
DK Qyrsgyrs – Komplet Regelbog / Complete Rulebook

♦♦♦ Korte Regler / Quick Rules ♦♦♦

Antal spillere: 3–4

Spillet's mål: Saml så få point som muligt.

Kortværdierne fra vundne stik tælles som minuspoint.

Spilleren med færrest point ved spillets afslutning vinder.

Opsætning / Setup

- 8 kort til hver spiller (ved 4 spillere) / 10 kort (ved 3 spillere).
- Hver spiller lægger ét kort med billedsiden ned i Skattekisten (Treasure Chest).
- I et spil med 3 spillere lægger giveren yderligere to kort i kisten.

Spillet's Forløb / Gameplay

- Spilleren til venstre for giveren starter med at spille et valgfrit kort med billedsiden opad.
- De andre spillere skal – hvis muligt – følge farven eller spille et trumfkort (Queen).

- Hvis de ikke kann, må de kassere et hvilket som helst kort eller spille en Queen.
- Queen-kortene er trumfkort og slår alle andre farver.
- Vinderen af stikket starter den næste runde.
- Spilleren, der vinder det sidste stik, får også kortene fra Skattekosten —

Hvilket kann ændre resultatet fuldstændigt!

Særlige Resultater / Special Results

Fejlfri (Flawless): En spiller, der ikke vinder nogen stik, får alle modstandere til at fordoble deres minuspoint.

Storslået (Grand): En spiller, der vinder alle stik, påfører alle modstandere 500 minuspoint.

Pointtælling / Scoring

Der er i alt 140 point i spillet (35 point pr. Farve).

Queen-kortene har ingen pointværdi og tælles ikke med i regnskabet.

Elegant. Uforudsigelig. Strålende.

Et spil om strategi, intuition og held.

♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦

Komplet Regelbog / Full Rulebook

Introduktion / Introduction

Qyrsqyrs er den mystiske og dragende Ruder Dame i dette kortspil.

Hun stråler i alle kulturer og lande i verden.

Qyrsqyrs er et taktisk og følelsesmæssigt spændende spil for 3–4 spillere, med en klar struktur, enkle regler og uendelige muligheder.

Spillet kombinerer stikundgåelse, strategisk bluff og kalkuleret risiko, med et stærkt element af held og dynamisk interaktion mellem spillerne.

Det er let at lære, men svært at mestre.

Hver runde er unik – ingen spil er ens.

Spiloversigt / Summary of Gameplay

Hver spiller spiller for sig selv – alle mod alle.

Målet er at samle så få point som muligt.

Kortværdierne fra vundne stik noteres som minuspoint ved rundens afslutning.

Kun Queen-kortene fungerer som trumfkort, og deres rang i de fire farver skaber spillets strategiske dybde.

Queen-kortene har en dobbelt natur – de kann hjælpe eller skade.

Som trumfer giver de forskellige taktiske muligheder
Og afgør ofte forskellen mellem sejr og nederlag.
De lægges ofte i Skattekosten for at undgå risikoen for minuspoint,
men kann også føre til en Storslået (Grand) sejr —
deres brug skal overvejes nøje i hvert spil.

Skattekosten er spillets centrale element.

I begyndelsen af hver runde lægger hver spiller ét kort med billedsiden ned i kisten.

Disse skjulte kort og den usikkerhed, de skaber,
giver spænding og uforudsigelighed.

Kisten åbnes først ved rundens afslutning

Af den spiller, der vandt det sidste stik.

Dette øjeblik er spillets dramatiske højdepunkt —

Det sidste stik kann ændre alt.

Komponenter / Components

32 spillekort, ét Skattekostekort

Og en kortæske, der fungerer som base for kisten under spillet.

Fire farver, kortene nummereret fra 2 til 8.

Fire Queen-kort, ét i hver farve, fungerer som uafhængige trumfer.

Opsætning / Setup

I et spil med fire spillere får hver spiller 8 kort.

I et spil med tre spillere får hver spiller 10 kort.

Giveren lægger to kort direkte i Skattekosten ved uddeling.

Før spillet begynder, lægger hver spiller et kort med billedsiden ned i kisten.

Kortene i kisten forbliver hemmelige indtil rundens afslutning.

Spillets Forløb / Gameplay

Spilleren til venstre for giveren starter med at spille et kort.

De andre spillere skal, hvis muligt, følge farven eller spille et trumfkort (Queen).

Hvis de ikke kann, må de smide et hvilket som helst kort eller spille en Queen.

Trumfer slår alle andre farver.

Vinderen af stikket starter den næste runde.

Spilleren, der vinder det sidste stik, får også kortene fra Skattekosten —

Disse kann ændre spillets resultat helt.

Det er som regel klogt at undgå at vinde det sidste stik —

Medmindre man går efter den Storslåede (Grand) sejr.

Særlige Bedrifter / Special Achievements

To særlige sejrsbetingelser giver følelsesmæssig intensitet og strategisk spænding.

Fejlfri (Flawless): En spiller, der ikke vinder nogen stik, opnår en fejlfri succes.

Alle modstandere fordobler deres minuspoint.

Hvis to spillere opnår dette (kun muligt i et spil med fire spillere),

firdobles modstandernes minuspoint.

Storslået (Grand): En spiller, der vinder alle stik, opnår den Storslåede sejr.

Alle modstandere får 500 minuspoint.

Denne sjældne begivenhed skaber maksimal spænding og jubel omkring bordet.

Spiloplevelse og Karakter / Game Experience and Character

Spillet bygger på en unik kombination af strategi, intuition, observation og held.

Spillerne skal ikke kun håndtere deres egne kort,

men også iagttage de andre for at opdage bluff, hensigt og tilfældighed.

Blanding af taktik og held gør spillet altid uforudsigeligt.

Qyrsqyrs træner koncentration, kombinationsevne, reaktion og beslutningstagning.

Det fremmer strategisk tænkning og evnen til at vælge under usikkerhed.

Latter, triumf og overraskelse ledsager hver runde.

Qyrsqyrs har høj genspilningsværdi

Og forbliver spændende selv efter mange spil.

Pointtælling / Scoring

Hver spiller får minuspoint svarende til summen af kortværdierne i de stik, de har vundet.

Der er i alt 140 point i spillet.

Hver farve (kortene 2–8) giver 35 point.

Qyrsqyrs, som er et uvurderligt trumfkort, tælles ikke med.

Vinderen er den spiller, der har færrest minuspoint.

Om Kortene og Ædelstenene / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Rød – Rød Diamant

Det stærkeste trumfkort. Rød er den sjældneste diamantfarve i verden.

Der findes kun få røde diamanter — de gløder som ild og magi.

Symbol på mod, styrke og evig kærlighed.

Qyrsqyrs Sort – Sort Opal

Det næststærkeste trumfkort. Mystisk og fuld af energi.

Dets mørke glans reflekterer mange farver.

Sig at styrke viljen og hjælpe drømme med at blive virkelighed.

Qyrsqyrs Blå – Blå Safir

Det tredje trumfkort. Symbol på ro, visdom og troskab.

Dets dybe blå minder om himlen og havet.

Qyrsqyrs Grøn – Grøn Smaragd

Det svageste trumfkort. Symbol på kærlighed, lykke og harmoni.

Kendt som stenen for vækst og balance.

Afsluttende Ord / Closing Words

Let at lære, men svært at mestre.

Elegant i sin enkelhed, uendelig i sine muligheder.

Hver runde er en ny, strålende oplevelse.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦
