

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  
шёкота 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, троём — 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 троём, 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;

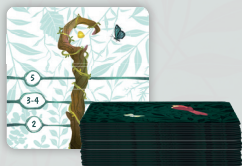
4 игрока — 4 ряда по 5 карт;

**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. Старайтесь 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 нарушали условий составления. В ходе одного раунда слова могут совпадать.

*Вместе с тем можно использовать слово, записанное в прошлых раундах, но не принятое 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, «замок» и замо́к» 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.

За ход игрок 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 перевернутой 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

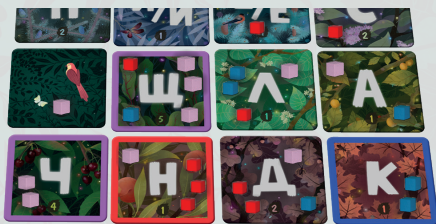
ИЛИ

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 Дридом**. 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 2.



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: Лёня Ярыгин и Дима Чазов  
Иллюстрации и вёрстка: Фая Хамидуллина

Корректурa: Екатерина Случаева  
Руководство проектом: Герман Пугачёв  
Общее руководство: Артемий Трошков

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