

ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

RÈGLES DU JEU

TAKE TIME

Le temps lui-même vous met à l'épreuve !

Unissez vos forces pour relever les défis des horloges de différents univers, de l'« Éveil » à la « Renaissance ». Jouez et rejouez les niveaux à votre rythme tout en ayant une expérience de jeu pleine de défis en constante évolution et de possibilités illimitées.

Take Time est un jeu coopératif : les joueurs et joueuses cherchent à triompher de différentes épreuves et gagnent ou perdent tous ensemble. Pour l'emporter, placez ingénieusement 12 cartes face cachée autour d'une horloge en respectant les règles propres à chaque épreuve. Le jeu comprend 40 épreuves à la difficulté croissante avec, à chaque fois, de nouvelles règles. Saurez-vous toutes les surmonter ?



DÉCOUVREZ LA
RÈGLE EN VIDÉO !

RÉSUMÉ DU JEU

Les 40 épreuves du jeu sont divisées en 10 chapitres de 4 épreuves chacun représentées par des horloges. Chaque fois que vous jouez, vous pouvez moduler la durée de votre session et tenter de terminer autant d'épreuves à la suite que vous le souhaitez.

Pour votre toute première partie, utilisez l'horloge 1 du chapitre 1. Si vous réussissez l'épreuve, passez à l'horloge suivante. Une fois les 4 horloges du chapitre 1 terminées, passez à l'horloge 1 du chapitre 2, et ainsi de suite.

Quand vous ratez une épreuve, vous pouvez la retenter ou placer son horloge dans l'étui des Regrets et y revenir plus tard.

MATÉRIEL

Ce livret de règles

12 cartes Solaires (numérotées de 1 à 12) & 12 cartes Lunaires (numérotées de 1 à 12)

3 jetons Rappel

3 jetons Bonus

10 étuis Chapitre contenant chacun 4 horloges et 1 feuille de règles

1 aiguille

1 étui Regrets (vide au début du jeu)

1 étui Renaissance contenant

1 horloge Renaissance,

1 aiguille des secondes et 6 jetons



1

Pour votre 1^{re} partie :

Prenez l'étui du chapitre 1 et sortez-en les 4 horloges. Posez-les face cachée à proximité de la zone de jeu, dans l'ordre, de la 1^{re} au-dessus à la 4^e en dessous.

Pour vos parties suivantes :

Si vous avez réussi à terminer les 4 horloges d'un chapitre lors de votre partie précédente, prenez celles du chapitre suivant. Dans le cas contraire, reprenez simplement le chapitre en cours là où vous l'aviez arrêté.

Si l'étui Regrets (p. 10) contient des horloges, placez-les face cachée sur la pile, dans l'ordre de votre choix.

MISE EN PLACE DU JEU

2

Retournez la 1^{re} horloge de la pile face visible et placez-la au milieu de la zone de jeu.

4

À chaque épreuve, mélangez les cartes Lunaires et Solaires pour former un seul paquet et distribuez 12 cartes face cachée aux joueurs et joueuses, comme suit :



: 3 cartes par personne.



: 4 cartes par personne.



6 cartes par personne (réparties en 2 lots, un de 4 cartes et l'autre de 2 cartes ; voir p. 5).

3

Placez le jeton Rappel correspondant au nombre de joueurs et joueuses près de la zone de jeu et remettez les autres dans la boîte. Placez les 3 jetons Bonus face cachée près du jeton Rappel.

5

Si vous utilisez une horloge du chapitre 3 ou plus, placez l'aiguille à proximité.

IMPORTANT

Vous n'avez pas le droit de regarder vos cartes pour l'instant.

DÉROULEMENT D'UNE ÉPREUVE

Une épreuve se déroule en 3 phases :

1

DISCUSSION

Vous découvrez la nature de l'épreuve et discutez de votre stratégie sans regarder vos cartes.

2

POSE

Vous jouez des cartes face cachée devant les quartiers de l'horloge afin de respecter les règles générales du jeu, ainsi que toutes les règles spéciales s'appliquant à l'horloge en cours.

3

RÉSOLUTION

Vérifiez que vous avez joué au moins 1 carte devant chaque quartier de l'horloge, et que les sommes des valeurs des cartes posées devant chaque quartier sont ordonnées dans l'ordre croissant, sans jamais dépasser 24. Vérifiez également que vous avez respecté toutes les règles spéciales de l'épreuve.

Chaque horloge est composée de 6 quartiers, dont certains contiennent des règles spéciales qui s'appliquent à ces quartiers.

Certaines horloges proposent également une règle spéciale, représentée en leur centre, qui s'applique aux 6 quartiers.

Si une aiguille est imprimée sur l'horloge, elle indique le « quartier de départ ».

Quartiers

Règles de quartier

Règle d'horloge



Numéro de chapitre

Numéro d'horloge



1 PHASE DE DISCUSSION

Commencez par consulter les règles de l'horloge et de chacun de ses quartiers. Pour cela, reportez-vous à la feuille de règles fournie dans l'étui du chapitre correspondant.

Ensuite, discutez librement d'une stratégie pour réussir l'épreuve, **sans regarder les faces de vos cartes**. Pendant cette phase, seules les couleurs de vos cartes sont connues, car vous ne pouvez en voir que les dos.

Vous êtes libres de discuter des divers aspects stratégiques de l'épreuve, mais vous n'avez pas le droit d'utiliser des codes ou des signaux qui ne sont pas liés à des actions de jeu pour communiquer.



EXEMPLES :

« Nous visons un total d'environ 14 pour ce quartier »

« Si quelqu'un a un 11 en main, il doit jouer en premier »

« Si je joue ma 1^{re} carte devant ce quartier, personne ne doit y poser de carte – je m'en occupe seule. »

« Si je joue ma carte inclinée, c'est qu'il s'agit d'un 11. »

« Si quelqu'un a un 8 en main, qu'il se gratte l'oreille. »

Une fois les discussions terminées, prenez vos cartes et regardez-les. Dès lors, plus un mot ne doit être prononcé. Si quelqu'un prend ses cartes avant que les autres aient fini de discuter, cette personne ne peut plus participer à la discussion. Quand vous avez tous regardé vos cartes, passez à la **phase de Pose**.

Vous pouvez réorganiser votre main à tout moment, mais vous n'avez pas le droit de communiquer d'informations spécifiques de cette manière.



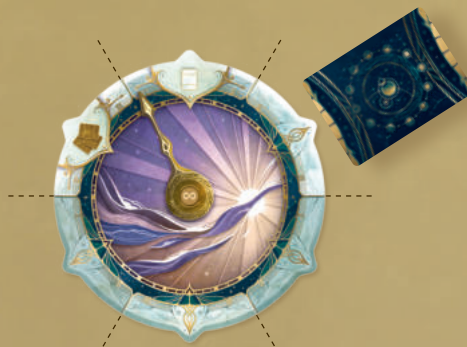
Dans une partie à 2, chacun de vous dispose de 2 lots de cartes : un premier de 4 cartes, et un second de 2 cartes. À la fin de la **phase de Discussion**, prenez juste votre lot de 4 cartes et laissez celui de 2 cartes face cachée sans le regarder.

2

PHASE DE POSE

IMPORTANT

Il vous est **interdit** de communiquer pendant cette phase. Vous devez vous comprendre et coordonner vos efforts uniquement grâce aux cartes que vous jouez.



N'importe qui peut commencer cette phase, sans consulter les autres. Pour cela, jouez 1 carte de votre main face cachée devant l'un des 6 quartiers de l'horloge.

La personne à votre gauche joue à son tour en choisissant 1 carte de sa main, qu'elle pose devant le quartier de son choix, peu importe le nombre de cartes devant ce quartier. Continuez ainsi dans le sens horaire jusqu'à ce que tout le monde ait joué toutes ses cartes.


Quand plus personne n'a de cartes en main, passez à la **phase de Résolution**.

Si plusieurs cartes sont posées devant un même quartier, superposez-les en les décalant légèrement afin que tout le monde puisse voir le nombre de cartes qui ont été jouées (et leur couleur).

À tout moment durant cette phase, vous pouvez vérifier ou confirmer toute information connue que vous auriez pu oublier. Par exemple, vous pouvez demander qui a joué telle ou telle carte, ou vérifier secrètement la valeur d'une carte que vous avez jouée. Vous n'avez pas le droit de regarder les cartes jouées face cachée par les autres.



JOUER DES CARTES FACE VISIBLE

Par défaut, les cartes sont jouées face cachée autour de l'horloge. Néanmoins, à chaque épreuve, vous pouvez jouer collectivement autant de cartes face visible qu'il y a de symboles  sur le jeton Rappel. Ces cartes peuvent être réparties librement entre vous, mais vous ne pouvez pas en discuter ouvertement pendant cette phase.

EXEMPLE :

Laurence pense qu'il serait judicieux de jouer son 8 devant le 5^e quartier. Toutefois, les autres pourraient avoir du mal à estimer sa valeur, elle décide donc de jouer son 8 face visible.



Dans une partie à 2, vous commencez avec 4 cartes en main (les 2 autres sont posées face cachée devant vous). Une fois que chacun de vous a joué 2 cartes de sa main, prenez chacun les 2 cartes restantes et ajoutez-les à votre main.

3

PHASE DE RÉSOLUTION

Révélez chaque carte posée face cachée en commençant par le quartier désigné par l'aiguille et en continuant dans le sens horaire, en prenant soin de ne pas modifier l'ordre des cartes.
La valeur d'un quartier est égale à la somme des valeurs des cartes posées devant lui.

CONDITIONS DE RÉUSSITE D'UNE ÉPREUVE

- 1 Au moins 1 carte doit être posée devant chacun des 6 quartiers.
- 2 En commençant par le quartier désigné par l'aiguille et en continuant dans le sens horaire, la valeur de chaque quartier doit être supérieure ou égale à celle du quartier précédent.
- 3 La valeur de chaque quartier doit être inférieure ou égale à 24. Notez néanmoins que cette limite ne s'applique pas aux 3 premières horloges du chapitre 1 (comme indiqué par le symbole ∞ en leur centre).

Par ailleurs, chaque horloge s'accompagne de règles spéciales que vous devez respecter pour réussir l'épreuve. Chacune est expliquée sur la feuille de règles du chapitre. Certaines règles s'appliquent à toute l'horloge, tandis que d'autres s'appliquent à certains quartiers spécifiques.

Certains quartiers peuvent aussi être affectés par plusieurs règles. La plupart de ces règles sont des conditions qu'il est nécessaire de remplir lors de la **phase de Résolution**, tandis que d'autres affectent ce qu'il est permis de faire durant la **phase de Pose**.

EXEMPLE :

Une fois toutes les cartes révélées, l'épreuve de l'horloge 1 du chapitre 1 est réussie, car :

- 1 *Il y a au moins 1 carte devant chaque quartier.*
- 2 *Les valeurs des 6 quartiers (3, 8, 11, 11, 20 et 24) sont croissantes en partant de l'aiguille.*
- 3 *La valeur de chaque quartier est inférieure ou égale à 24 (même s'il n'était pas nécessaire de respecter cette règle en raison de la règle spéciale au centre de cette horloge).*

Par ailleurs, les deux règles spécifiques à 2 quartiers de cette horloge ont été respectées :

- *Exactement 1 carte est posée devant le quartier de l'aiguille, et c'est une carte Solaire.*
- *Exactement 3 cartes, sans distinction de couleur, sont posées devant le quartier final.*

L'épreuve est donc réussie !



EN CAS DE RÉUSSITE

Rangez l'horloge dans son étui. Prenez ensuite la première horloge de la pile et placez-la face visible au milieu de la table.

Une fois que vous avez réussi les épreuves des 4 horloges d'un chapitre, rangez la feuille de règles dans son étui et placez ce dernier au fond de la boîte. Prenez ensuite l'étui du chapitre suivant, sortez-en son contenu et continuez à jouer.

Que vous ayez réussi ou échoué, mélangez toutes les cartes et procédez à une nouvelle distribution pour l'épreuve suivante, comme indiqué dans la mise en place du jeu.

EN CAS D'ÉCHEC

Retournez un jeton Bonus face visible. Chaque jeton Bonus retourné permet au groupe de jouer 1 carte face visible supplémentaire lors des prochaines tentatives. Une fois l'épreuve réussie, tous les jetons Bonus sont retournés face cachée.

SAUTER UNE ÉPREUVE

Si une épreuve vous semble trop difficile, vous pouvez la sauter. Pour cela, retournez les jetons Bonus face cachée, rangez l'horloge dans l'étui Regrets et passez à l'épreuve suivante. Vous pourrez y revenir plus tard et retenter votre chance.

An illustration of a square box with a circular opening, decorated with blue and gold patterns. A small white bird is perched on the right side. The background is a dark blue sky with faint constellations and a large, ornate clock face with Roman numerals.

L'ÉTUI REGRETS

Au début de votre première partie, l'étui Regrets est vide. Au fil du jeu, vous y rangerez les horloges que vous sautez pour y revenir plus tard (comme indiqué dans la mise en place du jeu).

Quand vous rejouez une horloge de l'étui Regrets et que vous en réussissez l'épreuve, rangez cette horloge dans son étui. Quand vous rangez le matériel dans la boîte à la fin d'une session de jeu, posez l'étui Regrets au-dessus des autres étuis.

An illustration of a square box with a circular opening, decorated with blue and gold patterns. Inside the circle, a small clock mechanism is visible. The background is a warm, golden-brown color with faint, large-scale clock face patterns and Roman numerals.

FIN DU JEU

Le jeu est fini si vous avez réussi les 40 épreuves. Néanmoins, après avoir joué à **toutes** les épreuves du jeu (que vous les ayez réussies ou non), ouvrez l'étui Renaissance.

RÉINITIALISATION DE LA BOÎTE

Si vous souhaitez rejouer tout le jeu depuis le début, réinitialisez le contenu comme suit :

- 1 Placez l'étui Renaissance au fond de la boîte en vous assurant que tous les éléments qui lui sont associés y sont rangés.
- 2 Rangez toutes les horloges et leurs feuilles de règles dans leur étui d'origine.
- 3 Triez les étuis de chapitre et rangez-les dans la boîte en posant celui du chapitre 1 au-dessus.
- 4 Enfin, posez-y l'étui Regrets, puis les derniers éléments de jeu, dont les cartes, l'aiguille, les jetons et les règles.



Observez attentivement les couleurs des cartes jouées par les autres joueurs et joueuses, ainsi que celles des cartes de leur main. Même si aucune règle de l'épreuve en cours ne porte sur les couleurs des cartes, vous pouvez souvent en déduire des informations utiles.

Apprenez à utiliser efficacement les cartes posées face visible. Jouer une carte face visible peut être un moyen de demander de l'aide. À l'inverse, choisir de ne pas révéler une carte peut aussi être une façon de communiquer une information importante, surtout si tout se passe comme cela a été prévu lors de la **phase de Discussion**.

Pendant la **phase de Discussion**, mettez-vous d'accord sur la meilleure façon de démarrer la **phase de Pose**. La personne qui pense avoir la meilleure main pour commencer peut jouer la première carte. Si personne n'a une main parfaite, il peut y avoir une certaine hésitation avant que quelqu'un décide de jouer, et même cette hésitation peut fournir des informations utiles au groupe.

Si vous ratez une épreuve, prenez le temps de discuter et de peaufiner votre stratégie — ou d'en changer — avant de retenter votre chance.

Surmonter les différentes épreuves passe par un apprentissage qui peut demander du temps. Vous devrez gérer votre humeur et votre détermination, savoir quand persévérer et quand faire une pause. Il s'agit notamment de comprendre quand insister pour retenter une épreuve ratée, et quand la sauter pour passer à la suivante.

Surtout, soyez patients avec vous-mêmes. Au final, vos progrès pourraient bien vous surprendre.

D'abord un intemporel merci, Julien, de t'être proposé pour créer ensemble *Take Time* ; merci pour ta confiance, ta sensibilité et tes conseils pour nous emmener toujours plus loin.

Merci à ma famille pour son soutien continu et ses innombrables journées de tests.

Merci à toute l'équipe de Libellud et de Lab4games, en particulier Anouk, Vincent et François, qui ont cru au jeu, et merci Maxence pour ton adaptation instantanée au projet et tout ce que tu y as apporté.

Merci dans le développement Matthijs, pour nous avoir challengés tout en restant attentif à nos intentions d'auteurs.

Merci Maëva pour ta vision artistique du temps en symbiose avec la nôtre, et merci Maud d'avoir sublimé *Take Time* avec tes illustrations qui nous font voyager hors du temps !

Enfin, un éternel merci à toutes les personnes qui ont testé le jeu et/ou participé de près ou de loin à sa création. Vous souhaitant à toutes et tous de vivre des instants magiques autour de vos parties !

D'abord, un immense merci à Alexi pour la confiance qu'il m'a accordée, sa persévérance et son souci du détail (à la nanoseconde près). Merci à Simao et Quentin, qui ont repoussé les limites du temps pour tester et tester encore toutes ces horloges. Merci aussi à toute l'équipe de Libellud pour son enthousiasme, et en particulier à Matthijs qui nous a accompagnés intensément durant ces mois de développement. Merci enfin à *Take Time*, qui m'a donné l'occasion de réprimer mon impatience tout en m'offrant de régulières et rapides satisfactions d'auteur.

Pour moi, jamais jeu n'aura été plus agréable et fastidieux à illustrer. Par ordre chronologique donc, merci à M'sieur François Décamp de m'avoir fait tester le prototype d'Alexi et Julien (que je remercie aussi) sans savoir que j'allais l'illustrer quelques mois plus tard. Merci à Maëva de m'avoir aiguillée avec autant de précision (et d'harmonies), de cadre et de libertés, d'avoir donné autant de (bon) sens visuel à ce jeu, et de manière presque symbiotique. Merci à tous les rouages bien huilés de l'équipe Libellud, que j'ai peu croisée mais dont j'ai pu ressentir la présence importante et constructive à la réalisation de cet objet abouti. Merci aux forces cosmiques d'avoir orchestré tout cet ensemble pour l'ici et le maintenant. Merci à Malou d'exister.

2025 CRÉDITS

Auteurs : Alexi Piovesan et Julien Prothière

Illustrations : Maud Chalmel

Responsable de création : Vincent Goyat • Chef de projet : Maxence Falempin

Développement : Matthijs Gaciarz et Thomas Cauet • Direction artistique : Maëva Da Silva

Maquette et ergonomie : Thomas Dutertre • Graphisme : Simon Hay

Responsable de production : Stéphane Robert • Rédaction additionnelle : Jérôme Vessière

L'équipe remercie toutes celles et ceux qui ont contribué au développement de ce jeu.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

