

АЛЕКСІ ШОВЕСАН

ЖУЛЬЄН ПРОТЬЄ

ПРАВИЛА

ІГРИ ЧАСУ

TAKE TIME

Киньте виклик часу!

Об'єднайтеся в команду й спробуйте виконати низку завдань таємничих годинників. Перед вами постануть незвідані світи — від пробудження аж до переродження. Спільно виконуйте ігрові завдання й отримуйте неповторні враження у грі, складність якої підвищуватиметься, але можливості залишатимуться нескінченними.

«Ігри часу» — це кооперативна настільна гра, у якій учасники спільними зусиллями намагаються виконати різноманітні завдання. Для перемоги ви повинні стратегічно розкласти 12 карт долілиць навколо годинника, дотримуючись особливих правил кожного завдання. Гра містить 40 завдань, кожне з яких додає нові правила та пропонує справжній виклик. Настав час рушити в незабутню подорож!



ПЕРЕГЛЯНЬТЕ
ВІДЕОПРАВИЛА!

МЕТА ГРИ

Гра складається з 10 розділів, кожен з яких містить 4 завдання-годинники (усього 40 завдань). За одну ігрову сесію ви можете виконати будь-яку кількість завдань, таким чином регулюючи тривалість гри.

Ви почнете гру з першого годинника розділу I. Успішно виконавши перше завдання, переходьте до наступного годинника. Виконавши всі 4 завдання розділу I, переходьте до розділу II, потім до розділу III і так далі.

Проваливши завдання, ви можете здійснити нову спробу або покласти годинник у конверт жалю й спробувати пізніше.

ВМІСТ ГРИ

книжка правил

А 12 карт сонця (пронумеровані від 1 до 12)
і 12 карт місяця (пронумеровані від 1 до 12)

Б 3 жетони нагадування

В 3 жетони бонусів

Г 10 конвертів розділів, кожен з яких містить 4 годинники та лист правил

1 годинникова стрілка

1 конверт жалю
(на початку гри порожній)

1 конверт переродження, що містить годинник переродження, секундну стрілку та 6 жетонів

1

Перша партія

Візьміть з конверта розділу I чотири годинники. Покладіть їх стосом долілиць. Переконайтеся, що годинники в стосі пронумеровані в порядку зростання: четвертий годинник повинен бути знизу, а перший — зверху.

Подальші партії

Успішно виконавши всі 4 завдання розділу, переходьте до конверта наступного розділу. Якщо у вас залишилися невиконані завдання розділу, продовжуйте з моменту, де ви зупинилися.

Якщо в конверті жалю є годинники (докладніше читайте далі), покладіть їх на верх стосу в довільному порядку.

2

Покладіть верхній годинник горілиць на центр стола.

4

Перед початком завдання перетасуйте карти місяця разом із картами сонця і утворіть колоду. Візьміть із цієї колоди 12 карт і роздайте їх долілиць гравцям:

 : по 3 карти кожному.

 : по 4 карти кожному.



У грі вдвох кожен отримує 6 карт, розділених на дві групи: в одній 4 карти, а в іншій — 2 (див. правила гри вдвох на сторінці 5).

Решту карт відкладіть убік.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

3

Покладіть жетон нагадування, що відповідає кількості гравців у грі. Решту жетонів нагадування поверніть у коробку. Покладіть 3 жетони бонусів долілиць біля вибраного жетона нагадування.

5

Починаючи з розділу III, використовуйте годинникову стрілку.

ВАЖЛИВО

Поки що не дивіться свої карти.

ВИКОНАННЯ ЗАВДАННЯ

Виконання кожного завдання складається з трьох фаз:

1 ОБГОВОРЕННЯ

Гравці дізнаються правила завдання й обговорюють стратегію, не дивлячись на свої карти.

2 РОЗМІЩЕННЯ

Гравці викладають карти долілиць біля сегментів годинника, дотримуючись як звичайних правил, так і особливих правил годинника.

3 ВІДКРИТТЯ

Гравці перевіряють, щоб біля кожного сегмента була щонайменше 1 карта. Також суми значень карт у сегментах повинні йти в порядку зростання. Сума значень карт у жодному сегменті не повинна бути більша за 24. Не забудьте перевірити, чи виконали особливі умови завдання.

Кожен годинник складається з 6 сегментів. З певними сегментами пов'язані особливі правила. Деякі годинники мають зображене в центрі особливе правило. Воно поширюється на всі сегменти годинника.

