
BA Qyrsqyrs – Cjelovita Pravila / Complete Rulebook

♦♦♦ Brza Pravila / Quick Rules ♦♦♦

Broj igrača: 3–4

Cilj igre: Sakupiti što manje poena.

Vrijednosti karata osvojenih u štihovima broje se kao negativni poeni.

Igrač s najmanje poena na kraju pobjeđuje.

Priprema / Setup

- 8 karata po igraču (za 4 igrača) / 10 karata (za 3 igrača).
- Svaki igrač stavlja jednu kartu licem prema dole u Sanduk s Blagom (Treasure Chest).
- U igri sa 3 igrača, djelilac dodaje još dvije karte u sanduk.

Tok Igre / Gameplay

- Igrač lijevo od dijelioca započinje igru igrajući bilo koju kartu licem prema gore.
- Svi ostali moraju, ako mogu, pratiti boju ili odigrati aduta (Kraljicu).
- Ako ne mogu, mogu baciti bilo koju kartu ili igrati Kraljicu.
- Kraljice su aduti i pobjeđuju sve druge boje.

- Pobjednik štiha započinje sljedeći.
 - Igrač koji osvoji posljednji štih dobija i Sanduk s Blagom — što može promijeniti ishod igre.
-

Posebni Rezultati / Special Results

Bezgrešan: Nije osvojio nijedan štih — svi protivnici udvostručuju svoje negativne poene.

Grandiozan: Osvojio sve štihove — svi protivnici dobijaju po 500 negativnih poena.

Bodovanje / Scoring

Ukupno ima 140 poena u igri (35 po boji).

Kraljice nemaju vrijednost poena i ne računaju se.

Elegantna. Nepredvidiva. Sjajna.

Igra taktike, intuicije i sreće.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

Cjelovita Pravila / Full Rulebook

Uvod / Introduction

Qyrsqyrs je mistična i tajanstvena Kraljica Karona u ovoj kartaškoj igri.

Sjaji u svim kulturama i zemljama svijeta.

Qyrsqyrs je taktička i emotivno uzbudljiva igra za tri do četiri igrača, definirana jasnom strukturom, jednostavnim pravilima i beskonačnim mogućnostima.

Kombinuje izbjegavanje štihova, strateško blefiranje i proračunati rizik, zu snažan element sreće i dinamičnu interakciju među igračima.

Lako se uči, ali je teško savladati.

Svaka partija je drugačija — nijedna nije ista.

Sažetak Igre / Summary of Gameplay

Svaki igrač igra za sebe — svi protiv svih.

Cilj je skupiti što manje poena.

Vrijednosti karata osvojenih u štihovima računaju se kao negativni poeni na kraju runde.

Samo Kraljice djeluju kao aduti, a njihov poredak u četiri boje

Stvara duboku stratešku strukturu.

Zbog svoje dvostruke prirode, Kraljice mogu pomoći ili odmoći.

Kao aduti nude različite taktičke mogućnosti

I često odlučuju između pobjede i poraza.

Često se stavljaju u Sanduk s Blagom kako bi se izbjegao rizik

Od dobijanja negativnih poena.

Međutim, mogu dovesti i do Grandioznog uspjeha —

Njihova upotreba uvijek zahtijeva pažljivo razmišljanje.

Sanduk s Blagom je centralni element igre:

Na početku svake runde, svaki igrač stavlja po jednu kartu licem prema dole.

Te skrivene karte i neizvjesnost koju donose

Stvaraju napetost i nepredvidljivost.

Sanduk se otvara tek na kraju runde,

a otvara ga igrač koji je osvojio posljednji štih.

Taj trenutak je dramatičan vrhunac — posljednji štih može promijeniti sve.

Komponente / Components

32 karte, jedna karta Sanduka s Blagom

I kutija koja služi kao postolje za sanduk tokom igre.

Četiri boje karata, numerisane od 2 do 8.

Četiri Kraljice, po jedna u svakoj boji, djeluju kao nezavisni aduti.

Priprema / Setup

U igri s četiri igrača svaki igrač dobija 8 karata.

U igri s tri igrača svaki dobija 10 karata.

Kod tri igrača djelilac stavlja dvije karte direktno u Sanduk s Blagom prilikom dijeljenja.

Prije početka svako stavlja jednu kartu licem prema dole u sanduk.

Karte u sanduku ostaju tajna do kraja runde.

Tok Igre / Gameplay

Igrač lijevo od dijelioca započinje igru igrajući bilo koju kartu.

Ostali moraju, ako mogu, odigrati kartu iste boje ili aduta (Kraljicu).

Ako ne mogu, mogu odbaciti bilo koju kartu ili igrati Kraljicu.

Aduti pobjeđuju sve druge boje.

Pobjednik štih vodi sljedeći.

Igrač koji osvoji posljednji štih dobija i karte iz Sanduka s Blagom —

One mogu potpuno promijeniti rezultat igre.

Obično je pametno izbjeći osvajanje posljednjeg štih —

Osim ako ne ciljate na Grandiozni uspjeh.

Posebna Dostignuća / Special Achievements

Dva posebna dostignuća unose snažne emocije i stratešku napetost.

Bezgrešan: Igrač koji ne osvoji nijedan štih postiže bezgrešan uspjeh.

Svi protivnici moraju udvostručiti svoje negativne poene.

Ako su dva igrača bezgrešna (moguće samo u igri s četvero),
negativni poeni se računaju četiri puta.

Grandiozan: Igrač koji osvoji sve štihove ostvaruje izuzetni uspjeh Grandiozan.

Svi protivnici dobijaju po 500 negativnih poena.

Ovaj rijedak događaj izaziva maksimalnu napetost i zajedničke reakcije za stolom.

Doživljaj Igre i Karakter / Game Experience and Character

Igra se temelji na jedinstvenom spoju strategije, intuicije, opažanja i sreće.

Igrači moraju ne samo upravljati svojim kartama,

nego i pažljivo promatrati druge kako bi prepoznali blef, namjeru i slučajnost.

Spoj taktike i sreće čini da igra nikad nije potpuno predvidiva.

Trenira koncentraciju, kombinatoriku, refleks i donošenje odluka.

Istovremeno potiče strateško razmišljanje i uči odlučivanju u neizvjesnosti.

Smijeh, trijumf i iznenađenje prate svaku partiju.

Qyrsqyrs ima izuzetno veliku mogućnost ponovnog igranja

I ostaje uzbudljiva i nakon mnogo rundi.

Bodovanje / Scoring

Svaki igrač prikuplja onoliko negativnih poena

Koliko iznosi zbir vrijednosti karata koje je osvojio.

Ukupno ima 140 poena u igri,

svaka boja (karte 2–8) donosi 35 poena.

Qyrsqyrs, kao neprocjenjiv adut,

ne računa se u bodove.

Igrač s najmanje negativnih poena pobjeđuje.

O Kartama i Draguljima / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Crvena – Crveni Dijamant

Najviši adut. Crvena je najrjeđa boja dijamanta na svijetu.

Postoji samo nekoliko crvenih dijamanta — sjaje kao vatra i magija.

Simboliziraju hrabrost, snagu i vječnu ljubav.

Još od davnina se vjerovalo da daruju nepobjedivost.

Qyrsqyrs Crna – Crni Opal

Drugi po jačini adut. Crni opal je tajanstven i pun energije.

Njegov tamni sjaj otkriva mnogo boja.

Kaže se da daje volju i pomaže u ostvarenju snova.

Qyrsqyrs Plava – Plavi Safir

Treći adut. Plavi safir simbolizira mir, mudrost i vjernost.

Pomaže da um ostane bistar i pomaže u donošenju mudrih odluka.

Njegova duboka plava boja podsjeća na nebo i more.

Qyrsqyrs Zelena – Zeleni Smaragd

Najniži adut. Zeleni smaragd simbolizira ljubav, sreću i harmoniju.

Smatra se kamenom rasta i ravnoteže.

Stari Egipćani su ga zvali „Kamen Života“.

Završne Riječi / Closing Words

Igra koju je lako naučiti, ali teško savladati.

Elegantna u svojoj jednostavnosti, beskrajna u mogućnostima.

Svaka partija donosi novo, blistavo iskustvo.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦
