ALEXI PIOVESAN

JULIEN PROTHIÈRE

คู่มือการเล่น

TAKE TIME

กาลเวลาจะพิสูจน์คุณ!

ร่วมมือกันก้าวผ่านการท้าทายจากเหล่านาฬิกาที่มาจากจักรวาลอื่น เริ่มตั้งแต่ “การอุบัติ” จนถึง “การเกิดใหม่” เล่นและวนซ้ำด่านต่าง ๆ ไปตามจังหวะของคุณ เพื่อค้นพบประสบการณ์การเล่นที่เต็มไปด้วยความท้าทายที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด รวมถึงความเป็นไปได้อันไร้ขีดจำกัด

Take Time เป็นเกมแนวร่วมมือกันที่ผู้เล่นจะต้องช่วยกันผ่านบททดสอบต่าง ๆ และจะชนะหรือแพ้ด้วยกันเป็นทีม การจะผ่านบททดสอบเหล่านี้ ผู้เล่นจะต้องวางการ์ดทั้ง 12 ใบแบบคว่ำลงรอบ ๆ นาฬิกาอย่างมีกลยุทธ์ โดยต้องปฏิบัติตามกฎพิเศษที่กำหนดไว้ในแต่ละบททดสอบ ตัวเกมประกอบไปด้วยบททดสอบ 40 ด่าน ซึ่งแต่ละด่านจะมีความยากเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และมีกฎใหม่ ๆ ที่จะเข้ามาจำกัดการเล่นมากยิ่งขึ้น ดังนั้น... จงใช้เวลาให้คุ้มค่า แล้วสนุกไปกับการเดินทางที่น่าพิศวงนี้ ตั้งแต่ต้นจนจบ!

สแกน QR CODE
เพื่อชมวิดีโอสอนเล่น!

ภาพรวมของเกม

เกมประกอบด้วยบททดสอบทั้ง 40 ด่านแบ่งออกเป็น 10 บท โดยแต่ละบทจะมีบททดสอบจำนวน 4 ด่าน แต่ละด่านจะถูกแสดงด้วยภาพนาฬิกา ในแต่ละครั้งที่เล่น ผู้เล่นสามารถทำการทดสอบบททดสอบกี่ด่านก็ได้ตามลำดับ และจะใช้เวลาในการเล่นสั้นหรือยาวนานเท่าไหนก็ได้ตามที่ผู้เล่นต้องการ

ครั้งแรกที่เล่น ควรเริ่มต้นจากนาฬิกาเรือนที่ 1 ในบทที่ 1 หากผู้เล่นผ่านบททดสอบได้ ให้ไปต่อที่นาฬิกาเรือนถัดไป และเมื่อผ่านบททดสอบจากนาฬิกาทั้ง 4 เรือนในบทที่ 1 แล้ว ให้ไปต่อที่นาฬิกาเรือนที่ 1 ในบทที่ 2 และดำเนินการเล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ ในบทต่อ ๆ ไป

ถ้าหากผู้เล่นล้มเหลวในบททดสอบ สามารถลองเล่นใหม่ได้อีกครั้ง หรือนำนาฬิกาไปเก็บไว้ในซองแห่งความโกลนัสแล้วกลับมาลองเล่นใหม่ในภายหลัง

อุปกรณ์การเล่น

- คู่มือการเล่นเล่มนี้
- A การ์ดสุริยัน 12 ใบ (เลข 1-12) และ การ์ดจันทรา 12 ใบ (เลข 1-12)
- B โทเคนเตือนความจำ 3 ชิ้น
- C โทเคนโบนัส 3 ชิ้น
- D ซองบททดสอบ 10 ซอง แต่ละซองจะมีนาฬิกา 4 เรือนและแผ่นกฎ 1 แผ่น
- เข็มนาฬิกา 1 เข็ม
- ซองแห่งความโกลนัส 1 ซอง (ซองจะว่างเปล่าในตอนเริ่มเกม)
- ซองการเกิดใหม่ 1 ซอง ด้านในประกอบด้วยนาฬิกาการเกิดใหม่ 1 เรือน, เข็มวินาที 1 เข็ม และโทเคน 6 ชิ้น

1

สำหรับการเล่นครั้งแรก:
หยิบซองบทที่ 1 และนำนาฬิกาทั้ง 4 เรือน วางคว่ำไว้ใกล้ ๆ กัน โดยให้เรียงลำดับนาฬิกาเรือนที่ 1 วางอยู่ด้านบนสุดและเรือนที่ 4 อยู่ล่างสุด

