

ZASADY GRY

1. W grze „No ni ma” macie do swojej dyspozycji dwie pełne talie kart, po 55 kart. Jedna talia przedstawia charakterystyczne dla gwary góralskiej określenia i zwroty (talia z góralską czapką na odwrocie), druga – nawiązuje do mowy używanej potocznie przez mieszkańców Krakowa.
2. W każdej talii znajdują się 3 karty jokerów, których nie wykorzystujemy w rozgrywce. Pozostałe 52 karty podzieliśmy na 13 grup. Każda grupa zaś składa się z 4 kart, np. 4 potrawy, 4 osoby, 4 zawody itp.
3. Na początek wybierzcie jedną talię, a z niej karty od 9 do Asa (10, walet, dama, król). Obejrzyjcie je dokładnie i starajcie się, jak najwięcej zapamiętać.
4. Następnie potasujcie i rozdajcie między wszystkich graczy wszystkie (przygotowane wg punktu 3) karty. Tak, żeby każdy na starcie miał ich w ręce mniej więcej tyle samo.
5. Gdy ktoś trzyma cztery karty jednego typu w ręce – ogłasza, że zebrał SYČKO (wszystkie karty z zestawu) np. „mam SYČKIE miejsca” i odkłada karty, które go tworzą przed sobą na stole. Każde SYČKO to 1 punkt.
6. Grę rozpoczyna najstarszy gracz, który urodził się w Krakowie (jeśli gracze w wersję krakowską) lub na Podhalu (jeśli gracze w wersję góralską) – będziemy go nazywać GAWĘDZIARZEM. Wskazuje on dowolną inną osobę i prosi ją o dowolną kartę. Np.: „Kęć barona. Prosem piknie!”
7. Jeśli wybrana osoba – posiada kartę, o której mowa musi (!) ją oddać gawędziarzowi. Tura gawędziarza NIE kończy się. Może on wskazywać kolejne osoby (lub wciąż te same) i żądać od nich konkretnych kart.

Cube Anna Bobrowska
Os.B.Chrobrego 8/49
60-681 Poznań



www.factorycube.pl

Fotografie: Bartosz Obrzut i inne źródła
Opracowanie graficzne: Katarzyna Młynarczyk
Tytuł i opracowanie: Cube Factory of Ideas

Szczególne podziękowania za pomoc w opracowaniu dla:

f CUBE - Kraków,

Agnieszka Młynczak
z Klubu Górskiego Róża Bazaltowa
rozabazaltowa.blox.pl

oraz Ranceza Stokrotka
rancho-stokrotka.pl.

Wyprodukowano w Polsce.
© Cube Factory of Ideas wszelkie prawa zastrzeżone

Gra zawiera:
- 110 kart
- instrukcję ze słowniczkiem

Tak długo, jak długo nie pudłuje. Jeśli wywołana przez niego osoba odpowie na prośbę o kartę „No ni mam!!!” (co oznacza, że nie ma ona tej karty), ta osoba przejmuje turę i zostaje gawędziarzem. Teraz to ona żąda kart od innych graczy. Pamiętajcie – nie wolno oszukiwać gawędziarza!

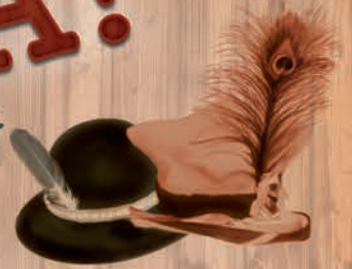
8. Gramy tak długo, aż nie skończą się karty.
9. Grę wygra osoba, która uzbiera najwięcej punktów – zestawów SYČKIEGO.
10. Jesteście już doświadczonymi graczami? Chcecie wydłużyć rozgrywkę? Użyjcie wszystkich 52 kart! A jeśli chcecie naprawdę zaszaleć wykorzystajcie wszystkie 104 karty z obu talii.

UWAGA!

Zanim dojdziecie do prawpy możecie też korzystać ze ściąg – zbioru pogrupowanych w kategorii haseł, która znajduje się na drugiej stronie instrukcji!

NO NI MA!

Krakowiacy i Górale



PRZYPOMNIJ SOBIE CZYM JEST
borówka, ceper CZY dudki

BAW SIĘ MAŁOPOLSKĄ GWARĄ!

ZAPAMIĘTUJ KTO, CO ZBIERA!
WYGRYWAJ



Na potrzeby rozgrywki przygotowaliśmy Mini Słowniczek Gwary Krakowskiej i Góralskiej – zawierający hasła pojawiające się w grze.