Якщо на годиннику є надрукована годинникова стрілка, то вона вказує на початковий сегмент.

Сегмент

Правило сегмента

Правило годинника



Номер розділу



Номер годинника

1 ОБГОВОРЕННЯ

Гравці починають кожне завдання з ознайомлення з правилами поточного годинника та його сегментами згідно з листом правил відповідного розділу.



Гравці обговорюють свій план дій, але **не можуть дивитися на лицьові сторони власних карт**. На звороти дивитися можна, тому гравцям відомі кольори їхніх карт. Ви можете обговорювати різноманітні варіанти стратегії, однак заборонено використовувати таємні знаки й жести, що не стосуються дій у грі.



НАПРИКЛАД:



Пропоную біля цього сегмента викласти суму 14.

Походить першими, якщо маєте на руці 12.

Якщо я покладу свою першу карту біля цього сегмента, то не кладіть нічого сюди. Я тут сам впораюся.

Якщо я покладу карту під нахилом, то це 11.

Почухайте носа, якщо маєте на руці 8.

Завершивши обговорення, гравці беруть карти на руку й переглядають їх. Відтепер усі дотримуються тиші. Якщо гравець завчасно подивився свої карти, він не бере участі в обговоренні й чекає інших гравців. Щойно всі гравці подивляться свої карти, переходьте до **фази розміщення**. Гравці можуть змінювати порядок карт на руці, але заборонено таким способом робити підказки.

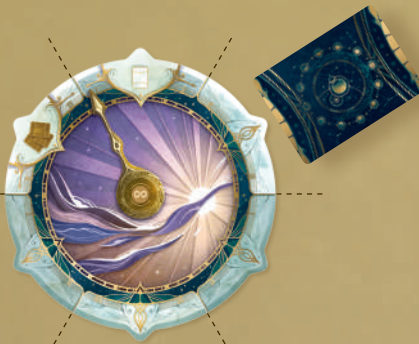


У грі вдвох кожен гравець має 2 набори карт: один набір із 4 карт та інший з 2. Наприкінці **фази обговорення** кожен гравець бере набір із 4 карт. Поки що відкладіть інші 2 карти долілиць.

2 РОЗМІЩЕННЯ

ВАЖЛИВО

Під час цієї фази гравці повинні дотримуватися тиші. Вони можуть передавати інформацію тільки за допомогою зіграних карт.



Цю фазу може розпочати будь-який гравець без попередніх узгоджень. Гравець просто розміщує 1 карту зі своєї руки долілиць біля будь-якого з 6 сегментів годинника.

Далі ходить наступний гравець за годинниковою стрілкою. Він вибирає 1 карту з руки й розміщує її біля будь-якого сегмента. Можна вибрати сегмент, біля якого немає карт, або той, біля якого є принаймні 1 карта. Гравці продовжують виконувати ходи за годинниковою стрілкою, поки кожен не розмістить усі свої карти.

Щойно всі гравці викладуть усі свої карти, переходьте до **фази відкриття**.

Якщо біля одного сегмента більше ніж одна карта, викладайте їх зі зсувом, щоб бачити кількість та колір зіграних карт.

Якщо ви забули інформацію, яка мала бути вам відома, то будь-коли протягом цієї фази можете перевірити її. Наприклад, можна спитати, хто виклав певну карту або потайки подивитися лицьову сторону власної зіграної карти, щоб пригадати її значення. Не можна дивитися розміщені долілиць карти інших гравців.

РОЗІГРУВАННЯ КАРТ ГОРІЛИЦЬ

Зазвичай гравці викладають карти навколо годинника долілиць. Однак під час будь-якого завдання гравці можуть спільно викласти стільки карт горілиць, скільки символів  вони мають на жетоні нагадування. Будь-який гравець може викласти карту горілиць, але цього не можна обговорювати під час фази розміщення.

НАПРИКЛАД:

Ірина вважає доцільним викласти карту зі значенням «8» біля п'ятого сегмента. Проте вона розуміє, що іншим гравцям буде важко здогадатися значення цієї карти, тому вона грає її горілиць.



 У грі вдвох кожен гравець починає з 4 картами на руці. Інші 2 карти гравець відкладає долілиць перед собою. Після того як обидва гравці розмістять по 2 карти з руки, кожен бере на руку попередньо відкладені 2 карти.

3 ВІДКРИТТЯ

Починаючи з сегмента з годинниковою стрілкою і далі за ним, відкривайте розміщені долілиць карти, не змінюючи їхнього порядку.
Додайте значення всіх карт біля кожного сегмента, щоб порахувати суми.

УМОВИ УСПІШНОГО ВИКОНАННЯ ЗАВДАННЯ

- 1 Біля кожного сегмента є щонайменше 1 карта.
- 2 Сума значень карт кожного сегмента повинна бути такою ж або більшою, ніж сума значень карт біля попереднього сегмента. Тобто, починаючи із сегмента з годинниковою стрілкою, суми значень карт біля сегментів повинні збільшуватися або залишатися такими самими.
- 3 Сума значень карт біля кожного сегмента не повинна перевищувати 24. Це правило не поширюється на перші 3 годинники розділу I (про це нагадає символ ∞ у центрі годинника).

Крім цих правил, гравці повинні дотримуватися особливих вимог кожного годинника. Докладніше про це читайте в правилах відповідних розділів. Правила можуть стосуватися годинника загалом або ж певного сегмента.

На один сегмент можуть поширюватися кілька правил. Це можуть бути умови, які перевіряють під час **фази відкриття**, або ж указівки, яких треба дотримуватися протягом **фази розміщення**.

НАПРИКЛАД:

Приклад успішно виконаного першого завдання розділу I після відкриття всіх карт.

- 1 Біля кожного сегмента є щонайменше 1 карта.
- 2 Починаючи з годинникової стрілки, суми значень карт біля шести сегментів (3, 8, 11, 11, 20 і 24) ідуть у порядку зростання.
- 3 Сума значень карт біля кожного сегмента не перевищує 24 (утім, ця умова необов'язкова для поточного годинника).

Також гравці дотрималися двох правил, що стосувалися сегментів:

- Біля сегмента з годинниковою стрілкою рівно 1 карта сонця.
- Біля останнього сегмента 3 карти будь-яких кольорів.

Отже, гравці виконали завдання!



ВИКОНАННЯ ЗАВДАННЯ

Поверніть годинник у його конверт. Потім візьміть зі стогу наступний годинник і покладіть його горілиць на центр стола.

Завершивши всі 4 годинники розділу, поверніть їх і лист правил у відповідний конверт і покладіть його вниз коробки. Потім відкрийте конверт наступного розділу й продовжуйте грати.

Незалежно від того, програли ви чи перемогли, перетасуйте всі карти для наступного завдання і роздайте їх згідно з правилами приготувань до гри.

ПРОВАЛ ЗАВДАННЯ

Переверніть жетон бонусу горілиць. Під час будь-якої наступної спроби відкритий жетон бонусу дає змогу гравцям додатково викласти 1 карту горілиць. Успішно виконавши завдання, переверніть усі жетони бонусів долілиць.

ПРОПУСК ЗАВДАННЯ

Ви можете пропускати складні для вашої команди завдання. У такому разі переверніть відкриті жетони бонусів долілиць, покладіть годинник у конверт жалю і переходьте до наступного завдання. Ви завжди можете повернутися до пропущеного завдання й спробувати виконати його знову.

КОНВЕРТ ЖАЛЮ

На початку вашої першої партії конверт жалю порожній. Протягом гри ви можете зберігати в ньому пропущені завдання. Ви можете спробувати виконати їх пізніше згідно з правилами приготувань до гри.

Успішно виконавши завдання з конверта жалю, поверніть годинник у конверт відповідного розділу. Складаючи компоненти в коробку після ігрової сесії, завжди кладіть конверт жалю поверх інших конвертів.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Успішно виконавши всі 40 завдань, ви завершуєте гру. Однак, спробувавши виконати всі завдання (незалежно від того, виконали ви їх чи ні), ви можете відкрити конверт переродження й зіграти з новими правилами.

ПОРАДИ ЩОДО СТРАТЕГІЙ

ПОЧАТКОВИЙ СТАН КОРОБКИ

Якщо ви бажаєте пройти гру заново, складіть компоненти так, як показано нижче:

- 1 Складіть компоненти переродження в його конверт і покладіть його вниз коробки.
- 2 Покладіть усі годинники та їхні листи правил у відповідні конверти розділів.
- 3 Послідовно складіть у коробку всі конверти так, щоб зверху був конверт розділу I.
- 4 Покладіть наверх порожній конверт жалю та інші компоненти: карти, годинникову стрілку, жетони й книжку правил.



