

NIEZŁY NUMER

AUTOR: MICHAEL SCHACHT
ILUSTRACJE: CHRISTINE ALCOUFFE

Zobacz
instrukcję
video:



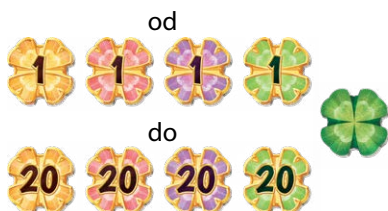
[f /NaszaKsiegarnia](#)
[@nasza_ksiegarnia_gry](#)



ELEMENTY GRY

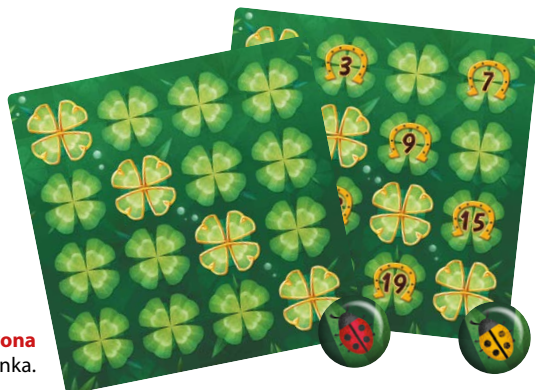
80 koniczynek

(4 zestawy po 20 koniczynek,
każdy zestaw w innym kolorze)



4 dwustronne plansze

(druga strona przygotowana została
specjalnie dla polskiej edycji gry)



Z jednej strony plansz jest **czerwona**
biedronka, a z drugiej **żółta** biedronka.

CEL GRY

Celem graczy jest **zapełnienie swojej planszy koniczynkami**. Wygra gracz, który zrobi to jako pierwszy. Brzmi jak łatwe zadanie, ale przygotujcie się na sporą dawkę przyjemnego logicznego myślenia.

