
ES Qyrsqyrs – Reglas Completas (Reglas Rápidas + Libro de Reglas Completo)

••• Qyrsqyrs – Reglas Rápidas •••

Jugadores: 3–4

Objetivo: Acumular la menor cantidad de puntos posible.

Todos los valores de las cartas obtenidas en las bazas cuentan como puntos negativos.

El jugador con menos puntos al final gana.

Preparación

- 8 cartas por jugador (4 jugadores) / 10 cartas (3 jugadores).
 - Cada jugador coloca una carta boca abajo en el Cofre del Tesoro.
 - En una partida de 3 jugadores, el repartidor agrega dos cartas adicionales al cofre.
-

Desarrollo del Juego

- El jugador a la izquierda del repartidor comienza jugando cualquier carta boca arriba.
- Los demás jugadores deben seguir el palo si es posible, o jugar un triunfo.
- Si no pueden seguir el palo, pueden descartar cualquier carta o jugar un triunfo.

- Las Reinas son cartas de triunfo y vencen a todas las demás.
 - El ganador de la baza lidera la siguiente.
 - El jugador que gane la última baza también se lleva el Cofre del Tesoro — puede cambiarlo todo.
-

Resultados Especiales

Impecable: Sin ganar ninguna baza — los oponentes duplican sus puntos negativos.

Grandioso: Ganar todas las bazas — los oponentes reciben 500 puntos negativos.

Puntuación

Total de 140 puntos en el mazo (35 por color).

Las Reinas no tienen valor en puntos y no se cuentan.

Elegante. Impredecible. Brillante.

Un juego de táctica, intuición y fortuna.

♦♦♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦♦♦

Libro de Reglas Completo

Introducción

Qyrsqyrs es la mística y misteriosa Reina de Diamantes de este juego de cartas.

Brilla con igual intensidad en todas las culturas y rincones del mundo.

Qyrsqyrs es un juego de cartas táctico y emocional para tres o cuatro jugadores, definido por su estructura clara, reglas simples y una infinidad de resultados posibles.

Combina la evasión de bazas, el engaño estratégico y el riesgo calculado

Con un fuerte elemento de azar y una interacción dinámica entre los jugadores.

Es fácil de aprender, pero difícil de dominar.

Cada ronda es diferente — ningún juego se repite.

Resumen del Juego

Cada jugador juega por sí mismo — todos contra todos.

El objetivo es acumular la menor cantidad de puntos posible.

Los valores de las cartas ganadas en las bazas se convierten en puntos negativos al final de cada ronda.

Solo las Reinas actúan como cartas de triunfo, y su jerarquía entre los cuatro colores

Crea una profundidad estratégica única en el juego.

Por su naturaleza dual, las Reinas pueden tanto beneficiar como perjudicar.

Como triunfos, ofrecen diversas posibilidades tácticas

Y con frecuencia determinan el éxito o el fracaso.

A menudo se colocan en el Cofre del Tesoro para evitar el riesgo
De acumular puntos negativos al ser jugadas.
Sin embargo, también pueden conducir a la victoria Grandiosa —
Su uso debe considerarse cuidadosamente en cada partida.

Un elemento central es el Cofre del Tesoro:

Al inicio de cada ronda, cada jugador coloca una carta boca abajo dentro de él.

Estas cartas ocultas y la incertidumbre que generan
Añaden tensión y un toque de imprevisibilidad.

El Cofre se revela solo al final de la ronda,
por el jugador que gane la última baza.

Ese momento crea un clímax dramático — la última baza puede cambiar todo el resultado.

Componentes

32 cartas de juego, una carta de Cofre del Tesoro

Y una caja de cartas que sirve como soporte del Cofre durante la partida.

Cuatro palos de diferentes colores, numerados del 2 al 8.

Cuatro Reinas, una de cada color, actúan como triunfos independientes.

Preparación

En una partida de cuatro jugadores, cada uno recibe 8 cartas.

En una partida de tres jugadores, cada uno recibe 10 cartas.

En juegos de tres jugadores, el repartidor coloca dos cartas Directamente en el Cofre del Tesoro durante el reparto. Antes de comenzar, cada jugador debe colocar una carta Boca abajo en el Cofre del Tesoro. Las cartas dentro del cofre permanecen en secreto hasta el final de la ronda.

Desarrollo del Juego

El jugador a la izquierda del repartidor inicia jugando cualquier carta boca arriba. Los demás jugadores deben, si pueden, seguir el mismo palo o jugar una carta de triunfo. Si no pueden, pueden descartar cualquier carta o jugar una Reina. Las cartas de triunfo vencen a todos los demás palos. El ganador de cada baza lidera la siguiente. El jugador que gana la última baza también se lleva las cartas del Cofre del Tesoro. Estas cartas pueden cambiar completamente el resultado del juego. Generalmente conviene evitar ganar la última baza — A menos que se busque la victoria Grandiosa.

Logros Especiales

Dos logros especiales añaden emoción y tensión estratégica. Impecable: Un jugador que no gana ninguna baza logra una victoria impecable. Todos los oponentes deben duplicar sus puntos negativos. Si dos jugadores son impecables (posible solo con cuatro jugadores),

los puntos negativos se cuadriplican.

Grandioso: Un jugador que gana todas las bazas logra el extraordinario éxito Grandioso.

Todos los oponentes reciben 500 puntos negativos.

Este evento raro genera máxima emoción y una reacción compartida en la mesa.

Experiencia de Juego y Carácter

El juego prospera en un equilibrio único entre estrategia, intuición, observación y suerte.

Los jugadores deben no solo administrar sus propias cartas, sino también observar con atención a los demás

Para detectar el engaño, la intención y el azar.

La combinación de táctica y fortuna garantiza que el juego nunca sea completamente predecible.

Entrena la concentración, la combinación, la reacción y la toma de decisiones.

A la vez, fomenta la previsión y enseña a decidir bajo incertidumbre.

La risa, el triunfo y la sorpresa acompañan cada partida.

Así, Qyrsqyrs tiene un alto valor de rejugabilidad y mantiene su emoción tras muchas partidas.

Puntuación

Cada jugador acumula tantos puntos negativos

Como el valor total de las cartas que ganó en sus bazas.

Hay 140 puntos en total en el juego,

y cada color (2–8) contiene 35 puntos.

Qyrsqyrs, como triunfo invaluable,
no se incluye en el cálculo de puntos.

El jugador con menos puntos negativos gana la partida.

Acerca de las Cartas y las Gemas

Qyrsqyrs Roja – Diamante Rojo

La carta de triunfo más alta. El rojo es el color de diamante más raro del mundo.

Solo existen unos pocos diamantes rojos — brillan como fuego y magia.

Simbolizan el valor, la fuerza y el amor eterno.

Desde la antigüedad se creía que los diamantes rojos otorgaban invencibilidad.

Qyrsqyrs Negra – Ópalo Negro

La segunda carta de triunfo más alta. El ópalo negro es misterioso y lleno de energía.

Su brillo oscuro revela muchos reflejos de colores.

Se dice que otorga fuerza de voluntad y ayuda a hacer realidad los sueños.

Qyrsqyrs Azul – Zafiro Azul

La tercera carta de triunfo. El zafiro azul representa calma, sabiduría y lealtad.

Se cree que aclara la mente y ayuda a tomar buenas decisiones.

Su azul profundo evoca el cielo y el mar.

Qyrsqyrs Verde – Esmeralda Verde

La carta de triunfo más baja. La esmeralda verde simboliza amor, felicidad y armonía.

Se considera una piedra de crecimiento y equilibrio.

Incluso los antiguos egipcios la llamaban la “Piedra de la Vida.”

Palabras Finales

Un juego fácil de aprender pero difícil de dominar.

Elegante en su simplicidad, infinito en sus posibilidades.

Cada ronda ofrece una nueva y brillante experiencia.

♦♦♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦♦♦