สำหรับการเล่นครั้งต่อ ๆ ไป:
หากผู้เล่นสามารถผ่านนาฬิกาได้ครบทั้ง 4 เรือนในบทก่อนหน้านี้ได้สำเร็จจากการเล่นครั้งล่าสุด ให้เก็บนาฬิกาเหล่านั้นและใช้นาฬิกาจากบทถัดไป แต่หากยังมีนาฬิกาที่ยังเล่นไม่ผ่าน ผู้เล่นสามารถเริ่มต่อจากจุดที่เล่นค้างไว้ได้

หากผู้เล่นมีนาฬิกาอยู่ในซองแห่งความโกลนัส (จะอธิบายเพิ่มในภายหลัง) ให้นำมาวางไว้บนสุดของกองนาฬิกาโดยสามารถเรียงลำดับการเล่นได้ตามต้องการ

การเตรียมเกม

2

พลิกนาฬิกาเรือนบนสุดของกองให้หงายขึ้น แล้วนำมาวางไว้บริเวณตรงกลางของพื้นที่การเล่น

3

นำโทเคนเตือนความจำตามจำนวนผู้เล่นในเกมมาวางไว้ใกล้ ๆ บริเวณพื้นที่การเล่น นำโทเคนเตือนความจำที่ไม่ได้ใช้เก็บกลับคืนกล่องเกม แล้วนำโทเคนโบนัสทั้ง 3 ชิ้นคว่ำไว้ด้านข้างโทเคนเตือนความจำ

4

ในการเริ่มต้นการทดสอบ ให้สับการ์ดสุริยันและการ์ดจันทราเข้าด้วยกันเป็นกองเดียว และแจกการ์ดให้ผู้เล่นแบบคว่ำหน้า โดยขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่น

- ผู้เล่น 4 คน: แจกคนละ 3 ใบ
- ผู้เล่น 3 คน: แจกคนละ 4 ใบ
- ผู้เล่น 2 คน: แจกคนละ 6 ใบ (แบ่งออกเป็น 2 ชุด: ชุดหนึ่งมีการ์ด 4 ใบ และอีกชุดหนึ่งมีการ์ด 2 ใบ; ดู “กฎการเล่นสำหรับผู้เล่น 2 คน” หน้า 5)

นำการ์ดที่เหลือวางแยกไว้ด้านข้างพื้นที่การเล่น

5

ถ้าหากใช้นาฬิกาจากบทที่ 3 เป็นต้นไป ให้วางเข็มนาฬิกาไว้ใกล้ ๆ พื้นที่การเล่น

ข้อสำคัญ
ผู้เล่นจะยังไม่ได้รับอนุญาตให้ดูการ์ดของตนเองในช่วงการเตรียมเกมนี้

การเล่นบททดสอบ

การเล่นในบททดสอบประกอบไปด้วย 3 เฟส:

1. **เฟสวางแผน**

   ผู้เล่นจะทราบรูปแบบของบททดสอบ และสามารถพูดคุยวางแผนกลยุทธ์ร่วมกันได้ แต่จะห้ามดูการ์ดของตนเองในระหว่างนี้

2. **เฟสวางการ์ด**

   ผู้เล่นจะต้องวางการ์ดคว่ำหน้าลงที่ด้านข้างแต่ละส่วนของนาฬิกา (ซึ่งหลังจากนี้จะใช้คำว่าที่เซกเมนต์แทนเพื่อให้เข้าใจตรงกันว่าเป็นการวางด้านข้าง) เพื่อที่จะทำตามกฎของเกมตามปกติ รวมถึงกฎพิเศษที่กำหนดไว้สำหรับนาฬิกาเรือนนั้น ๆ โดยเฉพาะ

3. **เฟสผลลัพธ์**

   ผู้เล่นจะต้องมั่นใจว่ามีการ์ดอย่างน้อย 1 ใบวางอยู่ที่แต่ละเซกเมนต์ของนาฬิกา และผลรวมของการ์ดที่แต่ละเซกเมนต์จะต้องเรียงลำดับตัวเลขจากน้อยไปมาก โดยที่ผลรวมจะต้องไม่เกิน 24 นอกจากนั้น ผู้เล่นยังคงต้องตรวจสอบด้วยว่าได้ทำตามกฎพิเศษของแต่ละบททดสอบนั้น ๆ อย่างถูกต้อง

นาฬิกาแต่ละเรือนประกอบด้วย 6 ส่วน (เซกเมนต์) โดยบางเซกเมนต์จะมีกฎพิเศษที่มีผลต่อเซกเมนต์นั้น ๆ นาฬิกาบางเรือนจะมีกฎเขียนอยู่ตรงกลางเรือน ซึ่งจะมีผลกับทุกเซกเมนต์ของนาฬิกาเรือนนั้น

หากบนนาฬิกามีเข็มนาฬิการะบุอยู่ จะเป็นการบอกว่าเซกเมนต์นั้นเป็นเซกเมนต์เริ่มต้นของบททดสอบ

1 เฟสวางแผน

ก่อนเริ่มบททดสอบ ผู้เล่นจะต้องอ่านกฎของนาฬิกาและกฎของแต่ละส่วนโดยอ้างอิงคู่กับแผ่นกฎที่แนบมาในซองของบทนั้น

ผู้เล่นสามารถพูดคุยวางแผนกลยุทธ์ในการผ่านบททดสอบได้อย่างอิสระ **แต่จะยังไม่สามารถดูด้านหน้าการ์ดของตนเองได้** ในเฟสนี้ ผู้เล่นจะสามารถรู้ได้เพียงสีของการ์ดแต่ละใบเท่านั้น (เห็นแค่เพียงด้านหลังของการ์ด)
ผู้เล่นสามารถพูดคุยปรึกษาเกี่ยวกับกลยุทธ์ต่าง ๆ ในเกมได้ตามต้องการ แต่จะไม่สามารถใช้รหัส สัญญาณ หรือคิดวิธีในการสื่อสารที่ไม่เกี่ยวข้องกับแอ็กชันของเกมได้

ตัวอย่าง:

✓
- *"เราต้องกะให้ได้ผลรวมประมาณ 14 ในเซกเมนต์นี้"*
- *"ใครมีการ์ด 12 อยู่ในมือควรเป็นคนลงก่อน"*
- *"หากฉันวางการ์ดใบแรกที่เซกเมนต์นี้ คนอื่นไม่ต้องวางตรงนั้นนะ ส่วนที่เหลือนี้เดี๋ยวฉันจัดการเอง"*

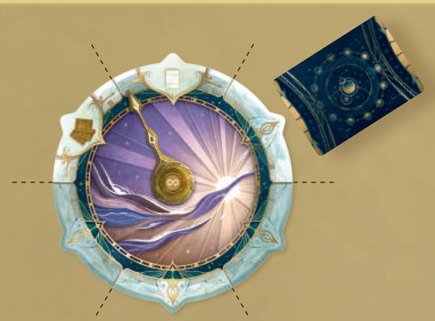
✗
- *"หากฉันวางการ์ดเอียงแบบนี้ หมายความว่ามันคือหมายเลข 11"*
- *"ใครมี 8 ในมือ ให้เกาหูนะ"*

เมื่อการพูดคุยทั้งหมดเสร็จสิ้นลง ผู้เล่นแต่ละคนจะสามารถหยิบการ์ดของตนเองขึ้นมาดูได้ และหลังจากนี้จะไม่สามารถพูดคุยเพิ่มเติมใด ๆ ได้อีก
หากมีผู้เล่นที่หยิบการ์ดของตนเองขึ้นมาดูก่อนที่การพูดคุยจะจบลง ผู้เล่นคนนั้นจะไม่สามารถร่วมการพูดคุยได้อีกต่อไป เมื่อผู้เล่นทั้งหมดได้ดูการ์ดในมือของตนเองแล้ว เกมจะเริ่มใน*เฟสวางการ์ด* *ในระหว่างเกม ผู้เล่นสามารถเรียงลำดับการ์ดในมือได้ตลอดเวลา แต่ห้ามใช้การจัดเรียงนั้นเพื่อการสื่อสารข้อมูลใด ๆ*

ในเกมสำหรับผู้เล่น 2 คน ผู้เล่นแต่ละคนจะมีการ์ดคนละ 2 ชุด: ชุดแรกมีการ์ด 4 ใบ และชุดที่สองมีการ์ด 2 ใบ เมื่อสิ้นสุด*เฟสวางแผน* ผู้เล่นจะหยิบชุดการ์ดที่มี 4 ใบขึ้นมาดูเท่านั้น ส่วนชุดที่มีการ์ด 2 ใบให้วางคว่ำไว้โดยยังไม่ต้องดูการ์ดเหล่านั้น

2
เฟสวางการ์ด

ข้อสำคัญ
ในเฟสนี้การสื่อสารระหว่างผู้เล่นนั้นจะ**ไม่**อนุญาตให้ทำได้โดยเด็ดขาด ผู้เล่นจะต้องเข้าใจและประสานงานกันผ่านการ์ดที่ผู้เล่นเล่นเท่านั้น



เริ่มเฟสนี้ด้วยผู้เล่นคนใดก็ได้ โดยผู้เล่นสามารถทำสิ่งนี้ได้โดยไม่ต้องปรึกษาผู้เล่นคนอื่น และสามารถเริ่มต้นการเล่นได้ด้วยการวางการ์ดจากมือแบบคว่ำไว้ที่ 1 จาก 6 เซกเมนต์รอบนาฬิกา

จากนั้นผู้เล่นคนถัดไปทางซ้ายจะเล่นต่อ โดยการเลือกการ์ด 1 ใบบนมือ แล้ววางคว่ำหน้าไว้ที่เซกเมนต์ใดของนาฬิกาก็ได้ตามต้องการ ไม่ว่าจะเป็นเซกเมนต์ที่มีการ์ดวางอยู่แล้วหรือยังไม่มีการ์ดเลยก็ตาม หลังจากนั้นจะทำการเล่นต่อโดยวนตามลำดับเข็มนาฬิกา จนกว่าผู้เล่นทุกคนวางการ์ดบนมือของตนเองหมด

เมื่อผู้เล่นทุกคนได้ทำการวางการ์ดทั้งหมดจากมือจนหมดแล้ว ให้เริ่มเฟสผลลัพธ์

หากมีการวางการ์ดหลายใบในเซกเมนต์เดียวกันของนาฬิกา ให้จัดวางการ์ดเหล่านั้นซ้อนกันเล็กน้อย เพื่อให้สามารถมองเห็นจำนวนการ์ดที่ถูกเล่นไปแล้ว (รวมทั้งสีของการ์ดแต่ละใบ)

ในระหว่างเฟสนี้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบหรือยืนยันข้อมูลที่ทราบแล้วแต่อาจจะลืมไปได้ตลอด ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นสามารถถามได้ว่าใครเป็นคนวางการ์ดใบนี้ หรือเปิดดูการ์ดที่ตนวางไปเพียงคนเดียว เพื่อตรวจสอบหมายเลขของการ์ด อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นไม่สามารถเปิดดูการ์ดที่ผู้เล่นคนอื่นเป็นคนวางไว้ได้โดยเด็ดขาด

การวางการ์ดแบบหงาย

ตามปกติแล้ว การ์ดจะถูกวางแบบคว่ำไว้รอบนาฬิกา อย่างไรก็ตาม ในระหว่างบททดสอบ ผู้เล่นสามารถวางการ์ดแบบหงายได้ตามจำนวนสัญลักษณ์ ที่แสดงบนโทเคนเตือนความจำ ผู้เล่นทุกคนสามารถเลือกวางการ์ดแบบหงายได้อย่างอิสระ แต่จะไม่สามารถพูดคุยกันหรือตกลงกันโดยเปิดเผยเกี่ยวกับการวางการ์ดแบบหงายหรือไม่ในเฟสนี้

ตัวอย่าง:

ลอว์เรนซ์คิดว่าจะเป็นการดี ถ้าวางการ์ดที่มีเลข 8 ไว้ที่เซกเมนต์ที่ 5 อย่างไรก็ตาม เธอตระหนักได้ว่าผู้เล่นคนอื่นอาจจะเดาตัวเลขของการ์ดนี้ได้ยาก เธอจึงตัดสินใจวางการ์ดเลข 8 แบบหงาย

ในเกมสำหรับผู้เล่น 2 คน ผู้เล่นแต่ละคนจะเริ่มต้นด้วยการ์ดบนมือ 4 ใบ (โดยมีการ์ดอีก 2 ใบวางคว่ำไว้ด้านหน้าผู้เล่น) เมื่อผู้เล่นทั้งสองได้วางการ์ดจากมือคนละ 2 ใบแล้ว ให้หยิบการ์ดที่เหลืออีก 2 ใบขึ้นมือของตนเอง

