

◆◆◆ Snabbregler / Quick Rules ◆◆◆

Antal spelare: 3–4

Spelets mål: Samla så få poäng som möjligt.

Kortvärdena från vunna stick räknas som minuspoäng.

Spelaren med minst poäng i slutet av spelet vinner.

Förberedelser / Setup

- Varje spelare får 8 kort (vid 4 spelare) eller 10 kort (vid 3 spelare).
- Varje spelare lägger ett kort med baksidan upp i Skattkistan (Treasure Chest).
- I spel med 3 spelare lägger givaren dessutom två extra kort i kistan.

Spelets gång / Gameplay

- Spelaren till vänster om givaren börjar genom att spela ett valfritt öppet kort.
- Övriga spelare måste, om möjligt, följa färgen eller spela ett trumfkort (Queen).
- Om de inte kann, får de kasta vilket kort som helst eller spela en Queen.
- Queen-korten är trumf och slår alla andra färger.
- Den som vinner sticket börjar nästa omgång.
- Spelaren som vinner det sista sticket får dessutom korten från Skattkistan —

Vilket kann förändra resultatet helt!

Särskilda resultat / Special Results

Felfri (Flawless): En spelare som inte vinner något stick gör att alla motspelare fördubblar sina minuspoäng.

Storartad (Grand): En spelare som vinner alla stick gör att alla motspelare får 500 minuspoäng.

Poängräkning / Scoring

Det finns totalt 140 poäng i spelet (35 poäng per färg).

Queen-korten har inget poängvärde och räknas inte i slutpoängen.

Elegant. Oförutsägbart. Lysande.

Ett spel av strategi, intuition och tur.

♦ ♦ ♦

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™

♦ ♦ ♦

Komplett Regelbok / Full Rulebook

Inledning / Introduction

Qyrsqyrs är den mystiska och fascinerande Ruter Dam i detta kortspel.

Hon strålar i alla kulturer och länder i världen.

Qyrsqyrs är ett taktiskt och emotionellt engagerande spel för 3–4 spelare, med en tydlig struktur, enkla regler och oändliga möjligheter.

Spelet kombinerar stickundvikande, strategiskt bluffande och kalkylerad risk, med en stark dos av tur och dynamisk interaktion mellan spelarna.

Lätt att lära, men svårt att bemästra.

Varje omgång är unik – inget spel är det andra likt.

Spelöversikt / Summary of Gameplay

Varje spelare spelar för sig själv – alla mot alla.

Målet är att samla så få poäng som möjligt.

Kortvärdena från vunna stick antecknas som minuspoäng i slutet av rundan.

Endast Queen-korten fungerar som trumfkort,

och deras rang i de fyra färgerna skapar strategiskt djup.

Queen-korten kann både hjälpa och stjälp.

Som trumfkort ger de olika taktiska möjligheter

Och avgör ofta skillnaden mellan seger och förlust.

De läggs ofta i Skattkistan för att undvika risken att ge minuspoäng,

men de kann också leda till en Storartad (Grand) seger —

deras användning bör övervägas noggrant i varje spel.

Skattkistan är spelets centrala element.

I början av varje runda lägger varje spelare ett kort med baksidan upp i kistan.

De dolda korten och osäkerheten de skapar

Ger spelet spänning och oförutsägbarhet.

Kistan öppnas först vid rundans slut

Av den spelare som vinner det sista sticket.

Detta ögonblick är spelets dramatiska höjdpunkt —

Det sista sticket kann förändra allt.

Spelkomponenter / Components

32 spelkort, ett Skattkistekort

Och en kortask som fungerar som bas för kistan under spelet.

Fyra färger, kort numrerade från 2 till 8.

Fyra Queen-kort, ett i varje färg, fungerar som oberoende trumfkort.

Förberedelser / Setup

I ett spel med fyra spelare får varje spelare 8 kort.

I ett spel med tre spelare får varje spelare 10 kort.

Givaren lägger två kort direkt i Skattkistan vid utdelningen.

Innan spelet börjar lägger varje spelare ett kort med baksidan upp i kistan.

Kort i kistan förblir hemliga till rundans slut.

Spelets gång / Gameplay

Spelaren till vänster om givaren börjar med att spela ett kort.

Övriga spelare måste, om möjligt, följa färgen eller spela trumf (Queen).

Om de inte kann, får de kasta vilket kort som helst eller spela en Queen.

Trumfkort slår alla andra färger.

Vinnaren av sticket börjar nästa runda.

Spelaren som vinner det sista sticket får också korten från Skattkistan —

Vilket kann ändra spelets resultat helt.

Ofta är det klokt att undvika att vinna det sista sticket —

Om man inte siktar på en Storartad (Grand) seger.

Särskilda prestationer / Special Achievements

Två speciella vinstvillkor ger spelet känslomässiga höjdpunkter och strategisk spänning.

Felfri (Flawless): En spelare som inte vinner något stick uppnår felfri framgång.

Alla motspelare fördubblar sina minuspoäng.

Om två spelare uppnår detta (endast möjligt i fyrspel),

fördubblas motspelarnas minuspoäng.

Storartad (Grand): En spelare som vinner alla stick uppnår Storartad seger.

Alla motspelare får 500 minuspoäng.

Denna sällsynta händelse skapar maximal spänning och jubel runt bordet.

Spelupplevelse och Karaktär / Game Experience and Character

Spelet bygger på en unik kombination av strategi, intuition, observation och tur.
Spelarna måste inte bara hantera sina egna kort,
utan också observera andra för att avslöja bluffar, avsikter och tillfälligheter.
Kombinationen av taktik och slump gör spelet alltid oförutsägbart.
Qyrsqyrs tränar koncentration, kombination, reaktionsförmåga och beslutsfattande.
Det främjar strategiskt tänkande och förmågan att fatta beslut under osäkerhet.
Skratt, triumf och överraskningar följer varje omgång.
Qyrsqyrs har hög återspelsvärde
Och förblir spännande även efter många spel.

Poängräkning / Scoring

Varje spelare samlar minuspoäng motsvarande värdet av de kort de vunnit i stick.
Totalt finns det 140 poäng i spelet.
Varje färg (kort 2–8) utgör 35 poäng.
Qyrsqyrs, som är ett ovärderligt trumfkort, räknas inte i poängen.
Vinnaren är den spelare som har minst minuspoäng.

Om Kort och Ädelstenar / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Röd – Röd Diamant

Det starkaste trumfkortet. Rött är världens sällsyntaste diamantfärg.

Endast ett fåtal röda diamanter existerar – de glöder som eld och magi.

Symboliserar mod, styrka och evig kärlek.

Qyrsqyrs Svart – Svart Opal

Det näst starkaste trumfkortet. Mystiskt och fullt av energi.

Dess mörka sken reflekterar många färger.

Sägs ge viljestyrka och hjälpa drömmar att gå i uppfyllelse.

Qyrsqyrs Blå – Blå Safir

Det tredje trumfkortet. Symbol för lugn, visdom och trofasthet.

Lugnar sinnet och hjälper till att fatta kloka beslut.

Qyrsqyrs Grön – Grön Smaragd

Det svagaste trumfkortet. Symboliserar kärlek, lycka och harmoni.

Känd som stenen för tillväxt och balans.

Avslutande ord / Closing Words

Lätt att lära, svårt att bemästra.

Elegant i sin enkelhet, oändlig i sina möjligheter.

Varje spelomgång är en ny, glittrande upplevelse.

♦ ♦ ♦

