NA SKRZYDŁACH
WERSJA KIESZONKOWA

Autorka gry: Elizabeth Hargrave
Ilustracje: Natalia Rojas i Ana María Martínez Jaramillo

Witajcie w świecie *Na skrzydłach*.
W tej nowej wersji gry będziecie rywalizować o to, kto stworzy najwspanialsze stado ptaków z całego świata.

Elementy potrzebne w pierwszej rozgrywce:

wszystkie dwustronne karty ptaków/pożywienia



po 1 karcie gniazda / punktacji na gracza



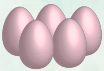
po 1 karcie pomocy na gracza



karta pierwszego gracza



wszystkie jaja



po 1 znaczniku gracza na gracza



Zasady zaawansowane: karta ekspozycji celów i dwustronne karty celów



Rozgrywka **solo**: elementy wymienione w instrukcji Automy

Potrzebujesz elementu gry? Napisz do nas przez stonemaiergames.com/replacement-parts albo na reklamacje@rebel.pl.

Przygotowanie

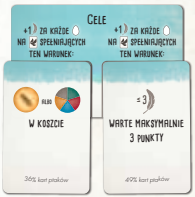
Jeśli jest wśród Was osoba, która nie zna jeszcze gry, zignorujcie **zasady zaawansowane**.

1. Potasujcie dwustronne karty ptaków/pożywienia (stroną z pożywieniem do góry). Każdy gracz otrzymuje po **6 kart**, które na razie odkłada w formie stosu na bok. Będą potrzebne w kroku H.

2. Przygotujcie **zasoby ogólne**:
   - A Pozostałe karty ptaków/pożywienia podzielcie na 4 mniej więcej równe stosy (stroną z pożywieniem do góry) i połóżcie je w zasięgu wszystkich graczy. To stosy pożywienia.
   - B Odkryjcie wierzchnią kartę z każdego stosu pożywienia. Odkryte karty połóżcie poniżej poszczególnych stosów (stroną z ptakiem do góry).
   - C Zostawcie miejsce na pojedynczy **stos kart odrzuconych**.
   - D Połóżcie jaja w zasięgu wszystkich graczy.



3. ZASADY ZAAWANSOWANE. Połóżcie kartę ekspozycji celów tak, aby wszyscy gracze ją widzieli. Wylosujcie 2 **karty celów** i połóżcie je dowolną stroną do góry na karcie ekspozycji celów. Pozostałe karty celów odłóżcie do pudełka.



4. Każdy gracz:

   E otrzymuje **kartę gniazda**, od której rozpoczyna swoje **stado** (pojedynczy rząd kart, w którym potem znajdą się zagrane karty ptaków);

   F otrzymuje **1 znacznik gracza**;

   G otrzymuje **1 jajo**, które umieszcza na swojej karcie gniazda;

   H odkrywa 2 wierzchnie karty ze swojego odłożonego wcześniej na bok stosu, a następnie układa wszystkie 6 kart (4 karty pożywienia i 2 karty ptaków) poniżej stada – tworzą **rezerwę** gracza. Kolejność kart w rezerwie nie ma znaczenia – można je ułożyć w dowolnej kolejności.

   ZASADY ZAAWANSOWANE. Każdy gracz może wybrać, które 4 karty umieści w rezerwie jako pożywienie, a które 2 karty jako ptaki.



5. Losowo wybierzcie pierwszego gracza. Otrzymuje **kartę pierwszego gracza**, a następnie rozpoczyna rozgrywkę.



Wprowadzenie

W swojej turze wykonaj następujące kroki:

1. Wykonaj 1 z 3 **akcji gniazda** (zagraj ptaka / dobierz 2 karty / złóż 3 jaja).
2. Aktywuj brązowe zdolności ptaków w Twoim stadzie od lewej do prawej.
3. Uzupełnij karty ptaków w zasobach ogólnych, jeśli są puste miejsca.

Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do chwili, aż któryś z nich zgromadzi w swoim stadzie **6 ptaków**. Grę należy wtedy kontynuować, aż wszyscy rozegrają po tyle samo tur, po czym rozgrywka się kończy i gracze podliczają punkty. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

Dalsza część instrukcji zawiera szczegółowy opis poszczególnych kroków.

Akcja gniazda 1. Zagraj ptaka

Zagraj kartę ptaka ze swojej rezerwy, opłacając jej koszt. Dodaj tę kartę do swojego stada, umieszczając ją na prawo od innych kart. Koszt jest wyrażony w jaju i pożywieniu (w różnych kombinacjach) i jest wskazany w lewym górnym rogu karty.

Stado to karta gniazda i wszystkie zagrane karty ptaków na prawo od niej.

- **Koszt w pożywieniu.** Aby go opłacić, odrzuć karty pożywienia ze swojej rezerwy. Odłóż je na stos kart odrzuconych **stroną z pożywieniem do góry**. Jeśli koszt zawiera symbol , możesz użyć 1 karty pożywienia dowolnego rodzaju, aby go opłacić.

Koszt



- **Zamiana pożywienia.** Gdy zagrywasz kartę ptaka, a nie masz wymaganego pożywienia, możesz użyć 2 dowolnych kart pożywienia, aby zastąpić 1 pożywienie.
- **Koszt w jaju.** Aby go opłacić, odrzuć jajo z karty gniazda albo z karty ptaka w swoim stadzie. (Jaja nie są pożywieniem, więc w przypadku tego kosztu nie można zastosować zamiany).



Karty ptaków

Każda karta ptaka zawiera następujące informacje:



Koszt. Gdy zagrywasz tę kartę ptaka, odrzuć wskazane pożywienie i jajo.

Punkty. Otrzymasz je na koniec gry, jeśli ten ptak będzie w Twoim stadzie.

Limit jaj. Maksymalna liczba jaj, które mogą jednocześnie znajdować się na tej karcie ptaka.

Rozpiętość skrzydeł. Niektóre ptaki mogą polować na ptaki określonej wielkości. Należy sprawdzić wtedy tę wartość.

Zdolność. Możesz wykonać tę akcję w każdej turze, łącznie z tą, w której ta karta została zagrana (zob. *Opis zdolności ptaków*, str. 10).



Akcja gniazda 2. Dobierz 2 karty

Dobierz 2 karty z zasobów ogólnych i umieść je w swojej rezerwie.

Możesz dobrać 2 karty spośród odkrytych kart ptaków albo 2 karty pożywienia z wierzchu stosów pożywienia, albo 1 odkrytą kartę ptaka i 1 kartę pożywienia. Gdy dobierasz kartę, nie możesz odwrócić jej na drugą stronę. Innymi słowy, karta pożywienia nie może stać się kartą ptaka i odwrotnie.

- Karty pożywienia są ułożone w stosach, więc po dobraniu karty następna staje się widoczna. Możesz dobrać kartę z tego samego stosu więcej niż raz.
- **Na koniec tury** uzupełnij karty ptaków w zasobach ogólnych (jeśli są puste miejsca), odkrywając wierzchnie karty z sąsiadujących stosów pożywienia.
- Możesz mieć dowolną liczbę kart w rezerwie.

Opcjonalnie

Jeśli masz dobrać karty, a w zasobach ogólnych są co najmniej 3 dokładnie takie same karty pożywienia, możesz odrzucić jednocześnie wszystkie identyczne karty.



Pusty stos pożywienia

Jeśli stos pożywienia jest pusty, weź dolną połowę stosu kart odrzuconych (albo dolną połowę największego stosu pożywienia, jeśli stos kart odrzuconych jest pusty), potasuj ją i umieść jako nowy stos pożywienia. Jeśli stos pożywienia wyczerpie się w trakcie Twojej tury, natychmiast wykonaj te kroki. (Połowę można określić w przybliżeniu).

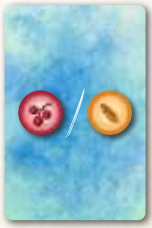
Dobrane karty zawsze umieszczaj w swojej rezerwie.
Nie możesz odwracać ich na drugą stronę. Innymi słowy, dobranej karty pożywienia nie możesz umieścić w rezerwie jako karty ptaka, a dobranej karty ptaka – jako karty pożywienia. Trzymanie kart na stole zapobiega pomyleniu kart ptaków i kart pożywienia. Karty można ułożyć w rezerwie w dowolnej kolejności (np. wszystkie karty pożywienia obok siebie).



Karty pożywienia

Każda karta pożywienia oznacza **1 pożywienie**.

- Jeśli zdolność ptaka pozwala zdobyć pożywienie określonego rodzaju, możesz wybrać dowolną kartę pożywienia z zasobów ogólnych, która przedstawia ten rodzaj pożywienia. Jeśli zdolność ptaka pozwala zdobyć pożywienie dowolnego rodzaju (), możesz wybrać dowolną kartę pożywienia.
- Niezależnie od tego, jak karta pożywienia została zdobyta, jeśli przedstawia 2 rodzaje pożywienia, możesz jej użyć jako pożywienia dowolnego z tych 2 rodzajów (np. kartę po prawej można wydać jako owoc albo ziarno, ale nie jako owoc i ziarno).



