, tokom svakog testa, igrači mogu da postave onoliko karata licem nagore, koliko ima simbola  na Tokenu Podsetnika. Postavljanje karata licem prema gore raspodeljeno je među igračima po želji, ali ne može se o tome raspravljati tokom ove faze igre.

NA PRIMER:

Lav misli da je mudro da postavi svoj 8 pored 5. segmenta sata. Ipak, on smatra da će ostalima biti teško da odrede koja je vrednost karte koju postavlja, pa zato odlučuje da svoj 8 postavi licem nagore.



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

3 RAZREŠENJE

Počevši od segmenta s Kazaljkom i u smeru kazaljke na satu, otkrijte sve karte okrenute licem nadole, ali pritom pazite da im ne promenite raspored. Vrednost segmenta jednaka je zbiru vrednosti na kartama postavljenim pored tog segmenta.

DA BISTE PROŠLI TEST

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

Pored ovih zahteva, svaki sat ima posebna pravila kojih morate da se pridržavate ako želite da prođete test. Svako od njih objašnjeno je na Karti pravila za to Poglavlje. Neka pravila odnose se na celi sat, dok neka na određeni segment sata.

Na pojedinačne segmente može uticati više pravila. Većina tih pravila su uslovi koji moraju biti zadovoljeni tokom **Faze razrešenja**, dok druga navode šta je dozvoljeno tokom **Faze postavljanja**.

NA PRIMER:

Nakon što su otkrivene sve karte, ovde vidimo uspešno rešenje za Poglavlje 1, Sat 1.

- 1 U svakom segmentu nalazi se barem 1 karta.
- 2 Vrednosti 6 segmenata (3, 8, 11, 11, 20 i 24) posložene su u rastućem nizu, počevši od segmenta s Kazaljkom.
- 3 Vrednost svakog segmenta je manja ili jednaka 24 (iako nije bilo neophodno da se to ispoštuje zbog posebnog pravila za ovaj sat).

Dodatno, uspešno su ispoštovana dva posebna pravila za ovaj sat:

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

Iz tih razloga, test je uspešno položen!



AKO STE PROŠLI TEST

Vratite sat u odgovarajući omot. Zatim uzmite sledeći sat sa špila i postavite ga licem nagore na sredinu stola.

Kada ste završili Poglavlje tako što ste dovršili sva 4 njegova sata, vratite Kartu pravila i dovršene satove nazad u omot, a omot vratite na dno kutije. Zatim uzmite sledeći omot Poglavlja, izvadite njegov sadržaj i nastavite s igrom.

Bez obzira na to da li ste prošli ili pali, promešajte sve karte zajedno i podelite ih za sledeći test kako je opisano u Pripremi igre.

AKO STE PALI TEST

Okrenite jedan Bonus token licem nagore. Svaki Bonus token okrenut licem nagore omogućava grupi da u sledećem pokušaju postavi 1 dodatnu kartu licem prema gore. Kada uspešno prođete test, svi Bonus tokeni okreću se licem nadole.

PRESKAKANJE TESTA

Ako zaključite da je određeni test pretežak, možete da ga preskočite.

Kako biste to učinili, okrenite Bonus tokene licem nadole, sat postavite u Omot propuštenih prilika i nastavite na sledeći test.

Ovaj test možete ponovo da pokušate da rešite kasnije.

OMOT PROPUŠTENIH PRILIKA

Na početku vaše prve igre Omot propuštenih prilika je prazan. Kako napredujete kroz igru možete koristiti ovaj omot da u njega odložite satove koje ste odlučili da preskočite, što vam omogućava da pokušate da ih rešite kasnije (kako je objašnjeno u Pripremi igre).

Kada pokušate da razrešite sat iz Omota propuštenih prilika i u tome uspete, vratite sat u njegov originalni omot. Kada između igara vraćate delove igre nazad u kutiju, Omot propuštenih prilika postavite na vrh, iznad ostalih omota.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada uspešno rešite svih 40 testova. Međutim, nakon što ste pokušali sve testove u igri (s uspehom ili ne), možete otvoriti Omot ponovnog rođenja za dodatni izazov i raznolikost u igri.

PONOVNO POSTAVLJANJE KUTIJE

Ukoliko kompletnu igru želite ponovo da odigrate, presložite je na sledeći način:

- 1 Postavite Omot ponovnog rođenja na dno kutije, pazeći da su svi njegovi delovi vraćeni u omot.
- 2 Vratite sve satove i Karte pravila u njihove originalne omote.
- 3 Rasporedite Omote po glavlja i postavite ih u kutiju tako da je Omot Poglavlja 1 na vrhu.
- 4 Postavite prazni Omot propuštenih prilika na vrh, nakon čega slede preostali delovi igre, uključujući karte, Kazaljku sata i pravila igre.



SAVETI I TRIKOVİ

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

Naučite kako da efikasno koristite karte okrenute licem nagore. Igranje karte licem nagore može biti poziv drugim igračima da pomognu. Može biti i suprotno, odluka da se karta ne otkrije takođe može preneti važne informacije, naročito ako sve ide po planu.

Za vreme **Faze diskusije**, međusobno se dogovorite kako ćete započeti **Fazu Postavljanja**. Igrač koji veruje da ima najbolje početne karte trebalo bi da odigra prvu kartu. Ako niko nema posebno dobre karte, moguće je da bude oklevanja pre nego što neko odluči da odigra prvu kartu, ali igračima čak i to oklevanje može pružiti korisnu informaciju.

Ako ste pali na testu, dajte sebi vremena da prodiskutujete o popravljaju strategije, ali i o tome šta je potrebno drugačije uraditi, pre nego što ponovo započnete test.

Napredovanje kroz različite testove je proces učenja koji može dugo potrajati. Moraćete da prilagodite svoje raspoloženje i odlučnost sve dok ne shvatite kada treba istrajati, a kada predahnuti. Ovo znači da morate da naučite kada istrajati u pokušajima da prođete test koji ste pali, a kada ga preskočiti i krenuti na druge izazove. Svakako budite strpljivi sami sa sobom i s drugim igračima. Na kraju ćete možda biti i iznenađeni koliko ste napredovali.

ALEKSI PIOVESAN

Pre svega, od srca zahvaljujem Žilijenu na saradnji tokom stvaranja igre "Take Time". Cenim tvoje poverenje, senzibilnost i savete koji nas uvek guraju napred. Želim da se zahvalim svojoj porodici na njihovoj nepokolebljivoj podršci i bezbrojnim danima provedenim u testiranju igre. Veliko hvala celom Libellud i Lab4games timu, posebno Anuk, Vensanu i Fransoa, koji su verovali u ovaj projekat. Hvala ti, Maksens, na brzom prilagođavanju projektu i na svemu što si mu doprineo. Takođe bih želeo da se zahvalim Matisu što nas je izazivao, a istovremeno ostao pažljiv prema našim namerama kao autora. Hvala ti, Maeva, na tvojoj umetničkoj viziji vremena, koja se predivno usklađuje s našom. I hvala ti, Mod, što si igru "Take Time" obogatila svojim ilustracijama koje nas zaista vode izvan vremena! Na kraju, večno "hvala" svima koji su testirali igru ili učestvovali u njenom stvaranju, neposredno ili posredno. Neka vam vaše igre donesu čarobne trenutke i radost!

ŽILIJEN PROTIJER

Prvo bih želeo da izrazim ogromnu zahvalnost Aleksiju na poverenju koje mi je ukazao, njegovoj istrajnosti i pedantnoj pažnji za detalje (do nanosekunde). Takođe želim da se zahvalim Simaou i Kontanu što su pomerali granice vremena dok su više puta testirali sve ove satove. Zahvalan sam celom Libellud timu na njihovom entuzijazmu, posebno Matisu, koji je pružio neprocenjivu podršku tokom ovih meseci razvoja. Na kraju, hvala samoj igri "Take Time" što mi je pružila priliku da potisnem svoju nestrpljivost, a istovremeno mi dala dosledne i brze povratne informacije koje su mi, kao dizajneru igre, bile toliko potrebne.

MOD ŠALMEL

Za mene, nijedna igra dosad nije bila istovremeno toliko prijatna i toliko naporna za ilustrovanje. Pre svega, želela bih da se zahvalim g. Fransoa Dekomu što mi je omogućio da testiram prototip koji su izradili Aleksi i Žilijen, ne znajući da ću kasnije biti zamoljena da ga ilustrujem. Takođe sam zahvalna Maevi na njenom preciznom vođstvu (i "Prirodi"!), i na pružanju okvira i slobode koji su uveliko doprineli vizuelnim aspektima ove igre, gotovo na simbiotski način. Hvala svim efikasnim članovima Libellud tima, koje sam retko susretala, ali čije sam značajno i konstruktivno prisustvo osećala tokom uspešnog stvaranja ovog projekta. Izražavam svoju zahvalnost kosmičkim silama koje su orkestrirale ceo ovaj proces za sadašnji trenutak. Na kraju, hvala Maluu što je jednostavno tu.

2025 CREDITS

Autori igre: Alexi Piovesan i Julien Prothière

Ilustracije: Maud Chalmel

Vođa procesa: Vincent Goyat

Menadžer projekta: Maxence Falempin

Razvoj: Matthijs Gaciarsz i Thomas Cauet

Umetnički direktor: Maëva Da Silva

Funkcionalni dizajn: Thomas Dutertre

Grafički dizajn: Simon Hay

Direktor produkcije: Stéphane Robert

Redakcija: Jérôme Vessièr

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