
JP Qyrsqyrs（キルスキルス） – 完全ルールブック / Complete Rulebook

◆◆ クイックルール / Quick Rules ◆◆

プレイ人数：3～4 人

目的：できるだけ少ないポイントを集めること。

各トリック（勝ち札）のカードの数値がマイナスポイントとして計算されます。

最終的に最もポイントが少ないプレイヤーが勝者です。

準備 / Setup

- 4 人プレイでは各プレイヤーに 8 枚、3 人プレイでは 10 枚のカードを配ります。
 - 各プレイヤーは 1 枚のカードを裏向きで**宝箱カード（Treasure Chest）**に入れます。
 - 3 人プレイではディーラーがさらに 2 枚を宝箱に追加します。
-

ゲームの進行 / Gameplay

- ディーラーの左隣のプレイヤーが、任意のカードを表向きで最初に出します。
- 他のプレイヤーは可能であれば同じスートを出すか、トランプ（クイーン）を出します。
- 出せない場合は任意のカードを捨てるか、クイーンを出すことができます。
- クイーンはトランプカードであり、他のすべてのカードに勝ちます。
- トリックに勝ったプレイヤーが次のリードを行います。
- 最後のトリックに勝ったプレイヤーは宝箱のカードも獲得します。

宝箱の中身は結果を大きく左右するかもしれません。

特別な結果 / Special Results

完璧（Flawless）：一度もトリックを取らなかった場合、他の全員のマイナスポイントが2倍になります。

壮大（Grand）：すべてのトリックを取った場合、他のプレイヤーはそれぞれ 500 ポイントのマイナスを受けます。

得点計算 / Scoring

ゲーム全体で合計 140 ポイント（各スート 35 ポイント）があります。

クイーンには数値がなく、得点には含まれません。

エレガント・予測不能・輝く。

戦略、直感、そして幸運のゲーム。

◆◆◆

© 2025 Harald Rosenbaum・Qyrsqyrs™（キルスキルス）

◆◆◆

完全ルールブック / Full Rulebook

序文 / Introduction

Qyrsqyrs（キルスキルス）は、このカードゲームにおける神秘的で魅惑的なダイヤの女王です。

世界中の文化や国々でその輝きを放ちます。

Qyrsqyrs は 3～4 人で遊ぶ戦略的かつ感情的にスリリングなカードゲームで、

明快な構造、シンプルなルール、そして無限の展開可能性を特徴とします。

トリック回避、心理戦（ブラフ）、計算されたリスク、

そして幸運とダイナミックなプレイヤー間の駆け引きが融合しています。

学びやすく、しかし極めるのは難しい。

どのゲームも異なり、まったく同じ展開は二度とありません。

ゲーム概要 / Summary of Gameplay

各プレイヤーは個人戦であり、全員がライバルです。

目的はできるだけポイントを減らすこと。

獲得したトリックのカード値がラウンド終了時にマイナスポイントとして記録されます。

クイーンだけがトランプとして機能し、

4色のランク構造が戦略的な深みを生み出します。

クイーンは二面性を持ち、助けにもなり、災いにもなります。

トランプとして多様な戦略的選択肢を提供し、

勝敗を左右することもしばしばです。

多くの場合、クイーンは宝箱に隠され、

リスクを避けるために使用されません。

しかし、うまく使えば「壮大 (Grand)」な勝利を導くこともあります。

その一手一手が熟慮を要します。

宝箱はこのゲームの核心です。

各ラウンド開始時に、全員が1枚のカードを裏向きで入れます。

隠されたカードとその不確実性が緊張感と予測不能性を生み出します。

宝箱はラウンドの最後に、

最後のトリックを取ったプレイヤーによって開かれます。

その瞬間はドラマチックなクライマックスとなり、

最後のトリックが全体の結果を変えることもあります。

コンポーネント / Components

32枚のプレイカード、1枚の宝箱カード、

そして宝箱を置くためのカードボックス。

4つのスート、2から8までの数値カード。

4枚のクイーン（各色1枚）が独立したトランプカードです。

準備 / Setup

4人プレイでは各プレイヤーに8枚、3人プレイでは10枚を配ります。

3人プレイではディーラーが配布時に2枚を宝箱に入れます。

ゲーム開始前に、各プレイヤーは自分の手札から 1 枚を裏向きで宝箱に入れます。

宝箱のカードはラウンド終了まで公開されません。

ゲームの流れ / Gameplay

ディーラーの左隣のプレイヤーが最初のカードを出します。

他のプレイヤーは可能であれば同じスートかクイーンを出さなければなりません。

出せない場合、任意のカードを捨てるかクイーンを出すことができます。

クイーン（トランプ）は他のすべてのスートに勝ちます。

トリックの勝者が次のリードを行います。

最後のトリックに勝ったプレイヤーは宝箱のカードも獲得します。

宝箱の内容が結果を一変させることもあります。

通常、最後のトリックは避けるのが賢明ですが、

壮大な勝利を狙う場合は別です。

特別な達成条件 / Special Achievements

2 つの特別な成功条件が、感情的な高揚と戦略的緊張を生み出します。

完璧 (Flawless)：一度もトリックを取らなかったプレイヤーは「完璧」の成功を達成します。

すべての相手がマイナスポイントを 2 倍にします。

4 人プレイで 2 人が同時に完璧達成した場合、

マイナスポイントは 4 倍になります。

壮大 (Grand)：すべてのトリックを取ったプレイヤーは「壮大な勝利」を達成します。

すべての相手が 500 ポイントのマイナスを受けます。

この稀な瞬間は、最大の緊張と歓声を生み出します。

ゲームの体験と特徴 / Game Experience and Character

このゲームは戦略、直感、観察力、そして運の絶妙なバランスの上に成り立っています。

プレイヤーは自分の手札を管理するだけでなく、

他のプレイヤーの行動を注意深く観察し、

ブラフや意図、偶然を読み取らなければなりません。

戦術と運の組み合わせにより、ゲームは決して完全に予測できません。

集中力、判断力、そして決断力を鍛えるゲームです。

同時に、先を読む力と、不確実な状況での選択を学ぶことができます。

笑い、驚き、そして歓喜が常にテーブルに満ちています。

Qyrsqyrs は非常に高いリプレイ性を持ち、

何度遊んでも新鮮な興奮を味わえます。

得点計算 / Scoring

各プレイヤーは、自分が取ったカードの合計値分のマイナスポイントを受けます。

ゲーム全体で 140 ポイント、

各スート（2～8）が 35 ポイントです。

Qyrsqyrs（キルスキルス）は無価値のトランプカードであり、

得点計算には含まれません。

最も少ないマイナスポイントを持つプレイヤーが勝利します。

カードと宝石について / About the Cards and Gemstones

赤の Qyrsqyrs – レッドダイヤモンド

最も強いトランプカード。赤は世界で最も希少なダイヤモンドの色です。

わずかしかな存在しない赤いダイヤは、炎と魔法のように輝きます。

勇気、力、永遠の愛の象徴。

古代より、赤いダイヤは不滅の力を与えると信じられてきました。

黒の Qyrsqyrs – ブラックオパール

2 番目に強いランプ。神秘的でエネルギーに満ちています。

その深い輝きには多くの色が反射します。

意志の強さと夢を実現する力を与えているといわれています。

青の Qyrsqyrs – ブルーサファイア

3 番目のランプ。青いサファイアは平穏、知恵、忠誠の象徴。

心を落ち着かせ、賢い判断を助けるとされています。

その深い青は空と海を思い出させます。

緑の Qyrsqyrs – グリーンエメラルド

最も弱いランプ。緑のエメラルドは愛、幸福、調和の象徴。

成長とバランスの石として知られています。

古代エジプトでは「生命の石」と呼ばれていました。

結びの言葉 / Closing Words

学びやすく、極めるのは難しい。

シンプルさの中に優雅さがあり、可能性は無限。

すべてのゲームが、新しい輝く体験です。

◆◆◆

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™ (キルスキルス)

◆◆◆
