

Take Time - KSR für 3 - 4 Spieler

Es gibt 40 Uhren in 10 Kapiteln (Umschlägen). Beginnt mit 1. Uhr im Kapitel 1.
Karten: 12 Sonnen-Karten (1 ... 12) und 12 Mond-Karten (1 ... 12).

VORBEREITUNGEN:

1) BEGINN

DER PARTIE:

Allererstes Spiel:

NEHMT den Umschlag des aktuellen Kapitels, holt ALLE 4 Uhren daraus und legt sie verdeckt als Stapel bereit.

Weitere Partien:

Habt ihr schon alle 4 Uhren eines Kapitels gelöst, dann nehmt den nächsten Umschlag.

Andernfalls macht ihr da weiter, wo ihr aufgehört habt.

Ggf. macht ihr mit Uhren im Astrolabium-Umschlag weiter und legt sie oben verdeckt auf euren Stapel in freier Reihenfolge.

2) DECKT DIE OBERSTE UHR AUF:

LEGT die oberste Uhr vom Stapel in die Tischmitte und deckt sie auf.

3) AUFDECK-PLÄTTCHEN:



LEGT je nach Personenzahl das passende Aufdeck-Plättchen neben die Uhr. LEGT die anderen Plättchen in die Schachtel. 3 BONUS-Plättchen kommen verdeckt ans Aufdeck-Plättchen. Die Augen darauf sind bei der Platzierung relevant.

4) KARTEN MISCHEN:

MISCHT alle 24 Karten zu einem gemeinsamen Stapel und legt diesen verdeckt bereit.
VERTEILT aus dem Stapel 12 Karten verdeckt an alle Spieler: Bei 4 bzw. 3 Spielern sind das je Spieler 3 bzw. 4 Karten.

NOCH NICHT DIE KARTEN-VORDERSEITEN ANSEHEN!

5) UHRZEIGER:

Spielt ihr eine Uhr aus Kapitel 3 oder höher, dann legt zusätzlich den Uhrzeiger bereit.

EINE UHR LÖSEN:

Jede Uhr hat 6 Segmente, manche haben eine Sonderregel in der Mitte. Ein Uhrzeiger auf der Uhr zeigt an, welches Segment das Start-Segment ist.

- **TODO:** Ihr müsst eure Karten so um die Uhr herum spielen, dass sie bestimmte Regeln erfüllen.

NOCH NICHT DIE KARTEN-VORDERSEITEN ANSEHEN!

EINE UHR LÖSEN in 3 PHASEN:

1) VORBESPRECHUNG:

- Schaut euch gemeinsam die Regeln an, die später zu erfüllen sind. Es gilt:
 - ➔ Mind. 1 Karte muss an jedem Segment platziert werden.
 - ➔ Die Gesamtwerte der Karten müssen im Uhrzeigersinn aufsteigen bzw. gleich hoch sein (z.B.: 3, 8, 11, 11, 20, 24).
 - ➔ Kein Segment darf mehr als 24 als Wertsumme haben.
- NEHMT nach der Vorbesprechung eure Karten auf die Hand und schaut jetzt die Vorderseiten an. Ihr dürft die Karten nicht zeigen und nicht mehr sprechen. Ihr dürft aber fragen, welche Karten wer gespielt hat, aber nicht wo.
- SEHT euch die Sonderregeln an lt. Regelblatt des Kapitels.

2) PLATZIERUNG:

- SPIELT reihum je 1 Karte, bis alle 12 Karten gespielt sind. Irgendwer beginnt (unabgesprochen) und spielt 1 Karte aus der Hand VERDECKT oder OFFEN* an ein beliebiges Segment der Uhr.

⇨ Es darf auch an ein schon belegtes Segment angelegt werden.

- Wer LINKS vom Beginner sitzt, ist als Nächster am Zug + spielt 1 Karte usw...
- Karten werden immer überlappend angelegt.
- Die von einem selbst gespielten Karten dürfen erneut angesehen werden.
- *Ihr dürft max. so viele offene Karten spielen, wie das Auge-Symbol auf dem Aufdeck-Plättchen anzeigt PLUS evtl. aufgedeckte BONUS-Zahnräder.

⇨ Spielt solange reihum, bis alle 12 Karten an Segmenten liegen.

3) AUFLÖSUNG:

(Startsegment = rechts vom Uhrzeiger)

- Beginnt beim Start-Segment und deckt jede Karte auf, ohne die Reihenfolge zu ändern. Führt das Aufdecken an der Uhr im Uhrzeigersinn durch. Prüft die Karten auf Erfüllung der Regeln + Sonderregeln. Generell gilt:
 - 1) An jedem der 6 Segmente muss mind. 1 Karte liegen.
 - 2) Gesamtwert jedes Segments ist $\geq$ Gesamtwert des vorherigen Segments.
 - 3) Gesamtwert jedes Segments darf max. 24 sein (außer für erste 3 Uhren).

Uhr gelöst: Legt die Uhr in den Umschlag, nächste Uhr aufdecken. Alle 24 Karten wieder mischen und 12 Karten davon verteilen.

Uhr ungelöst: Legt die Uhr zurück für weitere Versuche. Dreht 1 Bonus-Pl. auf "Auge" nach oben. Sobald eine Uhr gelöst wurde, kommen alle Bonus-Plättchen wieder auf die verdeckte Seite nach oben.

Uhr überspringen: Alle Bonus-Plättchen auf verdeckte Seite nach oben legen. Uhr in Astrolabium-Umschlag geben. Nächste Uhr wählen.

Take Time - KSR für 2 Spieler

Es gibt 40 Uhren in 10 Kapiteln (Umschlägen). Beginnt mit 1. Uhr im Kapitel 1.
Karten: 12 Sonnen-Karten (1 ... 12) und 12 Mond-Karten (1 ... 12).

VORBEREITUNGEN:

1) BEGINN

DER PARTIE:

Allererstes Spiel:

NEHMT den Umschlag des aktuellen Kapitels, holt ALLE 4 Uhren daraus und legt sie verdeckt als Stapel bereit.

Weitere Partien:

Habt ihr schon alle 4 Uhren eines Kapitels gelöst, dann nehmt den nächsten Umschlag.

Andernfalls macht ihr da weiter, wo ihr aufgehört habt.

Ggf. macht ihr mit Uhren im Astrolabium-Umschlag weiter und legt sie oben verdeckt auf euren Stapel in freier Reihenfolge.

2) DECKT DIE OBERSTE UHR AUF:

LEGT die oberste Uhr vom Stapel in die Tischmitte und deckt sie auf.

3) AUFDECK-PLÄTTCHEN:



LEGT je nach Personenzahl das passende Aufdeck-Plättchen neben die Uhr. LEGT die anderen Plättchen in die Schachtel. 3 BONUS-Plättchen kommen verdeckt ans Aufdeck-Plättchen. Die Augen darauf sind bei der Platzierung relevant.

4) KARTEN MISCHEN:

MISCHT alle 24 Karten zu einem gemeinsamen Stapel und legt diesen verdeckt bereit.
VERTEILT aus dem Stapel 12 Karten verdeckt an alle Spieler:
Bei 2 Spielern sind das je Spieler 6 Karten in 2 Stapeln zu 4 und 2 Karten.

NOCH NICHT DIE KARTEN-VORDERSEITEN ANSEHEN!

5) UHRZEIGER:

Spielt ihr eine Uhr aus Kapitel 3 oder höher, dann legt zusätzlich den Uhrzeiger bereit.

EINE UHR LÖSEN:

Jede Uhr hat 6 Segmente, manche haben eine Sonderregel in der Mitte. Ein Uhrzeiger auf der Uhr zeigt an, welches Segment das Start-Segment ist.

- **TODO:** Ihr müsst eure Karten so um die Uhr herum spielen, dass sie bestimmte Regeln erfüllen.

NOCH NICHT DIE KARTEN-VORDERSEITEN ANSEHEN!

EINE UHR LÖSEN in 3 PHASEN:

1) VORBESPRECHUNG:

- Schaut euch gemeinsam die Regeln an, die später zu erfüllen sind. Es gilt:
 - ➔ Mind. 1 Karte muss an jedem Segment platziert werden.
 - ➔ Die Gesamtwerte der Karten müssen im Uhrzeigersinn aufsteigen. bzw. gleich hoch sein (z.B.: 3, 8, 11, 11, 20, 24).
 - ➔ Kein Segment darf mehr als 24 als Wertsumme haben.
- NEHMT nach der Vorbesprechung **nur 4 Karten** auf die Hand und schaut jetzt die Vorderseiten an. Ihr dürft die Karten nicht zeigen und nicht mehr sprechen. Ihr dürft aber fragen, welche Karten wer gespielt hat, aber nicht wo.
- SEHT euch die Sonderregeln an lt. Regelblatt des Kapitels.

2) PLATZIERUNG:

- SPIELT reihum je 1 Karte, bis alle 12 Karten gespielt sind. Irgendwer beginnt (unabgesprochen) und spielt 1 Karte aus der Hand VERDECKT oder OFFEN* an ein beliebiges Segment der Uhr.
Habt ihr jeweils 2 Karten gespielt, nehmt ihr die 2 übrigen auf die Hand.

⇨ Es darf auch an ein schon belegtes Segment angelegt werden.

- Wer LINKS vom Beginner sitzt, ist als Nächster am Zug + spielt 1 Karte usw...
- Karten werden immer überlappend angelegt.
- Die von einem selbst gespielten Karten dürfen erneut angesehen werden.
- *Ihr dürft max. so viele offene Karten spielen, wie das Auge-Symbol auf dem Aufdeck-Plättchen anzeigt PLUS evtl. aufgedeckte BONUS-Zahnräder.

⇨ Spielt solange reihum, bis alle 12 Karten an Segmenten liegen.

3) AUFLÖSUNG:

(Startsegment = rechts vom Uhrzeiger)

- Beginnt beim Start-Segment und deckt jede Karte auf, ohne die Reihenfolge zu ändern. Führt das Aufdecken an der Uhr im Uhrzeigersinn durch. Prüft die Karten auf Erfüllung der Regeln + Sonderregeln. Generell gilt:
 - 1) An jedem der 6 Segmente muss mind. 1 Karte liegen.
 - 2) Gesamtwert jedes Segments ist $\geq$ Gesamtwert des vorherigen Segments.
 - 3) Gesamtwert jedes Segments darf max. 24 sein (außer für erste 3 Uhren).

Uhr gelöst: Legt die Uhr in den Umschlag, nächste Uhr aufdecken. Alle 24 Karten wieder mischen und 12 Karten davon verteilen.

Uhr ungelöst: Legt die Uhr zurück für weitere Versuche. Dreht 1 Bonus-Pl. auf "Auge" nach oben. Sobald eine Uhr gelöst wurde, kommen alle Bonus-Plättchen wieder auf die verdeckte Seite nach oben.

Uhr überspringen: Alle Bonus-Plättchen auf verdeckte Seite nach oben legen. Uhr in Astrolabium-Umschlag geben. Nächste Uhr wählen.