
GR Qyrsgyrs – Πλήρες Εγχειρίδιο Κανόνων / Complete Rulebook

♦♦♦ Σύντομοι Κανόνες / Quick Rules ♦♦♦

Αριθμός παικτών: 3–4

Στόχος του παιχνιδιού: Να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν λιγότερους πόντους.

Οι αξίες των καρτών που κερδίζονται σε κάθε γύρο (tricks) υπολογίζονται ως αρνητικοί πόντοι.

Νικητής είναι ο παίκτης με το μικρότερο άθροισμα πόντων στο τέλος του παιχνιδιού.

Προετοιμασία / Setup

- 8 κάρτες σε κάθε παίκτη (για 4 παίκτες) / 10 κάρτες (για 3 παίκτες).
- Κάθε παίκτης τοποθετεί μία κάρτα κλειστή στο Σεντούκι του Θησαυρού (Treasure Chest).
- Στο παιχνίδι με τρεις παίκτες, ο μοιραστής προσθέτει δύο επιπλέον κάρτες στο σεντούκι.

Πορεία του Παιχνιδιού / Gameplay

- Ο παίκτης στα αριστερά του μοιραστή ξεκινά παίζοντας οποιαδήποτε κάρτα ανοιχτά.
- Οι υπόλοιποι πρέπει, αν μπορούν, να ακολουθήσουν το ίδιο χρώμα ή να παίξουν ένα ατού (Βασίλισσα).

- Αν δεν μπορούν, επιτρέπεται να πετάξουν οποιαδήποτε κάρτα ή να παίξουν Βασίλισσα.
- Οι Βασίλισσες είναι τα ατού και νικούν όλες τις άλλες κάρτες.
- Ο νικητής του γύρου ξεκινά τον επόμενο.
- Ο παίκτης που κερδίζει τον τελευταίο γύρο παίρνει και τις κάρτες από το Σεντούκι του Θησαυρού —

Γεγονός που μπορεί να αλλάξει πλήρως το αποτέλεσμα.

Ειδικά Αποτελέσματα / Special Results

Άψογος (Flawless): Ο παίκτης που δεν κέρδισε καμία κάρτα αναγκάζει όλους τους αντιπάλους να διπλασιάσουν τους αρνητικούς τους πόντους.

Μεγαλειώδης (Grand): Ο παίκτης που κερδίζει όλους τους γύρους αναγκάζει όλους τους αντιπάλους να πάρουν 500 αρνητικούς πόντους.

Υπολογισμός Πόντων / Scoring

Συνολικά υπάρχουν 140 πόντοι στο παιχνίδι (35 ανά χρώμα).

Οι Βασίλισσες δεν έχουν αριθμητική αξία και δεν υπολογίζονται.

Κομψό. Απρόβλεπτο. Λαμπερό.

Ένα παιχνίδι τακτικής, διαίσθησης και τύχης.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

Πλήρεις Κανόνες / Full Rulebook

Εισαγωγή / Introduction

Το Qyrsqyrs είναι η μυστηριώδης και μαγευτική Βασίλισσα Καρό αυτού του παιχνιδιού.

Λάμπει σε όλους τους πολιτισμούς και τις χώρες του κόσμου.

Το Qyrsqyrs είναι ένα στρατηγικό και συναισθηματικά συναρπαστικό παιχνίδι για 3 έως 4 παίκτες,

με καθαρή δομή, απλούς κανόνες και ατελείωτες δυνατότητες.

Συνδυάζει την αποφυγή γύρων (trick avoidance), το στρατηγικό μπλόφα, και το υπολογισμένο ρίσκο,

με έντονο στοιχείο τύχης και δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών.

Είναι εύκολο να το μάθεις, αλλά δύσκολο να το κατακτήσεις.

Κάθε παιχνίδι είναι μοναδικό — κανένα δεν επαναλαμβάνεται.

Περίληψη Παιχνιδιού / Summary of Gameplay

Κάθε παίκτης παίζει για τον εαυτό του — όλοι εναντίον όλων.

Ο στόχος είναι να συγκεντρώσει όσο το δυνατόν λιγότερους πόντους.

Οι αξίες των καρτών που κερδίζονται υπολογίζονται στο τέλος ως αρνητικοί πόντοι.

Μόνο οι Βασίλισσες λειτουργούν ως ατού,

και η ιεραρχία τους στις τέσσερις χρωματικές σειρές προσφέρει βάθος στρατηγικής.

Λόγω της διπλής τους φύσης, οι Βασίλισσες μπορούν να ωφελήσουν ή να βλάψουν.

Ως ατού, προσφέρουν τακτικές επιλογές και συχνά καθορίζουν τη νίκη ή την ήττα.

Συχνά τοποθετούνται στο Σεντούκι του Θησαυρού

Για να αποφευχθεί ο κίνδυνος συγκέντρωσης αρνητικών πόντων.

Ωστόσο, μπορούν επίσης να οδηγήσουν σε μια Μεγαλειώδη νίκη —

Η χρήση τους πρέπει πάντα να είναι προσεκτική και υπολογισμένη.

Το Σεντούκι του Θησαυρού είναι το κεντρικό στοιχείο του παιχνιδιού.

Στην αρχή κάθε γύρου, κάθε παίκτης τοποθετεί μία κάρτα κλειστή μέσα του.

Οι κρυφές αυτές κάρτες και η αβεβαιότητα που δημιουργούν

Προσθέτουν ένταση και απρόβλεπτο χαρακτήρα.

Το σεντούκι ανοίγει μόνο στο τέλος του γύρου,

από τον παίκτη που κερδίζει την τελευταία κάρτα.

Αυτή η στιγμή είναι το δραματικό αποκορύφωμα — η τελευταία κάρτα μπορεί να αλλάξει τα πάντα.

Συστατικά / Components

32 κάρτες, 1 κάρτα Σεντουκιού Θησαυρού,

και ένα κουτί που χρησιμεύει ως βάση για το σεντούκι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Τέσσερα σετ καρτών, αριθμημένα από 2 έως 8.

Τέσσερις Βασίλισσες, μία σε κάθε χρώμα, λειτουργούν ως ανεξάρτητα ατού.

Προετοιμασία / Setup

Σε παιχνίδι τεσσάρων παικτών, κάθε παίκτης λαμβάνει 8 κάρτες.

Σε παιχνίδι τριών παικτών, κάθε παίκτης λαμβάνει 10 κάρτες.

Ο μοιραστής τοποθετεί δύο κάρτες στο Σεντούκι του Θησαυρού κατά τη διανομή.

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, κάθε παίκτης τοποθετεί μία κάρτα κλειστή μέσα στο σεντούκι.

Οι κάρτες του σεντουκιού παραμένουν μυστικές μέχρι το τέλος του γύρου.

Πορεία του Παιχνιδιού / Gameplay

Ο παίκτης στα αριστερά του μοιραστή παίζει πρώτος.

Οι υπόλοιποι πρέπει, αν μπορούν, να ακολουθήσουν το ίδιο χρώμα ή να παίξουν Βασίλισσα.

Αν δεν μπορούν, μπορούν να πετάξουν οποιαδήποτε κάρτα ή να παίξουν Βασίλισσα.

Οι Βασίλισσες (ατού) κερδίζουν όλες τις άλλες κάρτες.

Ο νικητής κάθε γύρου ξεκινά τον επόμενο.

Ο παίκτης που κερδίζει τον τελευταίο γύρο παίρνει και τις κάρτες από το Σεντούκι —

Οι οποίες μπορεί να αλλάξουν εντελώς το αποτέλεσμα.

Συνήθως είναι σοφό να αποφύγεις την τελευταία κάρτα —

Εκτός αν στοχεύεις στη Μεγαλειώδη επιτυχία.

Ειδικά Επιτεύγματα / Special Achievements

Δύο ειδικές συνθήκες νίκης προσθέτουν συναισθηματική ένταση και στρατηγική εμβάθυνση.

Άψογος (Flawless): Παίκτης που δεν κερδίζει καμία κάρτα κάνει όλους τους αντιπάλους να διπλασιάσουν τους αρνητικούς τους πόντους.

Αν δύο παίκτες το επιτύχουν (μόνο σε παιχνίδι 4 παικτών), οι πόντοι τετραπλασιάζονται.

Μεγαλειώδης (Grand): Παίκτης που κερδίζει όλες τις κάρτες πετυχαίνει την Μεγαλειώδη επιτυχία.

Όλοι οι αντίπαλοι λαμβάνουν 500 αρνητικούς πόντους.

Αυτή η σπάνια στιγμή δημιουργεί κορύφωση και συγκίνηση στο τραπέζι.

Εμπειρία Παιχνιδιού / Game Experience and Character

Το παιχνίδι βασίζεται σε έναν μοναδικό συνδυασμό στρατηγικής, διαίσθησης, παρατήρησης και τύχης.

Οι παίκτες πρέπει όχι μόνο να διαχειρίζονται τις κάρτες τους, αλλά και να παρακολουθούν προσεκτικά τους άλλους, αναγνωρίζοντας μπλόφες, προθέσεις και τύχη.

Ο συνδυασμός τακτικής και τύχης κάνει το παιχνίδι πάντα απρόβλεπτο.

Καλλιεργεί προσοχή, συνδυαστική σκέψη, αντίδραση και λήψη αποφάσεων.

Ταυτόχρονα ενθαρρύνει τη διορατικότητα και την επιλογή υπό αβεβαιότητα.

Γέλιο, έκπληξη και θρίαμβος συνοδεύουν κάθε παρτίδα.

Το Qyrsqyrs έχει υψηλή επαναληψιμότητα και παραμένει συναρπαστικό ακόμη και μετά από πολλά παιχνίδια.

Υπολογισμός Πόντων / Scoring

Κάθε παίκτης συγκεντρώνει τόσους αρνητικούς πόντους

Όσους αντιστοιχούν στο σύνολο των τιμών των καρτών που έχει κερδίσει.

Στο παιχνίδι υπάρχουν συνολικά 140 πόντοι.

Κάθε σειρά (2–8) δίνει 35 πόντους.

Οι Βασίλισσες δεν υπολογίζονται στους πόντους.

Νικητής είναι ο παίκτης με τους λιγότερους αρνητικούς πόντους.

Οι Κάρτες και τα Πετράδια / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Κόκκινη – Κόκκινο Διαμάντι

Το ισχυρότερο ατού. Το κόκκινο είναι το πιο σπάνιο χρώμα διαμαντιού.

Υπάρχουν μόνο λίγα κόκκινα διαμάντια — λάμπουν σαν φωτιά και μαγεία.

Σύμβολο θάρρους, δύναμης και αιώνιας αγάπης.

Qyrsqyrs Μαύρη – Μαύρος Οπάλιος

Δεύτερο σε ισχύ ατού. Μυστηριώδης και γεμάτος ενέργεια.

Το σκούρο φως του αντανakλά πολλά χρώματα.

Λέγεται ότι ενισχύει τη θέληση και βοηθά στην εκπλήρωση των ονείρων.

Qyrsqyrs Μπλε – Μπλε Ζαφείρι

Τρίτο ατού. Συμβολίζει την ηρεμία, τη σοφία και την πίστη.

Η βαθιά μπλε απόχρωσή του θυμίζει τον ουρανό και τη θάλασσα.

Qyrsqyrs Πράσινη – Πράσινο Σμαράγδι

Το χαμηλότερο ατού. Συμβολίζει την αγάπη, την τύχη και την αρμονία.

Θεωρείται ο λίθος της ανάπτυξης και της ισορροπίας.

Τελικά Λόγια / Closing Words

Ένα παιχνίδι εύκολο να το μάθεις, δύσκολο να το κατακτήσεις.

Κομψό στην απλότητά του, άπειρο στις δυνατότητές του.

Κάθε παρτίδα είναι μια νέα, λαμπερή εμπειρία.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦
