

---

## HU Qyrsqyrs – Rövid szabályok (Quick Rules – Kurzregel)

### A játék célja:

Minden játékos egyedül játszik a többiek ellen.

A cél, hogy a lehető legkevesebb pontot gyűjtsd,

mert a körök során szerzett pontok a játék végén mínuszpontként számítanak.

### Előkészület:

Négy játékos esetén mindenki 8 lapot kap, három játékos esetén 10 lapot.

Három játékosnál az osztó két lapot közvetlenül a kincsesládába tesz.

Minden játékos ezen felül a játék elején egy lapot képpel lefelé a kincsesládába helyez.

A kincsesláda tartalma a kör végéig titok marad.

### A játék menete:

Az osztótól balra ülő játékos kezd, és tetszőleges lapot kijátszik.

A többi játékosnak, ha lehetséges, azonos színt vagy adut kell követnie.

Aki nem tudja követni, bármilyen lapot eldobhat, vagy adut játszhat.

Az aduk minden más színt legyőznek.

Aki elviszi a kört, kezdi a következőt.

Aki az utolsó kört viszi, megkapja a kincsesláda lapjait is.

### A kör vége:

Minden játékos összeadja az általa elvitt lapok értékeit.

Ezek az értékek mínuszpontként kerülnek feljegyzésre.

A Kárókirálynő (Qyrsqyrs) nem számít bele a pontozásba.

---

## HU Qyrsqyrs – Teljes játékszabály (Complete Rulebook)

### Bevezetés

A Qyrsqyrs a titokzatos, misztikus Kárókirálynő, aki a világ minden kultúrájában és országában ragyog.

Ez egy taktikai, érzelmekben gazdag kártyajáték három vagy négy játékos számára, amely ötvözi a szerencsét, a memóriát és a stratégiát.

Könnyen megtanulható, de nehéz igazán mesterien játszani.

Minden játszma más – nincs két egyforma játék.

### A játék rövid összefoglalása

Minden játékos egyedül játszik mindenki ellen, azzal a céllal, hogy a lehető legkevesebb pontot gyűjtse.

A trükkökben elvitt lapok pontjai mínuszpontként számítanak.

Csak a dáma lapok működnek aduként,

négy színben különböző rangsorral, ami stratégiai mélységet ad a játéknak.

Kettős természetük miatt a dámák előnyt és hátrányt is jelenthetnek.

Aduként sokféleképpen használhatók, és gyakran ők döntik el a sikert vagy a vereséget.

Gyakran a kincsesládába kerülnek, hogy elkerüljék a mínuszpontokat,

de akár grandiózus győzelmet is hozhatnak.

Használatuk minden játszmaiban körültekintést igényel.

### Játékelemek

32 játékkártya, 1 kincsesláda kártya és 1 doboz, amely a kincsesláda tartója.

4 szín sorozat különböző színekben, 2-től 8-ig számozva.

4 dáma, mind a négy színből, önálló adu lap.

#### A játék előkészítése

Négy játékos esetén minden játékos 8 lapot kap, három játékos esetén 10 lapot.

Három játékosnál az osztó két lapot a kincsesládába helyez.

Minden játékos ezen felül egy lapot képpel lefelé a kincsesládába tesz.

A kincsesláda tartalma a kör végéig titok marad.

#### A játék menete

Az osztótól balra ülő játékos kezd, és tetszőleges lapot játszik ki.

A többi játékosnak, ha lehetséges, azonos színt vagy adut kell követnie.

Aki nem tud, bármilyen lapot eldobhat, vagy adut játszhat.

Az aduk minden más színt legyőznek.

Aki elviszi a kört, kezdi a következőt.

Aki az utolsó kört nyeri, megkapja a kincsesláda lapjait is —

Ez a végső eredményt teljesen megváltoztathatja.

#### Különleges eredmények

Makulátlan (Makellos): Az a játékos, aki egyetlen kört sem nyer, makulátlan sikert ér el.

A többi játékos megduplázza mínuszpontjait.

Ha két játékos éri el (csak négyfős játékban), a mínuszpontok négyszereződnek.

Grandiózus (Grandios): Az a játékos, aki minden kört elvisz, grandiózus győzelmet arat.

A többi játékos 500 mínuszpontot kap.

## Pontozás

Minden játékos összeadja az elvitt lapjai értékeit.

A játékban összesen 140 pont van (minden szín sorozat 35 pont).

A Kárókirálynő (Qyrsqyrs) értéke a pontozásnál nem számít.

## Játékélmény és jellege

A Qyrsqyrs a stratégia, az intuíció, a megfigyelés és a szerencse keveréke.

A játékosoknak nemcsak a saját lapjaikra, hanem a többiek viselkedésére is figyelniük kell.

A taktika és a véletlen váltakozása teszi a játékot kiszámíthatatlanná és izgalmassá.

Fejleszti a memóriát, a figyelmet és a döntéshozatali képességet.

Egyben társas, vidám hangulatot teremt, tele nevetéssel és meglepetéssel.

A Qyrsqyrs magas újrajátszhatósági értékkel rendelkezik, és sok játék után is szórakoztató marad.

## Tudnivalók a kártyákról és drágakövekről

Piros – Gyémánt: A legritkább és legértékesebb gyémántszín. Az erő, bátorság és örök szerelem szimbóluma.

Fekete – Fekete opál: Titokzatos és energikus kő, amely erősíti az akaratot és segít az álmok megvalósításában.

Kék – Zafír: A béke, a bölcsesség és a hűség köve. Segíti a tiszta döntéshozatalt.

Zöld – Smaragd: A szeretet, a boldogság és a harmónia jelképe. Az élet és a növekedés köve.

---

