
BR Qyrsqyrs – Livro de Regras Completo / Complete Rulebook

♦♦♦ Regras Rápidas / Quick Rules ♦♦♦

Jogadores: 3–4

Objetivo: Acumular o menor número possível de pontos.

Os valores das cartas vencidas em cada rodada contam como pontos negativos.

O jogador com menos pontos negativos vence o jogo.

Preparação / Setup

- 8 cartas por jogador (4 jogadores) / 10 cartas (3 jogadores).
- Cada jogador coloca uma carta virada para baixo no Baú do Tesouro (Treasure Chest).
- Em partidas com 3 jogadores, o distribuidor adiciona mais duas cartas ao baú.

Como Jogar / Gameplay

- O jogador à esquerda do distribuidor começa jogando qualquer carta virada para cima.
- Todos os outros jogadores devem seguir o mesmo naipe, se possível, ou jogar um trunfo (Rainha).
- Se não puderem, podem descartar qualquer carta ou jogar uma Rainha.
- As Rainhas são cartas de trunfo e vencem todos os outros naipes.

- O vencedor de cada rodada lidera a próxima.
- O jogador que vencer a última rodada também leva o Baú do Tesouro — que pode mudar tudo.

Resultados Especiais / Special Results

Impecável: Nenhuma rodada vencida — todos os oponentes dobram seus pontos negativos.

Grandioso: Todas as rodadas vencidas — todos os oponentes recebem 500 pontos negativos.

Pontuação / Scoring

Há 140 pontos no total (35 por naipe).

As Rainhas não têm valor em pontos e não são contadas.

Elegante. Imprevisível. Brilhante.

Um jogo de tática, intuição e brilho.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

Livro de Regras Completo / Full Rulebook

Introdução / Introduction

Qyrsqyrs é a mística e misteriosa Rainha de Ouros deste jogo de cartas.

Ela brilha em todas as culturas e lugares do mundo.

Qyrsqyrs é um jogo tático e emocional para três ou quatro jogadores, definido por uma estrutura clara, regras simples e infinitas possibilidades de jogo.

Combina evitar rodadas, blefar e assumir riscos calculados, com um forte elemento de sorte e interação dinâmica entre os jogadores.

É fácil de aprender, mas difícil de dominar.

Cada partida é única — nenhuma é igual à outra.

Resumo do Jogo / Summary of Gameplay

Cada jogador joga por si — todos contra todos.

O objetivo é acumular o menor número possível de pontos.

Os valores das cartas ganhas em cada rodada são contados como pontos negativos no final.

Apenas as Rainhas atuam como cartas de trunfo, e sua hierarquia entre as quatro cores

Cria uma profundidade estratégica única.

Por sua natureza dupla, as Rainhas podem ajudar ou prejudicar.

Como trunfos, elas oferecem várias possibilidades táticas

E muitas vezes decidem entre vitória e derrota.

Frequentemente são colocadas secretamente no Baú do Tesouro

Para evitar o risco de acumular pontos negativos.

No entanto, também podem levar à vitória Grandiosa —

Seu uso deve ser cuidadosamente planejado em cada jogo.

O Baú do Tesouro é o elemento central do jogo:

No início de cada rodada, cada jogador coloca uma carta virada para baixo dentro dele.

Essas cartas ocultas e a incerteza que elas criam

Trazem tensão e imprevisibilidade a cada partida.

O Baú só é revelado no final da rodada

Pelo jogador que vencer a última jogada.

Esse momento cria um clímax dramático — a última rodada pode mudar tudo.

Componentes / Components

32 cartas, 1 carta de Baú do Tesouro,

e uma caixa de cartas que serve como suporte do Baú durante o jogo.

Quatro naipes em diferentes cores, numerados de 2 a 8.

Quatro Rainhas, uma de cada cor, atuam como trunfos independentes.

Preparação / Setup

Em partidas com quatro jogadores, cada um recebe 8 cartas.

Em partidas com três jogadores, cada um recebe 10 cartas.

Nas partidas de três jogadores, o distribuidor coloca duas cartas diretamente no Baú do Tesouro durante a distribuição.

Antes de começar, cada jogador deve colocar uma carta virada para baixo no Baú.

As cartas dentro do Baú permanecem em segredo até o final da rodada.

Como Jogar / Gameplay

O jogador à esquerda do distribuidor começa jogando qualquer carta virada para cima.

Os demais devem, se possível, jogar uma carta do mesmo naipe ou um trunfo (Rainha).

Se não puderem, podem descartar qualquer carta ou jogar uma Rainha.

As cartas de trunfo vencem todas as outras.

O vencedor da rodada lidera a próxima.

O jogador que vence a última rodada também recebe as cartas do Baú do Tesouro —

Elas podem mudar completamente o resultado.

A última rodada geralmente deve ser evitada —

A menos que o jogador busque o triunfo Grandioso.

Conquistas Especiais / Special Achievements

Duas conquistas especiais trazem grandes emoções e tensão estratégica.

Impecável: Um jogador que não vence nenhuma rodada alcança uma vitória impecável.

Todos os oponentes devem dobrar seus pontos negativos.

Se dois jogadores forem impecáveis (apenas possível com quatro jogadores),

os pontos negativos são quadruplicados.

Grandioso: Um jogador que vence todas as rodadas alcança o extraordinário sucesso Grandioso.

Todos os oponentes recebem 500 pontos negativos.

Esse evento raro cria o máximo de emoção e uma reação coletiva na mesa.

Experiência de Jogo e Caráter / Game Experience and Character

O jogo equilibra estratégia, intuição, observação e sorte de forma única.

Os jogadores devem não apenas administrar suas cartas, mas também observar os outros

Para detectar blefes, intenções e o acaso.

A combinação de tática e sorte garante que o jogo nunca seja totalmente previsível.

Ele treina concentração, combinação, reação e tomada de decisões.

Ao mesmo tempo, incentiva o pensamento estratégico e ensina a decidir sob incerteza.

Risos, triunfos e surpresas fazem parte de cada partida.

Assim, Qyrsqyrs possui alto valor de jogabilidade

E continua emocionante mesmo após muitas partidas.

Pontuação / Scoring

Cada jogador acumula tantos pontos negativos

Quanto o valor total das cartas que venceu nas rodadas.

O jogo contém 140 pontos no total,

cada naipe (cartas 2–8) somando 35 pontos.

Qyrsqyrs, como trunfo inestimável,

não é incluída na pontuação.

O jogador com menos pontos negativos vence.

Sobre as Cartas e as Gemas / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Vermelha – Diamante Vermelho

A carta de trunfo mais alta. O vermelho é a cor de diamante mais rara do mundo.

Pouquíssimos diamantes vermelhos existem — brilham como fogo e magia.

Simbolizam coragem, força e amor eterno.

Desde a antiguidade, acreditava-se que os diamantes vermelhos traziam invencibilidade.

Qyrsqyrs Negra – Opala Negra

A segunda carta de trunfo mais alta. A opala negra é misteriosa e cheia de energia.

Seu brilho escuro revela reflexos coloridos.

Dizem que confere força de vontade e ajuda a realizar sonhos.

Qyrsqyrs Azul – Safira Azul

A terceira carta de trunfo. A safira azul representa calma, sabedoria e lealdade.

Acredita-se que clareia a mente e ajuda na tomada de boas decisões.

Seu azul profundo evoca o céu e o mar.

Qyrsqyrs Verde – Esmeralda Verde

A carta de trunfo mais baixa. A esmeralda verde representa amor, felicidade e harmonia.

É considerada uma pedra de crescimento e equilíbrio.

Até os antigos egípcios a chamavam de “Pedra da Vida.”

Palavras Finais / Closing Words

Um jogo fácil de aprender, mas difícil de dominar.

Elegante em sua simplicidade, infinito em suas possibilidades.

Cada partida é uma nova e brilhante experiência.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦
