

Gra Take Time (edycja polska)

Cena brutto	**103,99 zł**
Cena netto	**84,54 zł**
Numer katalogowy	**WGRBEP0UJ031205**
Kod producenta	**LIBTT0101PL**
Kod EAN	**3558380131205**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**4**
Czas gry (maks.)	**30**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Rodzinne i towarzyskie**
Nr katalogowy	**LIBTT0101PL**
Płeć (zabawki)	**Dziewczynki**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Wymagania wiekowe	**10**
Akcesoria w zestawie	**Instrukcja 12 kart słonecznych 12 kart księżycowych Wskazówka godzinowa 3 żetony przypomnienia 3 żetony pomocy 10 kopert rozdziałów Koperta żalu Koperta odrodzenia**
Materiał	**Papier / Makulatura**
Pozostałe parametry	**Wymiary opakowania: 20.5 x 20.5 x 6.5 cm**
Uwaga	**CE + 0-3 + Male czesci + zadlawienie**
Wersja (zabawki::gry)	**Podstawa**

Opis produktu

Take Time (edycja polska)

Przyszła pora, by podjąć wyzwania czasu!
Połączcie siły i wspólnie stawcie czoła wyzwaniom rzucanym przez rozsiane w różnych wymiarach zegary od Przebudzenia po Odrodzenie. Próbujcie swoich sił i wracajcie do kolejnych zadań w tempie, które odpowiada Waszej drużynie. Nie musicie się spieszyć, odkrywając nieskończone możliwości, jakie ma Wam do zaoferowania ta gra.

Take Time to gra kooperacyjna, w której wspólnie podejmujecie różne wyzwania i zależnie od ich wyniku dzielicie porażkę albo zwycięstwo. Aby wygrać, musicie opracować skuteczną strategię i ułożyć 12 kart wokół zegara, przestrzegając bardzo specyficznych zasad. Gra składa się z 40 wyzwań o rosnącym poziomie trudności, z których każde wprowadza nowe reguły wpływające na rozgrywkę. W każdej partii możecie podjąć próbę ukończenia serii składającej się z dowolnej liczby wyzwań.

Na czym to polega?

- Gra jest podzielona na 10 rozdziałów, a każdy z nich składa się z 4 wyzwań reprezentowanych przez zegary.
- Podejmowanie wyzwania składa się z 3 faz: dyskusji, układania oraz rozstrzygnięcia.
- Zaczynamy od zapoznania się z zasadami obecnego zegara i każdego jego segmentu, które są umieszczone na arkuszu zasad w kopercie rozdziału. Między graczy zostaje też rozdzielone 12 zakrytych kart.
- Następnie wspólnie omawiamy strategię ukończenia wyzwania. Nie możemy jeszcze oglądać swoich kart. Na tym etapie znamy tylko ich kolory, ponieważ są widoczne na rewersach. Możemy omawiać różne aspekty strategii, ale nie możemy używać żadnych kodów ani sygnałów do komunikowania tego, co odnosi się do gry, a nie dotyczy opisanych akcji.
- Gdy skończymy dyskutować, możemy w końcu obejrzeć swoje karty. Od tego momentu nie możemy już przekazywać sobie żadnych informacji dotyczących ustaleń.
- W fazie układania kolejno zagrywamy karty obok segmentów zegara, starając się przestrzegać ogólnych zasad rozgrywki oraz zasad specjalnych danego wyzwania. Większość z nich będzie zakryta, ale niektóre możemy zagrać jawnie to także ważny element niewerbalnej komunikacji z innymi graczami!
- Podczas ostatniej fazy upewniamy się, że obok każdego segmentu jest co najmniej 1 karta. Następnie odkrywamy wszystkie i sprawdzamy, czy łączna wartość kart obok każdego segmentu nie przekracza 24 oraz czy łączna wartość kart w kolejnych segmentach jest równa albo większa od poprzednich. Na koniec upewniamy się jeszcze, czy karty ułożone są zgodnie z zasadami specjalnymi danego wyzwania. Wszystko się zgadza? Zatem wygraliśmy!
- Jeśli nie uda się nam ukończyć wyzwania, możemy spróbować ponownie albo umieścić zegar wyzwania w kopercie żalu i wrócić do niego później.

Dlaczego pokochasz tę grę?

- Take Time to niezwykle uniwersalna gra. Pozbawiona mocnego tematu stanowi abstrakcyjne wyzwanie, któremu wspólnie stawiamy czoła. Aby rozpocząć zabawę, musimy poznać jedynie kilka głównych zasad, a sercem gry jest skuteczna komunikacja i planowanie.
- Z każdą kolejną partią uczymy się, w jaki sposób postępować z grą, a dokładne omówienie przyczyn porażki pozwala nam ulepszać naszą strategię przy kolejnych podejściach. Wspólnie rozpracowujemy więc mechanizm gry oraz nasze mocne i słabe strony, dzięki czemu uczymy się skutecznej pracy w grupie.
- Do poszczególnych wyzwań możemy podchodzić wielokrotnie, a jeśli jakieś sprawia nam szczególną trudność, możemy odłożyć je na później i spróbować kolejnego. Kiedy podejmiemy wszystkie 40, możemy też zajrzeć do specjalnej koperty odrodzenia, która pozwoli nam wprowadzić do rozgrywki zupełnie nowe zasady.