
HR Kratka pravila / Quick Rules

Broj igrača: 3–4

Cilj igre: Sakupiti što je moguće manje bodova.

Vrijednosti karata osvojenih u štihovima računaju se kao negativni bodovi.

Igrač s najmanje negativnih bodova na kraju igre pobjeđuje.

Priprema igre / Setup

- U igri s četiri igrača, svaki igrač dobiva 8 karata.
- U igri s tri igrača, svaki igrač dobiva 10 karata.
- Svaki igrač stavlja jednu kartu licem prema dolje u Škrinju s blagom (Treasure Chest).
- U igri s tri igrača, djelatelj (dealer) stavlja dodatne dvije karte u škrinju.

Tijek igre / Gameplay

- Igrač lijevo od djelatelja započinje i igra jednu otvorenu kartu.
- Ostali igrači moraju, ako mogu, slijediti boju ili odigrati Damu (Queen) – adutsku kartu.
- Ako ne mogu, mogu odbaciti bilo koju kartu ili odigrati Damu.
- Dame (Queens) su aduti i pobjeđuju sve druge boje.
- Pobjednik štih započinje sljedeći.
- Pobjednik posljednjeg štih također uzima karte iz Škrinje s blagom —

One mogu potpuno promijeniti ishod igre!

Posebni rezultati / Special Results

Besprijekoran (Flawless): Igrač koji ne osvoji nijedan štih uzrokuje da svi protivnici udvostruče svoje negativne bodove.

Grandiozan (Grand): Igrač koji osvoji sve štihove uzrokuje da svi protivnici dobiju 500 negativnih bodova.

Bodovanje / Scoring

Ukupan broj bodova u igri je 140 (35 po boji).

Dame nemaju vrijednost bodova i ne uključuju se u zbroj.

Elegantna. Nepridvidiva. Sjajna.

Igra strategije, intuicije i sreće.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

HR Cjeloviti priručnik igre / Full Rulebook

Uvod / Introduction

Qyrsqyrs™ je tajanstvena Kraljica dijamantata ove kartaške igre.

Ona blista u svim kulturama i zemljama svijeta.

To je strateška i emocionalno uzbudljiva igra za 3–4 igrača,
s jasnom strukturom, malo pravila i beskonačno mnogo mogućnosti.

Kombinira izbjegavanje štihova, taktički blef i odmjerene rizike,
zu dozu sreće i dinamičnu interakciju među igračima.

Lako se uči, ali teško savladava.

Nijedna partija nije ista.

Sažetak igre / Summary of Gameplay

Svaki igrač igra za sebe – svi protiv svih.

Cilj je sakupiti što manje bodova.

Vrijednosti karata osvojenih u štihovima postaju negativni bodovi.

Samo Dame (Queens) djeluju kao aduti,

a njihov redoslijed u četiri boje stvara stratešku dubinu.

Dame mogu pomoći ili odmoći.

Kao aduti, nude brojne taktičke mogućnosti

I često odlučuju o ishodu igre.

Mnogi igrači skrivaju svoje Dame u Škrinju s blagom

Kako bi izbjegli negativne bodove,

ali one također mogu donijeti Grandioznu (Grand) pobjedu.

Njihova uporaba zahtijeva pažljivo promišljanje u svakoj partiji.

Škrinja s blagom je srce igre.

Na početku svakog kruga, svaki igrač stavlja po jednu kartu licem prema dolje u škrinju.

Te skrivene karte unose napetost i neizvjesnost.

Škrinju otvara na kraju kruga igrač koji osvoji posljednji štih.

To je dramatičan vrhunac – posljednji štih može promijeniti sve.

Komponente igre / Components

32 karte, 1 karta Škrinja s blagom,

i kutija igre koja služi kao škrinja tijekom igre.

4 boje s kartama od 2 do 8.

4 Dame – po jedna za svaku boju – su aduti.

Priprema / Setup

U igri s četiri igrača – svaki dobiva 8 karata.

U igri s tri igrača – svaki dobiva 10 karata.

Djelitelj stavlja dvije karte izravno u Škrinju s blagom.

Prije početka igre, svaki igrač dodaje još po jednu kartu licem prema dolje.

Karte ostaju tajne do kraja kruga.

Tijek igre / Gameplay

Igrač lijevo od djelatelja započinje igru otvorenom kartom.

Ostali igrači moraju, ako mogu, slijediti boju ili odigrati Damu.

Ako ne mogu, mogu odbaciti bilo koju kartu.

Adutske karte pobjeđuju sve druge boje.

Pobjednik štih započinje sljedeći.

Pobjednik posljednjeg štih uzima i karte iz Škrinje s blagom –

One mogu potpuno promijeniti konačni rezultat.

Obično je bolje izbjeći pobjedu u posljednjem štihu –

Osim ako ne ciljate Grandioznu (Grand) pobjedu.

Posebna postignuća / Special Achievements

Dva posebna ishoda stvaraju emocionalnu napetost i stratešku dubinu:

Besprijekoran (Flawless): Igrač koji ne osvoji nijedan štih

Uzrokuje da protivnici udvostruče svoje negativne bodove.

Ako to postignu dva igrača istodobno (moguće samo u igri s četiri igrača),
bodovi se učetverostručuju.

Grandiozan (Grand): Igrač koji osvoji sve štihove

Pobjeđuje Grandiozno, dok svi protivnici dobivaju 500 negativnih bodova.

Ovaj rijedak trenutak donosi veliko uzbuđenje i zajedničku euforiju.

Doživljaj i karakter igre / Game Experience and Character

Igra kombinira strategiju, intuiciju, promatranje i sreću.

Igrači moraju upravljati vlastitim kartama,

ali i pažljivo pratiti ponašanje drugih.

Izmjena taktike i slučajnosti čini da igra nikada nije predvidiva.

Qyrsqyrs potiče koncentraciju, reakciju i donošenje odluka.

Razvija predviđanje i snalaženje u neizvjesnim situacijama.

Smijeh, iznenađenje i trijumf dio su svake partije.

Qyrsqyrs ostaje svjež i zabavan i nakon mnogih igara.

Bodovanje / Scoring

Svaki igrač bilježi zbroj vrijednosti osvojenih karata kao negativne bodove.

Ukupno ima 140 bodova u igri.

Svaka boja (2–8) vrijedi 35 bodova.

Qyrsqyrs, kao glavna adutska karta, ne broji se u bodovanju.

Pobjednik je onaj s najmanje negativnih bodova.

O kartama i draguljima / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Crvena – Crveni dijamant (Red Diamond)

Najjači adut. Crvena je najrjeđa boja dijamanta na svijetu.

Postoji samo nekoliko crvenih dijamanta – blistaju poput vatre i magije.

Simbol su hrabrosti, snage i vječne ljubavi.

Qyrsqyrs Crna – Crni opal (Black Opal)

Drugi najjači adut. Tajanstven i pun energije.

Njegov tamni sjaj otkriva mnoštvo boja.

Vjeruje se da donosi snagu volje i pomaže ostvarenje snova.

Qyrsqyrs Plava – Plavi safir (Blue Sapphire)

Treći adut. Simbol mira, mudrosti i odanosti.

Smiruje duh i potiče jasne odluke.

Qyrsqyrs Zelena – Zeleni smaragd (Green Emerald)

Najjači adut. Simbol ljubavi, sreće i harmonije.

Predstavlja rast, prirodu i ravnotežu.

Završne riječi / Closing Words

Lako za naučiti, teško za savladati.

Elegantno u jednostavnosti, beskrajno u mogućnostima.

Svaka igra novo je, sjajno iskustvo.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