Стежте за кольорами карт, які гравці викладають або тримають на руці. Навіть якщо зараз не діє правило, що стосується кольорів, це дасть вам важливу інформацію.

Важливо в правильний момент розмістити карту горілиць. Це може натякнути гравцям, що ви потребуєте допомоги. Якщо гравець не відкриває карт, тоді, імовірно, у нього все йде за планом.

Під час фази обговорення варто домовитися, як почати фазу розміщення. Якщо гравцеві дуже подобається його рука, то йому слід почати першим. Якщо ніхто не має гарних карт на руці, гравці починають вагатися, хто ходитиме першим, а це також також дає важливу інформацію.

Проваливши завдання, обговоріть, як можна покращити стратегію та що слід змінити.

Виконання завдань може займати багато часу. Задумайтесь, що для команди краще: продовжувати гру або зробити перерву. Також стежте, коли слід пропустити завдання й перейти до іншого. Будьте спокійними й терплячими до інших гравців. Зрештою ви самі здивуєтесь власним успіхам.

АЛЕКСІ ПІОВЕСАН

Я хотів би щиро подякувати Жульєну за те, що об'єднав зі мною зусилля у створенні «Ігор часу». Я ціную твою довіру, чуйність і поради, що надихали мене рухатися далі.

Особливої подяки заслуговує моя родина за безмежну підтримку й незліченні дні тестування гри. Також дякую всій команді Libellud і Lab4games, зокрема Анук, Венсану та Франсуа за віру в цей проєкт. Дякую Максансе за те, що так швидко адаптувався до команди та зробив свій внесок. Також я вдячний Маттісу. Ти змусив нас попідніти, а також допоміг втілити наші авторські задуми. Дякую, Маєво, за художнє бачення часу, що так добре поєдналося з нашим. Я вдячний Мод, що оживила «Ігри часу» своїми ілюстраціями. Кожна секунда часу варта того, щоб милуватися ними.

Насамкінець я безмежно вдячний усім, хто взяв участь у тестуванні й створенні цієї гри. Хай кожна партія сповнюватиме ваш час неземної насолоди!

ЖУЛЬЄН ПРОТЬЄ

Я хотів би висловити щиро подяку Алексі за довіру, наполегливість та уважність до найменшої деталі. Також хочу подякувати Сімау та Квентіну за те, що кинули виклик часу й протестували кожен годинник. Я вдячний команді Libellud за завзяття, особливо Маттісу, який неоціненно допоміг протягом довгих місяців розроблення гри. Насамкінець я висловлю подяку «Іграм часу», що допомогли віднайти потрібне терпіння, коли я надавав зворотний зв'язок як розробник гри.

МОД ШАЛМЕЛЬ

Від жодного іншого процесу ілюстрування гри я не отримувала такої насолоди. І жоден не виснажував мене настільки. Я хотіла б подякувати мес'є Франсуа Декампу за те, що надав можливість протестувати прототип Алексі та Жульєна. Тоді я навіть не підозрювала, що ілюструватиму цей проєкт. Я також вдячна Маєві за її чіткі настанови (і за Гармонію!). Завдяки тобі я мала вдосталь свободи й визначила рамки, у межах яких я занурилася у створення ілюстрацій до гри. У певному сенсі це можна назвати симбіозом. Дякую продуктивній команді Libellud. Я не часто бачилася з вами, але завжди відчувала вашу присутність протягом успішного створення цього проєкту. І як тут не подякувати космічним силам, що допомогли втілитися всім цим подіям? Насамкінець дякую Малу за те, що просто була поруч.

2025 ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Алексі Піовесан і Жульєн Протьє • Ілюстрації: Мод Шалмель

Керівник: Венсан Гоя • Менеджер проєкту: Максанс Фалемпан

Розроблення: Маттіс Гасіярц і Тома Кое • Артдиректорка: Маєва да Сільва

Функціональний дизайн: Томас Дютертр • Художнє оформлення: Саймон Гей

Менеджер з виробництва: Стефан Роберт • Додаткове редагування: Жером Вєсьє

Керівник видавництва: Олександр Ручка • Перекладач: Артем Деменко

Керівник проєкту: Володимир Рибаків • Редактор: Сергій Лисенко

Випускова редакторка: Олена Науменко

Українське видання © 2025 Geekach LLC • info@geekach.com.ua • www.geekach.com.ua

Наша команда вдячна всім, хто допоміг розробити цю гру.