3 เฟสผลลัพธ์

เริ่มเฟสนี้ด้วยการเปิดการ์ดที่คว่ำอยู่ทีละใบ โดยเริ่มต้นจากเซกเมนต์ที่มีเข็มนาฬิกา แล้วดำเนินต่อไปตามลำดับเข็มนาฬิกา โดยระวังอย่าให้ลำดับของการ์ดเปลี่ยนแปลง ค่าของแต่ละเซกเมนต์จะเท่ากับผลรวมของตัวเลขบนการ์ดทั้งหมดที่วางอยู่ที่เซกเมนต์นั้น

การผ่านบททดสอบ

1. แต่ละเซกเมนต์ของนาฬิกาทั้ง 6 เซกเมนต์จะต้องมีการ์ดวางอยู่อย่างน้อย 1 ใบ
2. ค่าของแต่ละเซกเมนต์ต้องรวมแล้วมากกว่าหรือเท่ากับค่าของเซกเมนต์ก่อนหน้า กล่าวคือ ค่าแต่ละเซกเมนต์จะต้องเรียงจากน้อยไปมาก โดยนับตามเข็มนาฬิกา เริ่มจากเซกเมนต์ที่เข็มนาฬิกาชี้อยู่
3. ค่าของแต่ละเซกเมนต์ต้องน้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 ซึ่งข้อจำกัดนี้ไม่ใช้กับนาฬิกา 3 เรือนแรกในบทที่ 1 (สังเกตได้จากสัญลักษณ์ ∞ ที่อยู่ตรงกลางของนาฬิกา)

นอกจากเงื่อนไขเหล่านี้ นาฬิกาแต่ละเรือนจะมีกฎพิเศษที่จำเป็นต้องทำตามเพื่อให้ผ่านบททดสอบ กฎพิเศษแต่ละข้อจะมีอธิบายในแผ่นกฎของแต่ละบท กฎบางข้อจะมีผลกับนาฬิกาทั้งเรือน ขณะที่กฎบางข้อจะมีผลแค่บางเซกเมนต์เท่านั้น

แต่ละเซกเมนต์ของนาฬิกาอาจได้รับผลจากกฎหลายข้อได้ โดยกฎส่วนใหญ่จะเป็นเงื่อนไขที่จะต้องปฏิบัติตามและต้องผ่านให้ได้ในช่วงเฟสผลลัพธ์ ในขณะที่กฎบางข้อก็อาจระบุว่าสิ่งใดที่สามารถทำได้ในระหว่างเฟสวางการ์ด

ตัวอย่าง:

หลังจากที่การ์ดทั้งหมดถูกเปิดแล้ว ในตัวอย่างนี้จะสาธิตวิธีการผ่านนาฬิกาเรือนที่ 1 จากบทที่ 1

1. *มีการ์ดอย่างน้อย 1 ใบในแต่ละเซกเมนต์*
2. *ค่าของทั้ง 6 เซกเมนต์ (3, 8, 11, 11, 20 และ 24) เรียงลำดับจากน้อยไปมาก โดยเริ่มจากเซกเมนต์ที่มีเข็มนาฬิกา*
3. *ค่าของแต่ละเซกเมนต์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 24 (แม้ว่าจะไม่จำเป็นต้องผ่านเงื่อนไขนี้ตามกฎพิเศษของนาฬิกาเรือนนี้)*

นอกจากนี้ กฎพิเศษของทั้ง 2 เซกเมนต์ในนาฬิกานี้ก็ได้ผ่านแล้วเช่นกัน
- *มีการ์ดสุริยัน 1 ใบวางอยู่ที่เซกเมนต์ที่มีเข็มนาฬิกา*
- *มีการ์ด 3 ใบ (ไม่จำกัดสี) วางอยู่ที่เซกเมนต์สุดท้าย*

ดังนั้น บททดสอบนี้จึงถือว่าผ่าน!

หากผ่านบททดสอบ

นำนาฬิกาเก็บกลับคืนสู่ห่อง จากนั้นหยิบนาฬิกาเรือนถัดไปจากห่องมาวางหงายไว้ตรงกลางโต๊ะ หลังจากที่ผ่านบทด้วยการผ่านนาฬิกาทั้ง 4 เรือนแล้ว ให้เก็บแผ่นกฎของบทนั้นกลับคืนสู่ห่อง แล้วนำห่องนั้นเก็บกลับคืนกล่องเกม จากนั้น นำห่องใหม่ของบทถัดไปขึ้นมาและนำอุปกรณ์ในห่องออกมาแล้วจึงเริ่มเล่นเกมต่อ

ไม่ว่าผู้เล่นจะผ่านหรือไม่ผ่านการทดสอบ ให้สับการ์ดทั้งหมดเข้าด้วยกัน แล้วแจกการ์ดเพื่อเตรียมตัวสำหรับบททดสอบต่อไป ตามที่อธิบายไว้ในขั้นตอนที่ 4 ของการเตรียมเกม

หากไม่ผ่านบททดสอบ

พลิกโทเคนโบนัสหงายขึ้น 1 ชิ้น โดยโทเคนโบนัสแต่ละชิ้นที่พลิกขึ้นจะทำให้กลุ่มผู้เล่นสามารถวางการ์ดแบบหงายหน้าได้เพิ่มอีก 1 ใบในการลองเล่นครั้งถัดไป เมื่อผ่านบททดสอบนั้นแล้วให้พลิกโทเคนโบนัสทั้งหมดคว่ำหน้าลงอีกครั้ง

การข้ามบททดสอบ

หากพบว่าการทดสอบนั้นยากเกินไป ผู้เล่นสามารถเลือกข้ามการทดสอบได้ โดยให้พลิกโทเคนโบนัสที่หงายหน้าอยู่ทั้งหมดลง นำนาฬิกานี้ใส่เข้าไปในห่องแห่งความโกลน์สั จากนั้นเริ่มต้นการทดสอบถัดไป โดยสามารถกลับมาทดสอบใหม่เมื่อใดก็ได้

ซองแห่งความโทมนัส

ซองแห่งความโทมนัสนั้นจะว่างเปล่าในตอนเริ่มเกมแรก เมื่อเล่นไปเรื่อย ๆ ผู้เล่นสามารถใช้ซองนี้สำหรับเก็บนาฬิกาที่ผู้เล่นข้าม เพื่อที่จะกลับมาท้าทายบททดสอบใหม่ได้อีกครั้งภายหลัง (ตามที่อธิบายไว้ในการเตรียมเกม)

เมื่อผู้เล่นนำบททดสอบจากซองแห่งความโทมนัสกลับมาเล่นและผ่านบททดสอบนั้นได้ ให้นำนาฬิกานั้นกลับคืนสู่ซองเดิมของนาฬิกานั้น ๆ ทุกครั้งที่ทำการเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ เข้าไปในกล่องระหว่างการเล่น ให้วางซองแห่งความโทมนัสไว้บนสุดของซองทั้งหมด

การพิชิตเกม

ผู้เล่นจะพิชิตเกมได้ต่อเมื่อผู้เล่นผ่านการทดสอบได้สำเร็จทั้ง 40 ด่าน อย่างไรก็ตามหลังจากที่ผู้เล่นได้ท้าทายบททดสอบทั้งหมดในเกมแล้ว (ไม่ว่าจะสำเร็จหรือล้มเหลวก็ตาม) ผู้เล่นสามารถเปิดซองการเกิดใหม่เพื่อปลดล็อกเนื้อหาเพิ่มเติมสำหรับการเล่นซ้ำได้

การจัดกล่องเกมกลับสู่สภาพเริ่มต้น

หากผู้เล่นต้องการเริ่มเล่นเกมใหม่ทั้งหมดตั้งแต่ต้น ให้จัดเก็บอุปกรณ์ตามขั้นตอนดังนี้:

1. วางซองการเกิดใหม่ไว้ที่ใต้สุดของกล่องเกม โดยตรวจสอบให้ดีว่าชิ้นส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งหมดอยู่ในซอง
2. นำนาฬิกาและแผ่นกฎทั้งหมดกลับคืนซองเดิมของแต่ละบท
3. จัดเรียงซองของแต่ละบทตามลำดับ แล้วนำกลับเข้ากล่องโดยให้บทที่ 1 อยู่ด้านบนสุด
4. วางซองแห่งความโทมนัสที่ว่างเปล่าไว้ด้านบน จากนั้นวางอุปกรณ์เกมที่เหลือรวมไปถึง การ์ด, เข็มนาฬิกา, โทเคน และหนังสือกฎ ไว้ด้านบนสุด

ข้อแนะนำและเคล็ดลับ

สังเกตสีของการ์ดที่ผู้เล่นคนอื่นเล่นให้ดี รวมถึงจำนวนการ์ดบนมือของพวกเขาด้วย แม้ว่าบททดสอบนั้นจะไม่มีกฎพิเศษที่เกี่ยวกับสีของการ์ด แต่ผู้เล่นก็สังสามารถที่จะใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการคาดเดาหรือวางแผนใช้อย่างมีประโยชน์

จงเรียนรู้วิธีวางการ์ดแบบหงายอย่างมีประสิทธิภาพ การวางการ์ดแบบหงายสามารถแสดงถึงสัญญาณขอความช่วยเหลือจากผู้เล่นคนอื่น ในทางกลับกัน เมื่อทุกอย่างกำลังเป็นไปตามแผน การเลือกจะไม่เปิดเผยการ์ดก็เป็นการส่งข้อมูลที่สำคัญเช่นเดียวกัน

ในระหว่างเฟสวางแผน ควรตกลงกันในทีมของผู้เล่นว่าจะเริ่มต้นเฟสวางการ์ดอย่างไร ผู้เล่นที่คิดว่ามีการ์ดในมือเหมาะสมที่สุดควรจะเป็นผู้เล่นคนแรก แต่หากไม่มีใครมีการ์ดในมือที่โดดเด่นเลย ก็อาจจะทำให้เกิดความลังเลขึ้นก่อนที่จะมีคนตัดสินใจวางการ์ดใบแรก ซึ่งความลังเลนี้ก็อาจเป็นหนึ่งในข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อทีมได้

หากผู้เล่นล้มเหลวในการทดสอบ ให้ลองใช้เวลาเพื่อพูดคุยและปรับความเข้าใจในกลยุทธ์ของผู้เล่น รวมไปถึงปรึกษากันว่าจะลงมือทำอย่างไรให้ต่างจากการเล่นครั้งก่อนก่อนที่จะเริ่มทำการทดสอบใหม่อีกครั้ง

การผ่านแต่ละบททดสอบคือการเรียนรู้ที่ต้องใช้เวลาในการศึกษา ผู้เล่นจะต้องจัดการอารมณ์และความรู้สึกให้ดี การเรียนรู้ว่าช่วงเวลาไหนที่ควรไปต่อหรือช่วงเวลาไหนที่ควรหยุดพัก รวมไปถึงการเรียนรู้ที่จะตั้งใจทดลองหาวิธีใหม่ ๆ ในการทดสอบที่ล้มเหลว และเวลาที่ควรจะข้ามมันไปแล้วก้าวไปข้างหน้า เหนือสิ่งอื่นใดคือจงอดทนกับตนเองและเพื่อนร่วมทีม เพราะสุดท้ายแล้วผู้เล่นอาจจะประหลาดใจกับพัฒนาการของตนเองและทีมก็เป็นได้

ALEXI PIOVESAN

อันดับแรกผมขอขอบคุณจากใจจริงแก่ Julien ที่มาร่วมงานกับผมในการสร้างเกม Take Time ขึ้นมา ผมปลาบปลื้มในความเชื่อใจ, เซนส์ และคำแนะนำต่าง ๆ ที่ผลักดันให้เราก้าวไปข้างหน้าได้ ขอขอบคุณครอบครัวของผมที่ให้การสนับสนุนอย่างไม่หยุดยั้ง และวันเวลามากมายที่ใช้ร่วมกันในการทดสอบเกม ขอขอบคุณทีมงาน Libellud และ Lab4games โดยเฉพาะ Anouk, Vincent และ Francois ที่เชื่อมั่นในโปรเจกต์นี้ตั้งแต่เริ่มต้น ขอบคุณ Maxence ที่สามารถปรับตัวเข้ากับโปรเจกต์ได้อย่างรวดเร็วและมีส่วนร่วมอย่างมากในทุกแง่มุม ผมอยากขอบคุณ Matthis ที่คอยท้าทายเราในขณะที่ยังคงใส่ใจเราตลอดในฐานะผู้สร้างของเรา ขอบคุณ Maeva กับวิสัยทัศน์ด้านศิลปะเกี่ยวกับเวลาของคุณ ที่ประสานเข้ากันได้อย่างสวยงามกับวิสัยทัศน์ของเราและขอขอบคุณ Maud ที่ร่ายมนต์ให้ Take Time ด้วยฝีมือภาพประกอบของคุณที่พาเราก้าวไปนอกขอบเขตของกาลเวลา!