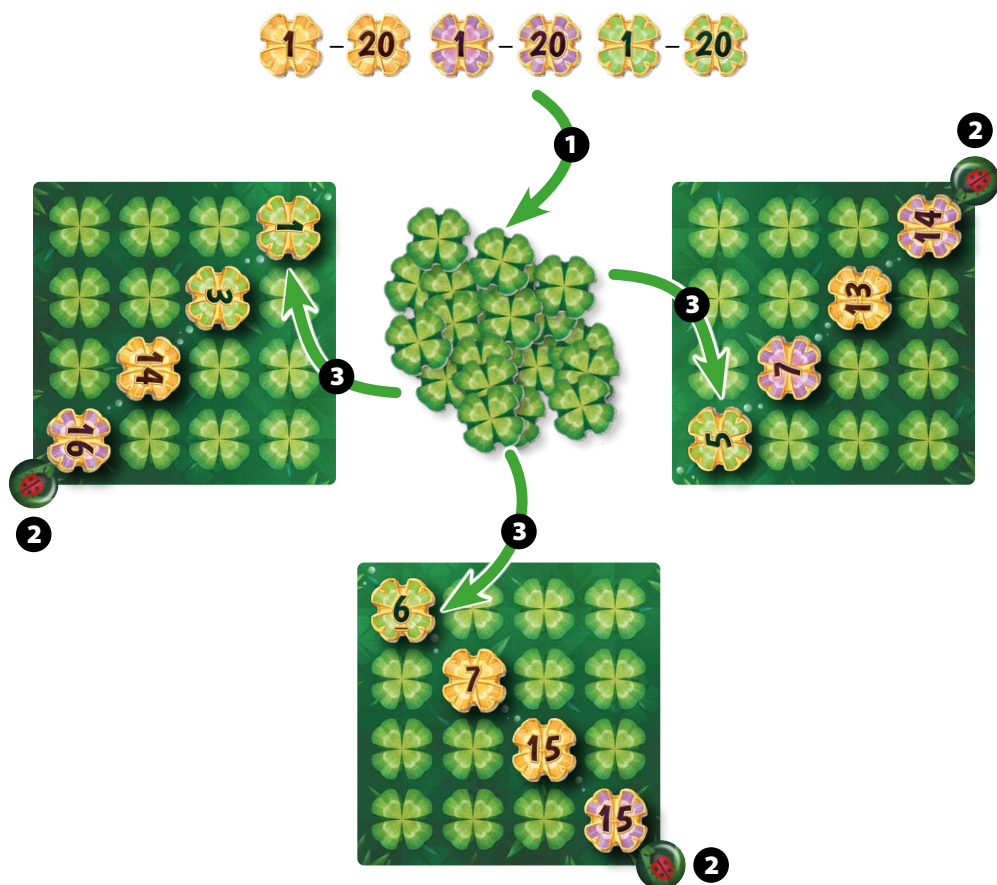


PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Weźcie tyle **zestawów koniczynek**, ilu graczy bierze udział w grze. Wszystkie je wymieszajcie i połóżcie (numerami do dołu) na środku stołu.
- 2 Weźcie **po 1 planszy**. Połóżcie je przed sobą w taki sposób, aby czerwona biedronka była w prawym dolnym rogu planszy. Pozostałe plansze odłóżcie do pudełka.
- 3 Wylosujcie **po 4 koniczynki** ze środka stołu. Połóżcie je na 4 **polach startowych** (z żółtymi obwódkami) w porządku rosnącym od górnego do dolnego pola startowego.

Uwaga! Kolory koniczynek i żółte obwódki pól startowych nie mają znaczenia podczas rozgrywki. Są jedynie pomocne podczas przygotowywania rozgrywki (odróżniają zestawy koniczynek oraz wskazują pola startowe).

Przygotowanie gry dla 3 graczy:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

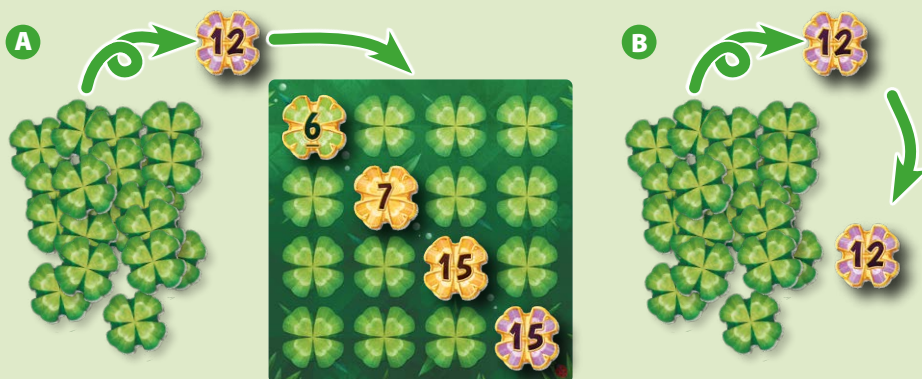
Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio znalazła czterolistną koniczynkę (lub gracz najstarszy). Wykonuje swoją turę, a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze gracz bierze koniczynkę ze środka stołu – zakrytą lub odkrytą:

Jeśli gracz weźmie **koniczynkę zakrytą** (leżącą numerem do dołu), odkrywa ją i decyduje, czy chce ją wykorzystać:

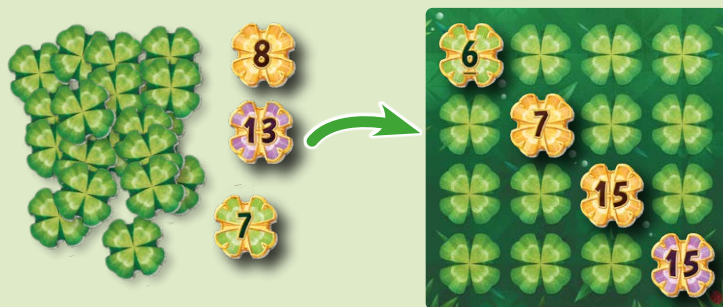
A Jeśli chce ją wykorzystać, kładzie ją (numerem do góry) na swojej planszy zgodnie z ZASADAMI DOKŁADANIA KONICZYNEK.

B Jeśli nie chce lub nie może jej wykorzystać, odkłada ją (numerem do góry) na środek stołu.



Jeśli gracz weźmie **koniczynkę odkrytą** (leżącą numerem do góry), kładzie ją (numerem do góry) na swojej planszy zgodnie z ZASADAMI DOKŁADANIA KONICZYNEK.

Uwaga! Jeśli na środku stołu nie ma odkrytych koniczynek, gracz oczywiście nie może wykonać tego działania. Musi wziąć koniczynkę zakrytą.

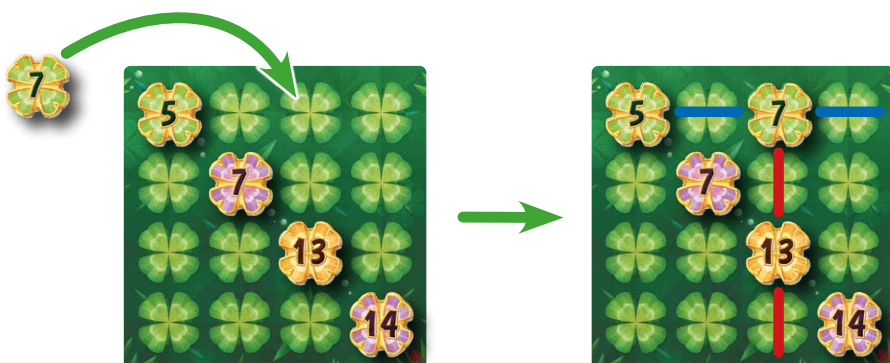


ZASADY DOKŁADANIA KONICZYNEK

Po wzięciu koniczynki ze środka stołu można dołożyć ją na planszę zgodnie z poniższymi zasadami:

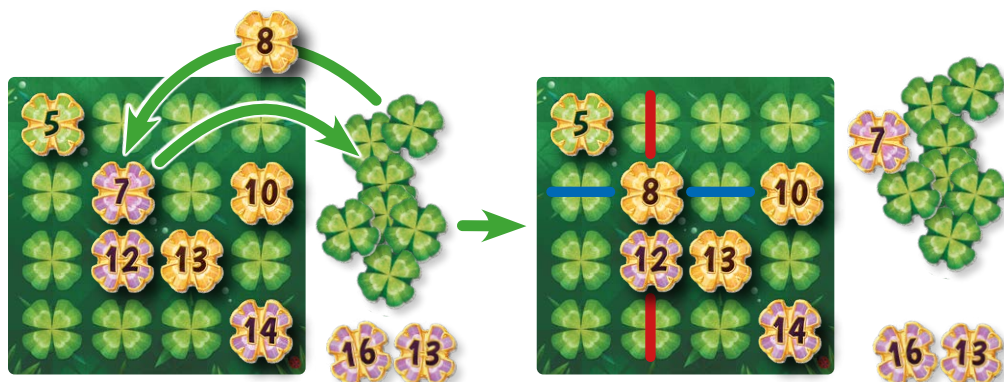
-  Koniczynkę można położyć **tylko na swojej planszy**, nie można jej położyć na planszy innego gracza.
-  Koniczynkę można położyć **na pustym polu** tak, aby w rzędzie i kolumnie zachowany był **rosnący porządek numerów**:
 - w rzędzie: od lewej do prawej,
 - w kolumnie: od góry do dołu.

Przykład: Gracz kładzie koniczynkę „7” na pustym polu swojej planszy. Zachowany jest rosnący porządek numerów **w rzędzie (5, 7)** i **w kolumnie (7, 13)**.



-  Koniczynkę można również położyć **na polu, na którym leży już inna koniczynka**. Koniczynkę leżącą na tym polu należy odłożyć (numerem do góry) na środek stołu. W tym przypadku również należy zachować **rosnący porządek numerów** w rzędzie i kolumnie.

Przykład: Gracz wymienia leżącą już na planszy koniczynkę „7” na koniczynkę „8” wziętą ze środka stołu. Koniczynkę „7” odkłada (numerem do góry) na środek stołu. Zachowany jest rosnący porządek numerów **w rzędzie (8, 10)** i **w kolumnie (8, 12)**.



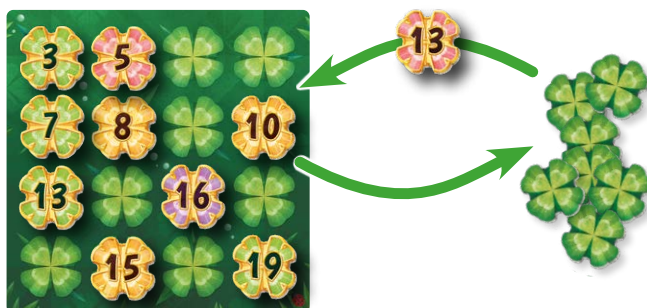
 Numery w rzędach i kolumnach **nie muszą** (ale mogą) następować kolejno po sobie. Przykłady prawidłowych numerów w rzędach lub kolumnach: 2, 3, 4, 8 oraz 3, 5, 7, 12.

Przykład: Gracz chce dołożyć koniczynkę „13”.

- Nie może jej położyć na polach zaznaczonych na **czzerwono** .
- Może ją położyć na polu zaznaczonym na **zielono**  – zachowa rosnący porządek numerów w rzędzie (3, 5, 13) i w kolumnie (13, 16).
- Może ją zamienić z koniczynką „10” – zachowa rosnący porządek numerów w rzędzie (7, 8, 13) i w kolumnie (13, 19).
- Może ją zamienić z koniczynką „15” – zachowa rosnący porządek numerów w rzędzie (13, 19) i w kolumnie (5, 8, 13).



Gracz zdecydował się na zamianę koniczynki „10” na koniczynkę „13”. Koniczynkę „10” odkłada (numerem do góry) na środek stołu.



Podsumowując: w swojej turze gracz **bierze koniczynkę ze środka stołu (zakrytą lub odkrytą)** i decyduje, co chce z nią zrobić: **kładzie ją na swojej planszy albo odkłada ją na środek stołu**. Na tym jego tura się kończy. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z jego lewej strony.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy:

- ktoś **jako pierwszy wypełnił swoją planszę koniczynkami** – zostaje on zwycięzcą,
- ktoś **wziął ostatnią zakrytą koniczynkę** ze środka stołu (gracz ten wykonuje swoją turę do końca). Zwycięzcą zostaje gracz z najmniejszą liczbą pustych pól. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant: UCIAŹLIWE 4 KONICZYNKI

(autor wariantu: Michael Schacht)

Wariant ten różni się sposobem przygotowania 4 koniczynek na polach startowych. W podstawowej wersji gry gracze losują **po 4 koniczynki** i kładą na polach startowych w porządku rosnącym. W tym wariantcie będą losować koniczynki **pojedynczo, a nie od razu po 4**:

- Gracze losują **po 1 koniczynce** i kładą na 1 z 4 pól startowych.
- Ponownie losują **po 1 koniczynce** i kładą na 1 z 3 wolnych pól startowych.
- I tak dalej, aż zapełnią swoje 4 pola startowe.

Uwaga! Położonych koniczynek **nie można przenosić** w inne miejsca podczas przygotowywania gry.

Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry.

Wariant: SZCZĘŚLIWE POLA

(autor wariantu: Michael Schacht)

Wariant wykorzystuje drugą stronę planszy, przygotowaną specjalnie dla polskiej edycji gry.

- Gracze biorą **po 1 planszy**. Kładą je przed sobą w taki sposób, aby żółta biedronka  była w prawym dolnym rogu planszy.

Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

- Jeśli podczas rozgrywki gracz położy koniczynkę **na pustym polu z podkową o tym samym numerze co koniczynka**, może wykonać **dodatkową turę**.
- Możliwe jest wykonanie kilku dodatkowych tur z rzędu, jeśli gracz będzie kładł odpowiednie koniczynki na podkowach o tych samych numerach.



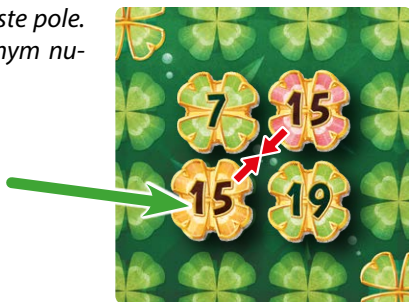
Wariant: DOBRE SĄSIEDZTWO

(autor wariantu: Bruno Cathala)

Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

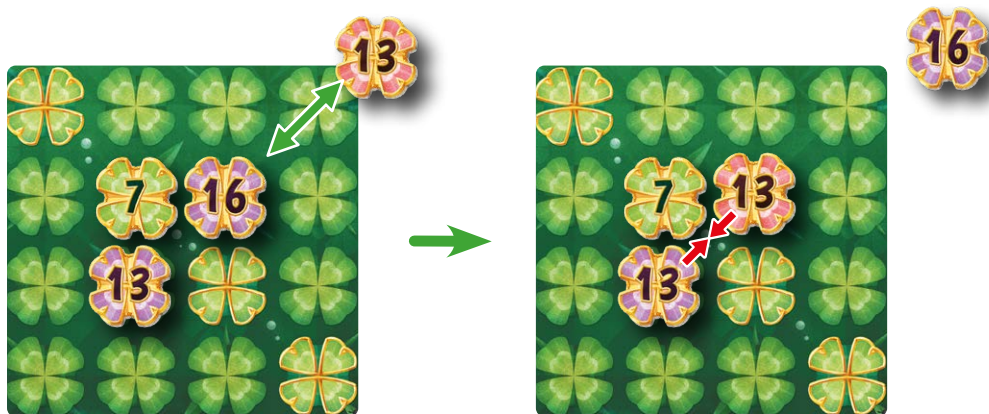
- Jeśli podczas rozgrywki gracz położy koniczynkę wziętą ze środka stołu w taki sposób, że będzie ona **sąsiadowała po skosie** z koniczynką **o tym samym numerze**, może wykonać **dodatkową turę**.
- Dodatkowa tura przysługuje graczowi niezależnie od tego, w jaki sposób doprowadził do sąsiadowania po skosie koniczynek z tym samym numerem – kładąc koniczynkę na puste pole czy zamieniając koniczynkę leżącą już na planszy na wziętą ze środka stołu.
- Możliwe jest wykonanie kilku dodatkowych tur z rzędu, jeśli gracz będzie kładł koniczynki na odpowiednich polach.

Przykład A: Gracz kładzie koniczynkę „15” na puste pole. Sąsiaduje ona po skosie z koniczynką o tym samym numerze, gracz wykonuje więc dodatkową turę.



Przykład B: Gracz zamienia koniczynkę „16” na wziętą ze środka stołu koniczynkę „13”. Koniczynkę „16” odkłada na środek stołu (numerem do góry).

Koniczynka „13” sąsiaduje po skosie z koniczynką z tym samym numerem, gracz wykonuje więc dodatkową turę.



Wariant TURNIEJOWY

(autor wariantu: Michael Schacht)

Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami:

- Zagrajcie **tylko raz, ilu jest graczy** – każdą rozgrywkę rozpoczyna **inny gracz**.
- Po każdej rozgrywce zapiszcie **zdobyte punkty**:
 - zwycięzca: **2 punkty** (jeśli kilku graczy remisuje na 1. miejscu, zdobywają po 2 punkty),
 - pozostali gracze: **1 punkt ujemny** za każde puste pole na planszy.
- Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów po wszystkich rozgrywkach. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant JEDNOOSOBOWY

(autor wariantu: Michael Schacht)

Zadaniem gracza jest rozwiązywanie zadań logicznych. Zadań jest 40 i mają różne stopnie trudności.

PRZYGOTOWANIE

1. Weź 1 zestaw koniczynek oraz planszę (połóż ją stroną z czerwoną biedronką do góry).
2. Wybierz zadanie.
3. Rozłóż koniczynki na planszy w taki sposób jak na zadaniu.

CEL

Doprowadź do tego, aby w każdym rzędzie i w każdej kolumnie koniczynki ułożone były **zgodnie z rosnącym porządkiem numerów**.

Każde zadanie ma określoną **maksymalną liczbę ruchów** na jego wykonanie. Do liczenia wykonanych ruchów możesz wykorzystać koniczynki z innego zestawu.

Każde zadanie może mieć **kilka rozwiązań**. Przykładowe rozwiązania wszystkich zadań znajdziesz na końcu instrukcji.

Maksymalna liczba ruchów na rozwiązanie zadania



Numer zadania

ZASADY

W każdym ruchu możesz **zamienić miejscami 2 koniczynki** leżące w tej samej kolumnie lub w tym samym rzędzie (nie muszą leżeć obok siebie).

