

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

SPELREGELS

MIRAGE TAKE TIME

De tijd blijft jullie bespelen en roept ditmaal de Zandman op, een ongrijpbaar wezen dat is ontstaan tijdens een moment waarop de tijd stil stond!

Om een glimp ervan op te vangen, moeten jullie samenwerken en de tijd zelf beheersen: ga vooruit, pauzeer en vertraag om het perfecte moment vast te leggen... het vluchtige moment waarop de luchtspiegeling werkelijkheid wordt, voordat deze plotseling verdwijnt terwijl de wijzers van de klok doorgaan.

Breid jullie coöperatieve Take Time-avontuur uit met *Mirage*. Deze uitbreiding biedt nieuwe klokken met unieke mechanismen en een gloednieuwe, thematische aanvulling op het universum, samen met een module die nog meer her speelbaarheid biedt met de klokken uit het basisspel.

Weten jullie de tijd opnieuw te beheersen, voordat deze jullie weer ontglipt?

OVERZICHT VAN DE UITBREIDING

Deze mini-uitbreiding voor Take Time introduceert een nieuw hoofdstuk met 4 klokken, die je op elk moment kunt spelen - ook tussen twee hoofdstukken van het basisspel of nadat je alle hoofdstukken hebt geprobeerd. Het wordt aanbevolen om het eerste hoofdstuk van het basisspel uit te spelen voordat je dit hoofdstuk probeert. Je kunt overwegen om nog een paar andere hoofdstukken te spelen als je moeite had om het eerste hoofdstuk af te ronden. Bewaar deze hoofdstukenvelop onder alle hoofdstukenvellen van het basisspel wanneer je het spel opbergt.

Deze mini-uitbreiding bevat ook een extra vernieuwingsfiche. Daarmee kun je de klokken uit het basisspel opnieuw spelen, maar dan met een extra regel. Je kunt dit fiche gebruiken nadat je alle 4 de klokken van deze uitbreiding hebt gespeeld.

INHOUD

Deze spelregels

- A 1 hoofdstukenvelop met 4 klokken en 1 spelregeloverzicht
- B 1 pion
- C 1 Zandman-basis
- 1 vernieuwingsfiche (zie hieronder)



“Nacht”-zijde



“Dag”-zijde

Net als bij de overige hoofdstukken van het spel worden de regels voor dit hoofdstuk uitgelegd op het spelregeloverzicht dat in de envelop zit. Deze spelhandleiding beschrijft alleen de nieuwe concepten die in deze uitbreiding worden geïntroduceerd.

DE ZANDMAN

Het hoofdstuk Mirage introduceert een nieuw onderdeel: de Zandman. Zet de Zandman in elkaar door de pion in de Zandman-basis te plaatsen, met het 1 symbool naar boven:



VOORBEREIDING EN VERPLAATSING VAN DE ZANDMAN

Tijdens de voorbereiding plaats je de Zandman in de klok bij het segment met het ☁️ symbool. Tijdens het spel verplaatst de Zandman zich van segment naar segment (in de klok) afhankelijk van waar je je kaarten speelt.

VOORBEELD

Wanneer je de hieronder getoonde regel moet toepassen, verplaatst je de Zandman in de klok 2 segmenten tegen de klok in.



DE KLOKWIJZER VOORBIJGAAN

Bepaalde regels in dit hoofdstuk verwijzen naar «de klokwijzer voorbijgaan», waarbij wordt aangegeven of dit **verboden** of **verplicht** is. De Zandman «gaat de klokwijzer voorbij» wanneer hij er tijdens zijn verplaatsing overheen gaat.



VOORBEELD

Deze verplaatsingen zorgen ervoor dat de Zandman de klokwijzer voorbijgaat.

Deze verplaatsingen zorgen er niet voor dat de Zandman de klokwijzer voorbijgaat.

Je hebt nu de informatie die je nodig hebt om de envelop te openen en aan dit hoofdstuk te beginnen!

AANBEVELINGEN VAN DE SPELONTWERPERS:

We raden je aan om de uitbreiding Mirage te spelen en elk gevoel voor tijd te verliezen terwijl je een wonderlijke reis maakt. Net als een jonge vogel die zijn eerste moedige vlucht maakt, raden we je aan om er gewoon aan te beginnen en op ontdekkingstocht te gaan!

Let bij het bepalen van een strategie vooral op regels die verplaatsingen van de Zandman in elke klok veroorzaken. Het kan bijvoorbeeld handig zijn om meerdere kaarten bij een segment te leggen waardoor er geen verplaatsing veroorzaakt wordt, en juist minder kaarten bij een segment waardoor de Zandman dichterbij de klokwijzer komt. Let dus vooral goed op wanneer de Zandman bij een segment staat dat voor verplaatsing zorgt. Misschien ligt de oplossing daar wel voor het grijpen, wachtend om ontdekt te worden...

Nadat je het nieuwe hoofdstuk hebt afgerond, kun je het vernieuwingsfiche, dat je in dit hoofdstuk hebt verkregen, gebruiken voor het opnieuw spelen van je favoriete klokken uit het basisspel of combineren met andere vernieuwingsfiches die je groep uitdagend vindt. Om te beginnen raden we aan om het nieuwe fiche te gebruiken voor klok 3 uit hoofdstuk 2 – Restrictie.

2026 CREDITS

Spelontwerpers: Alexi Piovesan & Julien Prothière
Illustraties: Maud Chalmel

Hoofdontwikkelaar: Vincent Goyat

Projectmanager: Maxence Falempin

Ontwikkeling: Matthis Gaciars

Artistiek manager: Maëva Da Silva

Functioneel ontwerp: Thomas Dutertre & Joeva Gaubin

Grafisch ontwerp: Simon Hay

Productiemanager: Célia Moutailler

Redactie en proeflezen: Scott Lewis

Extra bewerking: Jérôme Vessière

Nederlandse vertaling: Marieke Versmissen en Stefan Meeuwssen.

Het team bedankt iedereen die heeft meegewerkt aan de ontwikkeling van deze uitbreiding.