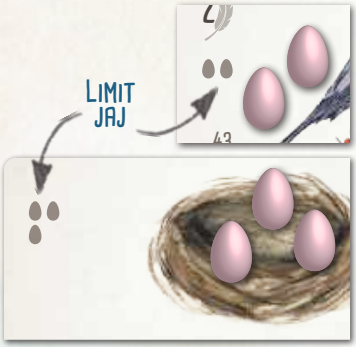


Akcja gniazda 3. Złóż 3 jaja

Złóż do 3 jaj, umieszczając każde z nich na innej karcie (ptaka albo gniazda), na której nie został jeszcze osiągnięty limit jaj.
Na karcie ptaka może się znajdować maksymalnie tyle jaj, ile jest na niej symboli jaj. Podobnie karta gniazda pomieści maksymalnie 3 jaja.

Jeśli nie masz 3 różnych kart, na których jest miejsce na jaja, wciąż możesz wykonać tę akcję, składając mniej jaj. Umieszczone jajo możesz wykorzystać do opłacenia kosztu, ale nie możesz przenieść go na inną kartę.

Jeśli w zasobach ogólnych zabraknie jaj, użyjcie zamienników.





Aktywowanie zdolności ptaków

Po wykonaniu akcji gniazda aktywuj **brązowe zdolności** ptaków, przesuwając znacznik gracza **od lewej do prawej** przez swoje stado (zob. *Opis zdolności ptaków*, str. 10).

- Możesz aktywować **wszystkie ptaki z brązową zdolnością w swoim stadzie**, łącznie z tym zagranym w aktualnej turze.
- **Korzystanie ze zdolności jest opcjonalne.** Możesz pominąć ptaka, którego zdolności nie chcesz aktywować w danej turze. Jeśli pominiesz ptaka, którego zdolność dotyczy innych graczy, inni gracze też **nie** otrzymują korzyści. Można zrezygnować z otrzymania korzyści.
- **Znacznik gracza.** Przesuwając się przez stado, umieszczaj swój znacznik gracza na karcie ptaka, którego zdolność aktualnie aktywujesz.

Zielone zdolności to stałe zdolności, które są aktywne przez całą Twoją turę. Stają się aktywne natychmiast po zagraniu karty ptaka. Mogą obniżać koszt zagrywania kart ptaków albo pozwalać używać pożywienia wskazanego rodzaju jako dowolnego pożywienia.

Podczas przesuwania się przez stado i aktywowania brązowych zdolności pomijaj ptaki z zielonymi zdolnościami.



Koniec tury

Gdy dotrzesz do ostatniej karty w swoim stadzie, czyli tej znajdującej się najbardziej z prawej, Twoja tura się kończy. Odłóż znacznik gracza na kartę gniazda. Uzupełnij karty ptaków w zasobach ogólnych (jeśli są puste miejsca), odkrywając wierzchnie karty z sąsiadujących stosów pożywienia. Teraz swoją turę rozgrywa następny gracz zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Opis zdolności ptaków

Brązowych zdolności możesz użyć po kolei w każdej turze, przesuwając się przez swoje stado od lewej do prawej.



Jeśli między 2 symbolami znajduje się **strzałka**, to znaczy, że **musisz** opłacić koszt wskazany po lewej stronie strzałki, aby otrzymać korzyść wskazaną po jej prawej stronie.



Jeśli karta wskazuje 2 akcje **bez strzałki**, to znaczy, że nie są one powiązane. Możesz wykonać 1 z nich albo obie w dowolnej kolejności.



dowolna karta



dowolny ptak



dowolne pożywienie



określone pożywienie

Dobierz kartę do swojej rezerwy

Jeśli zdolność pozwala dobrać kartę pożywienia określonego rodzaju, możesz dobrać dowolną wierzchnią kartę, która przedstawia ten rodzaj pożywienia (także taką, która przedstawia 2 rodzaje pożywienia).

Jeśli zdolność pozwala dobrać kartę ptaka z określonym rodzajem pożywienia w koszcie, dobrana karta musi mieć w koszcie to pożywienie (symbol  się nie liczy).



Wsuń kartę ze swojej rezerwy (1 punkt)

Jeśli masz w rezerwie kartę wskazanego rodzaju (np. kartę gryzonia), możesz ją wsunąć pod aktywowaną kartę. Możesz wsunąć tylko 1 kartę naraz, ale nie ma limitu ograniczającego liczbę wsuniętych kart.



Upoluj ptaka

Odkryj wierzchnią kartę z dowolnego stosu pożywienia. Jeśli rozpiętość skrzydeł ptaka na odwrocie jest mniejsza od wskazanej przez tę zdolność, wsuń kartę ofiary pod aktywowaną kartę. W przeciwnym razie odrzuć tę wierzchnią kartę.



Złóż jajo (1 punkt)

Umieść 1 jajo na swojej karcie (gniazda albo ptaka), na której nie został jeszcze osiągnięty limit jaj.



Odrzuć

Odrzuć 1 jajo ze swojej dowolnej karty (gniazda albo ptaka) albo odrzuć 1 kartę ze swojej rezerwy (sprawdź, czy jest określony rodzaj karty). Wszystkie odrzucone karty odkłada się na stos kart odrzuconych stroną z pożywieniem do góry.



Wszyscy gracze otrzymują wskazaną korzyść (łącznie z Tobą). Jeśli zdolność zawiera dookreślenie „z 1 stosu", wszyscy gracze dobierają 1 kartę ze stosu wybranego przez Ciebie w kolejności rozgrywania tur. Ty decydujesz, który z graczy dobiera kartę jako pierwszy.

Skopiuj brązową zdolność

Wykonaj akcję tak, jakby w miejscu aktywowanej karty znajdowała się kopiowana karta (w tej turze).

Zielone zdolności są aktywne przez całą Twoją turę. Mogą zmieniać koszt zagrywania kart ptaków albo modyfikować zdolności innych ptaków. Stają się aktywne natychmiast po zagraniu karty ptaka.

IGNORUJ 1 W KOSZTACH PTAKÓW	Jeśli ptak ma w koszcie pożywienie wskazanego rodzaju, możesz zapłacić o 1 pożywienie tego rodzaju mniej, niż jest wymagane w koszcie. Na przykład, jeśli ptak ma w koszcie 3 gryzonie, dzięki tej zdolności wydasz 2 gryzonie. Ta zdolność nie pozwala zignorować w koszcie ptaka.
UŻYWAJ JAKO , GDY ZAGRYWASZ PTAKI	Możesz wydawać pożywienie wskazanego rodzaju jako dowolne pożywienie w koszcie ptaka. Na przykład, jeśli ptak ma w koszcie 3 gryzonie, dzięki tej zdolności możesz wydać 1 rybę i 2 gryzonie albo 2 ryby i 1 gryzonia, albo 3 ryby.
W ZDOLNOŚCIACH TO	Zdolności ptaków odnoszące się do pożywienia wskazanego rodzaju odnoszą się teraz do dowolnego pożywienia. Na przykład zdolność, która pozwala dobrać kartę owocu, dzięki tej zdolności pozwalałaby dobrać dowolną kartę pożywienia.
SKOPIUJ ZIELONĄ ZDOLNOŚĆ PTAKA W DOWOLNYM STADZIE	Gdy używasz tej zdolności, wybierz stado dowolnego z pozostałych graczy. Skopiuj 1 zieloną zdolność ptaka z tego stada.



Koniec gry i punktowanie

Gdy któryś z graczy zgromadzi w swoim stadzie 6 ptaków, rozpoczyna się etap końca gry.

Jeśli zdarzy się, że podczas uzupełniania pustego stosu pożywienia stos kart odrzuconych jest pusty, a każdy z pozostałych stosów pożywienia zawiera tylko 1 albo 2 karty, również zaczyna się etap końca gry.

Wykonajcie opisane niżej kroki.

- Gracz, który spełnił warunek końca gry, rozgrywa swoją turę do końca.
- Jeśli był to ostatni gracz w kolejności rozgrywania tur (czyli siedzący po prawej stronie pierwszego gracza), rozgrywka się kończy.
- Jeśli nie był to ostatni gracz, kontynuujcie rozgrywkę, aż wszyscy rozegrają po tyle samo tur, po czym rozgrywka się kończy.

Każdy odwraca swoją kartę gniazda na drugą stronę i podlicza zdobyte punkty ( ):

- **Karty ptaków w stadzie** – każda ma nadrukowaną wartość punktową.
- **Jaja** – każde jest warte 1 punkt.
- **Wsunięte karty** – każda jest warta 1 punkt.
- ZASADY ZAAWANSOWANE. **Karty celów** – każda zapewnia 1 punkt za każde jajo na kartach ptaków spełniających warunek wskazany na danej karcie celu. Jedno jajo może być uwzględnione w punktowaniu obydwu kart celów.

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W razie remisu wygrywa ten z remisujących, któremu zostało najwięcej kart w rezerwie. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

© 2026 Stonemaier LLC. *Wingspan Pocket (Na skrzydłach: Wersja kieszonkowa)* to znak towarowy Stonemaier LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.