
AL Rregullat e shkurtra / Quick Rules

Numri i lojtarëve: 3–4

Qëllimi i lojës: Të mbliidhni sa më pak pikë që të jetë e mundur.

Vlerat e kartave të fituara në raunde numërohen si pikë negative.

Lojtari me më pak pikë negative në fund të lojës është fituesi.

Përgatitja e lojës / Setup

- Në një lojë me katër lojtarë, secili merr 8 letra.
- Në një lojë me tre lojtarë, secili merr 10 letra.
- Çdo lojtar vendos një letër me fytyrën poshtë në Arkën e Thesarit (Treasure Chest).
- Në lojën me tre lojtarë, shpërndarësi (dealer) shton edhe dy letra të tjera në arkë.

Si luhet loja / Gameplay

- Lojtari në të majtë të shpërndarësit fillon duke hedhur një letër të hapur.
- Lojtarët e tjerë duhet, nëse munden, të ndjekin ngjyrën ose të luajnë Mbretëreshën (Queen) – letrën e atutit.
- Nëse nuk munden, mund të hedhin çdo letër tjetër ose të luajnë Mbretëreshën.
- Mbretëreshat (Queens) janë letra atut dhe mposhtin çdo ngjyrë tjetër.
- Fituesi i çdo raundi fillon raundin pasues.
- Fituesi i raundit të fundit merr edhe letrat nga Arka e Thesarit —

Ato mund të ndryshojnë krejtësisht rezultatin e lojës!

Rezultate të veçanta / Special Results

I përsosur (Flawless): Një lojtar që nuk fiton asnjë raund,
bën që të gjithë kundërshtarët të dyfishojnë pikët e tyre negative.
Madhështor (Grand): Një lojtar që fiton të gjitha raundet,
bën që kundërshtarët të marrin 500 pikë negative.

Pikët / Scoring

Totali i pikëve në lojë është 140 (35 për secilën ngjyrë).
Mbretëreshat nuk kanë vlerë pikësh dhe nuk përfshihen në llogaritje.

Elegant. I paparashikueshëm. Ndriçues.
Një lojë strategjie, intuitë dhe fati.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

AL Udhëzuesi i plotë i lojës / Full Rulebook

Hyrje / Introduction

Qyrsqyrs™ është Mbretëresha misterioze e Diamantëve në këtë lojë me letra.

Ajo shkëlqen në të gjitha kulturat dhe vendet e botës.

Një lojë strategjike dhe emocionuese për 3–4 lojtarë,

me strukturë të thjeshtë, rregulla të pakta dhe pafundësi mundësish.

Kombinon shmangien e fitimeve, bluff-in taktik dhe rrezikun e kontrolluar,

me një dozë fati dhe ndërveprim dinamik mes lojtarëve.

E lehtë për t'u mësuar, por e vështirë për t'u zotëruar.

Asnjë lojë nuk është e njëjtë me tjetrën.

Përmbledhja e lojës / Summary of Gameplay

Çdo lojtar luan për veten – të gjithë kundër të gjithëve.

Qëllimi është të mblidhen sa më pak pikë.

Vlerat e kartave të fituara bëhen pikë negative.

Vetëm Mbretëreshat (Queens) janë letra atut,

dhe renditja e tyre në katër ngjyra krijon thellësi strategjike.

Mbretëreshat mund të ndihmojnë ose të dëmtojnë.

Si atute, ato ofrojnë mundësi të shumta taktike

Dhe shpesh përcaktojnë fatin e lojës.

Shpesh lojtarët i fshehin Mbretëreshat në Arkën e Thesarit

Për të shmangur pikët negative,
por ato gjithashtu mund të sjellin fitoren Madhështore (Grand).
Përdorimi i tyre kërkon mendim dhe kujdes në çdo lojë.

Arka e Thesarit është zemra e lojës.
Në fillim të çdo raundi, çdo lojtar vendos një letër me fytyrën poshtë në arkë.
Këto letra të fshehta shtojnë mister dhe tension.
Arka hapet vetëm në fund të raundit,
nga lojtari që fiton raundin e fundit.
Ky është momenti kulmor –
Raundi i fundit mund të ndryshojë gjithçka.

Përbërësit e lojës / Components

32 letra loje, 1 letër Arka e Thesarit,
dhe kutia e lojës që përdoret si arkë gjatë lojës.
4 ngjyra me letra nga 2 deri në 8.
4 Mbretëresha – një për çdo ngjyrë – janë letrat atut.

Përgatitja / Setup

Në lojën me katër lojtarë – secili merr 8 letra.
Në lojën me tre lojtarë – secili merr 10 letra.
Shpërndarësi vendos dy letra drejtpërdrejt në Arkën e Thesarit.

Para fillimit të lojës, çdo lojtar vendos një letër me fytyrën poshtë në arkë.

Letrat mbeten të fshehta deri në fund të raundit.

Si luhet loja / Gameplay

Lojtari në të majtë të shpërndarësit fillon duke luajtur një letër të hapur.

Të tjerët duhet të ndjekin ngjyrën nëse munden ose të luajnë një Mbretëreshë.

Nëse nuk kanë, mund të hedhin çdo letër tjetër.

Letrat e atutit mposhtin të gjitha ngjyrat e tjera.

Fituesi i raundit fillon të ardhshmin.

Fituesi i raundit të fundit merr edhe letrat nga Arka e Thesarit –

Ato mund të ndryshojnë plotësisht rezultatin përfundimtar.

Zakonisht është më mirë të shmangësh fitoren në raundin e fundit –

Përveç nëse synon fitoren Madhështore (Grand).

Arritje të veçanta / Special Achievements

Dy kushte të veçanta fitoreje sjellin emocion dhe thellësi strategjike:

I përsosur (Flawless): Një lojtar që nuk fiton asnjë raund,

bën që kundërshtarët të dyfishojnë pikët negative.

Nëse dy lojtarë e arrijnë njëkohësisht (vetëm në lojën me katër lojtarë),

pikët negative katërfishohen.

Madhështor (Grand): Një lojtar që fiton të gjitha raundet,

fiton fitoren Madhështore –

të gjithë kundërshtarët marrin 500 pikë negative.

Ky moment i rrallë sjell energji dhe entuziazëm në tavolinë.

Përvoja dhe karakteri i lojës / Game Experience and Character

Loja bashkon strategjinë, intuitën, vëzhgimin dhe fatin.

Lojtarët duhet jo vetëm të menaxhojnë letrat e tyre,

por edhe të ndjekin sjelljen e të tjerëve për të zbuluar qëllimet e tyre.

Kombinimi i taktikës me rastësinë bën që loja të mos jetë kurrë e parashikueshme.

Qyrsqys zhvillon përqendrimin, reagimin dhe aftësinë për vendimmarrje.

Ajo nxit mendimin përpara dhe vendimet në situata të pasigurta.

E qeshura, surprizat dhe triumfet janë pjesë e çdo raundi.

Qyrsqys mbetet e freskët dhe argëtuese edhe pas shumë lojërash.

Pikët / Scoring

Çdo lojtar regjistron shumën e vlerave të kartave të fituara si pikë negative.

Në total ka 140 pikë në lojë.

Çdo ngjyrë (2–8) ka 35 pikë.

Qyrsqys, si letra kryesore e atutit, nuk llogaritet në pikë.

Fituesi është ai me më pak pikë negative.

Rreth kartave dhe gurëve të çmuar / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs e Kuqe – Diamanti i Kuq (Red Diamond)

Atuti më i fortë. E kuqja është ngjyra më e rrallë e diamantit në botë.

Ekzistojnë vetëm disa diamante të kuqe – ndriçojnë si zjarr dhe magji.

Simbol i guximit, forcës dhe dashurisë së përjetshme.

Qyrsqyrs e Zezë – Opali i Zi (Black Opal)

Atuti i dytë më i fortë. Mistik dhe plot energji.

Shkëlqimi i tij i errët reflekton shumë ngjyra.

Thuhet se sjell forcë vullneti dhe ndihmon në realizimin e ëndrrave.

Qyrsqyrs Blu – Safiri Blu (Blue Sapphire)

Atuti i tretë. Simbol i qetësisë, urtësisë dhe besnikërisë.

Qetëson mendjen dhe ndihmon në marrjen e vendimeve të zgjuara.

Qyrsqyrs i Gjelbër – Smeraldi i Gjelbër (Green Emerald)

Atuti më i dobët. Simbol i dashurisë, fatit dhe harmonisë.

Përfaqëson rritjen dhe ekuilibrin.

Fjalët e fundit / Closing Words

E lehtë për t'u mësuar, e vështirë për t'u zotëruar.

Elegante në thjeshtësi, e pafund në mundësi.

Çdo lojë është një përvojë e re që shkëlqen.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