
FR Qyrsqyrs – Règles Complètes / Complete Rulebook

♦♦♦ Règles Rapides / Quick Rules ♦♦♦

Joueurs : 3–4

Objectif : Obtenir le moins de points possible.

Les valeurs des cartes remportées comptent comme des points négatifs.

Le joueur avec le total le plus bas gagne la partie.

Mise en Place / Setup

- 8 cartes par joueur (à 4 joueurs) / 10 cartes (à 3 joueurs).
 - Chaque joueur place une carte face cachée dans le Coffre au Trésor (Treasure Chest).
 - À 3 joueurs, le donneur ajoute deux cartes supplémentaires au coffre.
-

Déroulement du Jeu / Gameplay

- Le joueur à gauche du donneur joue n'importe quelle carte face visible pour commencer.
- Les autres doivent suivre la couleur si possible, ou jouer un atout (Reine).

- S'ils ne peuvent pas, ils peuvent défausser une carte au choix ou jouer un atout.
 - Les Reines sont des cartes d'atout et battent toutes les autres.
 - Le gagnant de la levée commence la suivante.
 - Le joueur qui remporte la dernière levée prend aussi le Coffre au Trésor — il peut tout changer.
-

Résultats Spéciaux / Special Results

Impeccable : Aucune levée remportée — tous les adversaires doublent leurs points négatifs.

Grandiose : Toutes les levées remportées — tous les adversaires reçoivent 500 points négatifs.

Comptage des Points / Scoring

Le jeu contient 140 points au total (35 par couleur).

Les Reines n'ont pas de valeur en points et ne sont pas comptabilisées.

Élégant. Imprévisible. Brillant.

Un jeu de tactique, d'intuition et de chance.

♦♦♦

♦♦♦

Règles Complètes / Full Rulebook

Introduction / Introduction

Qyrsqyrs est la Reine de Carreau mystique et mystérieuse de ce jeu de cartes.

Elle brille dans toutes les cultures et dans tous les pays du monde.

Qyrsqyrs est un jeu de cartes tactique et émotionnel pour trois à quatre joueurs, défini par sa structure claire, ses règles simples et ses possibilités infinies.

Il combine l'évitement des levées, le bluff stratégique et le risque calculé, avec un fort élément de chance et une interaction dynamique entre les joueurs.

Facile à apprendre, mais difficile à maîtriser.

Chaque partie est unique — aucune ne se ressemble.

Résumé du Jeu / Summary of Gameplay

Chaque joueur joue pour lui-même — tous contre tous.

L'objectif : obtenir le moins de points possible.

Les valeurs des cartes gagnées dans les levées sont comptées comme points négatifs.

Seules les Reines servent d'atouts ; leur hiérarchie dans les quatre couleurs

Crée une profondeur stratégique unique.

De par leur double nature, les Reines peuvent aider ou nuire.

En tant qu'atouts, elles offrent diverses possibilités tactiques
Et décident souvent de la victoire ou de la défaite.
Elles sont souvent placées secrètement dans le Coffre au Trésor
Pour éviter de rapporter des points négatifs.
Cependant, elles peuvent aussi mener au succès Grandiose —
Leur utilisation demande réflexion à chaque manche.

Le Coffre au Trésor est l'élément central du jeu :
Au début de chaque manche, chaque joueur y place une carte face cachée.
Ces cartes cachées et l'incertitude qu'elles créent
Apportent tension et imprévisibilité.
Le Coffre n'est révélé qu'à la fin,
par le joueur qui remporte la dernière levée.
Ce moment constitue un climax dramatique — la dernière levée peut tout changer.

Composants / Components

32 cartes de jeu, une carte Coffre au Trésor
Et une boîte servant de support pendant la partie.
Quatre couleurs de cartes, numérotées de 2 à 8.
Quatre Reines, une de chaque couleur, sont des atouts indépendants.

Mise en Place / Setup

À 4 joueurs : 8 cartes chacun.

À 3 joueurs : 10 cartes chacun.

Dans les parties à 3 joueurs, le donneur place aussi deux cartes

Directement dans le Coffre au Trésor pendant la distribution.

Avant de commencer, chaque joueur doit placer une carte

Face cachée dans le Coffre.

Les cartes du Coffre restent secrètes jusqu'à la fin du tour.

Déroulement du Jeu / Gameplay

Le joueur à gauche du donneur commence en jouant une carte ouverte.

Les autres doivent, si possible, jouer une carte du même signe ou un atout.

S'ils ne peuvent pas, ils peuvent se défausser ou jouer une Reine.

Les atouts battent toutes les autres couleurs.

Le vainqueur de la levée entame la suivante.

Le joueur qui remporte la dernière levée prend aussi les cartes du Coffre —

Elles peuvent bouleverser le résultat.

Mieux vaut éviter de gagner la dernière levée,

sauf si l'on vise le succès Grandiose.

Succès Spéciaux / Special Achievements

Deux succès spéciaux apportent émotion et tension stratégique.

Impeccable : Un joueur qui ne remporte aucune levée obtient une victoire impeccable.

Tous les adversaires doublent leurs points négatifs.

Si deux joueurs sont impeccables (possible seulement à 4),

les points négatifs sont quadruplés.

Grandiose : Un joueur qui remporte toutes les levées réalise le succès exceptionnel Grandiose.

Tous les adversaires reçoivent 500 points négatifs.

Cet événement rare suscite une forte émotion collective.

Expérience de Jeu et Caractère / Game Experience and Character

Le jeu repose sur un équilibre unique entre stratégie, intuition, observation et chance.

Les joueurs doivent non seulement gérer leurs cartes,
mais aussi observer attentivement les autres
pour déceler bluff, intention et hasard.

L'interaction entre tactique et chance garantit que le jeu reste toujours imprévisible.

Il développe la concentration, la combinaison, la réaction et la prise de décision.

Il favorise aussi la pensée stratégique et l'apprentissage des choix sous incertitude.

Rires, triomphes et surprises accompagnent chaque partie.

Ainsi, Qyrsqyrs possède une grande rejouabilité

Et demeure passionnant même après de nombreuses sessions.

Comptage des Points / Scoring

Chaque joueur cumule autant de points négatifs
Que la somme des valeurs de ses cartes gagnées.
Il y a 140 points au total,
chaque couleur (2–8) valant 35.
Qyrsqyrs, en tant qu'atout inestimable,
n'est pas comptée.
Le joueur avec le moins de points négatifs gagne.

À Propos des Cartes et des Pierres Précieuses / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Rouge – Diamant Rouge

Carte d'atout la plus haute. Le rouge est la couleur de diamant la plus rare.
Quelques diamants rouges seulement existent — ils brillent comme le feu et la magie.
Ils symbolisent le courage, la force et l'amour éternel.
Depuis l'Antiquité, on pensait qu'ils rendaient invincible.

Qyrsqyrs Noire – Opale Noire

Deuxième carte d'atout. L'opale noire est mystérieuse et pleine d'énergie.
Son éclat sombre révèle de multiples couleurs.
On dit qu'elle donne la volonté et aide à réaliser les rêves.

Qyrsqyrs Bleue – Saphir Bleu

Troisième carte d'atout. Le saphir bleu symbolise le calme, la sagesse et la fidélité.
On lui attribue le pouvoir d'éclaircir l'esprit et d'aider à prendre de bonnes décisions.

Son bleu profond évoque le ciel et la mer.

Qyrsqyrs Verte – Émeraude Verte

Carte d'atout la plus basse. L'émeraude verte représente l'amour, la chance et l'harmonie.

Considérée comme une pierre de croissance et d'équilibre.

Les anciens Égyptiens l'appelaient la « Pierre de Vie ».

Dernières Paroles / Closing Words

Un jeu facile à apprendre, mais difficile à maîtriser.

Élégant dans sa simplicité, infini dans ses possibilités.

Chaque partie est une nouvelle expérience étincelante.

♦♦♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦♦♦
