
cz Qyrsqyrs – Rychlá pravidla (Quick Rules – Kurzregel)

Cíl hry:

Každý hráč hraje sám za sebe proti všem ostatním. Cílem je získat co nejméně bodů, protože všechny body nasbírané ve štycích se na konci hry počítají jako trestné body.

Příprava:

Ve hře pro čtyři hráče dostane každý hráč 8 karet, ve hře pro tři hráče 10.

Při hře ve třech hráčích rozdávající vloží 2 karty přímo do pokladu.

Každý hráč navíc na začátku kola položí jednu ze svých karet lícem dolů do pokladu.

Karty v pokladu zůstávají tajemstvím až do konce kola.

Herní průběh:

Hráč nalevo od rozdávajícího začíná a vyloží libovolnou kartu.

Všichni ostatní musí, pokud mohou, následovat stejnou barvu nebo trumf.

Kdo nemůže, může odhodit libovolnou kartu nebo zahrát trumf.

Trumfy porázejí všechny ostatní barvy.

Vítěz štychu začíná další štych.

Hráč, který získá poslední štych, také získává karty z pokladu.

Konec kola:

Každý hráč sečte hodnoty karet, které získal ve svých štycích.

Tyto hodnoty se zapisují jako trestné body.

Diamantová dáma (Qyrsqyrs) se do bodování nezapočítává.

cz Qyrsqyrs – Herní pravidla (Complete Rulebook)

Úvod

Qyrsqyrs je mystická a tajemná Královna Kár, která září ve všech kulturách a zemích světa.

Je to taktická karetní hra pro tři až čtyři hráče, která spojuje štěstí, paměť a strategii.

Jednoduchá na naučení, ale obtížná na mistrovské zvládnutí.

Každá partie je jiná, žádné dvě hry nejsou stejné.

Stručný přehled hry

Každý hráč hraje sám za sebe proti všem ostatním s cílem získat co nejméně bodů.

Body získané ve štycích se počítají jako trestné.

Pouze dámy slouží jako trumfové karty, jejich pořadí ve čtyřech barvách vytváří strategickou hloubku.

Kvůli své dvojí povaze mohou dámy hráči přinést výhodu i nevýhodu.

Jako trumfy mají různé taktické možnosti a často rozhodují o vítězství či prohře.

Často jsou schovány v pokladu, aby se předešlo riziku trestných bodů,

ale mohou také přinést grandiózní úspěch.
Jejich použití je nutné pokaždé pečlivě zvážit.

Herní materiál

32 herních karet, 1 karta poklad, 1 herní krabička, která slouží jako zásobník pokladu.
4 sady karet v různých barvách s hodnotami od 2 do 8.
4 dámy ve 4 barvách představují samostatné trumfy.

Příprava hry

Při hře pro čtyři hráče dostane každý hráč 8 karet, při hře pro tři 10.
Při hře ve třech vloží rozdávající 2 karty do pokladu.
Každý hráč položí navíc 1 kartu lícem dolů do pokladu.
Poklad zůstává skrytý až do konce kola.

Průběh hry

Hráč nalevo od rozdávajícího začne vyložením libovolné karty.
Všichni ostatní musí, pokud mohou, následovat barvu nebo trumf.
Kdo nemůže, může odhodit libovolnou kartu nebo zahrát trumf.
Trumfy porážejí všechny ostatní barvy.
Vítěz štychu začíná další.
Hráč, který získá poslední štych, také získává karty z pokladu –
a ty mohou výsledek hry dramaticky změnit.

Zvláštní úspěchy

Bezchybně (Makellos): Hráč, který nezíská žádný štych, dosáhne bezchybného úspěchu.
Všichni ostatní hráči zdvojnásobí své trestné body.
Dva hráči bezchybní (pouze ve čtyřech) → čtyřnásobek trestů.

Velkolepě (Grandios): Hráč, který získá všechny štychy, slaví grandiózní vítězství.
Všichni ostatní hráči získávají 500 trestných bodů.

Bodování

Každý hráč sečte body na svých získaných kartách.
Celkem je ve hře 140 bodů (každá sada 35).
Diamantová dáma (Qyrsqyrs) se do bodování nezapočítává.

Herní zážitek a charakter

Qyrsqyrs spojuje strategii, intuici, pozorování a štěstí.
Hráči musí sledovat nejen své karty, ale i chování ostatních.
Taktika a náhoda se střídají a dělají hru nepředvídatelnou.
Rozvíjí paměť, pozornost a schopnost rozhodování.

Současně vytváří živou a veselou atmosféru plnou smíchu a překvapení.
Qyrsqyrs má vysokou znovuhratelnost a zůstává napínavá i po mnoha partiích.

Zajímavosti o kartách a drahokamech

Červená – Diamant: Nejvzácnější a nejdražší barva diamantu. Symbol síly, odvahy a věčné lásky.

Černá – Černý opál: Tajemný a silný kámen, podporující vůli a sny.

Modrá – Safír: Kámen klidu, moudrosti a věrnosti. Pomáhá činit moudrá rozhodnutí.

Zelená – Smaragd: Symbolizuje lásku, štěstí a harmonii. Kámen života a růstu.
