

NA KŘÍDLECH DO KAPSY

AUTORKA HRY: ELIZABETH HARGRAVEOVÁ

ILUSTRACE: NATALIA ROJASOVÁ & ANA MARIA MARTINEZOVÁ JARAMILLOVÁ

Vítejte ve světě hry Na křídlech!

Budete se snažit vytvořit co nejlepší hejna ptáků z celého světa.

Herní materiál

106 oboustranných
karet ptáků/potravy



1 karta hnízda/
bodování každému



1 přehl. karta na hráče



karta začínajícího hráče 60 vajec



1 figurka ptáka
na hráče



HRA PRO POKROČILÉ: navíc 1 list úkolů
a 9 oboustranných karet úkolů



SÓLOVÁ HRA: herní materiál navíc je
popsán v samostatné brožurě



Ojedinele se stane, že ve hře chybí část herního materiálu.

S takovou hrou se nemusíte vracet do prodejny. Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace, my vám chybějící materiál ihned pošleme.

PŘÍPRAVA HRY

1. Zamíchejte karty ptáků/potravy stranou potravy vzhůru a rozdejte **každému po 6**. Každý si je zatím odloží stranou, budou potřeba v kroku **H**.
2. Vytvořte obecný **bank**:
 - A** Rozdělte zbylé karty ptáků/potravy na **4 přibližně stejně velké balíčky** (stále stranou potravy vzhůru) a položte je na vhodné místo na stůl.
 - B** Vložte z každého balíčku vrchní kartu stranou ptáka vzhůru vedle příslušného balíčku.
 - C** Poblíž ponechte místo na 1 společnou **odhazovací hromádku**.
 - D** Vytvořte společný bank vaječ.



3. **HRA PRO POKROČILÉ:** Položte na stůl list úkolů, aby na něj všichni dobře viděli. Náhodně vylosujte **2 karty úkolů** a vyložte je náhodně určenou stranou vzhůru na list úkolů. Zbylé karty úkolů můžete vrátit do krabice.



4. Každý hráč:

- E** obdrží **1 kartu hnízda/bodování** a položí ji před sebe na stůl stranou hnízda vzhůru jako základ svého hejna (řady karet ptáků, do níž bude vykládat své karty ptáků);
- F** obdrží **1 pírkó ve zvolené barvě**;
- G** dostane z banku **1 vejce** a položí ho na své hnízdo;
- H** otočí náhodné **2** ze svých 6 karet ptáků/potravy stranou **ptáka vzhůru** a položí je i zbylé **4** karty **potravou vzhůru** pod svou kartu hnízda, čímž vytvoří svou **zásobu**.

HRA PRO POKROČILÉ: Prohlédněte si všechny své karty a rozhodněte se, **které 2** otočíte stranou **ptáka vzhůru**.



5. Hráč, který naposledy pozoroval ptáky, si vezme **kartu začínajícího hráče** a provede první tah.



PRŮBĚH HRY

PŘEHLED TAHU HRÁČE

1. Provedení **1 akce hnízda**

(zahrání karty ptáka / dobrání 2 karet / snesení 3 vajec).

2. Aktivace hnědých efektů ptáků ve vašem hejnu (zleva doprava).

3. Doplnění karet ptáků v banku dle potřeby.

Hráči se střídají na tazích ve směru hod. ručiček, dokud některý hráč nemá **6 ptáků** ve svém hejnu. Poté dokončete kolo (aby všichni hráči provedli stejný počet tahů) a následuje závěrečné bodování. Hráč, který dosáhne nejvyššího počtu bodů, vítězí.


Následuje podrobný popis každého kroku.

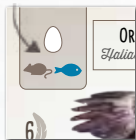
AKCE HNÍZDA 1: ZAHRÁNÍ KARTY PTÁKA

Zahrajte kartu ptáka ze své zásoby, přičemž musíte zaplatit náklady. Zahranou kartu ptáka přiložte do svého hejna zprava. Náklady jsou uvedeny přímo na kartě ptáka v levém horním rohu.

Vaše hejno zahrnuje vaši kartu hnízda a všechny zahrané karty ptáků od něj napravo.

NÁKLADY

- **NÁKLADY POTRAVY:** Potravu zaplatíte tak, že odhodíte příslušné karty ze své zásoby na odhazovací hromádku **potravou vzhůru**. Pokud požadovaná potrava zahrnuje symbol , můžete za něj odhodit potravu libovolného druhu.
- **NÁHRADA POTRAVY:** Pokud nemáte kartu s požadovaným symbolem potravy, můžete každý takový symbol kdykoli nahradit 2 libovolnými kartami potravy.
- **NÁKLADY VE VEJCÍCH:** Za každé vejce uvedené na kartě odhodte 1 vejce ze svého hnízda či ze své karty ptáka do banku. Vejce nelze nahrazovat kartami potravy ani naopak.





POPIS KARET PTÁKŮ

NÁKLADY: Potrava a/nebo vejce, které musíte uhradit při vyložení této karty do svého hejnu.

BODY: Tyto body získáte na konci hry za tuto kartu v hejnu.

VELIKOST SNŮŠKY: Maximální počet vajec, které smějí na této kartě ležet současně.

ROZPĚTÍ: Rozpětí křídel daného ptáka, je důležité pro určité efekty jiných ptáků či pro úkoly.

EFEKT: Existují efekty hnědé a zelené (viz dále). Hnědý efekt smíte provést v každém svém tahu včetně toho, v němž danou kartu vyložíte. Popis efektů na str. 10.

Pořadové číslo



HMYZ



SEMENA



RYBY



PLODY



HLODAVCI

AKCE HNÍZDA 2: DOBRÁNÍ 2 KARET

Vezměte si 2 karty z banku a přidejte je do své zásoby.

Mohou to být 2 karty ptáků (vyložené lícem vzhůru), 2 karty potravy (vrchní karty z balíčku či balíčků) nebo jejich kombinace. Karty si musíte **nechat tou stranou vzhůru, kterou jste je získali**, nesmíte je otáčet.

- Potrava se „automaticky“ doplňuje po každé dobrané kartě (navrchu balíčku je hned další karta), smíte si dobrat obě karty z téhož balíčku.
- Karty ptáků se doplní až na konci vašeho tahu – otočte novou kartu z odpovídajícího balíčku stranou ptáka vzhůru.
- Počet karet ve vaší zásobě není nijak omezen.

VARIANTA: Pokud jsou v kterémkoli okamžiku při dobírání karet navrchu balíčků 3 nebo všechny 4 karty potravy stejné, můžete všechny stejné karty (jednou) odhodit.



DOBRÁNÍ BALÍČKU

Pokud dojde některý ze 4 balíčků, vytvořte nový tak, že použijete spodní (přibližnou) polovinu odhazovací hromádky (nebo spodní polovinu největšího balíčku, není-li nic v odhazovací hromádce) a zamícháte ji. Tento krok proveďte ihned i v průběhu svého tahu, abyste vždy mohli vybírat ze 4 balíčků.

Dobrané karty si vždy hned položte do své zásoby.

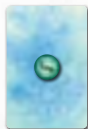
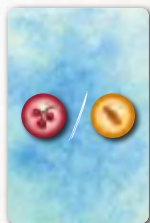
Jak bylo uvedeno, musejí ležet vzhůru tou stranou, jak jste je získali – nesmíte je otáčet ze strany ptáka na stranu potravy ani naopak. Můžete si je však v zásobě přemísřovat a shlukovat libovolně, jejich pořadí je lhostejné (např. pokládat si karty téhož typu potravy k sobě).



POPIS KARET POTRAVY

Každá karta má hodnotu **1 kusu potravy**.

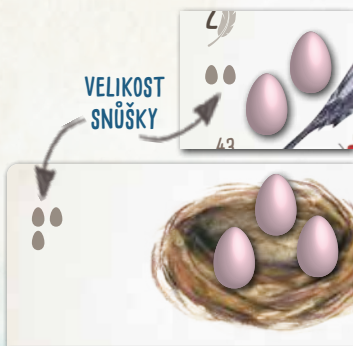
- Za efekty, které vám umožňují získat potravu libovolného druhu (🌐) nebo konkrétního druhu, si vezměte příslušnou potravu z banku. Není-li v banku potravina konkrétního druhu, který máte získat, nezískáte nic.
- Karty, na nichž jsou uvedeny 2 symboly oddělené lomítkem, můžete využít jako potravu jednoho libovolného z uvedených druhů (např. kartu vpravo lze využít jako **plody**, nebo jako **semena**, ne však jako obojí).



AKCE HNÍZDA 3: SNESENÍ 3 VAJEC ○○○

Položte až 3 vejce (vezměte je z banku) na své **RŮZNÉ** karty (ptáků nebo hnízda), přičemž nikde nesmíte překročit **povolenou velikost snůšky**. Na každé kartě ptáka je uvedena (viz výše popis karet ptáků), maximální množství vajec v hnízdě je 3. Nemáte-li 3 různé karty, kam byste mohli vejce položit, můžete tuto akci provést, ale musíte si vzít příslušně menší počet vajec. Jakmile vejce na kartě leží, smíte ho použít při úhradě nákladů zahrání karty ptáka, ale nesmíte ho přemístit na jinou kartu.

Pokud velmi výjimečně vejce v banku dojdou, použijte vhodnou náhradu.



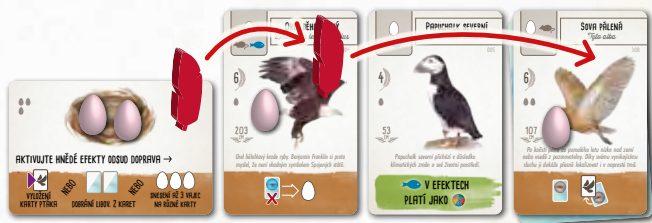
AKTIVACE HNĚDÝCH EFEKTŮ

Jakmile dokončíte akci hnízda, posunujte své píрко po kartách svého hejna **zleva doprava** a aktivujte **hnědé efekty** jeden po druhém (popis všech efektů viz následující strana).

- Smíte aktivovat (tj. provést efekt) **každé karty ptáka ve svém hejnu** včetně té, kterou jste zahráli v tomto tahu.
- **Všechny efekty jsou volitelné:** jejich využití není povinné, kteroukoli kartu či jednotlivý efekt na ní můžete přeskočit. Pokud přeskočíte efekt, z něhož měli mít prospěch všichni hráči, znamená to, že **ani soupeři** z něj nebudou nic mít.
- Svě píрко posunujte z jedné karty na druhou, aby bylo vidět, který efekt právě provádíte.

Zelené efekty jsou trvalé a platí po celé trvání všech vašich tahů od okamžiku, kdy danou kartu zahrajete. Zahrnují slevy na nákladech vykládání dalších karet či umožňují využít určitých druhů potravy jako žolíkových.

Při pohybu pířka prostě karty se zelenými efekty přeskočte.



KONEC TAHU

Jakmile vaše pířko dorazí k poslední kartě vašeho hejna vpravo, váš tah je u konce. Položte své pířko zpět do hnízda. V případě potřeby doplňte nabídku karet ptáků v banku z odpovídajícího balíčku. Na tahu je soupeř po levici.

PŘEHLED VŠECH EFEKTŮ

Hnědé efekty vašich karet se aktivují jednou v každém vašem tahu, jeden po druhém, což znázorníte posunem svého pířka po kartách svého hejna zleva doprava.



Jsou-li dva symboly spojeny **šipkou**, musíte nejprve splnit **podmínky** dle symbolu vlevo, abyste mohli provést efekt symbolu vpravo.



Jsou-li uvedeny dva symboly **bez šipky**, platí oba. Smíte je provést v libovolném pořadí či kterýmkoli z nich neprovést vůbec.



DOBERTE KARTU
do své zásoby

Efekty umožňující získat konkrétní potravu: Doberte si vrchní kartu z libovolného balíčku, je-li požadovaného druhu (včetně takové, kde je uveden i další symbol). Není-li k dispozici, nemůžete efekt využít.

Efekty umožňující získat ptáka živícího se konkrétní potravou: Na kartě ptáka musí být požadovaný symbol v nákladech. Symbol neplatí.



ZASUŇTE KARTU
ze své zásoby (1 bod)

Máte-li kartu požadované potravy ve své zásobě (zde např. *kartu potravy*), smíte ji zasunout pod tuto kartu ptáka. Zasunout lze jen jednu kartu za aktivaci, ale počet postupně zasunutých karet pod kartou ptáka není omezen.



LOV KOŘISTI

Podívejte se na vrchní kartu kteréhokoli ze 4 balíčků potravy. Má-li pták na ní menší rozpětí, než je uvedeno na kartě dravce (u právě prováděného efektu), zasuňte ji pod danou kartu dravce, jinak ji odhodte.



POLOŽTE 1 VEJCE
(1 bod)

Položte 1 vejce z banku na některou z karet ve svém hejnu, aniž byste překročili maximální velikost snůšky či limit vajec v hnízdě.



ODHOĎTE

Odhodte 1 vejce z kterékoli karty svého hejna (hnízda či ptáka) nebo kartu požadovaného typu ze své zásoby. Odhozené karty odložte na odhazovací hromádku stranou potravy vzhůru.






Všichni hráči včetně vás získají uvedený benefit. Je-li uvedeno „z téhož balíčku“, všichni dobírají z balíčku, který určíte vy, v pořadí tahu. Vy určíte, kdo začne.

PROVEĎTE HNĚDÝ EFEKT




Proveďte efekt, jako kdyby karta s vámi zvoleným efektem ležela na místě této karty.

Zelené efekty karet ve vašem hejnu jsou platné trvale po celou dobu všech vašich tahů. Mění náklady jiných karet ptáků nebo jejich efekty. Platí hned od okamžiku, kdy kartu ptáka s tímto efektem vyložíte.

MÁTE SLEVOU 1 
ZE VŠECH NÁKLADŮ PTÁKŮ

Je-li v nákladech ptáka uvedena potrava tohoto typu, můžete uhradit o 1 kus uvedené potravy méně. Např. stojí-li zahrání karty ptáka 3 , stačí, když uhradíte jen 2 . Tento efekt však nelze využít k ignorování symbolu  v nákladech.

HRADÍTE-LI NÁKLADY PTÁKŮ,
PLATÍ  **JAKO** 

Tento druh potravy smíte využít jako žolík a nahradit jím libovolný jiný druh potravy. Např. při úhradě požadovaných nákladů 3  smíte uhradit 2  a 1 .

 **V EFEKTECH**
PLATÍ JAKO 

Texty efektů platících pro  platí pro kterýkoli druh potravy. Např. umožňuje-li vám efekt získat , smíte si vzít libovolný druh potravy.

PŘEBÍRÁ ZELENÝ EFEKT
Z LIBOV. HEJNA

Můžete zvolit zelený efekt jedné libovolné karty kteréhokoli soupeře (každý tah volíte znovu).



KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Hraje se tak dlouho, dokud nemá některý hráč 6 ptáků v hejnu.

Pokud se při doplňování 4 balíčků karet potravy stane, že není jak je doplnit (odhazovací hromádka je prázdná a v ostatních balíčcích jich není dost), hra také končí.

Poté postupujte takto:

- Aktivní hráč dokončí svůj tah.
- Pokud to nebyl poslední hráč na tahu v daném kole, pokračují ostatní, aby všichni odehráli stejný počet tahů. Pak je hra u konce.

Každý otočte svou kartu hnízda a sečtěte si body (🐦) takto:

- Na každé **kartě ptáka ve vašem hejnu** je uvedena její bodová hodnota.
- Za každé své **vejce** získáte 1 bod.
- Za každou **zasunutou kartu** ve vašem hejnu získáte 1 bod.
- **HRA PRO POKROČILÉ:** Za **úkoly** získáte 1 bod navíc za každé vejce na kartě ptáka požadovaného druhu. Totéž vejce se může počítat pro oba úkoly.

Vítězem hry se stane hráč, který celkově získá nejvíce bodů.

V případě shody vítězí ten z dotčených hráčů, komu zbylo více karet v zásobě, trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.



© 2026 Stonemaier LLC.
Wingspan Pocket je registrovaná
ochranná známka Stonemaier LLC.
Všechna práva vyhrazena.

Výhradní
distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

