
kw Rêzên kurt / Quick Rules

Hejmara lîstikvanan: 3–4

Armanca lîstikê: Berhevkirina herî kêr xalan.

Nirxên kartên ku di şîhan de hatine xistin têne wergirtin wekî xalên nebasî.

Lîstikvanê ku di dawiya lîstikê de herî kêr xala nebasî heye, serketî ye.

Amadekirina lîstikê / Setup

- Di lîstikekê de bi 4 lîstikvanan re, her yek 8 kartan distîne.
 - Di lîstikekê de bi 3 lîstikvanan re, her yek 10 kartan distîne.
 - Her lîstikvan yek kart bi serê xwe di Sînora Zevîrê (Treasure Chest) de dixe.
 - Di lîstikekê de bi 3 lîstikvanan re, dealer (daxerker) 2 kartên din di zevîrê de dixe.
-

Rêya lîstikê / Gameplay

- Lîstikvaniya li çepê dealerê dest pê dike bi kartêk vekirî.
- Yên din divê, heke karî, rengê wê an jî Dayikê (Queen) – karta atûyê lê bikin.
- Heke nekarin, dikarin kartêkî din bi serê xwe bihêlin an jî Dayikê lê bikin.
- Dayik (Queens) kartên atû ne û hemû renkên din derbas dikin.
- Yê ku şîhê distîne, dest pê dike bi yê din.
- Yê ku şîha dawî distîne, kartên di Sînora Zevîrê de jî digire —

Ew dikarin encama lîstikê bi tevahî biguherînin!

Encamên taybet / Special Results

Paqij (Flawless): Lîstikvanek ku tu ştîhê nedigire,
hemû dijminên xwe dizane ku xalên wan nebasî ducar bikin.
Mezin (Grand): Lîstikvanek ku hemû ştîhan digire,
dijminanê xwe dizane ku 500 xalên nebasî bistînin.

Xal / Scoring

Gihaştina tevahî xalan di lîstikê de 140 ye (35 ji bo her rengê).
Dayik (Queens) nîrxê xala nînin û têkildar nabin di jimartinê de.

Nazîk. Nenas. Ronî.
Lîstikekê bi strateji, hêzê hişyariyê û kêmanekî şansê.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

kw Rêbernameya tevahî ya lîstikê / Full Rulebook

Destpêk / Introduction

Qyrsqyrs™ e, Dayika Almasên hêja û nepeniya vê lîstikê kartan.

Ew di hemû çand û welatan de bi ronahiyê xwe tê dîtin.

Lîstikekê bi strateji û hest bi 3–4 lîstikvanan re,

bi qada zelal, rêzên hêsan û derfetên bêdawî.

Ew têkiliyên ji ber evdilkirinê, blefkirina taktikî û rîska hesabkirî,

bi kêmanekî şans û têkiliyeke jîyanî ya lîstikvanan re tê girêdan.

Fermûk e ku hêsan e ku fêma bibê, lê dijwar e ku bi temamî bike.

Her lîstik yekî din e.

Kurteyê lîstikê / Summary of Gameplay

Her lîstikvan ji bo xwe lîstik dike – hemû dijmin in.

Armanc ew e ku herî kêma xalên nebasî were berhevkirin.

Nirxên kartên ku hatine destkirin di şûnê de wekî xalên nebasî tên tomar kirin.

Tenê Dayik (Queens) wekî kartên atû dixebitin,

û rêzê wan di nav rengên çar anîn stratejiya qerîn.

Dayik dikarin fêma bibin an jî bi xerabî bixin.

Wekî kartên atû, ew fursêten taktikî pêşniyar dikin

û bi gelemperî kar dikin ku encamê biguherînin.

Pir lîstikvan Dayikan di Sînora Zevîrê de veşêrin

Ji ber ku dixwazin xalên nebasî ji xwe dûr bikin,
lê ew jî dikarin serketina Mezin (Grand) bixin.
Bikaranîna wan divê di her lîstikê de bi baldarî were hesabkirin.

Sînora Zevîrê dilê lîstikê ye.
Di destpêka her dorê de, her lîstikvan yek kart bi serê xwe tê de dixe.
Kartên veşartî li vir jiwan dixwazin tensiyon û razan zêde bikin.
Sînor tenê li dawîya dorê tê vekirin,
ji hêla yê ku şîha dawî digire.
Ev demekî dramatîk e –
Şîha dawî dikare her tiştî biguherîne.

Parçeyên lîstikê / Components

32 kartên lîstikê, 1 kart Sînora Zevîrê,
û qutîya kartan ku wekî sînor di nav lîstikê de tê bikaranîn.
4 reng bi kartan ji 2 heta 8.
4 Dayik – yek ji bo her reng – wekî kartên atû.

Amadekirin / Setup

Di lîstikê de bi 4 lîstikvanan re – her yek 8 kartan distîne.
Di lîstikê de bi 3 lîstikvanan re – her yek 10 kartan distîne.
Dealer 2 kartan rastî di Sînora Zevîrê de dixe.

Berî destpêkê, her lîstikvan kartêk bi serê xwe di tê de dixe.

Kartên di sînorê de tene veşartin heta dawiya dorê.

Rêya lîstikê / Gameplay

Lîstikvaniya li çepê dealerê dest pê dike bi kartêk vekirî.

Yên din divê rengê wî bigirin an jî Dayikê lê bikin.

Heke nekarin, dikarin kartêkî din bihêlin.

Kartên atû hemû rengên din derbas dikan.

Yê ku şîhê distîne, dest pê dike bi yê din.

Yê ku şîha dawî distîne, kartên di Sînora Zevîrê de jî digire —

Ew dikarin encamê bi tevahî biguherînin.

Geşter e ku şîha dawî neyê destkirin —

Mînkê ku ne dixwazî serketina Mezin (Grand) bide dest.

Serkeftinên taybet / Special Achievements

Du rewşên taybet ên serketinê tensiyona hisî û stratejiyê pêk tînin:

Paqij (Flawless): Lîstikvanek ku tu şîhê nedigire,

dijminên xwe dizane ku xalên wan nebasî ducar bikin.

Mezin (Grand): Lîstikvanek ku hemû şîhan digire,

dijminên xwe dizane ku 500 xalên nebasî bistînin.

Ev demekî hişyar û pîr-şewq e.

Têcrube û taybetiya lîstikê / Game Experience and Character

Lîstik strateji, hiş, temaşe û şansê bi hev re tê girtin.

Lîstikvan divê ne tenê kartên xwe bi baldarî bihêlin,

belkî jî tevgera yên din temaşe bikin da bixwazin blefê wan fêhm bikin.

Têvîrîya taktîk û şans dikare her carî encamên nenas çêbikin.

Qyrsqyrs hişyarî, bersivdan û berçavkirina biryaran pêşxistin dike.

Ew xuyakirin û şevq didine her dorê.

Qyrsqyrs li her şev jî weha ronî û kêf dide.

Xal / Scoring

Her lîstikvan gihaştina nîrxên kartên xwe wekî xalên nebasî tomar dike.

Bi tevahî 140 xalên lîstikê heye.

Her reng (2–8) 35 xalan heye.

Qyrsqyrs wekî karta atû yê sereke di jimartinê de nayê hesab kirin.

Yê ku herî kêm xala nebasî heye, ew serketî ye.

Derbarê kartan û kevirên hêja / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Sor – Almasa Sor (Red Diamond)

Atûya herî hêja. Sor rengê herî kêma ya almasan e.

Hindek almasên sor tenê heye – ew wekî agir û sihrê têne ronî kirin.

Sembolê hêz, delalî û evîna herdemî ye.

Qyrsqyrs Reş – Opala Reş (Black Opal)

Atûya duyemîn. Xelatdar û bi hêza xwe.

Ronahiya tarî ya wî gelek rengan dîxîne.

Dibêjin ku ew hêza dilî dide û xewn dikare bi rastî bixe.

Qyrsqyrs Şîn – Safîra Şîn (Blue Sapphire)

Atûya sêyemîn. Nîşana aramî, zana û ewlehiyê ye.

Aqli aram dike û biryarên zelal pêşniyar dike.

Qyrsqyrs Kesk – Zemerûda Kesk (Green Emerald)

Atûya herî lawaz. Sembolê evîn, behram û hevahengî ye.

Nîşanê zêde-bûnê û tevazûyê ye.

Peyvên Dawîn / Closing Words

Hêsan e ku fêhm bibe, dijwar e ku bi temamî bike.

Nazîk di sadehiyê de, bêdawî di derfetê de.

Her lîstik gelek ronahiyek nû ye.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