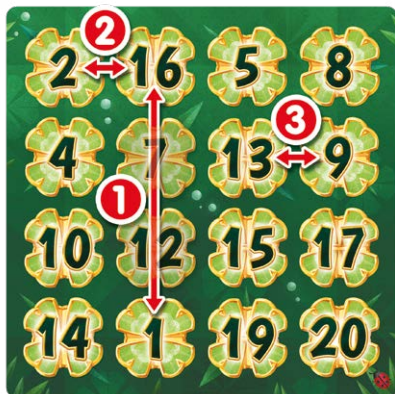
Przykład:

Ruch nr **1** – gracz zamienił miejscami koniczynkę „16” z koniczynką „1”.

Ruch nr **2** – gracz zamienił miejscami koniczynkę „1” (teraz leżącą już w górnym rzędzie) z koniczynką „2”.

Ruch nr **3** – gracz zamienił miejscami koniczynkę „13” z koniczynką „9”.

Po tych 3 ruchach w każdym wierszu i rzędzie zachowany jest rosnący porządek numerów.



ZADANIA

1	2	5	8
4	7	9	13
10	12	19	17
16	14	15	20

2 ⇌

01

2	18	4	7
3	8	12	13
9	10	15	17
11	14	5	19

2 ⇌

02

13	4	5	9
1	6	12	3
7	10	15	20
11	14	16	17

3 ⇌

03

2	4	5	9
3	10	8	17
7	12	18	15
13	11	16	19

3 ⇌

04

13	3	5	7
4	8	9	10
11	1	14	17
15	12	16	19

3 ⇌

05

1	3	7	5
4	9	8	10
11	12	17	14
13	15	16	19

3 ⇌

06

1	2	5	13
4	12	15	8
17	7	9	10
14	16	19	20

4 ⇌

07

2	14	5	7
9	8	12	3
13	10	15	17
4	11	18	19

4 ⇌

08

1	5	16	9
3	6	12	7
17	10	15	13
11	14	4	20

4 ⇌

09

2	4	5	9
3	10	15	17
7	12	8	18
19	11	16	13

4 ⇌

10

7	3	1	5
11	8	9	4
10	12	14	17
13	15	16	19

4 ⇌

11

2	8	6	7
5	3	14	17
12	10	9	15
11	13	16	19

4 ⇌

12

1	2	8	13
4	7	9	5
10	12	17	20
14	19	16	15

5 ⇌

13

2	14	5	7
13	8	12	17
9	10	3	15
11	18	4	19

5 ⇌

14

11	4	5	9
7	6	12	13
17	1	15	3
14	10	16	20

5 ⇌

15

2	4	16	9
8	3	5	17
18	15	12	7
11	13	10	19

5 ⇌

16

1	3	5	7
8	12	14	10
17	11	9	4
13	15	16	19

5 ⇌

17

2	3	16	19
5	8	9	15
12	14	10	17
11	13	7	6

5 ⇌

18

2	5	7	6
8	3	9	15
10	12	13	17
11	16	14	19

5 ⇌

19

7	3	16	2
5	10	15	9
17	8	14	12
11	13	6	19

6 ⇌

20

1	16	5	20
13	9	7	4
17	15	12	10
14	2	19	8

6 ⇌

21

4	5	2	7
3	10	12	13
9	14	15	17
18	8	19	11

6 ⇌

22

11	5	4	7
13	8	3	12
10	2	15	17
9	14	18	19

6 ⇌

23

1	4	5	12
3	7	13	9
10	6	20	17
11	14	15	16

6 ⇌

24

1	14	5	7
3	6	12	13
15	4	17	20
11	10	16	9

6 ⇌ 25

17	5	4	2
7	8	15	9
3	12	10	18
11	16	13	19

6 ⇌ 26

9	19	4	2
3	8	5	10
7	12	15	17
11	13	16	18

6 ⇌ 27

13	3	5	19
10	9	8	4
17	14	12	11
1	15	16	7

6 ⇌ 28

2	14	18	7
13	8	12	3
4	10	15	5
9	11	19	17

7 ⇌ 29

3	4	7	5
8	10	12	13
9	15	18	17
11	14	19	2

7 ⇌ 30

20	4	5	9
3	15	12	13
7	14	6	17
11	10	16	1

7 ⇌ 31

4	1	20	5
6	3	12	13
10	7	15	17
14	11	9	16

7 ⇌ 32

11	13	5	9
17	10	15	3
18	12	7	8
2	4	16	19

7 ⇌ 33

3	10	4	9
2	5	8	17
11	12	15	7
19	13	16	18

7 ⇌ 34

1	19	13	8
12	7	9	5
10	4	15	17
14	2	16	20

8 ⇌ 35

4	2	19	10
8	7	9	1
17	12	15	13
5	16	20	14

8 ⇌ 36



8 ⇌ 37



8 ⇌ 38



8 ⇌ 39



8 ⇌ 40

ROZWIĄZANIA

- 01: 15-19 / 14-16
 02: 18-4 / 5-18
 03: 17-20 / 13-1 / 3-13
 04: 11-13 / 8-10 / 15-18
 05: 1-12 / 1-15 / 1-13
 06: 5-7 / 14-17 / 8-9
 07: 12-7 / 10-17 / 9-15 / 8-13
 08: 9-13 / 3-13 / 11-4 / 14-4
 09: 13-7 / 7-17 / 4-16 / 4-5
 10: 19-13 / 11-13 / 8-15 / 8-10
 11: 10-11 / 10-4 / 1-5 / 1-7
 12: 15-17 / 9-14 / 3-8 / 12-10
 13: 19-16 / 15-20 / 15-17 / 5-13 / 5-8
 14: 3-15 / 3-17 / 3-13 / 4-18 / 4-14
 15: 3-17 / 3-7 / 1-10 / 1-14 / 1-11
 16: 10-16 / 7-18 / 3-8 / 5-10 / 12-15
 17: 9-14 / 4-17 / 11-4 / 4-12 / 8-4
 18: 6-7 / 7-19 / 16-6 / 10-14 / 10-12
 19: 6-7 / 5-3 / 5-8 / 13-14 / 13-16
 20: 7-2 / 12-17 / 16-6 / 9-15 / 8-10 / 12-10

- 21: 15-12 / 7-9 / 17-10 / 4-13 / 8-20 / 16-2
 22: 11-18 / 18-19 / 8-14 / 8-10 / 2-5 / 2-4
 23: 4-5 / 3-12 / 3-13 / 2-10 / 2-9 / 2-11
 24: 9-12 / 12-13 / 7-6 / 7-10 / 15-20 / 16-20
 25: 4-10 / 4-14 / 7-9 / 7-20 / 7-15 / 15-17
 26: 4-5 / 3-7 / 13-16 / 10-15 / 2-17 / 9-17
 27: 19-4 / 19-5 / 19-10 / 19-17 / 19-18 / 2-9
 28: 7-19 / 1-13 / 12-14 / 11-17 / 8-9 / 4-10
 29: 3-13 / 9-4 / 11-4 / 14-4 / 17-5 / 5-19 / 18-5
 30: 7-5 / 2-19 / 2-18 / 2-15 / 2-10 / 2-8 / 2-3
 31: 10-14 / 12-15 / 6-15 / 6-12 / 9-20 / 1-20 / 1-9
 32: 9-20 / 16-20 / 5-9 / 11-14 / 7-10 / 3-6 / 1-4
 33: 7-8 / 8-15 / 8-10 / 7-18 / 3-17 / 4-13 / 2-11
 34: 4-10 / 7-18 / 7-19 / 8-5 / 5-10 / 7-11 / 2-3
 35: 19-2 / 16-19 / 9-13 / 5-13 / 5-9 / 10-12 / 4-12 / 4-10
 36: 1-8 / 1-4 / 8-10 / 10-13 / 10-17 / 5-14 / 5-20 / 5-19
 37: 1-8 / 1-4 / 8-10 / 10-13 / 10-17 / 5-14 / 5-20 / 5-19
 38: 1-8 / 1-4 / 8-10 / 10-13 / 10-17 / 5-14 / 5-20 / 5-19
 39: 1-8 / 1-4 / 8-10 / 10-13 / 10-17 / 5-14 / 5-20 / 5-19
 40: 1-8 / 1-4 / 8-10 / 10-13 / 10-17 / 5-14 / 5-20 / 5-19



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
 ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
 www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
 © 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



© 2020 TIKI EDITIONS. ALL RIGHTS RESERVED.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
 Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
 Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
 Marketing: Zuzanna Makaruk, Sandra Ptasieńska
 Korekta: Marta Kania
 DTP: Cezary Szulc