
no Qyrsqyrs – Komplette Regelbok / Complete Rulebook

♦♦♦ Korte Regler / Quick Rules ♦♦♦

Antall spillere: 3–4

Målet med spillet: Samle så få poeng som mulig.

Verdiene på kortene du vinner i stikk, teller som minuspoeng.

Spilleren med færrest minuspoeng ved spillets slutt vinner.

Forberedelse / Setup

- 8 kort til hver spiller (ved 4 spillere) / 10 kort (ved 3 spillere).
- Hver spiller legger ett kort med baksiden opp i Skattekisten (Treasure Chest).
- I spill med 3 spillere legger giveren to ekstra kort i kisten.

Spillforløp / Gameplay

- Spilleren til venstre for giveren starter med å spille et valgfritt åpent kort.
- De andre spillerne må, om mulig, følge fargen eller spille et trumfkort (Queen).
- Hvis de ikke kann, kann de kaste et hvilket som helst kort eller spille en Queen.

- Queen-kortene er trumf og slår alle andre farger.
- Vinneren av stikket starter neste runde.
- Spilleren som vinner det siste stikket, får også kortene fra Skattekisten —

Noe som kann snu hele spillet!

Spesielle Resultater / Special Results

Feilfri (Flawless): En spiller som ikke vinner et eneste stikk, får alle motstandere til å doble sine minuspoeng.

Storartet (Grand): En spiller som vinner alle stikk, påfører alle motstandere 500 minuspoeng.

Poengtelling / Scoring

Det er totalt 140 poeng i spillet (35 per farge).

Queen-kortene har ingen poengverdi og regnes ikke i poengtellingen.

Elegant. Uforutsigbar. Strålende.

Et spill av strategi, intuisjon og flaks.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

Fullstendige Regler / Full Rulebook

Innledning / Introduction

Qyrsqyrs er den mystiske og fortryllende Ruter Dame i dette kortspillet.

Hun skinner i alle kulturer og land i verden.

Qyrsqyrs er et taktisk og følelsesladet spill for 3–4 spillere,

med klar struktur, enkle regler og uendelige muligheter.

Spillet kombinerer stikkunngåelse, strategisk bløffing og kalkulert risiko,

med et sterkt innslag av flaks og dynamisk samspill mellom spillerne.

Lett å lære, men vanskelig å mestre.

Hver runde er unik – ingen spill er like.

Spilloversikt / Summary of Gameplay

Hver spiller spiller for seg selv – alle mot alle.

Målet er å samle så få poeng som mulig.

Kortverdiene fra vunnete stikk noteres som minuspoeng ved rundens slutt.

Kun Queen-kortene fungerer som trumf,

og rekkefølgen deres i de fire fargene skaper strategisk dybde.

Queen-kortene kann både hjelpe og skade.

Som trumf gir de ulike taktiske muligheter

Og avgjør ofte forskjellen mellom seier og tap.

De legges ofte i Skattekisten for å unngå risikoen for minuspoeng,

men de kann også føre til en Storartet (Grand) seier —

deres bruk bør vurderes nøye i hvert spill.

Skattekisten er spillets sentrale element.

I begynnelsen av hver runde legger hver spiller ett kort med baksiden opp i kisten.

Disse skjulte kortene og usikkerheten de skaper,

gir spenning og uforutsigbarhet.

Kisten åpnes først på slutten av runden

Av spilleren som vant det siste stikket.

Dette øyeblikket er spillets dramatiske høydepunkt —

Det siste stikket kann forandre alt.

Spillkomponenter / Components

32 spillekort, ett Skattekistekort

Og en korteske som fungerer som base for kisten under spillet.

Fire farger, kortene nummerert fra 2 til 8.

Fire Queen-kort, ett i hver farge, fungerer som uavhengige trumfer.

Forberedelse / Setup

I et spill med fire spillere får hver spiller 8 kort.

I et spill med tre spillere får hver spiller 10 kort.

Giveren legger to kort direkte i Skattekisten under utdeling.

Før spillet starter, legger hver spiller ett kort med baksiden opp i kisten.

Kortene i kisten forblir hemmelige til runden er over.

Spillforløp / Gameplay

Spilleren til venstre for giveren starter med å spille et kort.

Andre spillere må, om mulig, følge fargen eller spille trumf (Queen).

Hvis de ikke kann, kann de kaste et hvilket som helst kort eller spille en Queen.

Trumfkort slår alle andre farger.

Vinneren av stikket starter neste runde.

Spilleren som vinner det siste stikket, får også kortene fra Skattekisten —

Disse kann totalt endre resultatet.

Som oftest lønner det seg å unngå å vinne det siste stikket —

Med mindre man går for den Storartede (Grand) seieren.

Spesielle Prestasjoner / Special Achievements

To spesielle seiersbetingelser gir følelsesmessige høydepunkter og strategisk spenning.

Feilfri (Flawless): En spiller som ikke vinner et eneste stikk, oppnår feilfri suksess.

Alle motstandere dobler sine minuspoeng.

Hvis to spillere oppnår dette (kun mulig i et spill med fire spillere),

firdobles motstandernes minuspoeng.

Storartet (Grand): En spiller som vinner alle stikk, oppnår Storartet seier.

Alle motstandere får 500 minuspoeng.

Denne sjeldne hendelsen skaper maksimal spenning og entusiasme rundt bordet.

Spillopplevelse og Karakter / Game Experience and Character

Spillet bygger på en unik kombinasjon av strategi, intuisjon, observasjon og flaks.

Spillerne må ikke bare håndtere egne kort,

men også observere de andre for å lese bløff, hensikt og tilfeldigheter.

Blandingen av taktikk og flaks gjør spillet alltid uforutsigbart.

Qyrsqyrs trener konsentrasjon, kombinasjonsevne, reaksjon og beslutningstaking.

Det fremmer strategisk tenkning og evnen til å handle under usikkerhet.

Latter, triumf og overraskelser følger hver runde.

Qyrsqyrs har høy gjenspillingsverdi

Og forblir spennende selv etter mange spill.

Poengtelling / Scoring

Hver spiller samler minuspoeng tilsvarende verdien av kortene vunnet i stikk.

Det finnes totalt 140 poeng i spillet.

Hver farge (kort 2–8) utgjør 35 poeng.

Qyrsqyrs, som er et uvurderlig trumfkort, telles ikke i poengsummen.

Vinneren er spilleren med færrest minuspoeng.

Om Kortene og Edelsteinene / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Rød – Rød Diamant

Det sterkeste trumfkortet. Rød er den sjeldneste diamantfargen i verden.

Bare noen få røde diamanter finnes – de gløder som ild og magi.

Symbol på mot, styrke og evig kjærlighet.

Qyrsqyrs Svart – Svart Opal

Det nest sterkeste trumfkortet. Mystisk og full av energi.

Den mørke glansen reflekterer mange farger.

Sies å gi viljestyrke og hjelpe drømmer å gå i oppfyllelse.

Qyrsqyrs Blå – Blå Safir

Det tredje trumfkortet. Symboliserer ro, visdom og lojalitet.

Beroliger sinnet og hjelper til med å ta kloke avgjørelser.

Qyrsqyrs Grønn – Grønn Smaragd

Det svakeste trumfkortet. Symbol på kjærlighet, lykke og harmoni.

Kjent som steinen for vekst og balanse.

Avsluttende Ord / Closing Words

Lett å lære, vanskelig å mestre.

Elegant i sin enkelhet, uendelig i sine muligheter.

Hver runde byr på en ny, glitrende opplevelse.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs
