

# ШЕПОТ



ПРАВИЛА

Опытный друид может повелевать животными и варить десятки снадобий. Однако в совершенстве владеть языком растений, понимать, что говорит старый дуб и о чём спрашивает ясень, — непростая задача. Она по силам только Верховному Друиду. В «Шёпоте леса» вы будете бороться за это звание с другими игроками.

## КОМПОНЕНТЫ



110 карт деревьев  
(включая 12 стартовых)



90 кубов игроков  
(по 18 штук 5 цветов)



Листы для записей  
шёпота леса



Песочные часы на 1 минуту



5 карандашей



Карта посоха друида

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Каждый игрок выбирает цвет, а затем берёт кубы своего цвета, лист для записей и карандаш. Оставшиеся кубы (если они есть) уберите в коробку, в игре они не пригодятся.

При игре вдвоём каждому потребуется по 14 кубов, втроём — по 16 кубов, а вчетвером и впятером — все кубы.



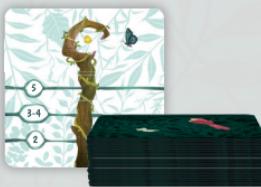
Сформируйте игровое поле. Для этого возьмите 12 стартовых карт со светлой рубашкой (при игре вдвоём не используйте 4 карты с отметкой на рубашке), а затем добавьте к ним 4 случайные карты с тёмной рубашкой при игре вдвоём и втроём, 8 карт — при игре вчетвером и 13 — впятером. Перемешайте получившуюся колоду, а затем разложите карты, формируя игровое поле следующих размеров:

- 2 игрока — 3 ряда по 4 карты;
- 3 игрока — 4 ряда по 4 карты;
- 4 игрока — 4 ряда по 5 карт;
- 5 игроков — 5 рядов по 5 карт.

Сыграв несколько первых партий, можете изменить соотношение стартовых и обычных карт при подготовке к игре по своему усмотрению.



Оставшиеся карты деревьев перемешайте и сформируйте из них стопку. Далее поставьте карту посоха друида вертикально рядом с этой стопкой и уберите в коробку карты, превышающие линию нужного вам количества игроков. Получившуюся колоду карт разместите лицом вниз рядом с игровым полем и оставьте место для сброса.





Первым игроком становится тот, кто последним прикасался к коре дерева. Выдайте этому игроку песочные часы — они также считаются маркером первого игрока.

## ХОД ИГРЫ

Партия делится на раунды, каждый из которых состоит из 4 фаз:

- 1 Составление слов**
- 2 Выставление кубов**
- 3 Проверка контроля**
- 4 Обновление**



### 1. Составление слов

Первый игрок переворачивает песочные часы, запуская таймер на 1 минуту. До истечения времени все игроки должны составить слово из букв, расположенных на игровом поле и перед ними, и записать его на своём листе. Страйтесь не показывать, какое слово вы пишете.

#### Условия составления слов:

- это должно быть нарицательное существительное в именительном падеже и единственном числе (или множественном, если единственного числа этого слова не существует);
- каждая буква на поле и перед игроком может быть использована только один раз. В случае если на поле несколько одинаковых букв, можно использовать каждую из них;
- нельзя повторять слова (свои или других игроков) из прошлых раундов, если те не нарушили условий составления. В ходе одного раунда слова могут совпадать.

*Вместе с тем можно использовать слово, записанное в прошлых раундах, но не принятное из-за нарушения условий составления. Например, игрок записал слово «ЯСЕНЬ», но не заметил, что буквы «Н» нет на поле. Это слово не принято в этом раунде, но если в последующих раундах условия для этого слова будут соблюдены, «ЯСЕНЬ» можно будет использовать.*

- омонимы при составлении считаются одним и тем же словом (например, «замо́к» и замок» или «коса» как инструмент и «коса» как причёска).

## 2. Выставление кубиков

Сначала игроки одновременно показывают свои листы и, начиная с первого игрока, по очереди произносят вслух записанные слова.

Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выставляют свои кубы на карты деревьев с буквами из составленных слов.

Задача игрока не может выставить на 1 карту более 1 куба. Если на карте уже есть куб этого игрока с прошлых раундов, он может использовать эту букву без добавления нового куба, а может добавить его — решение остаётся за игроком.

Если игрок не придумал слово за 1 минуту или не выполнил условие составления слова (например, использовал буквы, которых нет на поле, или допустил орфографическую ошибку), то вместо обычного выставления кубов на буквы он должен выставить 1 свой куб на любую карту дерева на поле, лежащую лицом вверх.

**ПРИМЕР.** Сиреневый игрок составил слово «ЧАЩА», синий записал слово «ЛАК», красный — «ЛЕС». Сиреневый игрок выкладывает кубы на буквы «Ч», «А», «Щ» и «А», затем синий — на «Л», «А» и «К», а после — красный на «Л», «Е» и «С».



*Совет:* лучше выставлять кубы так, чтобы не закрывать ими буквы.

В процессе игры может сложиться ситуация, в которой все кубы игрока уже расположены на поле, а ему необходимо выставить куб на карту дерева для использования буквы. В этом случае игрок может перенести свой куб с любой другой карты дерева, даже перевёрнутой лицом вниз. Если буква на карте использовалась для составления слова в этом ходу, то в конце фазы выставления на ней должен остаться хотя бы один куб этого игрока.



### 3. Проверка контроля

Для каждой из карт на поле проведите проверку следующих условий:

Количество кубов одного игрока равно 5

ИЛИ

Количество кубов одного игрока превышает количество кубов каждого другого игрока на 2 и более

Если у игрока выполняется хотя бы одно из этих условий, он объявляется **Лидером** на этой карте. Он забирает её с поля и выкладывает перед собой лицом вверх, а все кубы с этой карты возвращаются в запасы игроков. На её место на игровом поле **Лидер** выкладывает новую карту с верха колоды лицом вниз и может выставить на неё свой куб.

Если колода пуста, а вам необходимо выложить карту лицом вниз, то возьмите верхнюю карту из сброса.

**ПРИМЕР.** Сиреневый игрок в этом раунде заберёт карты «Ч» и «Щ», синий — «К», а красный — «Н». На места этих карт будут выложены новые лицом вниз



Если на поле образовалась группа из 3 карт, лежащих лицом вниз с кубами одного игрока, этот игрок объявляется **Старейшиной**. Карты в этой группе должны прилегать друг к другу по вертикали или горизонтали. **Старейшина** может вернуть все свои кубы с этих карт в запас, чтобы взять карту с верха колоды и положить её перед собой лицом вниз. Эту карту нельзя использовать при составлении слов, но она пригодится при подсчёте очков.

**ПРИМЕР.** Сиреневый игрок может забрать свои кубы с 3 соседних карт деревьев и получить за это карту из колоды, которая принесёт победное очко в конце игры.



Игрок может использовать карты деревьев, лежащие перед ним лицом вверх, для составления новых слов в **фазе 1**, но не более 2 таких карт сразу (даже если у игрока их больше), и при этом ему не нужно выставлять на них кубы в **фазе 2**.

Если на какой-либо карте одновременно оказалось по 5 кубов хотя бы двух игроков, то все кубы с этой карты возвращаются в запасы игроков, а карта переворачивается лицом вниз. Никто не выставляет на неё свой куб игрока.

#### 4. Обновление

Проверьте выполнение условий конца игры:

Закончилась колода деревьев

ИЛИ

Количество карт, лежащих на поле лицом вверх в начале этой фазы, меньше, чем удвоенное количество игроков. Например, меньше 4 карт для двух игроков, меньше 6 карт — для трёх игроков и так далее

Если хотя бы одно условие конца игры выполнено, перейдите к определению победителя.

Если игра не окончена, первый игрок берёт с верха колоды деревьев 3 карты, а если в колоде осталось меньше 3 карт, то игрок берёт все оставшиеся. Он выбирает одну из них и выкладывает её лицом вверх в любой части поля так, чтобы хотя бы одна сторона карты граничила с одной стороной любой другой карты. Остальные карты сбрасываются лицом вниз.

Кроме того, если в **каждом** вертикальном или в **каждом** горизонтальном ряду есть хотя бы одна перевёрнутая карта без куба, первый игрок может убрать по одной такой карте из этих рядов в сброс, а затем сомкнуть поле, чтобы между картами деревьев не осталось просветов.



#### ПРИМЕР.

В **каждом** горизонтальном ряду есть хотя бы одна карта дерева без кубов, лежащая лицом вниз. Эти карты отправляются в сброс, а поле — смыкается.

Песочные часы передаются следующему игроку по часовой стрелке, он становится новым первым игроком. Текущий раунд завершается.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игроки подсчитывают все карты деревьев перед собой, включая лежащие лицом вниз. Игрок, который собрал больше всех карт деревьев, объявляется победителем и становится **Верховным Друидом**. Если таких игроков несколько, победителем среди них становится тот, у кого в запасе осталось меньше кубов. Если ничья сохраняется и в этом случае, игроки побеждают вместе.

## УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Чтобы сделать игровой процесс сложнее, а борьбу за карты деревьев — более напряжённой, игроки могут получать победные очки  в зависимости от стоимости букв, указанной прямо на картах деревьев. За каждую карту дерева, лежащую перед игроком лицом вниз, получите  .



Если несколько игроков набрали одинаковое количество победных очков, победителем становится тот, кто собрал больше всех карт деревьев. Если таких игроков несколько, победителем становится тот, у кого в запасе осталось меньше кубов. Если ничья сохраняется и в этом случае, игроки побеждают вместе.



Издание подготовлено GaGa Games.  
Разработка: Лёна Ярыгин и Дима Чазов  
Иллюстрации и вёрстка: Фая Хамидуллина

Корректируя: Екатерина Случаева  
Руководство проектом: Герман Пугачёв  
Общее руководство: Артемий Трошкин

Любая перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© 000 «Гага Трейд», 2025 — правообладатель игры. Все права защищены.