
DE qyrsqyrs_rules_DE.pdf

♦♦♦ Qyrsqyrs – Kurzregel ♦♦♦

Spieler: 3–4

Ziel: So wenig Punkte wie möglich sammeln.

Alle Kartenwerte aus den gewonnenen Stichen zählen als Minuspunkte.

Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

Spielvorbereitung

- 8 Karten pro Spieler (zu viert) / 10 Karten (zu dritt)
- Alle legen 1 Karte verdeckt in die Schatztruhe.
- Bei 3 Spielern legt der Geber 2 weitere Karten in die Truhe.

Spielverlauf

- Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte offen aus.
- Alle anderen müssen, wenn möglich, Farbe oder Trumpf bedienen.
- Wer nicht bedienen kann, wirft beliebig ab oder trumpft.

- Damen (Queens) sind Trumpfkarten und stechen alle anderen.
 - Der Gewinner des Stichs spielt zum nächsten Stich aus.
 - Der Spieler, der den letzten Stich macht, erhält die Schatztruhe – sie kann alles verändern.
-

Besondere Erfolge

Makellos: Kein einziger Stich → alle Gegenspieler verdoppeln ihre Minuspunkte.

Grandios: Alle Stiche → alle Gegenspieler erhalten 500 Minuspunkte.

Wertung

Gesamt 140 Punkte im Spiel (35 pro Farbe).

Damen haben keinen Punktwert und werden nicht gezählt.

Elegant. Unberechenbar. Funkelnd.

Ein Spiel aus Taktik, Intuition und Glanz.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

Spielanleitung

Einleitung

Qyrsqyrs ist die mystische, geheimnisvolle Queen of Diamonds dieses Kartenspiels.

Sie funkelt in allen Kulturen und Ländern der Welt gleichermaßen.

Qyrsqyrs ist ein taktisches, emotional spannendes Kartenspiel für drei bis vier Spieler, das durch klare Struktur, wenige Regeln und unendlich viele mögliche Spielverläufe besticht.

Das Spielprinzip verbindet Stichvermeidung, taktisches Bluffen und gezieltes Risiko

Mit einem hohen Glücksanteil und einer dynamischen Interaktion zwischen den Spielern.

Es ist leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern.

Jede Runde verläuft anders – keine Partie gleicht der anderen.

Kurze Zusammenfassung des Spielablaufs

Jeder Spieler spielt für sich, alle gegen alle, mit dem Ziel,

so wenige Punkte wie möglich zu sammeln.

Die Kartenwerte der gewonnenen Stiche werden nach jeder Runde als Minuspunkte gezählt.

Nur die Damen fungieren als Trumpfkarten, deren Rangfolge in vier Farben

Eine strategische Tiefenstruktur erzeugt.

Aufgrund ihrer dualen Natur können die Damen im Spiel nutzen und schaden.

Als Trumpfkarten haben sie verschiedene taktische Einsatzmöglichkeiten

Und entscheiden häufig über Erfolg oder Niederlage.

Oft werden sie verdeckt in die Schatztruhe gelegt,
um der Gefahr zu entgehen, durch ihren Einsatz Minuspunkte zu kassieren.
Sie können jedoch auch zum grandiosen Erfolg verhelfen – ihr Einsatz will stets wohl
überlegt sein.

Ein zentrales Element ist die Schatztruhe, in die zu Beginn jeder Runde
Je eine verdeckte Karte jedes Spielers gelegt wird.
Diese verdeckten Karten und das unbekannte Risiko verleihen jeder Partie
Einen Moment der Unberechenbarkeit und Spannung.
Die Schatztruhe wird erst am Ende der Runde durch den Spieler geöffnet,
der den letzten Stich gewinnt. Dadurch entsteht ein dramatischer Spannungshöhepunkt
– der letzte Stich kann das gesamte Ergebnis verändern.

Spielmaterial

32 Spielkarten, eine Karte Schatztruhe, eine Kartenbox,
die als Ablage der Schatztruhe im Spiel fungiert.
Vier Kartensätze in verschiedenen Farben mit den Zahlenwerten 2 bis 8.
Vier Damen in den vier Farben sind eigenständige Trumpfkarten.

Spielvorbereitung

Beim Spiel zu viert erhält jeder Spieler 8 Karten, beim Spiel zu dritt 10.
Beim Spiel zu dritt werden vom Kartengeber beim Austeilen der Karten
Bereits 2 Karten in die Schatztruhe gelegt.
Jeder Spieler legt außerdem vor Spielbeginn stets eine eigene Karte verdeckt in die
Schatztruhe.
Sie bleibt bis zum Ende der Runde ein Geheimnis.

Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber beginnt und spielt eine beliebige Karte offen aus.

Alle anderen müssen, wenn möglich, die gleiche Farbe oder Trumpf bedienen.

Wer nicht bedienen kann, darf eine beliebige Karte abwerfen oder trumpfen.

Trumpfkarten stechen alle anderen Farben.

Der Gewinner des Stichs spielt zum nächsten Stich aus.

Der Spieler, der den letzten Stich macht, erhält zusätzlich die Karten aus der Schatztruhe.

Sie können das Ergebnis komplett verändern.

Den letzten Stich gilt es daher nach Möglichkeit zu vermeiden, sofern man nicht den grandiosen Spielerfolg anstrebt.

Besondere Erfolgszustände

Zwei besondere Erfolgszustände sorgen für emotionale Höhepunkte und strategische Spannung.

Makellos: Ein Spieler, der keinen einzigen Stich gewinnt, erzielt den Erfolg makellos.

Alle Gegenspieler müssen ihre Minuspunkte verdoppeln.

Zwei makellose Spieler, nur zu viert möglich, führen zur Vervierfachung der Minuspunkte.

Grandios: Ein Spieler, dem es gelingt, alle Stiche zu gewinnen, erreicht den außergewöhnlichen Erfolg grandios.

Alle Gegenspieler erhalten 500 Minuspunkte.

Dieses seltene Ereignis erzeugt maximale Spannung und gemeinschaftliche Reaktionen am Tisch.

Spielerlebnis und Charakter

Das Spiel lebt von einer einzigartigen Mischung aus Strategie, Intuition, Beobachtungsgabe und Glück.

Die Spieler müssen nicht nur ihre eigenen Karten, sondern auch das Verhalten der anderen genau beobachten,

um Bluff, Absicht und Zufall zu erkennen.

Der wechselnde Einfluss von Taktik und Zufall sorgt dafür, dass das Spiel niemals vollständig berechenbar ist.

Es fördert Aufmerksamkeit, Kombinationsgabe, Reaktionsvermögen und Entscheidungsfreude.

Ganz nebenbei trainiert es die Grundrechenarten, fördert vorausschauendes Denken und lehrt, Entscheidungen unter Unsicherheit zu treffen.

Gleichzeitig entsteht eine lebendige soziale Dynamik – Lachen, Triumph und Überraschung sind Teil jeder Partie.

Abrechnung

Jeder Spieler sammelt so viele Minuspunkte, wie die Werte der Karten betragen, die er in seinen Stichen eingesammelt hat.

Insgesamt gibt es 140 Punkte im Spiel.

Jeder Kartensatz 2–8 hat 35 Punkte.

Qyrsqyrs wird aufgrund ihres unschätzbaren Wertes als Trumpfkarte nicht bei der Punktwertung berücksichtigt.

Der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt das Spiel.

Wissenswertes zu den Spielkarten und Edelsteinen

Wissenswertes zu den Spielkarten und Edelsteinen

Qyrsqyrs Rot – Roter Diamant (höchste Trumpfkarte)

Rot ist die seltenste Diamantfarbe. Nur wenige rote Diamanten existieren.

Sie symbolisieren Mut, Stärke und ewige Liebe.

Qyrsqyrs Schwarz – Schwarzer Opal (zweithöchste Trumpfkarte)

Der schwarze Opal ist geheimnisvoll und voller Energie.

Er zeigt viele Farben im Dunkel und gilt als Stein der Willenskraft.

Qyrsqyrs Blau – Blauer Saphir (dritthöchste Trumpfkarte)

Der Saphir steht für Ruhe, Weisheit und Treue.

Er soll helfen, kluge Entscheidungen zu treffen.

Qyrsqyrs Grün – Grüner Smaragd (niedrigste Trumpfkarte)

Der Smaragd steht für Liebe, Glück und Harmonie.

Schon die alten Ägypter nannten ihn den „Stein des Lebens“.

Schlusswort

Ein Spiel, das leicht zu lernen, aber schwer zu meistern ist.

Elegant in seiner Einfachheit, unendlich in seinen Möglichkeiten.

Mit jeder Partie ein neues, funkelndes Erlebnis.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