IN Qyrsqyrs - पूर्ण नियम पुस्तिका / Complete Rulebook

••• संक्षिप्त नियम / Quick Rules •••

खिलाड़ियों की संख्या: 3-4

खेल का उद्देश्य: जितने कम अंक संभव हो, उतने ही प्राप्त करें।

जीते गए ट्रिक्स (राउंड्स) के कार्ड मान नकारात्मक अंकों के रूप में गिने जाते हैं।

जिस खिलाड़ी के पास अंत में सबसे कम अंक होते हैं, वह विजेता होता है।

तैयारी / Setup

• चार खिलाड़ियों के खेल में प्रत्येक को 8 कार्ड मिलते हैं।

• तीन खिलाड़ियों के खेल में प्रत्येक को 10 कार्ड मिलते हैं।

• प्रत्येक खिलाड़ी एक कार्ड उल्टा रखकर खजाने के संदूक (Treasure Chest) में डालता है।

• तीन खिलाड़ियों के खेल में डीलर दो अतिरिक्त कार्ड संदूक में डालता है।

खेल का क्रम / Gameplay

• डीलर के बाईं ओर का खिलाड़ी कोई भी कार्ड सामने रखकर खेल शुरू करता है।

• अन्य खिलाड़ियों को, यदि संभव हो, वही रंग या ट्रम्प (Queen) कार्ड खेलना चाहिए।

• यदि नहीं हो सकता, तो वे कोई भी कार्ड फेंक सकते हैं या क्वीन खेल सकते हैं।

• क्वीन एक ट्रम्प कार्ड है और सभी अन्य रंगों को मात देती है।

• ट्रिक जीतने वाला खिलाड़ी अगला राउंड शुरू करता है।

• अंतिम ट्रिक जीतने वाला खिलाड़ी खजाने के संदूक के कार्ड भी प्राप्त करता है –

इससे पूरे खेल का परिणाम बदल सकता है!

विशेष परिणाम / Special Results

निर्दोष (Flawless): जिसने एक भी ट्रिक नहीं जीती, उसके सभी विरोधियों के नकारात्मक अंक दोगुने हो जाते हैं।

भव्य (Grand): जिसने सभी ट्रिक्स जीतीं, उसके सभी विरोधियों को 500 नकारात्मक अंक मिलते हैं।

अंक गणना / Scoring

खेल में कुल 140 अंक होते हैं (प्रत्येक रंग के 35 अंक)।

क्वीन कार्ड का कोई अंक नहीं होता और उसे गणना में शामिल नहीं किया जाता।

शानदार। अप्रत्याशित। चमकदार।

रणनीति, अंतर्ज्ञान और भाग्य का खेल।

◆◆◆

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

◆◆◆

पूर्ण नियम पुस्तिका / Full Rulebook

परिचय / Introduction

Qyrsqyrs इस कार्ड गेम की रहस्यमयी और मनमोहक डायमंड क्वीन है।

वह हर संस्कृति और देश में समान रूप से चमकती है।

Qyrsqyrs एक रणनीतिक और भावनात्मक रूप से रोमांचक खेल है,

जो 3 से 4 खिलाड़ियों के लिए उपयुक्त है।

यह अपने स्पष्ट ढाँचे, सरल नियमों और अनंत संभावनाओं के कारण विशेष है।
यह खेल ट्रिक-से-बचाव, रणनीतिक ब्लफिंग और नियंत्रित जोखिम का मिश्रण है,
जिसमें भाग्य और खिलाड़ियों के बीच गतिशील बातचीत का तत्व शामिल है।
सीखना आसान है, लेकिन इसमें निपुण होना कठिन है।
हर खेल अनोखा होता है – कोई भी दो खेल समान नहीं होते।

खेल का सारांश / Summary of Gameplay

हर खिलाड़ी अपने लिए खेलता है – सभी एक-दूसरे के खिलाफ।
उद्देश्य है जितने कम अंक संभव हो, उतने ही अर्जित करना।
जीते गए कार्डों के अंक राउंड के अंत में नकारात्मक अंकों के रूप में गिने जाते हैं।
केवल क्वीन कार्ड ट्रम्प के रूप में काम करते हैं,
और चार रंगों में उनकी रैंकिंग गहरी रणनीतिक संरचना बनाती है।

अपनी दोहरी प्रकृति के कारण, क्वीन लाभ भी दे सकती है और नुकसान भी।
ट्रम्प के रूप में वे कई रणनीतिक संभावनाएँ देती हैं
और अक्सर जीत या हार का फैसला करती हैं।
क्वीन को अक्सर खजाने के संदूक में छिपा दिया जाता है,
ताकि वे नकारात्मक अंक प्राप्त करने के जोखिम से बच सकें।
हालाँकि, वे भव्य (Grand) जीत भी दिला सकती हैं –
उनका उपयोग हमेशा सोच-समझकर करना चाहिए।

खजाने का संदूक खेल का केंद्रीय तत्व है।

हर राउंड की शुरुआत में, प्रत्येक खिलाड़ी एक कार्ड उल्टा रखकर उसमें डालता है।

ये छिपे हुए कार्ड और उनसे जुड़ी अनिश्चितता

तनाव और रोमांच का माहौल बनाते हैं।

संदूक केवल राउंड के अंत में खोला जाता है,

और अंतिम ट्रिक जीतने वाला खिलाड़ी उसे खोलता है।

यह क्षण नाटकीय चरमोत्कर्ष होता है – अंतिम ट्रिक सब कुछ बदल सकती है।

घटक / Components

32 कार्ड, 1 खजाने का संदूक कार्ड,

और खेल के दौरान संदूक रखने के लिए एक कार्ड बॉक्स।

चार रंगों के सेट, प्रत्येक में 2 से 8 तक की संख्या वाले कार्ड।

चार क्वीन, प्रत्येक रंग में एक, स्वतंत्र ट्रम्प कार्ड के रूप में कार्य करती हैं।

तैयारी / Setup

चार खिलाड़ियों के खेल में, प्रत्येक को 8 कार्ड दिए जाते हैं।

तीन खिलाड़ियों के खेल में, प्रत्येक को 10 कार्ड दिए जाते हैं।

तीन-खिलाड़ी वाले खेल में, डीलर दो कार्ड सीधे खजाने के संदूक में डालता है।
खेल शुरू होने से पहले, प्रत्येक खिलाड़ी एक कार्ड उल्टा रखकर संदूक में डालता है।
संदूक के कार्ड राउंड के अंत तक रहस्य बने रहते हैं।

खेल का प्रवाह / Gameplay

डीलर के बाईं ओर का खिलाड़ी कोई भी कार्ड खेलकर शुरू करता है।
अन्य खिलाड़ियों को, यदि संभव हो, वही रंग या ट्रम्प (क्वीन) खेलना चाहिए।
यदि नहीं हो सकता, तो वे कोई भी कार्ड फेंक सकते हैं या क्वीन खेल सकते हैं।
ट्रम्प सभी अन्य रंगों को मात देते हैं।
ट्रिक जीतने वाला खिलाड़ी अगला राउंड शुरू करता है।
अंतिम ट्रिक जीतने वाला खिलाड़ी खजाने के संदूक की कार्ड भी प्राप्त करता है –
जो पूरे खेल का परिणाम बदल सकती है।
आमतौर पर अंतिम ट्रिक से बचना समझदारी है,
जब तक कि आप भव्य (Grand) जीत का लक्ष्य न रखें।

विशेष उपलब्धियाँ / Special Achievements

दो विशेष सफलता की स्थितियाँ खेल में भावनात्मक ऊँचाई और रणनीतिक तनाव जोड़ती हैं।

निर्दोष (Flawless): जिसने कोई ट्रिक नहीं जीती, उसके सभी विरोधियों के नकारात्मक अंक दोगुने हो जाते हैं।

चार खिलाड़ियों के खेल में दो खिलाड़ियों का निर्दोष होना संभव है –

इस स्थिति में नकारात्मक अंक चार गुना हो जाते हैं।

भव्य (Grand): जिसने सभी ट्रिक्स जीतीं, उसने भव्य सफलता हासिल की।

सभी विरोधियों को 500 नकारात्मक अंक मिलते हैं।

यह दुर्लभ घटना खेल की मेज पर रोमांच और उत्साह का माहौल बनाती है।

खेल का अनुभव और चरित्र / Game Experience and Character

यह खेल रणनीति, अंतर्ज्ञान, अवलोकन और भाग्य के अद्वितीय मिश्रण पर आधारित है।

खिलाड़ियों को केवल अपने कार्ड ही नहीं संभालने होते,

बल्कि अन्य खिलाड़ियों के व्यवहार का अवलोकन कर उनके इरादों को समझना होता है।

रणनीति और भाग्य का संतुलन खेल को अप्रत्याशित बनाए रखता है।

यह ध्यान, संयोजन, प्रतिक्रिया और निर्णय क्षमता का प्रशिक्षण देता है।

साथ ही, यह दूरदर्शिता और अनिश्चितता में निर्णय लेने की कला सिखाता है।

हँसी, आश्चर्य और विजय – हर राउंड का हिस्सा हैं।

Qyrsqyrs एक उच्च पुनःखेल योग्यता वाला खेल है,

जो कई बार खेलने पर भी रोमांचक बना रहता है।

अंक गणना / Scoring

प्रत्येक खिलाड़ी को उन कार्डों के कुल मान के अनुसार नकारात्मक अंक मिलते हैं जो उन्होंने जीते हैं।

खेल में कुल 140 अंक होते हैं।

प्रत्येक रंग (2-8 के कार्ड) के 35 अंक होते हैं।

Qyrsqyrs एक अमूल्य ट्रम्प कार्ड है और अंक गणना में शामिल नहीं होती।

सबसे कम नकारात्मक अंक वाला खिलाड़ी विजेता होता है।

कार्ड और रत्नों के बारे में / About the Cards and Gemstones

लाल Qyrsqyrs - लाल हीरा (Red Diamond)

सबसे शक्तिशाली ट्रम्प कार्ड। लाल रंग दुनिया में सबसे दुर्लभ हीरे का रंग है।

केवल कुछ ही लाल हीरे मौजूद हैं – वे आग और जादू की तरह चमकते हैं।

वे साहस, शक्ति और अनन्त प्रेम का प्रतीक हैं।

प्राचीन काल में माना जाता था कि वे अजेय शक्ति प्रदान करते हैं।

काला Qyrsqyrs - काला ओपल (Black Opal)

दूसरा सबसे शक्तिशाली ट्रम्प। यह रहस्यमय और ऊर्जावान होता है।

इसकी गहरी चमक में कई रंग दिखाई देते हैं।

कहा जाता है कि यह इच्छाशक्ति बढ़ाता है और सपनों को साकार करने में मदद करता है।

नीला Qyrsqyrs - नीला नीलम (Blue Sapphire)

तीसरा ट्रम्प। नीला नीलम शांति, ज्ञान और निष्ठा का प्रतीक है।

यह मन को शांत करता है और बुद्धिमान निर्णय लेने में सहायता करता है।

इसका गहरा नीला रंग आकाश और समुद्र की याद दिलाता है।

हरा Qyrsqyrs - हरा पन्ना (Green Emerald)

सबसे कमजोर ट्रम्प। हरा पन्ना प्रेम, सौभाग्य और सद्भाव का प्रतीक है।

इसे वृद्धि और संतुलन का पत्थर माना जाता है।

प्राचीन मिस्र में इसे “जीवन का पत्थर” कहा जाता था।

समापन शब्द / Closing Words

सीखने में आसान, पर महारत हासिल करना कठिन।

सरलता में सुंदर, और संभावनाओं में असीमित।

हर खेल एक नया, चमकता अनुभव है।

◆◆◆

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

◆◆◆