
TH กฎแบบย่อ / Quick Rules

จำนวนผู้เล่น: 3-4 คน

เป้าหมายของเกม: เก็บคะแนนให้น้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้

ค่าของไฟที่ชนะในแต่ละรอบจะนับเป็นคะแนนลบ

ผู้เล่นที่มีคะแนนลบน้อยที่สุดเมื่อเกมจบคือผู้ชนะ

การเตรียมเกม / Setup

- ถ้ามีผู้เล่น 4 คน ให้แจกไฟคนละ 8 ใบ
 - ถ้ามีผู้เล่น 3 คน ให้แจกไฟคนละ 10 ใบ
 - ผู้เล่นแต่ละคนวางไฟ 1 ใบคว่ำหน้าไว้ใน หีบสมบัติ (Treasure Chest)
 - ในเกม 3 คน ผู้แจกไฟจะใส่ไฟเพิ่มอีก 2 ใบลงในหีบ
-

วิธีการเล่น / Gameplay

- ผู้เล่นทางซ้ายของผู้แจกไฟเริ่มเกมด้วยการเปิดไฟ 1 ใบ
- ผู้เล่นคนอื่นต้องเล่นไฟสืตต่อกันหากทำได้ หรือเล่น ไฟควีน (Queen) ซึ่งเป็นไฟห้ามปี

• หากไม่มีสีเดียวกัน ผู้เล่นสามารถทิ้งไฟใดก็ได้หรือเล่นครีน

• ไฟครีน เป็นไฟทรมปีและชนะไฟสีอื่นทั้งหมด

• ผู้ชนะในแต่ละรอบเริ่มรอบต่อไป

• ผู้ที่ชนะ รอบสุดท้าย จะได้ไฟทั้งหมดในหีบสมบัติ —

ซึ่งอาจเปลี่ยนผลลัพธ์ของเกมได้โดยสิ้นเชิง!

ผลลัพธ์พิเศษ / Special Results

ไร้ที่ติ (Flawless): ผู้เล่นที่ไม่ชนะรอบใดเลยจะทำให้ผู้เล่นคนอื่นต้องคุนคะแนนลบของตนเป็นสองเท่า

ยิ่งใหญ่ (Grand): ผู้เล่นที่ชนะทุกๆ รอบจะทำให้ผู้เล่นคนอื่นได้รับคะแนนลบ 500 คะแนน

การนับคะแนน / Scoring

คะแนนรวมทั้งหมดในเกมคือ 140 (สีละ 35 คะแนน)

ไฟครีนไม่มีค่าคะแนน และไม่รวมในการคำนวณ

สง่างาม – คาดเดาไม่ได้ – เปล่งประกาย

เกมแห่งกลยุทธ์สัญชาตญาณ และโชค

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsgyrs™ (เคิร์สเคิร์ส)

♦ ♦ ♦

TH หนังสือกติกาฉบับเต็ม / Full Rulebook

บทนำ / Introduction

Qyrsqyrs (เคิร์สเคิร์ส) คือราชินีแห่งเพชรผู้ลึกลับในเกมไฟฟ์

เธอสองประกายอยู่ในทุกวัฒนธรรมและประเทศทั่วโลก

นี่คือเกมไฟฟ์เชิงกลยุทธ์ที่เต็มไปด้วยอารมณ์สำหรับผู้เล่น 3–4 คน

มีกฎที่เข้าใจง่ายแต่ซ่อนความเป็นไปได้ไม่สิ้นสุด

ผสมผสานระหว่างการหลบหลีก การวางแผน และโชค

พร้อมการโต้ตอบอย่างมีชีวิตชีวาระหว่างผู้เล่น

เรียนรู้ง่าย แต่เชี่ยวชาญยาก

ทุกเกมไม่เคยเหมือนกัน — ทุกตาเต็มไปด้วยความตื่นเต้น

สรุปการเล่น / Summary of Gameplay

ผู้เล่นทุกคนเล่นเพื่อตัวเอง – ทุกคนคือคู่แข่ง

เป้าหมายคือทำคะแนนให้น้อยที่สุด

ค่าของไฟฟ์ที่ชนะในแต่ละรอบจะกลายเป็นคะแนนลบ

เฉพาะ ไฟ์ควีน (Queens) เท่านั้นที่เป็นไฟฟ์หมั่มปี

และลำดับของสีทั้งสี่สร้างมิติของกลยุทธ์อันลึกซึ้ง

ไฟควีนอาจเป็นทั้งประโยชน์และอันตราย
ในฐานะไฟทรมัปี พวกมันมีศักยภาพเชิงกลยุทธ์สูง
และมักเป็นตัวตัดสินแพ้ชนะของเกม
บ่อยครั้งผู้เล่นจะซ่อนไฟควีนไว้ในหีบสมบัติ
เพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่จะได้คะแนนลบ
แต่ในขณะเดียวกัน ไฟเหล่านี้อาจนำไปสู่ชัยชนะ อันยิ่งใหญ่ (Grand) ได้
การตัดสินใจใช้ควีนในแต่ละเกมจึงต้องคิดอย่างรอบคอบ

หีบสมบัติคือหัวใจของเกม
ในตอนต้นของแต่ละรอบ ผู้เล่นทุกคนจะวางไฟ 1 ใบคว่ำหน้าไว้ในหีบ
ไฟที่ซ่อนอยู่เหล่านี้เพิ่มความไม่แน่นอนและสร้างความตื่นเต้น
หีบจะถูกเปิดโดยผู้ชนะในรอบสุดท้ายเท่านั้น
และช่วงเวลานั้นคือจุดพีคของเกม —
เพราะไฟในหีบอาจเปลี่ยนผลทั้งหมดได้

อุปกรณ์เกม / Components

ไฟ 32 ใบ, ไฟหีบสมบัติ 1 ใบ,
และกล่องไฟที่ทำหน้าที่เป็นหีบระหว่างเกม
ไฟ 4 ชุดสี แต่ละชุดมีไฟหมายเลข 2 ถึง 8
และไฟควีน 4 ใบในแต่ละสีซึ่งเป็นไฟทรมัปี

การเตรียมเกม / Setup

ในเกม 4 คน แจกไพ่คนละ 8 ใบ

ในเกม 3 คน แจกไพ่คนละ 10 ใบ

ผู้แจกไพ่ใส่ไพ่ 2 ใบลงในหีบสมบัติโดยตรงขณะจัดไพ่

ก่อนเริ่ม ผู้เล่นแต่ละคนวางไพ่ 1 ใบคว่ำหน้าไว้ในหีบ

ไพ่ในหีบจะถูกเปิดเผยเมื่อจบรอบเท่านั้น

วิธีการเล่น / Gameplay

ผู้เล่นทางซ้ายของผู้แจกไพ่เริ่มด้วยการเปิดไพ่ 1 ใบ

ผู้เล่นอื่นต้องเล่นไพ่สีเดียวกันถ้ามี

หรือเล่นไพควีน (Queen) หากไม่มีสีเดียวกัน

หากไม่มีทั้งสองอย่าง สามารถทิ้งไพ่ใดก็ได้

ไพ่ทรัมป์ชนะไพ่สีอื่นทั้งหมด

ผู้ชนะของรอบนั้นจะเป็นคนเริ่มรอบถัดไป

ผู้ชนะในรอบสุดท้ายจะได้ไพ่ทั้งหมดจากหีบสมบัติ —

ซึ่งอาจเปลี่ยนผลลัพธ์ของเกมได้

มักควรหลีกเลี่ยงการชนะรอบสุดท้าย —

เว้นแต่คุณกำลังไล่ล่าชัยชนะ อันยิ่งใหญ่ (Grand)

ความสำเร็จพิเศษ / Special Achievements

มีเงื่อนไขการชนะพิเศษ 2 แบบ

ที่เพิ่มความตื่นเต้นและความลึกซึ้งกลยุทธ์ให้กับเกม

ไร้ที่ติ (Flawless):

ผู้เล่นที่ไม่ชนะรอบใดเลยจะทำให้ผู้เล่นอื่นต้องคุณคะแนนลบของตนเป็นสองเท่า

หากมีผู้เล่นสองคนทำได้ (ในเกม 4 คน) คะแนนลบจะคูณสี่

ยิ่งใหญ่ (Grand):

ผู้เล่นที่ชนะทุกๆ รอบจะบรรลุชัยชนะอันยิ่งใหญ่

ผู้เล่นคนอื่นทุกคนจะได้รับคะแนนลบ 500 คะแนน

เหตุการณ์หายากนี้สร้างความตื่นเต้นและเสียงเชียร์รอบโต๊ะ

ประสบการณ์และลักษณะของเกม / Game Experience and Character

เกมนี้ผสมผสานระหว่างกลยุทธ์ สัญชาตญาณ การสังเกต และโชค

ผู้เล่นต้องไม่เพียงแต่เล่นไพ่ของตน

แต่ยังต้องสังเกตพฤติกรรมของคู่แข่งเพื่ออ่านเจตนาและการหลอกล่อ

การผสมผสานระหว่างกลยุทธ์และโชคทำให้เกมนี้ไม่อาจคาดเดาได้

Qyrsqyrs ช่วยฝึกสมาธิ การตัดสินใจ และความคิดเชิงตรรกะ

สอนให้วางแผนล่วงหน้าและตัดสินใจในสถานการณ์ไม่แน่นอน

เสียงหัวเราะ ความประหลาดใจ และชัยชนะเต็มเต็มทุกเกม

Qyrsqyrs มีความสนุกไม่รู้จบ

และยังคงน่าตื่นเต้นแม้จะเล่นซ้ำหลายครั้ง

การนับคะแนน / Scoring

ผู้เล่นแต่ละคนจะได้คะแนนลบตามมูลค่าของไฟที่ตนชนะ

คะแนนรวมทั้งหมดคือ 140

แต่ละชุดสี (2–8) มี 35 คะแนน

ไฟ Qyrsgyrs ซึ่งเป็นไฟหรัมปีไม่รวมอยู่ในการคำนวณ

ผู้ชนะคือผู้ที่มีคะแนนลบน้อยที่สุด

เกี่ยวกับไฟและอัญมณี / About the Cards and Gemstones

Qyrsgyrs สีแดง – เพชรแดง (Red Diamond)

ไฟหรัมปีที่ทรงพลังที่สุด สีแดงเป็นสีที่หายากที่สุดของเพชรในโลก

เพชรแดงมีเพียงไม่กี่เม็ดเท่านั้น — สองประกายดั่งไฟและเวทมนตร์

สัญลักษณ์ของความกล้าหาญ พลัง และความรักนิรันดร์

Qyrsgyrs สีดำ – โอปอลดำ (Black Opal)

ไฟหรัมปีลำดับที่สอง เต็มไปด้วยความลึกลับและพลังงาน

แสงสะท้อนสีดำของมันเผยให้เห็นสีสันมากมาย

เชื่อกันว่ามันให้พลังแห่งความตั้งใจและทำให้ความฝันเป็นจริง

Qyrsgyrs สีน้ำเงิน – ไพบลิน (Blue Sapphire)

ไพพลินประดับที่สาม เป็นสัญลักษณ์ของความสงบ ปัญญา และความซื่อสัตย์
ช่วยให้จิตใจแจ่มใสและตัดสินใจได้อย่างชาญฉลาด

Qyrsgyrs สีเขียว – มรกต (Green Emerald)

ไพพลินประดับที่สอง เป็นสัญลักษณ์ของความรัก โชค และความกลมกลืน
เป็นอัญมณีที่สื่อถึงการเติบโตและความสมดุล

คำกล่าวปิดท้าย / Closing Words

เรียนรู้ง่าย แต่เชี่ยวชาญยาก
สง่างามในความเรียบง่าย ไม่สิ้นสุดในความเป็นไปได้
ทุกเกมคือประสบการณ์ใหม่ที่เปล่งประกาย

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsgyrs™ (เคิร์สเคิร์ส)

♦ ♦ ♦
