



Instrukcja

QKaj to towarzyska gra karciana, w której należy posługiwać się słowami śląskimi. W skład gry wchodzi 57 kart, na których znajdują się symbole. Każda karta posiada 8 symboli. Gra polega na dopasowaniu 2 identycznych symboli, znajdujących się na 2 różnych kartach lub na alternatywnym dopasowaniu symboli w celu utworzenia poniższych par, których odnalezienie przynosi graczowi dodatkowe korzyści:



Bzionek

Flider

Cufal



Piecuch

Kachlok

Łogyń



Skarbek

Gruba

Dej pozór!

Odrzucamy dodatkową kartę na stos określony wyborem wariantu rozgrywki.



Podciep

Dopasuj 2 karty z symbolem Podciep – oddaj 1 dodatkową kartę każdemu z przeciwników.



Fajrant

Dopasuj 2 karty z symbolem Fajrant – gracze zamieniają się taliami, przekazując je rywalowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Pierwsza rozgrywka

Przed przystąpieniem do rozgrywki zaleca się grę próbną. Polega ona na losowym wybraniu 2 kart, a następnie na odnalezieniu na każdej z nich tych samych symboli. Należy zauważyć, że symbole mają zawsze ten sam kształt i kolor, mogą jednak różnić się wielkością oraz umiejscowieniem na karcie. Zadaniem Gracza jest jak najszybsze odnalezienie i nazwanie identycznego symbolu na 2 kartach zanim zrobią to pozostali gracze! Ćwiczenie należy powtarzać do momentu, aż zasady gry staną się jasne dla wszystkich uczestników zabawy.

Cel Gry

W zależności od wyboru wariantu rozgrywki, celem gry będzie pozbycie się wszystkich posiadanych przez Gracza kart, zgromadzenie jak najmniejszej ilości kart, lub zdobycie jak największej ich liczby.

Warianty Gry

W każdym wariantcie można stosować poniższe dopasowania następujących symboli, w celu osiągnięcia dodatkowych korzyści: **Bzionek + Flider, Piecuch + Kachlok, Skarbek + Gruba, Podciep i Fajrant**. Warianty gry można rozgrywać jako pojedyncze partie lub turniej. Gracz który zdoła wygrać największą liczbę partii, wygrywa. W przypadku rozgrywek turniejowych punkty należy zliczać według zasad prezentowanych poniżej.

Zasady punktowania

Bauplac: +1 punkt za każdą zdobytą przez Gracza kartę. +5 punktów dla Gracza, który posiada największą liczbę kart.

Hałda: +10 punktów dla Gracza, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart. -20 punktów dla Gracza, który uczyni to jako ostatni.

Chachor: +20 punktów dla Gracza, który posiada

najmniejszą liczbę kart. +10 punktów dla drugiego Gracza z najmniejszą ilością kart.

Wyciep to: -5 punktów dla Gracza za każdą przegraną partię.

Haderlok: +1 punkt dla Gracza za każdą zdobytą kartę.

Cug: +10 punktów dla Gracza, który zgromadzi największą liczbę kart.

1) Bauplac (Plac budowy)

Przygotowanie do gry: Każdy Gracz otrzymuje po 1 zakrytej karcie. Pozostałe karty należy położyć symbolami do góry na środku stołu, tak by utworzyć odkryty stos kart wyłożonych. Celem gry jest zdobycie przez Gracza największej liczby kart ze środkowego stosu.

Zasady gry: Na umówiony znak wszyscy Gracze jednocześnie odwracają swoje karty symbolem do góry. Zadaniem każdego Gracza jest jak najszybsze odnalezienie i nazwanie symbolu, który jest wspólny dla jego karty oraz karty na stosie kart wyłożonych. Gracz, który robi to jako pierwszy, zabiera kartę ze środkowego stosu i kładzie ją przed sobą na swojej karcie. W ten sposób zostaje odsłonięta kolejna karta

na środkowym stosie. Gra kończy się w chwili wyczerpania środkowego stosu kart. Wygrywa Gracz, który zdobędzie największą liczbę kart.

2) Hałda (Hołda)

Przygotowanie do gry: Rozdajemy wszystkie karty Graczom. Jako pierwszy kartę otrzymuje Gracz, który wygrał ostatnią partię. Końcówką kartę umieszczamy odkrytą na środku stołu. Każdy z Graczy tasuje swoje karty i układa je przed sobą, tworząc własny stos kart zakrytych. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się przez Gracza wszystkich kart.

Zasady gry: Na umówiony znak wszyscy Gracze odwracają wierzchnie karty swoich stosów symbolem do góry. Zadaniem każdego Gracza jest jak najszybsze odnalezienie i nazwanie symbolu, który jest wspólny dla jego karty oraz karty wyłożonej na środkowym stosie kart. Gdy to robi, Gracz umieszcza swoją kartę na karcie leżącej na środku stosu. Tak więc karta wyłożona na środku stosu zmienia się za każdym razem, gdy któryś z Graczy umieści tam swoją kartę. Przegrywa Gracz, który jako ostatni pozbędzie się swoich kart.

