
PH Mabilis na Mag Panuntunan / Quick Rules

Bilang ng mag Manlalaro: 3–4

Layunin ng Laro: Magtipon ng pinakakaunting puntos hangga't maaari.

Ang mag halagang nasa mag barahang napanalunan sa mag tricks ay itinatala bilang mag minus points.

Ang manlalarong may pinakamababang kabuuang minus points sa dulo ng laro ang panalo.

Paghahanda / Setup

- Kung apat ang manlalaro, bawat isa ay bibigyan ng 8 baraha.
- Kung tatlo ang manlalaro, bawat isa ay makakakuha ng 10 baraha.
- Bawat manlalaro ay maglalagay ng isang baraha, nakatalikod, sa Kahon ng Kayamanan (Treasure Chest).
- Sa larong may tatlong manlalaro, ang tagapamahagi (dealer) ay magdaragdag ng dalawang baraha sa Kahon ng Kayamanan.

Takbo ng Laro / Gameplay

- Ang manlalaro sa kaliwa ng tagapamahagi ang unang maglalabas ng anumang bukas na baraha.

- Ang iba pang manlalaro ay kailangang sumunod sa parehong kulay kung maaari, o maglabas ng isang Reyna (Queen) – ang trump card.
- Kung hindi makasunod sa kulay, maaaring magtapon ng ibang baraha o maglaro ng trump card.
- Ang mag Reyna (Queens) ay trump cards at panalo laban sa lahat ng ibang kulay.
- Ang manlalarong mananalo sa trick ay magsisimula ng susunod.
- Ang manlalarong mananalo sa huling trick ay kukuha rin ng mag baraha sa Kahon ng Kayamanan —

Maaaring baguhin nito ang buong resulta ng laro!

Espesyal na Resulta / Special Results

Perpekto (Flawless): Ang manlalarong hindi nanalo ng kahit isang trick

Ay magdudulot ng dobleng minus points sa lahat ng kalaban.

Dakila (Grand): Ang manlalarong nanalo ng lahat ng trick

Ay magbibigay ng 500 minus points sa bawat kalaban.

Pagbilang ng Puntos / Scoring

May kabuuang 140 puntos sa laro (35 kada kulay).

Ang mag Reyna ay walang puntos na halaga at hindi kasama sa pagbilang.

Eleganteng. Hindi Mahuhulaan. Nagniningning.

Isang laro ng estratehiya, intuwisyon, at swerte.

♦♦♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™ (Kirs-Kirs)

♦♦♦

PH Kumpletong Manwal ng Laro / Full Rulebook

Panimula / Introduction

Ang Qyrsqyrs™ (Kirs-Kirs) ay ang mahiwagang Reyna ng mag Diamante sa larong ito.

Kumikislap siya sa lahat ng kultura at bansa sa buong mundo.

Ito ay isang estratehikong at kapanapanabik na larong baraha para sa 3–4 na manlalaro, na may malinaw na istruktura, kaunting mag panuntunan, ngunit walang katapusang posibilidad.

Pinagsasama nito ang pag-iwas sa mag tricks, taktikal na bluffing, at kalkuladong panganib,

kasama ang kaunting swerte at dinamiko sa pagitan ng mag manlalaro.

Madaling matutunan ngunit mahirap maging bihasa.

Walang dalawang laro ang magkapareho.

Buod ng Laro / Summary of Gameplay

Bawat manlalaro ay naglalaro para sa kanyang sarili — lahat ay magkakalaban.

Layunin na magkaroon ng pinakakaunting puntos.

Ang mag halagang nasa napanalunang baraha ay nagiging minus points.

Tanging ang mag Reyna (Queens) ang nagsisilbing trump cards,

at ang kanilang ranggo sa apat na kulay ay lumilikha ng lalim ng estratehiya.

Ang mag Reyna ay maaaring magdala ng tagumpay o kapahamakan.

Bilang mag trump cards, may iba't ibang taktikal na gamit ang mag ito

At madalas silang magpasiya sa kapalaran ng laro.

Maraming manlalaro ang nagtatago ng kanilang mag Reyna sa Kahon ng Kayamanan

Upang maiwasan ang pagkakaroon ng minus points,

ngunit maaari rin silang magdala ng Dakilang (Grand) tagumpay.

Kailangang mag-ingat sa paggamit ng mag ito sa bawat laro.

Ang Kahon ng Kayamanan ay ang puso ng laro.

Sa simula ng bawat round, maglalagay ang bawat manlalaro ng isang baraha nang nakatalikod.

Ang mag nakatagong baraha ay nagbibigay ng tensyon at misteryo.

Bubuksan lamang ang Kahon sa dulo ng round

Ng manlalarong nanalo sa huling trick.

Ito ang dramatikong sandali —

Ang huling trick ay maaaring baguhin ang lahat.

Mag Kasangkapan sa Laro / Components

32 baraha, 1 baraha para sa Kahon ng Kayamanan,

at ang kahon ng laro na ginagamit bilang mismong Kahon sa laro.

4 na kulay ng baraha, mula 2 hanggang 8.

4 na Reyna — isa bawat kulay — ay mag trump cards.

Paghahanda / Setup

Kung apat na manlalaro — 8 baraha bawat isa.

Kung tatlo — 10 baraha bawat isa.

Ang tagapamahagi ay maglalagay ng dalawang baraha sa Kahon ng Kayamanan.

Bago magsimula, bawat manlalaro ay maglalagay pa ng isang baraha, nakatalikod.

Mananatiling sikreto ang mag ito hanggang matapos ang round.

Takbo ng Laro / Gameplay

Ang manlalaro sa kaliwa ng tagapamahagi ang unang maglalabas ng bukas na baraha.

Ang ibang manlalaro ay kailangang sumunod sa kulay o maglaro ng Reyna.

Kung hindi makasunod, maaaring magtapon ng anumang baraha.

Ang mag trump card ay panalo laban sa lahat ng kulay.

Ang manlalarong nanalo sa trick ay magsisimula ng susunod.

Ang manlalarong nanalo sa huling trick ay makakakuha rin ng mag baraha sa Kahon ng Kayamanan —

Maaaring tuluyang baguhin nito ang kalalabasan ng laro.

Karaniwang mas mabuting iwasan ang huling trick,

maliban kung layunin mong makamit ang Dakilang (Grand) tagumpay.

Espesyal na Tagumpay / Special Achievements

Dalawang natatanging uri ng tagumpay ang nagbibigay ng emosyon at estratehikong lalim:

Perpekto (Flawless): Ang manlalarong walang napanalong trick

Ay magdudulot ng dobleng minus points sa mag kalaban.

Kung dalawang manlalaro ang makamit ito nang sabay (posible lamang sa apat na manlalaro),

ang minus points ng kalaban ay magiging apat na beses.

Dakila (Grand): Ang manlalarong nanalo ng lahat ng trick

Ay magbibigay ng 500 minus points sa bawat kalaban.

Isang bihira at kapanapanabik na sandali ng tagumpay sa mesa.

Karanasan sa Laro / Game Experience and Character

Pinagsasama ng laro ang estratehiya, intuwisyon, obserbasyon, at swerte.

Hindi lang kailangang pamahalaan ng mag manlalaro ang sarili nilang baraha, kundi kailangan ding bantayan ang kilos ng iba.

Ang palitan ng taktika at pagkakataon ay ginagawang hindi kailanman mahuhulaan ang laro.

Ang Qyrsqyrs ay nagtuturo ng konsentrasyon, mabilis na reaksiyon, at pagpapasya.

Nagtuturo ito ng pag-iisip sa gitna ng kawalang katiyakan.

Ang tawa, gulat, at tagumpay ay bahagi ng bawat laro.

Ang Qyrsqyrs ay nananatiling bago at kapanapanabik kahit ilang ulit laruin.

Pagbilang ng Puntos / Scoring

Bawat manlalaro ay isinusulat ang kabuuang halaga ng kanyang mag napanalong baraha bilang minus points.

May kabuuang 140 puntos sa laro.

Bawat kulay (2–8) ay nagkakahalaga ng 35 puntos.

Ang Qyrsqyrs bilang pinakamataas na trump card ay hindi binibilang sa puntos.

Ang manlalarong may pinakamababang minus points ang panalo.

Tungkol sa mag Baraha at Hiyas / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Pula – Pulang Diamante (Red Diamond)

Ang pinakamalakas na trump card. Ang pula ay ang pinakamadalang kulay ng diamante sa mundo.

Kakaunti lamang ang mag pulang diamante — kuminang na parang apoy at mahika.

Simbolo ng tapang, lakas, at walang hanggang pag-ibig.

Qyrsqyrs Itim – Itim na Opal (Black Opal)

Ang pangalawang trump card sa lakas. Misteryoso at puno ng enerhiya.

Ang madilim nitong kislap ay nagpapakita ng maraming kulay.

Sinasabing nagbibigay ito ng lakas ng loob at tinutupad ang mag pangarap.

Qyrsqyrs Asul – Asul na Safiro (Blue Sapphire)

Ang ikatlong trump card. Simbolo ng katahimikan, karunungan, at katapatan.

Nagpapalinaw ng isip at tumutulong sa matalinong pagpapasya.

Qyrsqyrs Berde – Berdeng Esmeralda (Green Emerald)

Ang pinakamahinang trump card. Simbolo ng pag-ibig, suwerte, at pagkakaisa.

Kumakatawan sa paglago, balanse, at kalikasan.

Pangwakas na Salita / Closing Words

Madaling matutunan, mahirap maging bihasa.

May kagandahan sa pagiging simple, at walang katapusang posibilidad.

Bawat laro ay isang bagong kumikislap na karanasan.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™ (Kirs-Kirs)

♦ ♦ ♦
