

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

REGOLAMENTO
ESPANSIONE

MIRAGE TAKE TIME

Il tempo vi propone nuove sfide, questa volta evocando l'Alasabbia, una creatura inafferrabile nata da un singolo istante congelato nel tempo!

Per riuscire a intravederla, dovrete collaborare e assumere il controllo del tempo stesso, facendolo avanzare rapidamente, mettendolo in pausa o rallentandolo per catturare il momento perfetto... l'attimo fugace in cui il miraggio si fa reale, prima di svanire all'improvviso quando le lancette dell'orologio si spostano in avanti.

Mirage, la nuova avventura collaborativa di Take Time, è un'espansione che presenta nuovi orologi con meccanismi unici e una tematica inedita che arricchisce l'intero universo insieme a un modulo che favorisce ulteriore rigiocabilità usando gli orologi del gioco base.

Sarete in grado di manipolare di nuovo il tempo prima che vi sfugga di mano?

PANORAMICA DELL'ESPANSIONE

Questa mini-espansione di *Take Time* introduce un nuovo Capitolo con 4 orologi che possono essere giocati in qualsiasi momento, per esempio tra un Capitolo e l'altro del gioco base o dopo averli provati tutti. Prima di giocare a questo Capitolo, è consigliabile giocare almeno il primo Capitolo del gioco base e, nel caso abbiate qualche difficoltà a completarlo, anche qualche Capitolo successivo.

Quando risistemate il gioco, riponete questo Capitolo sotto tutti i Capitoli del gioco base.

Questa mini-espansione include anche un segnalino Rinascita aggiuntivo con una nuova regola che porterà nuova rigiocabilità agli orologi del gioco base, garantendo un'esperienza ancora più stimolante. Potete usare questo segnalino dopo aver giocato tutte e 4 le prove di questa espansione.

CONTENUTO

Questo regolamento

A 1 Custodia Capitolo contenente 4 orologi e 1 Scheda delle Regole

B 1 pedina

C 1 base per l'Alasabbia

D 1 segnalino Rinascita (mostrato di seguito)



Lato "Notte"



Lato "Giorno"

Come nel gioco base, le regole del Capitolo vengono spiegate nella Scheda delle Regole contenuta nella custodia. Questo regolamento illustra solo i nuovi concetti introdotti dall'espansione.

L'ALASABBIA

Il Capitolo Mirage introduce un nuovo componente: l'Alasabbia. Assemblate l'Alasabbia inserendo la pedina nella base, con l'icona **1** rivolta verso l'alto:



PREPARAZIONE DELL'ALASABBIA E MOVIMENTO

Durante la preparazione, l'Alasabbia assemblata deve essere collocata vicino al bordo interno del segmento con l'icona ☁️. Durante la partita, si muoverà da segmento a segmento (lungo i bordi interni) in base a dove giocherete le vostre carte.

PER ESEMPIO:

Quando applicate l'effetto mostrato di seguito, l'Alasabbia si muove di 2 segmenti in senso antiorario lungo i bordi interni.



INCROCIARE LA LANCETTA

Alcune regole in questo Capitolo parlano di "incrociare la Lancetta", stabilendo se farlo è **proibito** o **obbligatorio**.

L'Alasabbia "incrocia la Lancetta" quando passa sopra di essa durante il suo movimento.



PER ESEMPIO:

Con questi movimenti, l'Alasabbia incrocia la Lancetta.

Con questi movimenti, l'Alasabbia non incrocia la Lancetta.

Ora avete tutte le informazioni che vi servono per aprire la custodia e iniziare questo Capitolo!

SUGGERIMENTI DAI GAME DESIGNER:

Vi incoraggiamo a lasciarvi trasportare dall'espansione *Mirage*, a perdere la cognizione del tempo mentre vi immergete nelle sue meraviglie. Come un uccellino che prova a volare per la prima volta, lanciatevi ed esplorate!

Dovrete adattare con cura la vostra strategia basandovi su ciò che innesca i movimenti dell'Alasabbia in ogni orologio. Per esempio, potreste dover collocare più carte accanto a un segmento che non provoca alcun movimento e meno carte accanto a uno che potrebbe far muovere l'Alasabbia più vicino alla Lancetta. Prestate molta attenzione quando l'Alasabbia è accanto a un segmento che genera movimento. La soluzione potrebbe essere proprio davanti a voi, in attesa di essere scoperta...

Dopo aver giocato il Capitolo incluso, sentitevi liberi di usare il segnalino Rinascita aggiuntivo con i vostri orologi preferiti del gioco base, unito a qualsiasi altro segnalino Rinascita che il vostro gruppo voglia giocare. Per iniziare, vi consigliamo di usare il nuovo segnalino con l'orologio 3 del Capitolo 2, Limitazione.

2026 RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Alexi Piovesan e Julien Prothière

Illustrazioni: Maud Chalmel

Responsabile della Creazione: Vincent Goyat

Responsabile del Progetto: Maxence Falempin

Sviluppo: Matthis Gaciarz

Direzione Artistica: Maëva Da Silva

Design Funzionale: Thomas Dutertre e Joeva Gaubin

Progetto Grafico: Simon Hay

Responsabile di Produzione: Célia Moutailler

Revisione e Correzione Bozze: Scott Lewis

Revisione aggiuntiva: Jérôme Vessière

Il team ringrazia tutti coloro che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco.

EDIZIONE ITALIANA ASMODEE

Traduzione: Elisabetta Colombo • Revisione: Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi • Direzione Editoriale: Massimo Bianchini