
IT Qyrsqyrs – Manuale Completo / Complete Rulebook

♦♦♦ Regole Rapide / Quick Rules ♦♦♦

Giocatori: 3–4

Obiettivo: Accumulare il minor numero possibile di punti.

I valori delle carte vinte nei turni contano come punti negativi.

Il giocatore con il punteggio più basso alla fine vince la partita.

Preparazione / Setup

- 8 carte per giocatore (4 giocatori) / 10 carte (3 giocatori).
- Ogni giocatore mette una carta coperta nel Forziere del Tesoro (Treasure Chest).
- Nelle partite a 3 giocatori, il mazziere aggiunge due carte extra al forziere.

Svolgimento del Gioco / Gameplay

- Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia giocando una qualsiasi carta scoperta.
- Tutti gli altri devono seguire il seme, se possibile, oppure giocare un trionfo (Regina).
- Se non possono, possono scartare qualsiasi carta o giocare una Regina.

- Le Regine sono carte di trionfo e battono tutte le altre.
 - Il vincitore di ogni mano conduce la successiva.
 - Il giocatore che vince l'ultima mano ottiene anche il Forziere del Tesoro — può cambiare tutto.
-

Risultati Speciali / Special Results

Impeccabile: Nessuna mano vinta — tutti gli avversari raddoppiano i loro punti negativi.

Grandioso: Tutte le mani vinte — tutti gli avversari ricevono 500 punti negativi.

Punteggio / Scoring

In totale ci sono 140 punti nel mazzo (35 per colore).

Le Regine non hanno valore in punti e non vengono conteggiate.

Elegante. Imprevedibile. Brillante.

Un gioco di tattica, intuizione e fortuna.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

Manuale Completo / Full Rulebook

Introduzione / Introduction

Qyrsqyrs è la misteriosa e affascinante Regina di Quadri di questo gioco di carte.

Brilla in tutte le culture e i paesi del mondo.

Qyrsqyrs è un gioco tattico ed emozionante per tre o quattro giocatori, definito da una struttura chiara, poche regole e infinite possibilità di gioco.

Combina l'evitare le prese, il bluff strategico e il rischio calcolato, con un forte elemento di fortuna e un'interazione dinamica tra i giocatori.

È facile da imparare, ma difficile da padroneggiare.

Ogni partita è diversa — nessuna è mai uguale.

Riassunto del Gioco / Summary of Gameplay

Ogni giocatore gioca per sé — tutti contro tutti.

L'obiettivo è ottenere il minor numero di punti possibile.

I valori delle carte vinte vengono contati come punti negativi a fine turno.

Solo le Regine agiscono come carte di trionfo, e la loro gerarchia nei quattro colori crea una profondità strategica unica.

Per la loro doppia natura, le Regine possono essere sia utili che dannose.

Come trionfi, offrono diverse possibilità tattiche

E spesso determinano il successo o la sconfitta.

Spesso vengono messe segretamente nel Forziere del Tesoro

Per evitare di accumulare punti negativi durante la partita.

Tuttavia, possono anche portare al successo Grandioso —

Il loro uso deve essere sempre ben ponderato.

Il Forziere del Tesoro è l'elemento centrale del gioco:

All'inizio di ogni turno, ogni giocatore mette una carta coperta al suo interno.

Queste carte nascoste e l'incertezza che generano

Creano tensione e imprevedibilità.

Il Forziere viene rivelato solo alla fine del turno

Dal giocatore che vince l'ultima mano.

Questo momento segna un climax drammatico — l'ultima mano può cambiare tutto.

Componenti / Components

32 carte da gioco, una carta Forziere del Tesoro

E una scatola di carte che funge da supporto per il forziere durante il gioco.

Quattro semi di colori diversi, numerati da 2 a 8.

Quattro Regine, una per ogni colore, fungono da trionfi indipendenti.

Preparazione / Setup

In una partita a quattro giocatori, ciascuno riceve 8 carte.

In una partita a tre giocatori, ciascuno riceve 10 carte.

Nelle partite a tre giocatori, il mazziere mette due carte direttamente nel Forziere del Tesoro durante la distribuzione.

Prima di iniziare, ogni giocatore deve mettere una carta coperta nel forziere.

Le carte all'interno rimangono segrete fino alla fine del turno.

Svolgimento del Gioco / Gameplay

Il giocatore alla sinistra del mazziere gioca per primo qualsiasi carta scoperta.

Gli altri devono, se possibile, giocare una carta dello stesso seme o un trionfo (Regina).

Se non possono, possono scartare qualsiasi carta o giocare una Regina.

Le carte di trionfo battono tutti gli altri semi.

Il vincitore della mano conduce la successiva.

Il giocatore che vince l'ultima mano ottiene anche le carte del Forziere del Tesoro.

Queste possono cambiare completamente il risultato del gioco.

In generale, è meglio evitare di vincere l'ultima mano —

A meno che non si punti al successo Grandioso.

Traguardi Speciali / Special Achievements

Due traguardi speciali creano momenti di forte emozione e tensione strategica.

Impeccabile: Un giocatore che non vince alcuna mano ottiene la vittoria impeccabile.

Tutti gli avversari devono raddoppiare i loro punti negativi.

Se due giocatori sono impeccabili (possibile solo in quattro giocatori),

i punti negativi vengono quadruplicati.

Grandioso: Un giocatore che vince tutte le mani raggiunge l'eccezionale successo Grandioso.

Tutti gli avversari ricevono 500 punti negativi.

Questo evento raro genera massima emozione e una reazione condivisa al tavolo.

Esperienza di Gioco e Carattere / Game Experience and Character

Il gioco vive di un equilibrio unico tra strategia, intuizione, osservazione e fortuna.

I giocatori devono gestire le proprie carte e osservare attentamente gli altri

Per riconoscere bluff, intenzioni e casualità.

L'intreccio tra tattica e fortuna assicura che il gioco non sia mai completamente prevedibile.

Allena la concentrazione, la combinazione, la reazione e la capacità decisionale.

Allo stesso tempo, stimola il pensiero strategico e insegna a decidere nell'incertezza.

Risate, trionfi e sorprese accompagnano ogni partita.

Per questo, Qyrsqyrs ha un altissimo valore di rigiocabilità

E rimane sempre coinvolgente e divertente.

Punteggio / Scoring

Ogni giocatore accumula tanti punti negativi

Quanto il valore totale delle carte vinte nelle mani.

Ci sono 140 punti in totale nel gioco,

e ogni colore (carte 2-8) vale 35 punti.

Qyrsqyrs, come trionfo inestimabile,

non viene conteggiata nei punti.

Il giocatore con il punteggio più basso vince.

Sulle Carte e le Gemme / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Rossa – Diamante Rosso

La carta di trionfo più alta. Il rosso è il colore di diamante più raro al mondo.

Esistono pochissimi diamanti rossi — brillano come fuoco e magia.

Simbolizzano coraggio, forza e amore eterno.

Fin dall'antichità si credeva che i diamanti rossi donassero invincibilità.

Qyrsqyrs Nera – Opale Nero

La seconda carta di trionfo più alta. L'opale nero è misterioso e pieno di energia.

Il suo bagliore scuro riflette molti colori diversi.

Si dice che doni forza di volontà e aiuti a realizzare i sogni.

Qyrsqyrs Blu – Zaffiro Blu

La terza carta di trionfo. Lo zaffiro blu rappresenta calma, saggezza e lealtà.

Si ritiene che schiarisca la mente e aiuti a prendere decisioni sagge.

Il suo blu profondo richiama il cielo e il mare.

Qyrsqyrs Verde – Smeraldo Verde

La carta di trionfo più bassa. Lo smeraldo verde rappresenta amore, felicità e armonia.

È considerata una pietra di crescita ed equilibrio.

Gli antichi egizi la chiamavano “Pietra della Vita.”

Parole Finali / Closing Words

Un gioco facile da imparare ma difficile da padroneggiare.

Elegante nella sua semplicità, infinito nelle sue possibilità.

Ogni partita è un'esperienza nuova e brillante.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦