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณจากใจอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ถึงทุกคนที่ช่วยทดสอบ หรือมีส่วนร่วมในการสร้างเกมนี้ ไม่ว่าจะโดยตรงหรือโดยอ้อม ขอให้ทุกช่วงเวลาที่คุณได้เล่นเกมนี้ เต็มไปด้วยความสุขและความมหัศจรรย์!

JULIEN PROTHIÈRE

ก่อนอื่นเลยอยากจะขอบคุณ Alexi เป็นอย่างมากที่ให้ความไว้วางใจผม ความมุ่งมั่นและความละเอียดรอบคอบ (ที่ลงลึกไปถึงระดับหนึ่งส่วนพันล้านของวินาที) ผมยังอยากขอบคุณ Simao และ Quentin ที่พาเราข้ามขีดจำกัดด้วยการทดสอบนาฬิกาเหล่านี้ซ้ำแล้วซ้ำเล่าอย่างไม่รู้จักเหน็ดจักเหนื่อย ขอบคุณทีมงาน Libellud ทั้งหมดจากความกระตือรือร้นของพวกเขา โดยเฉพาะ Matthis ที่คอยให้การสนับสนุนอันประเมินค่าไม่ได้ตลอดช่วงเวลาหลายเดือนในการพัฒนา ท้ายที่สุดแล้ว ผมขอขอบคุณ “Take Time” ที่ได้ให้โอกาสผมได้ฝึกฝนความอดทนของตัวเอง ในขณะที่ได้รับฟีดแบ็กที่สามารถใช้งานได้ทันทีมาอย่างสม่ำเสมอซึ่งเป็นสิ่งที่นักออกแบบเกมแบบผมต้องการมากที่สุด

MAUD CHALMEL

สำหรับฉันแล้ว ยังไม่เคยมีเกมไหนที่ทั้งเพลิดเพลินและยากเย็นในการสร้างภาพประกอบเท่านี้ ก่อนอื่นเลยขอขอบคุณ Mr. Francois Decamp ที่ได้ให้ฉันทดสอบตัวต้นแบบที่สร้างโดย Alexi และ Julien โดยที่ฉันไม่รู้ตัวเลยว่าจะถูกขอให้วาดภาพประกอบให้ในภายหลัง ฉันรู้สึกขอบคุณ Maeva สำหรับคำแนะนำที่แม่นยำ (และความปรองดอง!) รวมถึงกรอบการทำงานและอิสระในการสร้างสรรค์ซึ่งช่วยให้การออกแบบภาพในเกมนี้ราวกับเป็นการทำงานร่วมกันอย่างกลมกลืนระหว่างศิลปะกับเกมเพลย์ ขอบคุณทีมงาน Libellud ทุกคน แม้ว่าจะไม่ค่อยได้พบกันบ่อยนัก แต่ฉันรู้สึกได้ถึงตัวตนที่เปี่ยมไปด้วยการพัฒนาผ่านจากการสร้างสรรค์โปรเจกต์นี้ได้อย่างสมบูรณ์ ขอขอบคุณพลังระดับคอสมิกที่ได้เรียบเรียงทุกอย่างให้เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานี้อย่างพอดิบพอดี และสุดท้ายแล้วขอขอบคุณ Malou ที่แค่อยู่ที่ตรงนี้ก็เพียงพอแล้ว

2025 CREDITS

ออกแบบเกม: Alexi Piovesan and Julien Prothière
ภาพประกอบ: Maud Chalmel
หัวหน้าฝ่ายสร้างสรรค์: Vincent Goyat
ผู้จัดการโปรเจกต์: Maxence Falempin
ผู้พัฒนา: Matthis Gaciarz & Thomas Cauet
กำกับงานศิลป์: Maëva Da Silva
ออกแบบการใช้งาน: Thomas Dutertre
กราฟฟิกดีไซน์: Simon Hay
ผู้จัดการการผลิต: Stéphane Robert
แก้ไขเพิ่มเติม: Jérôme Vessière
ทีมงานขอขอบคุณ ทุกคนที่มีส่วนร่วมและช่วยพัฒนาเกมนี้

เครดิตเวอร์ชันภาษาไทย

อำนวยการผลิต: บริษัท เวลดีไซน์เกม จำกัด
ผู้แปล: ปาล แสงพลสิทธิ์
ผู้เรียบเรียง: กุลณัษฐ์ สงวนมิตร
ผู้ตรวจสอบ: พงศกร ทองจินดาพันธ์
ณัฐพล ออพิพัฒน์