

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

REGLAS DE LA
EXPANSIÓN

ESPEJISMO TAKE TIME

El tiempo continúa jugando con vosotros, ¡y esta vez ha invocado al Pájaro de arena, una esquivia criatura nacida de un único instante congelado en el tiempo!

Para poder atisbarlo, tendréis que colaborar para controlar el mismísimo tiempo: adelantarlo, pausarlo y ralentizarlo hasta capturar el momento perfecto... ese instante efímero en el que el espejismo se vuelve real, antes de que se desvanezca de repente al moverse de nuevo las manecillas del reloj.

Ampliad vuestra aventura cooperativa en Take Time con la expansión Espejismo, que añade varios relojes con mecánicas únicas y un elemento temático totalmente nuevo para su universo, además de un módulo que aumenta aún más la rejugabilidad de los relojes del juego básico.

¿Seréis capaces de dominar el tiempo de nuevo, antes de que vuelva a escurrirse entre vuestros dedos?

RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

Esta miniexpansión para Take Time presenta un nuevo capítulo de 4 Relojes que se puede jugar en cualquier momento (incluso entre dos capítulos del juego básico o después de haberlos intentado todos). Es aconsejable terminar el primer capítulo del juego básico antes de probar este, aunque si os ha costado mucho completar el primero, es buena idea jugar algunos capítulos básicos más. A la hora de guardar el juego en la caja, colocad este capítulo debajo de todos los capítulos del juego básico.

Esta miniexpansión también incluye una ficha de Renacimiento adicional que aumenta todavía más la rejugabilidad de los Relojes del juego básico, ya que añade una regla nueva para disfrutar de una experiencia más desafiante si cabe. Esta ficha se puede usar después de haber intentado los 4 Relojes de esta expansión.

CONTENIDO

Este reglamento

A 1 sobre de capítulo con 1 hoja de reglas y 4 Relojes

B 1 peón

C 1 base del Pájaro de arena

D 1 ficha de Renacimiento (se muestra a continuación)



Lado nocturno



Lado diurno

Como sucede con el resto del juego, las reglas de este capítulo se explican en la hoja de reglas incluida en su sobre.

Este reglamento solamente explica los conceptos nuevos que presenta esta expansión.

EL PÁJARO DE ARENA

El capítulo «Espejismo» añade un componente nuevo: el Pájaro de arena. Monta el Pájaro de arena insertando el peón en la base, con el icono **D** orientado hacia arriba:



PREPARACIÓN Y MOVIMIENTO DEL PÁJARO DE ARENA

Durante la preparación de la partida, el Pájaro de arena montado se coloca cerca del borde interior del segmento con el icono ☁. Durante la partida, se moverá de segmento en segmento (a lo largo de los bordes interiores) en función de dónde juguéis vuestras cartas.

POR EJEMPLO:

Al aplicar el efecto que aparece a continuación, el Pájaro de arena se mueve 2 segmentos por los bordes interiores, en sentido antihorario.



CRUZAR LA MANECILLA

Ciertas reglas de este capítulo hacen referencia a «cruzar la Manecilla», para indicar si hacerlo está **prohibido** o es **obligatorio**. El Pájaro de arena «cruza la Manecilla» cuando pasa por encima de ella durante su movimiento.



POR EJEMPLO:

Estos movimientos provocarían que el Pájaro de arena cruzara la Manecilla.



Estos movimientos *no* provocarían que el Pájaro de arena cruzara la Manecilla.



¡Ya tenéis toda la información necesaria para abrir el sobre y jugar este capítulo!

CONSEJOS DE LOS DISEÑADORES DEL JUEGO:

Os animamos a dejaros llevar por la expansión Espejismo y perder la noción del tiempo mientras os sumergís en sus encantos. Cual polluelo que se atreve a emprender el vuelo por vez primera, ¡os recomendamos lanzaros de cabeza y empezar a explorar!

Será necesario adaptar con cuidado vuestra estrategia en función de cómo se activen los movimientos del Pájaro de arena en cada Reloj. Por ejemplo, es posible que tengáis que colocar más cartas junto a un segmento que no provoque movimientos, y menos cartas junto a otro que acercaría el Pájaro de arena a la Manecilla. Prestad especial atención cuando el Pájaro de arena esté junto a un segmento que genere movimiento. La solución podría estar ahí mismo, a la espera de que la descubráis...

Después de jugar el capítulo incluido, no dudéis en utilizar la ficha de Renacimiento desbloqueada en este capítulo con vuestros Relojes preferidos del juego básico, en combinación con cualquier otra ficha de Renacimiento que le guste especialmente a vuestro grupo. Para empezar, os sugerimos utilizar la ficha nueva con el Reloj 3 del capítulo 2: Límites.

CRÉDITOS 2026

Diseño del juego: Alexi Piovesan y Julien Prothière
Ilustraciones: Maud Chalmel

Dirección creativa: Vincent Goyat

Dirección del proyecto: Maxence Falempin

Desarrollo: Matthias Gaciarz

Dirección artística: Maëva Da Silva

Diseño funcional: Thomas Dutertre y Joeva Gaubin

Diseño gráfico: Simon Hay

Dirección de producción: Célia Moutailler

Traducción al español: Carlos Loscertales

Revisión en español: Joaquín C. Martín-Rayó

El equipo quiere dar las gracias a todos aquellos que han contribuido al desarrollo del juego.