

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

SPIELANLEITUNG

ILLUSIONEN

TAKE TIME

Die Zeit fordert euch erneut heraus! Der Sandvogel wurde gesichtet – ein geheimnisvolles Wesen, entsprungen aus einem einzelnen Moment der Zeit. Um einen Blick auf ihn zu erhaschen, müsst ihr gemeinsam die Zeit beherrschen: Ob ihr sie beschleunigt, verlangsamt oder anhaltet, euer Ziel ist es, den perfekten Augenblick einzufangen ... jenen flüchtigen Moment, in dem die Illusion zur Wirklichkeit wird, bevor sie jäh verschwindet, während die Zeiger der Uhr unaufhaltsam weiterziehen.

Stellt euch neuen Herausforderungen mit *Illusionen*, einer Erweiterung für *Take Time*. Erlebt einzigartige Mechaniken und ein neues thematisches Element. Dank des zusätzlichen Moduls könnt ihr euch den Uhren aus dem Grundspiel erneut stellen.

Gelingt es euch, die Zeit zu meistern, bevor sie euch ein für alle Mal aus den Händen gleitet?

SPIELÜBERSICHT ERWEITERUNG

Diese Mini-Erweiterung für Take Time enthält ein neues Kapitel mit 4 Uhren, das ihr jederzeit spielen könnt – entweder zwischen zwei Kapiteln aus dem Grundspiel oder im Anschluss an Kapitel 10. Wir empfehlen euch, ein paar Kapitel gespielt zu haben (mindestens aber das erste), bevor ihr euch an dieses wagt. Wenn ihr das Spiel einpackt, könnt ihr den neuen Kapitel-Umschlag einfach unter die Umschläge des Grundspiels legen.

Diese Mini-Erweiterung enthält außerdem ein zusätzliches Zeitsprunghlättchen, mit dem ihr die Uhren aus dem Grundspiel ein weiteres Mal mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad spielen könnt. Ihr könnt das neue Plättchen einsetzen, nachdem ihr die 4 Uhren aus dieser Erweiterung gelöst habt.

SPIELMATERIAL

diese Anleitung

- A** 1 Kapitel-Umschlag (mit 4 Uhren und 1 Regelblatt)
- B** 1 Spielstein
- C** 1 Sandvogel-Plättchen
- 1 Zeitsprunghlättchen (unten abgebildet)



Nacht-Seite



Tag-Seite

Wie im Grundspiel findet ihr die Regeln für das Kapitel auf dem beigefügten Regelblatt. Diese Anleitung beschreibt nur die neuen Konzepte der Erweiterung.

SANDVOGEL

Das Kapitel in dieser Erweiterung führt ein neues Element ein: den Sandvogel. Setzt ihn zusammen, indem ihr den Spielstein in das Sandvogel-Plättchen steckt (mit der **1**-Seite nach oben):



SANDVOGEL: AUFBAU UND BEWEGUNG

Stellt den Sandvogel bei der Spielvorbereitung auf den inneren Bereich des Segments mit dem ☁-Symbol. Im Spielverlauf bewegt er sich durch das Spielen eurer Karten von Segment zu Segment (entlang der Innenseite).

BEISPIEL:

Wenn ihr eine Karte an ein Segment mit der unten abgebildeten Sonderregel spielt, bewegt sich der Sandvogel um 2 Segmente entlang der Innenseite gegen den Uhrzeigersinn.



DEN UHRZEIGER ÜBERQUEREN

Einige Regeln im neuen Kapitel beziehen sich auf das „Überqueren des Uhrzeigers“, was entweder verboten oder verpflichtend ist. Der Sandvogel überquert den Uhrzeiger immer dann, wenn er sich während seiner Bewegung über dessen aktuelle Position hinwegbewegt. Hinweis: Das Segment, auf das der Uhrzeiger zeigt, spielt dabei keine Rolle.



BEISPIEL:

Bei dieser Bewegung überquert der Sandvogel den Uhrzeiger.

Bei dieser Bewegung überquert der Sandvogel den Uhrzeiger nicht.

Jetzt habt ihr alle wichtigen Informationen, um den Umschlag zu öffnen und das neue Kapitel zu beginnen!

EMPFEHLUNGEN DER AUTOREN:

Wir ermutigen euch, diese Erweiterung mit allen Sinnen zu erleben und jedes Gefühl für Zeit zu verlieren, während ihr in ihre faszinierende Welt eintaucht. Ähnlich wie ein junger Vogel bei seinem ersten mutigen Flug empfehlen wir euch, das Abenteuer ohne Angst zu bestreiten!

Eure Strategie sollte vor allem davon abhängen, welche Segmente den Sandvogel bewegen. Es kann zum Beispiel klug sein, viele Karten an ein Segment zu spielen, das keine Bewegung auslöst, während ihr bei Segmenten vorsichtiger seid, die den Sandvogel näher zum Uhrzeiger bewegen. Passt auf, wenn der Sandvogel an einem Segment steht, das ihn bewegt. Die Lösung liegt oft näher, als man denkt – ihr müsst sie nur finden ...

Habt ihr das Kapitel dieser Erweiterung gelöst, könnt ihr das neue Zeitsprungplättchen zusammen mit euren Lieblingsuhren aus dem Grundspiel verwenden. Ihr könnt es dabei nach Belieben mit anderen Zeitsprungplättchen kombinieren. Wir empfehlen, das neue Plättchen zunächst mit Uhr 3 aus Kapitel 2 (Hindernisse) auszuprobieren.

2026 CREDITS

Autoren: Alexi Piovesan und Julien Prothière

Illustrationen: Maud Chalmel

Kreative Leitung: Vincent Goyat

Projektmanagement: Maxence Falempin

Entwicklung: Matthis Gaciars

Künstlerische Leitung: Maeva Da Silva

Layout & Design: Thomas Dutertre und Joeva Gaubin

Grafische Gestaltung: Simon Hay

Produktmanagement: Célia Moutailler

Redaktion & Lektorat: Scott Lewis

Weitere Bearbeitung: Jérôme Vessière

Das Team dankt allen, die an der Entwicklung des Spiels beteiligt waren.

Deutsche Ausgabe: Steffen Trzensky, Veronika Stallmann und Susanne Kraft