...I GÓRALE

GÓRALE

Baca – starszy pasterz, szefuje juhasom
Gęśle – skrzypce
Watra – ognisko
Koliba – szałas, schronienie górali

OWCE

Kierdel – stado
Redyk – uroczyste wyjście owiec na hale
Baron – baran
Jarka – młoda owca

GÓRY

Hala – łąka góralska
Potocek – mała rzeczka
Pyr – ścieżka wysokogórska
Wyrrch – szczyt

ZYWNOSĆ: SERE

Oscypek – ser owczy
Redykolki – małe serki w formie wrzecion
Bundz – ser w owczego mleka przypominający twaróg
Korbacz – ser poskręcany w warkoczyki

ZYWNOSĆ: POSIĘKI

Moskol – płacek owsiany pieczony na piecu
Grule – ziemniaki
Bryja – zupa z parzonej mąki owsianej
Warmuz – potrawa gotowana na góralskiej wsi w okresach głodu, przyrządzana z traw, ziół, zielska, z dodatkiem mąki i plew owsianych

KRAKOWIACY...



ZWIERZĘTA

Kiernoz – knur
Kokot – kogut
Krygulosek – biedronka
Sarniok – młody jeleni

ZYWNOSĆ: WYPIEKI

Andrut – wafel
Ćwibak – keks
Obwarzanek – charakterystyczny wypiek, wytrawne pieczywo o średnicy kilkunastu centymetrów, posypane makiem, solą, sezamem lub innymi posypkami.
Ptyś – ekler

NARZĘDZIA

Blichówka – packa do nakładania tynku
Bormaszyna – wiertarka
Szpej – przedmiot, którego nazwy nikt nie pamięta, może to być też dziwny przedmiot, którego przeznaczenia nie potrafimy określić
Waserwaga – poziomica

ODZIEŻ

Portki – spodnie
Rajtki – rajstopy
Chałat – fartuch
Kapuza – kaptur

SYPIALNIA

Szepeje – graty, drobiazgi
Bielizna – pościel
Nakastlik – szafka nocna
Cumel – smoczek

ODZIEŻ

Klabuk – kapelusz góralski (z muszelkami i piórkiem)
Kierpce – góralskie buty
Serdok – barani kożuszek bez rękawów
Parzenica – haftowane zdobienie spodni

O LUDZIACH

Ceper – przyjezdny, nie-góral
Frajerka – kochanka
Leber – leń
Hajduk – rozbójnik, łupieżca

ZAWODY

Budorz – cieśla
Hajnik – gajowy
Fancierz – komornik
Masciorz – lekarz

NARZĘDZIA

Ciupaga – siekierka na długim drzewcu
Babka – narzędzie metalowe do klepania kosy
Ćwierzyń – łańcuch (np. do hamowania sani)
Kopacka – motyka

LAS

Zarembek – polana w lesie
Wykrot – drzewo wyrwane z korzeniami
Picur – jeleni
Bucek – młody buk

DOM

Dudki – pieniądze
Dźwierz – drzwi
Zaguwek – poduszka
Gornecek – filizanka, kubek

MIEJSCA: MIASTO

Wygwizdów – odległe, odludne miejsce
Ancel – więzienie
Pole – podwórko, dwór
Podcień – ganek

LUDZIE

Fiakier – dorożkarz
Fliziarz – glazurnik
Agar – chuligan
Wojak – żołnierz

ZYWNOSĆ: OBIAD

Sznycel – kotlet mielony, smażony
Jarzyna – włoszczyzna
Paruchy – kluski na parze,
Kluski – makaron

KUCHNIA

Sagan – czajnik
Myjka – ścierka
Tarelko – tarka
Szaflik – duża metalowa miska

MIEJSCA: WIEŚ

Rola – pole uprawne
Rucaj – źródło
Paryja – strumyk płynący w wyżłobionym przez wodę zagłębieniu, wąwóz – obecnie rów obok drogi
Padół – dolinka

DO PRZECHOWYWANIA I NOSZENIA

Ducka – okrągły kosz pleciony z wikliny
Krupka – małe pudełko
Rugzok – plecak
Kabza – torba

ZYWNOSĆ: KOLACJA

Głowizna – salceson
Kiszka – kaszanka
Weka – bułka wrocławska (paryska)
Ulepa – bardzo słodka herbata

ZYWNOSĆ: OWOCE

Borówka – jagoda
Czernica – jeżyna
Japko – jabłko
Rodzynek – rodzyńka

ZNANE MIEJSCA

PLANTY
ŚUKIENNICE
KOŚCIÓŁ MARIACKI

RODZINA

Świekra – teściowa
Ujna – ciotka, stryjenka
Baba – żona
Potek – chrzestny

ZWYCZAJE I WIERZENIA

Diask – diabeł
Mojka – świętowanie dojścia do szczytu budynku, wiecha
Nowelatko – podarek dla kołędników, pieniądze na nowy rok
Połaźnica – choinka świąteczna

ZNANE MIEJSCA

GIĘWONT
RYSY
DOLINA CHOCHOŁOWSKA