3) Chachor (Łobuz)

Przygotowanie do gry: Rozgrywka składa się z kilku rund (minimum 5). Przed każdą rundą każdy z Graczy otrzymuje po 1 zakrytej karcie. Pozostałe karty odłożone zostają na bok, zostaną użyte dopiero w kolejnej rundzie gry. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się przez Gracza własnej karty.

Zasady gry: Na umówiony znak wszyscy Gracze odwracają swoje karty symbolem do góry. Zadaniem każdego Gracza jest jak najszybsze odnalezienie i nazwanie symbolu, który jest wspólny dla jego karty, oraz karty któregoś z przeciwników. Gdy to robi, oddaje rywalowi własną kartę, zakrywając przy tym kartę rywala. Gracz, który otrzymał od swojego rywala kartę w taki właśnie sposób, musi znaleźć symbol wspólny dla swojej nowej karty i karty jednego z rywali. Jeśli zdoła to zrobić, oddaje rywalowi wszystkie swoje karty. Rundę przegrywa Gracz, który jako ostatni zachowa wszystkie karty. Liczba rund do rozegrania jest dowolna, jednak nie mniejsza niż 5. Gdy karty do rozdania na stosie środkowym skończą się, przegrywa Gracz, który zgromadził największą liczbę kart.

4) Wyciep to (Wyrzuć to)

Przygotowanie do gry: Rozgrywka składa się z kilku rund. Na początku każdej rundy należy ułożyć 1 odkrytą kartę na stole oraz po jednej zakrytej karcie dla każdego z Graczy. Pozostałe karty zostają odłożone na bok i użyte dopiero w kolejnej rundzie gry. Celem gry jest zdobycie przez Gracza większej liczby kart niż jego rywale.

Zasady gry: Na umówiony znak Gracze odwracają swoje karty symbolem do góry. Zadaniem każdego Gracza jest jak najszybsze odnalezienie i nazwanie symbolu, który jest wspólny dla którejś z odkrytych kart Graczy oraz tej na środkowym stosie. Gdy któryś z Graczy odnajdzie i nazwie wspólny symbol, otrzymuje kartę, której symbol nazwał. Nie można jednak zabierać karty ze środkowego stosu. Gdy wszystkie karty zostaną zebrane, wierzchnią kartę ze środkowego stosu umieszczamy na jego spodzie i rozpoczynamy nową rundę gry. Każdy Gracz zatrzymuje karty, które zdobył. Gra kończy się, gdy karty ze środkowego stosu zostaną wyczerpane. Wygrywa Gracz, który zdobędzie największą liczbę kart.

5) Haderlok (Złomiarz)

Przygotowanie do gry: Każdy Gracz otrzymuje po 1 zakrytej karcie. Pozostałe karty układamy na środkowym stosie, tak aby symbole były widoczne. Celem gry jest zgromadzenie jak najmniejszej liczby kart.

Zasady gry: Na umówiony znak wszyscy Gracze odwracają swoje karty symbolem do góry. Zadaniem każdego Gracza jest jak najszybsze odnalezienie i nazwanie symbolu, który jest wspólny dla karty któregoś z pozostałych Graczy oraz karty ze środkowego stosu. Gdy Gracz odnajdzie i nazwie wspólny symbol, kładzie kartę ze środkowego stosu na karcie rywala, na której został odnaleziony i nazwany wspólny symbol. W ten sposób zostaje odłożona kolejna karta ze środkowego stosu. Rozgrywka kończy się, gdy karty środkowego stosu zostaną wyczerpane. Wygrywa Gracz, który zdołał zgromadzić najmniejszą liczbę kart.

6) Cug (Pociąg)

Przygotowanie do gry: Każdemu Graczowi rozdajemy po 1 odkrytej karcie i układamy w taki sposób, by utworzyć z nich linię na środku stołu. Resztę kart tasujemy i rozdajemy układając po 1 zakrytym

stosie przed każdym Graczem. Celem gry jest pozyskanie przez Gracza jak największej liczby kart ze swojego stosu.

Zasady gry: Na umówiony znak Gracze odwracają wierzchnią kartę ze swoich zakrytych stosów symbolem do góry. Zadaniem każdego z Graczy jest jak najszybsze odnalezienie i nazwanie symbolu, który jest wspólny dla jego karty oraz karty z przydzielonego do niego stosu odkrytego. Jeśli któryś z Graczy nie jest w stanie odnaleźć symbolu wspólnego na stosie mu przynależącym, musi odnaleźć go na stosie innego Gracza i oddać tam swoją odkrytą kartę. Gra kończy się w momencie, gdy któryś z Graczy wyłoży wszystkie swoje karty ze stosu zakrytego. Grę wygrywa Gracz, na którego stosie odkrytym znajdują się największa liczba kart.

Remis

W przypadku remisu, Gracze rozgrywają dogrywkę. Każdy z Graczy odkrywa 1 kartę i próbuje odnaleźć i nazwać wspólny symbol na karcie któregoś z rywali. Wygrywa Gracz, który jako pierwszy odnajdzie bliźniaczy symbol.