
PL Qyrsqyrs – Pełna Instrukcja / Complete Rulebook

♦♦♦ Szybkie Zasady / Quick Rules ♦♦♦

Liczba graczy: 3–4

Cel gry: Zdobyć jak najmniej punktów.

Wartości kart zdobytych w lewach liczone są jako punkty ujemne.

Gracz z najmniejszą liczbą punktów wygrywa grę.

Przygotowanie / Setup

- 8 kart na gracza (przy 4 graczach) / 10 kart (przy 3 graczach).
 - Każdy gracz kładzie jedną kartę zakrytą do Skrzyni Skarbów (Treasure Chest).
 - W grze trójosobowej rozdający dodaje do skrzyni dwie dodatkowe karty.
-

Przebieg Gry / Gameplay

- Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego zaczyna, zagrywając dowolną odkrytą kartę.
- Pozostali muszą, jeśli mogą, dołożyć kartę w tym samym kolorze lub zagrać atut (Królową).

- Jeśli nie mogą, mogą odrzucić dowolną kartę lub zagrać Królową.
 - Królowe są kartami atutowymi i przebijają wszystkie inne kolory.
 - Zwycięzca lewy rozpoczyna kolejną.
 - Gracz, który wygra ostatnią lewę, otrzymuje także Skrzynię Skarbów – może to zmienić wszystko.
-

Specjalne Wyniki / Special Results

Bez Skazy: Nie zdobyto żadnej lewy – wszyscy przeciwnicy podwajają swoje punkty ujemne.

Wspaniały: Zdobyto wszystkie lewy – wszyscy przeciwnicy otrzymują 500 punktów ujemnych.

Punktacja / Scoring

W grze jest łącznie 140 punktów (35 na kolor).

Królowe nie mają wartości punktowej i nie są liczone.

Elegancka. Nieprzewidywalna. Błyszcząca.

Gra taktyki, intuicji i szczęścia.

♦ ♦ ♦

♦ ♦ ♦

Pełna Instrukcja / Full Rulebook

Wprowadzenie / Introduction

Qyrsqyrs to mistyczna i tajemnicza Królowa Karo w tej grze karcianej.

Lśni we wszystkich kulturach i krajach świata.

Qyrsqyrs to taktyczna i emocjonująca gra karciana dla trzech lub czterech graczy, z jasną strukturą, prostymi zasadami i nieskończoną liczbą możliwych rozgrywek.

Łączy unikanie lew, strategiczny blef i kontrolowane ryzyko

Z dużą dawką szczęścia i dynamiczną interakcją między graczami.

Łatwa do nauczenia, lecz trudna do opanowania.

Każda rozgrywka jest inna – żadna nie jest taka sama.

Podsumowanie Gry / Summary of Gameplay

Każdy gracz gra sam – wszyscy przeciw wszystkim.

Celem jest zdobycie jak najmniejszej liczby punktów.

Wartości kart zdobytych w lewach są liczone jako punkty ujemne po zakończeniu rundy.

Tylko Królowe są atutami, a ich hierarchia w czterech kolorach

Nadaje grze głębi strategicznej.

Z powodu swojej dwoistej natury Królowe mogą pomóc lub zaszkodzić.

Jako atuty oferują różne możliwości taktyczne
I często decydują o zwycięstwie lub porażce.
Często są potajemnie wkładane do Skrzyni Skarbów,
aby uniknąć ryzyka zdobycia punktów ujemnych.
Mogą jednak również doprowadzić do zwycięstwa Wspaniałego —
Ich użycie wymaga przemyślenia w każdej rundzie.

Skrzynia Skarbów to kluczowy element gry:
Na początku każdej rundy każdy gracz kładzie do niej jedną kartę zakrytą.
Te ukryte karty i niepewność z nimi związana
Tworzą napięcie i nieprzewidywalność.
Skrzynia jest ujawniana dopiero na końcu rundy
Przez gracza, który wygrał ostatnią lewę.
Ten moment stanowi dramatyczny punkt kulminacyjny — ostatnia lewa może zmienić
wszystko.

Komponenty / Components

32 karty do gry, jedna karta Skrzyni Skarbów
Oraz pudełko, które pełni funkcję podstawki dla skrzyni podczas rozgrywki.
Cztery kolory kart, numerowane od 2 do 8.
Cztery Królowe – po jednej w każdym kolorze – są niezależnymi atutami.

Przygotowanie / Setup

W grze czteroosobowej każdy gracz otrzymuje 8 kart.

W grze trzyosobowej każdy otrzymuje 10 kart.

W grze trzyosobowej rozdający umieszcza dwie karty

Bezpośrednio w Skrzyni Skarbów podczas rozdawania.

Przed rozpoczęciem każdy gracz musi również włożyć jedną kartę zakrytą do skrzyni.

Karty w skrzyni pozostają tajemnicą aż do końca rundy.

Przebieg Gry / Gameplay

Gracz po lewej stronie rozdającego zagrywa jako pierwszy dowolną odkrytą kartę.

Pozostali gracze muszą, jeśli mogą, zagrać kartę w tym samym kolorze lub Królową (atut).

Jeśli nie mogą, mogą odrzucić dowolną kartę lub zagrać Królową.

Karty atutowe biją wszystkie inne kolory.

Zwycięzca lewy rozpoczyna kolejną.

Gracz, który wygra ostatnią lewą, otrzymuje także karty ze Skrzyni Skarbów —

Mogą one całkowicie odmienić wynik gry.

Zazwyczaj należy unikać wygrania ostatniej lewy —

Chyba że dąży się do zwycięstwa Wspaniałego.

Specjalne Osiągnięcia / Special Achievements

Dwa specjalne osiągnięcia wprowadzają emocje i napięcie strategiczne.

Bez Skazy: Gracz, który nie wygrał żadnej lewy, osiąga sukces bez skazy.

Wszyscy przeciwnicy muszą podwoić swoje punkty ujemne.

Jeśli dwóch graczy osiągnie to jednocześnie (możliwe tylko przy 4 graczach), punkty ujemne są liczone czterokrotnie.

Wspaniały: Gracz, który wygra wszystkie lewy, osiąga niezwykły sukces Wspaniały.

Wszyscy przeciwnicy otrzymują po 500 punktów ujemnych.

To rzadkie wydarzenie budzi maksymalne emocje i wspólne reakcje przy stole.

Charakter i Doświadczenie Gry / Game Experience and Character

Gra opiera się na wyjątkowej równowadze strategii, intuicji, obserwacji i szczęścia.

Gracze muszą nie tylko kontrolować własne karty,

ale też uważnie obserwować innych, by wykryć blef, intencje i przypadek.

Połączenie taktyki i losowości sprawia, że gra nigdy nie jest w pełni przewidywalna.

Trenuje koncentrację, łączenie informacji, refleks i podejmowanie decyzji.

Jednocześnie rozwija myślenie strategiczne i uczy podejmowania decyzji w warunkach niepewności.

Śmiech, triumf i zaskoczenie towarzyszą każdej rozgrywce.

Qyrsqyrs ma wyjątkowo wysoką regrywalność

I pozostaje wciągająca nawet po wielu partiach.

Punktacja / Scoring

Każdy gracz zdobywa tyle punktów ujemnych,
ile wynosi łączna wartość kart, które zebrał w lewach.
W grze znajduje się 140 punktów łącznie,
a każdy kolor (karty 2–8) daje 35 punktów.
Qyrsqyrs, jako bezcenna karta atutowa,
nie jest brana pod uwagę w punktacji.
Gracz z najmniejszą liczbą punktów ujemnych wygrywa grę.

O Kartach i Kamieniach Szlachetnych / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Czerwona – Czerwony Diament

Najwyższa karta atutowa. Czerwony to najrzadszy kolor diamentu na świecie.
Istnieje tylko kilka czerwonych diamentów — błyszczą jak ogień i magia.
Symbolizują odwagę, siłę i wieczną miłość.
Od starożytności wierzono, że dają niepokonaność.

Qyrsqyrs Czarna – Czarny Opal

Druga najwyższa karta atutowa. Czarny opal jest tajemniczy i pełen energii.
Jego ciemny blask mieni się wieloma kolorami.
Mówi się, że daje siłę woli i pomaga spełniać marzenia.

Qyrsqyrs Niebieska – Niebieski Szafir

Trzecia karta atutowa. Niebieski szafir symbolizuje spokój, mądrość i lojalność.
Pomaga zachować jasność umysłu i podejmować dobre decyzje.
Jego głęboki kolor przywodzi na myśl niebo i morze.

Qyrsqyrs Zielona – Zielony Szmaragd

Najniższa karta atutowa. Zielony szmaragd symbolizuje miłość, szczęście i harmonię.

Uważany jest za kamień wzrostu i równowagi.

Starożytni Egipcjanie nazywali go „Kamieniem Życia”.

Zakończenie / Closing Words

Gra łatwa do nauczenia, ale trudna do opanowania.

Elegancka w swojej prostocie, nieskończona w możliwościach.

Każda partia to nowe, błyszczące doświadczenie.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦
