

FI Qyrsgyrs – Täydellinen sääntökirja / Complete Rulebook

♦♦♦ Pikaiset säännöt / Quick Rules ♦♦♦

Pelaajien määrä: 3–4

Pelin tavoite: Kerää mahdollisimman vähän pisteitä.

Voitetuista tikeistä (kierroksista) saadut korttiarvot lasketaan miinuspisteiksi.

Pelaaja, jolla on pelin lopussa vähiten miinuspisteitä, voittaa.

Valmistelu / Setup

- Neljän pelaajan pelissä jokainen saa 8 korttia.
- Kolmen pelaajan pelissä jokainen saa 10 korttia.
- Jokainen pelaaja asettaa yhden kortin kuvapuoli alaspäin Aarrearkkuun (Treasure Chest).
- Kolmen pelaajan pelissä jakaja lisää arkkuun kaksi ylimääräistä korttia.

Pelin kulku / Gameplay

- Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa pelaamalla yhden avoimen kortin.
- Muut pelaajat seuraavat väriä, jos mahdollista, tai pelaavat valtin (Queen).
- Jos se ei ole mahdollista, he voivat heittää minkä tahansa kortin tai pelata kuningattaren.

- Kuningattaret ovat valtteja ja voittavat kaikki muut värit.
- Tikin voittanut pelaaja aloittaa seuraavan kierroksen.
- Pelaaja, joka voittaa viimeisen tikin, saa lisäksi kortit Aarrearkusta —

Ja se voi muuttaa kaiken!

Erikoistulokset / Special Results

Virheetön (Flawless): Pelaaja, joka ei voita yhtään tikkia, saa kaikki vastustajat kaksinkertaistamaan miinuspisteensä.

Loistava (Grand): Pelaaja, joka voittaa kaikki tikit, saa kaikki vastustajat saamaan 500 miinuspistettä.

Pisteytys / Scoring

Pelin kokonaispistemäärä on 140 (35 pistettä per väri).

Kuningattarilla ei ole pistemäärää, eikä niitä lasketa pisteytyksessä.

Elegantti. Arvaamaton. Säteilevä.

Taktiikan, intuition ja onnen peli.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

Täydelliset säännöt / Full Rulebook

Johdanto / Introduction

Qyrsqyrs on tämän korttipelin mystinen ja kiehtova ruutukuningatar.

Hän loistaa kaikissa kulttuureissa ja maissa ympäri maailmaa.

Qyrsqyrs on strateginen ja emotionaalisesti jännittävä peli 3–4 pelaajalle, jossa yhdistyvät selkeä rakenne, yksinkertaiset säännöt ja loputtomat mahdollisuudet.

Peli yhdistelee tikin välttämistä, strategista bluffausta ja harkittua riskiä, sekä ripauksen onnea ja pelaajien välistä dynaamista vuorovaikutusta.

Sitä on helppo oppia, mutta vaikea hallita.

Jokainen peli on erilainen — mikään kierros ei ole sama.

Pelin yhteenveto / Summary of Gameplay

Jokainen pelaaja pelaa yksin – kaikki kaikkia vastaan.

Tavoitteena on kerätä mahdollisimman vähän pisteitä.

Voitetuista korteista saadut arvot kirjataan kierroksen lopussa miinuspisteiksi.

Vain kuningattaret (Queens) toimivat valtteina,

ja niiden järjestys neljässä värissä luo pelille strategisen syvyyden.

Kuningattaret voivat olla hyödyksi tai haitaksi.

Valtteina ne tarjoavat monia taktisia mahdollisuuksia

Ja usein ratkaisevat voiton tai tappion.

Ne asetetaan usein Aarrearkkuun välttääkseen miinuspisteitä,
mutta ne voivat myös johtaa Loistavaan (Grand) voittoon —
niiden käyttö on harkittava tarkasti.

Aarrearkku on pelin sydän.

Jokaisen kierroksen alussa jokainen pelaaja asettaa sinne yhden kortin kuvapuoli
alaspäin.

Nämä piilotetut kortit ja niihin liittyvä epävarmuus

Lisäävät jännitystä ja arvaamattomuutta.

Arkku avataan vasta kierroksen lopussa,

ja sen avaa pelaaja, joka voitti viimeisen tikin.

Tämä hetki on pelin dramaattinen huipennus —

Viimeinen tikki voi muuttaa kaiken.

Pelikomponentit / Components

32 pelikorttia, yksi Aarrearkku-kortti

Ja korttilaatikko, jota käytetään arkun alustana pelin aikana.

Neljä väriä, kortit numeroitu 2–8.

Neljä kuningatarta, yksi jokaisessa värissä, toimivat itsenäisinä valtteina.

Valmistelu / Setup

Neljän pelaajan pelissä jokainen saa 8 korttia.

Kolmen pelaajan pelissä jokainen saa 10 korttia.

Jakaja asettaa kaksi korttia Aarrearkkuun jaon yhteydessä.

Ennen pelin alkua jokainen pelaaja lisää yhden kortin kuvapuoli alaspäin arkkuun.

Arkussa olevat kortit pysyvät salassa kierroksen loppuun saakka.

Pelin kulku / Gameplay

Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa pelaamalla yhden kortin.

Muut pelaajat seuraavat väriä, jos voivat, tai pelaavat kuningattaren.

Jos he eivät voi, he voivat heittää minkä tahansa kortin tai pelata kuningattaren.

Valtit voittavat kaikki muut värit.

Tikin voittanut pelaaja aloittaa seuraavan.

Pelaaja, joka voittaa viimeisen tikin, saa myös Aarrearkun kortit —

Ne voivat muuttaa tuloksen kokonaan.

Yleensä on viisasta välttää viimeisen tikin voittamista —

Paitsi jos tavoitteena on Loistava (Grand) voitto.

Erityiset saavutukset / Special Achievements

Kaksi erityistä voittotilannetta tuovat peliin tunnehuippuja ja strategista jännitettä.

Virheetön (Flawless): Pelaaja, joka ei voita yhtään tikkia, saa kaikki vastustajat kaksinkertaistamaan miinuspisteensä.

Jos kaksi pelaajaa saavuttaa tämän (vain neljän pelaajan pelissä), miinuspisteet nelinkertaistuvat.

Loistava (Grand): Pelaaja, joka voittaa kaikki tikit, saavuttaa Loistavan voiton.

Kaikki vastustajat saavat 500 miinuspistettä.

Tämä harvinainen tapahtuma tuo peliin suurta jännitystä ja iloa.

Pelikokemus ja luonne / Game Experience and Character

Peli perustuu ainutlaatuiseen yhdistelmään strategiaa, intuitiota, tarkkaavaisuutta ja onnea.

Pelaajien on hallittava omat korttinsa

Ja samalla tarkkailtava muita tunnistakseen bluffit, tarkoitukset ja sattumat.

Taktiikan ja onnen yhdistelmä tekee pelistä aina arvaamattoman.

Qyrsgyrs kehittää keskittymistä, päättelyä, reaktiokykyä ja päätöksentekoa.

Samalla se opettaa ennakoivaa ajattelua ja valintaa epävarmuuden keskellä.

Nauru, yllätykset ja voitonriemu ovat osa jokaista peliä.

Qyrsgyrs on erittäin uudelleenpelattava ja pysyy jännittävänä vielä monien pelien jälkeen.

Pisteytys / Scoring

Jokainen pelaaja kerää miinuspisteitä sen mukaan,

kuinka paljon voitettut kortit yhteensä maksavat.

Pelissä on yhteensä 140 pistettä.

Jokainen väri (2–8) tuottaa 35 pistettä.

Qyrsgyrs on arvoton valtin arvoinen kortti, jota ei lasketa mukaan pisteisiin.

Vähiten miinuspisteitä saanut pelaaja voittaa.

Korteista ja jalokivistä / About the Cards and Gemstones

Punainen Qyrsqyrs – Punainen Timantti

Vahvin valtti. Punainen on maailman harvinaisin timantin väri.

Vain muutama punainen timantti on olemassa — ne säihkyvät kuin tuli ja taikuus.

Ne symboloivat rohkeutta, voimaa ja ikuista rakkautta.

Musta Qyrsqyrs – Musta Opali

Toiseksi vahvin valtti. Salaperäinen ja täynnä energiaa.

Sen tumma kiilto heijastaa monia värejä.

Sanotaan, että se antaa tahdonvoimaa ja auttaa toteuttamaan unelmia.

Sininen Qyrsqyrs – Sininen Safiiri

Kolmanneksi vahvin valtti. Rauhan, viisauden ja uskollisuuden symboli.

Rauhoittaa mielen ja auttaa tekemään viisaita päätöksiä.

Vihreä Qyrsqyrs – Vihreä Smaragdi

Heikoin valtti. Rakkauden, onnen ja harmonian symboli.

Tunnetaan kasvun ja tasapainon kivenä.

Loppusanat / Closing Words

Helppo oppia, vaikea hallita.

Elegantti yksinkertaisuudessaan, rajaton mahdollisuuksissaan.

Jokainen peli on uusi, säteilevä kokemus.

♦♦♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦♦♦

