
RU Qyrsqyrs – Полные Правила / Complete Rulebook

••• Краткие Правила / Quick Rules •••

Количество игроков: 3–4

Цель игры: Набрать как можно меньше очков.

Значения карт, выигранных в взятках, считаются штрафными очками.

Игрок с наименьшим количеством очков побеждает.

Подготовка / Setup

- По 8 карт каждому игроку (вчетвером) / по 10 карт (втроем).
- Каждый игрок кладёт одну карту рубашкой вниз в Сундук Сокровищ (Treasure Chest).
- В игре на троих раздающий добавляет в сундук ещё две карты.

Ход Игры / Gameplay

- Игрок слева от раздающего начинает, выкладывая любую открытую карту.
- Остальные должны, если возможно, следовать масти или сыграть козырь (Даму).
- Если не могут — могут сбросить любую карту или сыграть Даму.

- Дамы являются козырями и бьют все остальные масти.
- Победитель взятки начинает следующую.
- Игрок, выигравший последнюю взятку, также получает Сундук Сокровищ — это может всё изменить.

Особые Результаты / Special Results

Безупречно: Ни одной выигранной взятки — все соперники удваивают свои штрафные очки.

Грандиозно: Все взятки выиграны — все соперники получают по 500 штрафных очков.

Подсчёт Очки / Scoring

Всего в игре 140 очков (по 35 на каждую масть).

Дамы не имеют очковой стоимости и не учитываются при подсчёте.

Элегантная. Непредсказуемая. Сияющая.

Игра тактики, интуиции и удачи.

•••

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

•••

Полные Правила / Full Rulebook

Введение / Introduction

Qyrsqyrs — это мистическая и загадочная Дама Бубен этой карточной игры.

Она сверкает во всех культурах и странах мира.

Qyrsqyrs — тактическая и эмоциональная игра для трёх-четырёх игроков, с чёткой структурой, простыми правилами и бесконечным разнообразием партий.

Она сочетает избегание взяток, стратегический блеф и продуманный риск, с сильным элементом удачи и динамичным взаимодействием между игроками.

Легко выучить, но трудно овладеть.

Каждая партия уникальна — ни одна не повторяется.

Краткое Описание Игры / Summary of Gameplay

Каждый игрок играет сам за себя — все против всех.

Цель — набрать как можно меньше очков.

Значения карт, выигранных во взятках, подсчитываются как штрафные в конце раунда.

Только Дамы действуют как козыри, и их иерархия в четырёх цветах

Создаёт глубокий стратегический баланс.

Благодаря своей двойственной природе, Дамы могут как помочь, так и навредить.

В роли козырей они дают тактические возможности

И часто решают исход игры.

Их часто прячут в Сундуке Сокровищ,
чтобы избежать риска получить штрафные очки.

Однако они могут привести и к Грандиозной победе —
Их использование требует тщательного расчёта.

Сундук Сокровищ — центральный элемент игры:

В начале каждого раунда каждый игрок кладёт туда одну карту рубашкой вниз.
Эти скрытые карты и неопределённость, которую они создают,
добавляют напряжения и непредсказуемости.

Сундук открывается только в конце раунда
Игроком, выигравшим последнюю взятку.

Этот момент — драматическая кульминация: последняя взятка может изменить
всё.

Компоненты / Components

32 игровые карты, одна карта Сундука Сокровищ,
и коробка, служащая подставкой для сундука во время игры.
Четыре масти разных цветов, карты от 2 до 8.
Четыре Дамы, по одной на каждую масть, — независимые козыри.

Подготовка / Setup

В игре на четырехх каждого игрока получает по 8 карт.

В игре на троих — по 10 карт.

В трёхигрковой партии раздающий сразу кладёт две карты в Сундук Сокровищ при раздаче.

Перед началом игры каждый игрок должен положить в сундук по одной карте рубашкой вниз.

Карты в сундуке остаются тайной до конца раунда.

Ход Игры / Gameplay

Игрок слева от раздающего начинает, выкладывая любую карту.

Остальные игроки должны, если могут, сыграть карту той же масти или козырь (Даму).

Если не могут, могут сбросить любую карту или сыграть Даму.

Козыри бьют все другие масти.

Победитель взятки начинает следующую.

Игрок, выигравший последнюю взятку, получает также карты из Сундука Сокровищ —

Они могут полностью изменить исход игры.

Обычно стоит избегать выигрыша последней взятки —

Если только вы не стремитесь к Грандиозной победе.

Особые Достижения / Special Achievements

Два особых достижения придают игре эмоциональное напряжение и стратегическую глубину.

Безупречно: Игрок, не выигравший ни одной взятки, достигает успеха безупречности.

Все соперники удваивают свои штрафные очки.

Если два игрока достигают этого (возможно только при игре вчетвером), штрафные очки умножаются на четыре.

Грандиозно: Игрок, выигравший все взятки, достигает исключительного успеха Грандиозно.

Все соперники получают по 500 штрафных очков.

Это редкое событие вызывает сильные эмоции и реакцию за столом.

Характер Игры и Опыт / Game Experience and Character

Игра строится на уникальном сочетании стратегии, интуиции, наблюдательности и удачи.

Игроки должны не только управлять своими картами, но и внимательно следить за другими, чтобы распознать блеф, намерения и случай.

Смешение тактики и удачи делает игру всегда непредсказуемой.

Она развивает концентрацию, комбинирование, реакцию и принятие решений.

Одновременно учит стратегическому мышлению и выбору в условиях неопределённости.

Смех, триумф и удивление сопровождают каждую партию.

Qyrsqyrs обладает высокой реиграбельностью

И остаётся увлекательной даже после многих игр.

Подсчёт Очки / Scoring

Каждый игрок получает столько штрафных очков,
сколько составляет сумма карт, выигранных им во взятках.

Всего в игре 140 очков,
каждая масть (карты от 2 до 8) — 35 очков.

Qyrsqyrs, как бесценная козырная карта,
не учитывается при подсчёте.

Побеждает игрок с наименьшим количеством штрафных очков.

О Картах и Драгоценных Камнях / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Красная – Красный Алмаз

Старшая козырная карта. Красный — самый редкий цвет алмаза в мире.

Существует лишь несколько красных алмазов — они сияют как огонь и магия.

Олицетворяют храбрость, силу и вечную любовь.

С древних времён считалось, что они даруют непобедимость.

Qyrsqyrs Чёрная – Чёрный Опал

Вторая по силе козырная карта. Чёрный опал таинственен и полон энергии.

Его тёмное свечение отражает множество цветов.

Говорят, что он придаёт силу воли и помогает осуществлять мечты.

Qyrsqyrs Синяя – Синий Сапфир

Третья козырная карта. Синий сапфир символизирует спокойствие, мудрость и верность.

Он очищает разум и помогает принимать правильные решения.

Его глубокий синий цвет напоминает небо и море.

Qyrsqyrs Зелёная – Зелёный Изумруд

Младшая козырная карта. Зелёный изумруд символизирует любовь, счастье и гармонию.

Считается камнем роста и равновесия.

Древние египтяне называли его «Камнем Жизни».

Заключение / Closing Words

Игра, которую легко выучить, но трудно освоить.

Элегантна в своей простоте, бесконечна в возможностях.

Каждая партия — новое, сверкающее впечатление.

♦♦♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦♦♦
