Complete Rulebook كِرسكِرس – دليل القواعد الكامل / SA

••• Quick Rules••• القواعد السريعة /

عدد اللاعبين: 3–4

هدف اللعبة: جمع أقل عدد ممكن من النقاط.

قيمة البطاقات التي تُكسب في الأدوار (المجموعات) تُحسب كنقاط سالبة.

يفوز اللاعب الذي يمتلك أقل عدد من النقاط السالبة في نهاية اللعبة.

Setupالتحضير /

• في لعبة من 4 لاعبين، يحصل كل لاعب على 8 بطاقات.

• في لعبة من 3 لاعبين، يحصل كل لاعب على 10 بطاقات.

).Treasure Chest• يضع كل لاعب بطاقة واحدة مقلوبة في صندوق الكنز (

• في لعبة الثلاثة لاعبين، يضيف الموزّع بطاقتين إضافيتين إلى الصندوق.

Gameplayسير اللعبة /

• يبدأ اللاعب الجالس على يسار الموزع بلعب أي بطاقة مكشوفة.

ككرت رابح. (Queen• يجب على بقية اللاعبين، إن أمكن، اتباع نفس اللون أو لعب ورقة الملكة (

• إذا لم يكن لديهم اللون نفسه، يمكنهم التخلص من أي بطاقة أو لعب الملكة.

• الملكات هي أوراق رابحة وتتغلب على جميع الألوان الأخرى.

• اللاعب الذي يفوز بالدور يبدأ الدور التالي.

• اللاعب الذي يفوز بالدور الأخير يحصل أيضًا على البطاقات الموجودة في صندوق الكنز —

ما قد يغيّر النتيجة بالكامل!

Special Resultsالنتائج الخاصة /

إذا لم يفز اللاعب بأي دور، تضاعف النقاط السالبة لجميع الخصوم. :(Flawlessكاملة)

إذا فاز اللاعب بجميع الأدوار، يحصل كل خصم على 500 نقطة سالبة. :(Grandرائعة)

Scoringحساب النقاط /

إجمالي النقاط في اللعبة 140 نقطة (35 لكل لون).

الملكات لا تحمل قيمة عددية ولا تُحسب في المجموع.

أنيقة. غير متوقعة. متألقة.

لعبة من الذكاء، الحدس، والحظ.

◆◆◆

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

◆◆◆

Full Rulebookدليل اللعبة الكامل /

Introductionالمقدمة /

كِرسكِرس هي الملكة الغامضة والساحرة لبطاقات الألماس في هذه اللعبة.
تتألق في كل الثقافات والبلدان حول العالم.
إنها لعبة بطاقات تكتيكية مشوّقة ومفعمة بالعاطفة،
مكونة من 3 إلى 4 لاعبين،
تتميز ببنية واضحة، وقواعد بسيطة، وإمكانيات لا نهائية.
تجمع بين تجنّب الأدوار، والمخاطرة المحسوبة، والخداع الذكي،
مع عنصر قوي من الحظ والتفاعل الديناميكي بين اللاعبين.
يسهل تعلمها، ولكن من الصعب إتقانها.
كل جولة تختلف عن الأخرى — لا تتكرر أي مباراة.

Summary of Gameplayملخص اللعبة /

كل لاعب يلعب لنفسه — الجميع ضد الجميع.
الهدف هو جمع أقل عدد من النقاط الممكنة.
قيمة البطاقات التي فاز بها اللاعب تُحسب كنقاط سالبة في نهاية الجولة.
تعمل كأوراق رابحة، (Queensفقط الملكات (
وترتيبها ضمن الألوان الأربعة يخلق عمقًا استراتيجيًا فريدًا.

تتميّز الملكات بطبيعة مزدوجة، فهي قد تكون نفعًا أو ضررًا.
كأوراق رابحة، تمنح خيارات تكتيكية متعددة
وغالبًا ما تحدد الفوز أو الخسارة.

يتم وضعها في صندوق الكنز لتجنّب خطر الحصول على نقاط سالبة،
(Grand — لكنها قد تقود أيضًا إلى نصر رائع
استخدامها يجب أن يكون مدروسًا بعناية في كل مرة.

صندوق الكنز هو العنصر المركزي في اللعبة.
في بداية كل جولة، يضع كل لاعب بطاقة واحدة مقلوبة فيه.
هذه البطاقات المخفية وما تحمله من غموض
تخلق توترًا وتشويقًا متزايدًا.
يفتح الصندوق في نهاية الجولة فقط،
من قبل اللاعب الذي يفوز بالدور الأخير.
تلك اللحظة تشكل ذروة درامية —
إذ يمكن للدور الأخير أن يغير مجرى اللعبة بالكامل.

Components مكونات اللعبة /

32 بطاقة لعب، بطاقة واحدة لصندوق الكنز،
وصندوق يستخدم كحامل للكنز أثناء اللعب.
أربع مجموعات من الألوان، مرقمة من 2 إلى 8.
أربع ملكات، واحدة من كل لون، تعمل كأوراق رابحة مستقلة.

Setup التحضير /

في اللعبة المكونة من أربعة لاعبين، يحصل كل لاعب على 8 بطاقات.
في اللعبة المكونة من ثلاثة لاعبين، يحصل كل لاعب على 10 بطاقات.
يضع الموزّع بطاقتين في صندوق الكنز أثناء التوزيع.

قبل بدء اللعب، يضيف كل لاعب بطاقة واحدة مقلوبة إلى الصندوق.

تبقى بطاقات الصندوق سرًّا حتى نهاية الجولة.

سير اللعب / Gameplay

يبدأ اللاعب الجالس على يسار الموزّع بلعب أي بطاقة.

يجب على اللاعبين الآخرين، إن أمكن، اتباع نفس اللون أو لعب الملكة.

إذا لم يستطيعوا، يمكنهم التخلص من أي بطاقة أو لعب الملكة.

الملكات تتغلب على جميع الألوان الأخرى.

الفائز بالدور يبدأ الدور التالي.

اللاعب الذي يفوز بالدور الأخير يحصل أيضًا على بطاقات صندوق الكنز —

التي يمكن أن تغيّر النتيجة كليًا.

عادة من الحكمة تجنّب الفوز بالدور الأخير —

إلا إذا كنت تسعى إلى نصر رائع (Grand).

الإنجازات الخاصة / Special Achievements

شرطان خاصّان للنجاح يضيفان إثارة عاطفية وتوتراً استراتيجياً إلى اللعبة.

اللاعب الذي لا يفوز بأي دور يحقق النجاح الكامل، :(Flawless كاملة)

ويجعل خصومه يضاعفون نقاطهم السالبة.

إذا حقق لاعبان هذا الشرط (ممكن فقط في لعبة من أربعة لاعبين)،

تتضاعف النقاط السالبة أربع مرات.

اللاعب الذي يفوز بجميع الأدوار يحقق انتصارًا رائعًا. :(Grand رائعة)

يحصل جميع الخصوم على 500 نقطة سالبة.

هذا الحدث النادر يخلق لحظة من الحماس الجماعي والدهشة.

تجربة اللعبة وطابعها / Game Experience and Character

تعتمد اللعبة على مزيج فريد من الاستراتيجية، الحدس، الملاحظة، والحظ.
يجب على اللاعبين ألا يركزوا فقط على بطاقاتهم،
بل أيضًا على مراقبة الآخرين لاكتشاف نواياهم وخداعهم.
يجعل مزيج التكتيك والحظ اللعبة غير متوقعة أبدًا.
تُنمّي اللعبة التركيز، والتفكير التحليلي، وردّ الفعل، واتخاذ القرار.
كما تعلّم التفكير المسبق واتخاذ القرار في ظل الغموض.
الضحك، والدهشة، والانتصار ترافق كل جولة.
تتمتع Qyrsqyrs بقيمة تكرار لعب عالية،
وتبقى مثيرة حتى بعد العديد من الجولات.

حساب النقاط / Scoring

يجمع كل لاعب عدد النقاط السالبة
التي تعادل مجموع قيم البطاقات التي فاز بها.
يبلغ مجموع النقاط في اللعبة 140 نقطة.
كل لون (من 2 إلى 8) يحتوي على 35 نقطة.
أما Qyrsqyrs فهي بطاقة رابحة لا تُحسب ضمن النقاط.
الفائز هو من يملك أقل عدد من النقاط السالبة.

حول البطاقات والأحجار الكريمة / About the Cards and Gemstones

كِرسكِرس الحمراء – الألماس الأحمر

أقوى ورقة رابحة. اللون الأحمر هو أندر ألوان الألماس في العالم.

لا يوجد سوى عدد قليل جدًا من الألماس الأحمر — يتألق كالنار والسحر.

يرمز إلى الشجاعة، القوة، والحب الأبدي.

كِرسكِرس السوداء – الأوبال الأسود

ثاني أقوى ورقة رابحة. غامضة ومليئة بالطاقة.

يُظهر بريقها الداكن ألوانًا متعددة.

يُقال إنها تمنح الإرادة وتساعد على تحقيق الأحلام.

كِرسكِرس الزرقاء – الياقوت الأزرق

ثالث ورقة رابحة. ترمز إلى الهدوء، الحكمة، والوفاء.

تُهدّئ الذهن وتساعد على اتخاذ قرارات حكيمة.

كِرسكِرس الخضراء – الزمرد الأخضر

أضعف ورقة رابحة. ترمز إلى الحب، الحظ، والانسجام.

تُعرف بأنها حجر النمو والتوازن.

Closing Wordsالكلمة الختامية /

سهل التعلم، صعب الإتقان.

أنيق في بساطته، لا نهائي في احتمالاته.

كل جولة تجربة جديدة ومتلألئة.

◆◆◆

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

◆◆◆