UA Короткі правила / Quick Rules

Кількість гравців: 3–4

Мета гри: Набрати якомога менше очок.

Значення карт, виграних у взятках, записуються як мінус-очки.

Гравець із найменшою кількістю мінус-очок наприкінці гри перемагає.

Підготовка / Setup

• У грі на чотирьох гравців кожен отримує 8 карт.

• У грі на трьох гравців кожен отримує 10 карт.

• Кожен гравець кладе одну карту обличчям вниз у Скриню скарбів (Treasure Chest).

• У грі на трьох гравців дилер додає ще дві карти до скрині.

Перебіг гри / Gameplay

• Гравець зліва від дилера починає, викладаючи одну відкриту карту.

• Інші гравці повинні, якщо можливо, дотримуватися кольору або зіграти Даму (Queen) — козирну карту.

• Якщо не можуть, можуть скинути будь-яку карту або зіграти Даму.

• Дами (Queens) є козирями й перемагають усі інші кольори.

• Переможець взятки починає наступну.

• Гравець, який виграє останню взятку, отримує також карти зі Скрині скарбів —

Вони можуть повністю змінити результат гри!

Особливі результати / Special Results

Бездоганно (Flawless): Гравець, який не виграв жодної взятки,

змушує всіх суперників подвоїти свої мінус-очки.

Грандіозно (Grand): Гравець, який виграв усі взятки,

змушує суперників отримати по 500 мінус-очок.

Підрахунок очок / Scoring

Загалом у грі 140 очок (35 за кожен колір).

Дами не мають очкової вартості й не враховуються в підрахунку.

Елегантно. Непередбачувано. Яскраво.

Гра стратегії, інтуїції та удачі.

◆◆◆

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™ (Кірскірс)

◆◆◆

UA Повна інструкція гри / Full Rulebook

Вступ / Introduction

Qyrsqyrs™ (Кірскірс) — це таємнича Королева Бубен у цій картковій грі.
Вона сяє у всіх культурах і країнах світу.
Це стратегічна й емоційно захоплива гра для 3–4 гравців
Із чіткою структурою, простими правилами й безмежними можливостями.
Вона поєднує уникання взяток, тактичний блеф і розрахований ризик,
з елементом удачі та динамічною взаємодією між гравцями.
Легка для вивчення, але складна для майстерності.
Жодна партія не схожа на іншу.

Короткий огляд гри / Summary of Gameplay

Кожен гравець грає сам за себе — усі проти всіх.
Мета — набрати якомога менше очок.
Значення карт, виграних у взятках, стають мінус-очками.
Лише Дами (Queens) діють як козирі,
а їх порядок у чотирьох кольорах створює стратегічну глибину.

Дами можуть і допомогти, і зашкодити.
Як козирі, вони відкривають безліч тактичних можливостей
І часто визначають долю гри.

Багато гравців ховають своїх Дам у Скрині скарбів,

щоб уникнути мінус-очок,

але вони також можуть привести до Грандіозної (Grand) перемоги.

Їх використання вимагає уважного обдумування в кожній грі.

Скриня скарбів — серце гри.

На початку кожного раунду кожен гравець кладе одну карту обличчям вниз у скриню.

Ці приховані карти додають загадковості й напруги.

Скриню відкриває наприкінці раунду гравець, який виграв останню взятку.

Це драматичний момент —

Останній раунд може змінити все.

Компоненти / Components

32 ігрові карти, 1 карта Скриня скарбів,

та коробка від гри, що слугує скринею під час партії.

4 масті з картами від 2 до 8.

4 Дами — по одній для кожної масті — є козирними картами.

Підготовка / Setup

У грі на чотирьох гравців — кожен отримує 8 карт.

У грі на трьох — по 10 карт.

Дилер кладе дві карти безпосередньо до Скрині скарбів.

Перед початком гри кожен гравець додає ще по одній карті обличчям вниз.

Карти залишаються таємницею до кінця раунду.

Перебіг гри / Gameplay

Гравець ліворуч від дилера починає, викладаючи відкриту карту.

Інші гравці мають, якщо можуть, дотримуватись кольору або зіграти Даму.

Якщо не можуть, можуть скинути будь-яку карту.

Козирні карти перемагають усі інші кольори.

Переможець взятки починає наступну.

Переможець останньої взятки також отримує карти зі Скрині скарбів —

Вони можуть повністю змінити підсумок гри.

Зазвичай краще уникати виграшу останньої взятки —

Якщо, звісно, не прагнеш Грандіозної (Grand) перемоги.

Особливі досягнення / Special Achievements

Два особливі стани перемоги створюють емоційне напруження та стратегічну глибину:

Бездоганно (Flawless): Гравець, який не виграв жодної взятки,

змушує всіх суперників подвоїти свої мінус-очки.

Якщо двоє гравців досягають цього одночасно (можливо лише у грі вчетверо),

мінус-очки суперників множаться на чотири.

Грандіозно (Grand): Гравець, який виграв усі взятки,

змушує суперників отримати по 500 мінус-очок.

Цей рідкісний момент наповнює гру хвилею радості й емоцій.

Ігровий досвід і характер / Game Experience and Character

Гра поєднує стратегію, інтуїцію, спостережливість і удачу.

Гравці мають не лише керувати власними картами,

а й уважно стежити за поведінкою суперників.

Поєднання тактики й випадковості робить гру завжди непередбачуваною.

Qyrsqyrs розвиває концентрацію, реакцію та вміння приймати рішення.

Вона навчає передбачати події й діяти в умовах невизначеності.

Сміх, сюрпризи й тріумф супроводжують кожну партію.

Qyrsqyrs залишається цікавою навіть після багатьох ігор.

Підрахунок очок / Scoring

Кожен гравець записує суму значень виграних карт як мінус-очки.

У грі загалом 140 очок.

Кожна масть (2–8) має 35 очок.

Qyrsqyrs, як головна козирна карта, не враховується при підрахунку.

Перемагає гравець із найменшою кількістю мінус-очок.

Про карти та коштовні камені / About the Cards and Gemstones

Qyrsqyrs Червона – Червоний Діамант (Red Diamond)

Найсильніша козирна карта. Червоний — найрідкісніший колір діаманта у світі.

Лише кілька червоних діамантів існує — вони сяють, як вогонь і магія.

Символ мужності, сили та вічного кохання.

Qyrsqyrs Чорна – Чорний Опал (Black Opal)

Друга за силою козирна карта. Таємнича та сповнена енергії.

Її темний блиск відображає безліч кольорів.

Кажуть, що вона надає сили волі й допомагає здійснювати мрії.

Qyrsqyrs Синя – Синій Сапфір (Blue Sapphire)

Третя козирна карта. Символ спокою, мудрості та вірності.

Заспокоює розум і допомагає приймати ясні рішення.

Qyrsqyrs Зелена – Зелений Смарагд (Green Emerald)

Найслабша козирна карта. Символ любові, удачі й гармонії.

Уособлює зростання, баланс і природу.

Завершальні слова / Closing Words

Легко навчитися — важко опанувати.

Елегантна у своїй простоті, безмежна у можливостях.

Кожна гра — новий сяючий досвід.

◆◆◆

© 2025 Harald Rosenbaum · Qyrsqyrs™ (Кірскірс)

◆◆◆