



8+



30 min



1-4

Cristian Bustos a Bernardo Vásquez

ŠEPTAJÍCÍ LES

Ilustrace: Weberson Santiago

Šeptající les je kouzelné místo, kde spolu v harmonii žijí magická zvířata. Aby ochránila les, musí zvířata procházet po jeho cestičkách, sbírat jeho dary a plnit různé úkoly. Hluboko mezi stromy je skryt svět plný magie a tajemství, ale také výzev a hrozeb, ve kterém může mít každá chyba nadozírné následky.

Rozšiřujte svůj les a s rozmyslem plánujte pohyb po lesních cestičkách. Jste připraveni vstoupit do jeho hlubin a odhalit jeho tajemství? Naslouchejte pozorně šepotu, který vás dovede k vítězství. Na konci těchto pravidel najdete doplňkovou variantu hry, která vám umožní hrát Šeptající les v sólo módu.

🦉 Cíl hry 🦉

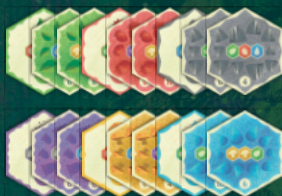
Šeptající les je kompetitivní hra plná plánování, rozhodování a umísťování dílků. Hra se hraje na kola, během kterých hráči rozšiřují svůj les. Musíte si vybrat dílky z nabídky, umístit je do své herní oblasti a pokusit se splnit různé úkoly. Vyhraje hráč, který bude mít na konci hry nejvíc vítězných bodů.

Moudře zvažujte, jak umístíte své dílky a v jakém pořadí se skrz ně budete pohybovat, aby vaše strategie byla co nejúčelnější.

🦉 Herní součásti 🦉



1 látkový pytlík



96 dílků
16 v každé barvě



16 figurek zvířat
4 v každé barvě



4 startovní dílky



10 kombo karet
4 x2 karty
3 x3 karty
2 x4 karty
1 x5 karta

Speciální součásti pro sólo hru



6 karet výzev
pro sólo hru



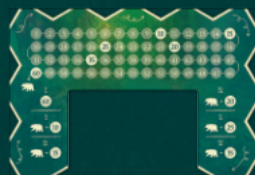
4 dílky pro
sólo hru



1 bodovací žeton
pro sólo hru



1 žeton prvního
hráče / žeton pro
sólo hru



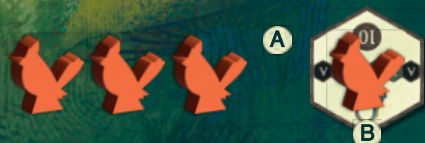
1 deska pro sólo hru



1 pravidla

Příprava hry

- A** Každému hráči dejte 1 startovní dílek a 4 figurky zvířat zvolené barvy. Zbývající startovní dílky a nevyužitá zvířata vraťte do krabice, během hry už je nebudete potřebovat.
- B** Každý hráč si před sebou vytvoří svou herní oblast, do které položí startovní dílek a na něj umístí jedno ze svých zvířat. Zbylá zvířata si ponechá poblíž.
- C** Kombokarty rozřídíte na základě hodnoty (x2, x3, x4, x5) a vyložíte je na stůl podle obrázku níže.
- D** Všechny dílky vložte do pytlíků. Poté z pytlíků náhodně vytáhněte 6 dílků a vyložíte je otočené stranou „A“ vzhůru v dosahu všech hráčů. Tím vytvoříte počáteční nabídku.
- E** Hráč, který byl naposledy na procházce v lese, si vezme žeton prvního hráče a zahájí první kolo hry a bude také zahajovat všechna další kola.



Příklad připravené hry
pro 3 hráče.



🦉 Anatomie dílků 🦉

Až na startovní dílky mají všechny dílky stejnou podobu. Ve hře se vyskytují v 6 různých barvách, které reprezentují různé dary lesa: ovoce 🍎 (červená), květiny 🌸 (fialová), houby 🍄 (žlutá), listy 🍃 (zelená), vodu 💧 (modrá) a minerály ⚙️ (šedivá).

Všechny dílky mají 2 různé strany:



🦉 Strana A 🦉

Dílek lesa

Tato strana je v barvě daru lesa. Obsahuje také informaci o úkolu, který naleznete na druhé straně, a vítězné body za jeho splnění. Dokud je viditelná tato strana, je dílek považovaný za dílek lesa.



🦉 Strana B 🦉

Dílek úkolu

Tato strana obsahuje úkol (cestičku, kterou musí zvíře projít) a vítězné body za jeho splnění. Každý splněný úkol vám přinese vítězné body. Dokud je viditelná tato strana, je dílek považovaný za dílek úkolu.

🦉 Průběh hry 🦉

Šeptající les se hraje na kola, která probíhají po směru hodinových ručiček kolem stolu. Tah každého hráče se skládá z několika kroků, které musí provést v tomto pořadí:

- 1 Doplníte a případně obnovte nabídku.
- 2 VezmĚtes i dílky z nabídky a přiložíte je do svého lesa.
- 3 Splníte dílky úkolů (nepovinnĚ).



1 Doplňte a případně obnovte nabídku

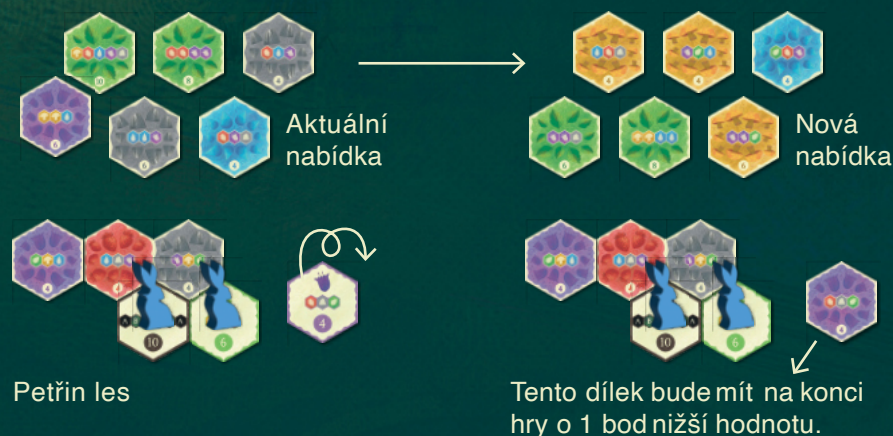
Z pytlíku tahejte náhodné dílky a vykládejte je do nabídky, dokud jich v ní není 6 (v prvním tahu začínající hráče tento krok přeskočte). Pro svůj tah musí mít hráč k dispozici 6 dílků.

Navíc můžete v tomto kroku otočit dílek úkolu, který jste již dříve splnili, abyste obnovili nabídku. Tento krok je volitelný a můžete ho provést ve svém tahu jen jednou a pouze v případě, že máte k dispozici neotočené dílky úkolů. Na konci hry vám každý otočený dílek úkolu přinese o 1 bod méně, než je na něm vyobrazeno.

Možnost obnovit nabídku se vám zpřístupní až v průběhu hry, kdy splníte nějaké dílky úkolů.

Pro obnovení nabídky jednoduše nahraďte vyložené dílky lesa 6 novými z pytlíku, zatímco 6 odhozených dílků vraťte zpět do pytlíku.

Příklad 1: Petra již dříve splnila dílek úkolu a rozhodla se ho otočit a obnovit nabídku.



2 Vezměte si dílky z nabídky a přiložte je do svého lesa

V každém tahu si musíte brát dílky z nabídky a přikládat je do svého lesa. Jediné pravidlo je, že se přikládaný dílek musí spojit s alespoň 1 již dříve přiloženým dílkem. To znamená, že se minimálně 1 strana každého nově přikládaného dílku musí dotýkat 1 strany alespoň 1 dílku, který jste do svého lesa přiložili již dříve.

V tomto kroku si musíte zvolit 1 ze 2 možností:

A Vezměte si 2 z dostupných dílků lesa z nabídky a přiložte je do svého lesa.

B Otočte 1 dílek z nabídky a přiložte ho do svého lesa jako dílek úkolu. Pokud zvolíte tuto možnost, musíte na tento dílek položit 1 ze svých dostupných figurek zvířat. Pokud už nemáte dostupnou figurku zvířete, nemůžete si vzít z nabídky dílek úkolu. Jinými slovy, během celé hry budete mít možnost tuto volbu učinit maximálně třikrát.

Příklad 2: Petra si vybrala z nabídky 2 dílky lesa a přiložila je do svého lesa. Tím ukončila tento krok svého tahu.



Příklad 3: Robert otočil dílek lesa z nabídky a přiložil ho do svého lesa jako nový dílek úkolu. Poté na něj umístil svou figurku zvířete.



3 Splňte dílky úkolů (nepovinné)

Během svého tahu můžete plnit dílky úkolů. Abyste úkol splnili, musíte projít po cestičce zobrazené na dílku. Cestička je na každém dílku vyobrazena jako skupina dílků lesa. Abyste úkol splnili, musíte mít zvíře na dílku úkolu a projít s ním přes dílky lesa ve vyobrazeném pořadí (je jedno, jestli zleva doprava, nebo zprava doleva).



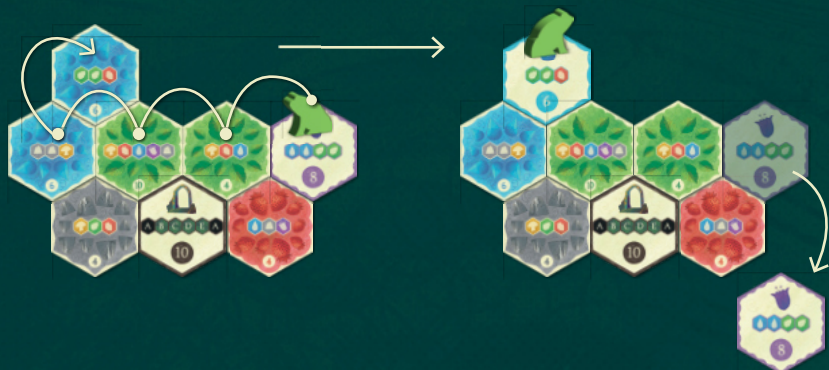
Tuto cestičku můžete projít v pořadí šedivá–šedivá–zelená–zelená NEBO zelená–zelená–šedivá–šedivá.

Ve svém tahu můžete splnit libovolný počet úkolů. Pro splnění úkolu musíte figurkou zvířete projít v daném pořadí z dílku úkolu, na kterém se nachází, přes všechny vyobrazené barevné dílky lesa a zastavit se na posledním v řadě. Tvar cestičky je na vás, cestička může být rovná i klikatá nebo klidně vést kolem dílku úkolu. Po dokončení cestičky umístíte dílek úkolu, na kterém cestička začínala, před sebe. Nyní je splněný a na konci hry za něj získáte vyobrazené body.

Les nikdy nesmíte rozdělit. Pokud by odstranění splněného dílku úkolu způsobilo, že se les rozdělí na 2 části, nemůžete tento dílek úkolu splnit.

Nakonec otočte dílek lesa, na kterém skončilo vaše zvíře svůj pohyb po cestičce, na druhou stranu. Stane se z něj nový dílek úkolu. Nový dílek úkolu můžete ihned splnit, pokud vaše zvíře může pokračovat v pohybu po vyobrazené cestičce.

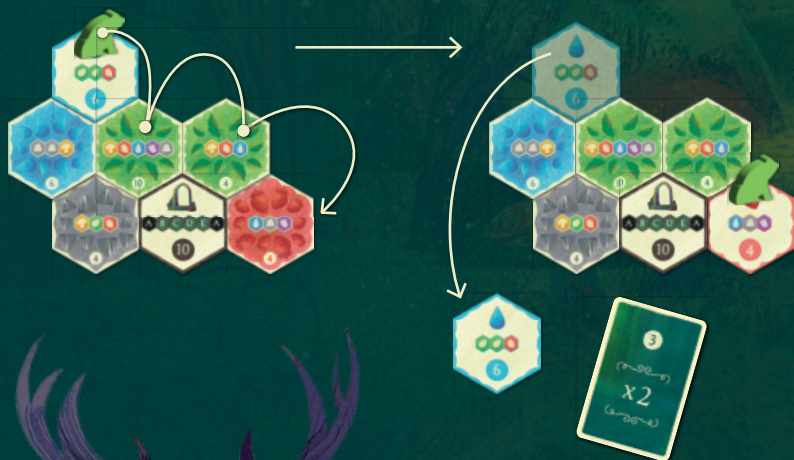
Příklad 4: Robert prochází po cestičce zelená–zelená–modrá–modrá a poté si před sebou pokládá splněný dílek úkolu. Následně otočí dílek, na kterém jeho zvíře ukončilo svůj pohyb po cestičce. Cestička zelená–zelená–červená sestává novým úkolem pro tuto figurku zvířete.



Komba

Komba se spouští v situaci, kdy během svého tahu splníte více než 1 dílek úkolu a je jedno, jestli k tomu využijete 1 figurku zvířete, nebo několik různých. Pokud se vám v 1 tahu podaří splnit 2 dílky úkolů, spustíte komba x2. Vezměte si odpovídající komba kartu, která vám na konci hry přidá vyobrazené vítězné body. Pokud již ve hře nejsou karty pro právě splněné komba, vezměte si dostupnou komba kartu nižší hodnoty.

Příklad 5: Po dokončení první cestičky pokračuje Robert se stejnou figurkou zvířete v rámci svého tahu po další cestičce a získává komba kartu x2.



Pamatujte si, že svůj les nikdy nesmíte rozdělit. Pokud při pokusu o spuštění delšího komba zjistíte, že by při tom došlo k rozdělení lesa, budete muset komba přerušit. Stále můžete získat komba kartu s nižší hodnotou, pokud se vám ho podařilo spustit.

Příklad 6: V pozdější fázi hry je Petra schopná projít přes 4 cestičky se 2 různými figurkami. To ji opravňuje k získání kombo karty x4. Tu už bohužel získali ostatní hráči, takže si Petra místo toho vezme kombo kartu x3.



Startovní dílek

Startovní dílek je speciální dílek úkolu s touto vyobrazenou cestičkou:



Pro splnění této cestičky musí vaše zvíře začít a skončit svůj pohyb na dílcích lesa stejné barvy a mezi nimi musí projít přes 4 dílky dalších různých barev.

Konec hry

Hra může skončit 2 způsoby. V obou případech se dohraje celé kolo, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů.

Většinou dojde k ukončení hry, pokud některý z hráčů nasbírá určitý počet splněných dílků úkolů. Liší se to podle počtu hráčů ve hře:

2 hráči – 10 dílků úkolů

3 hráči – 9 dílků úkolů

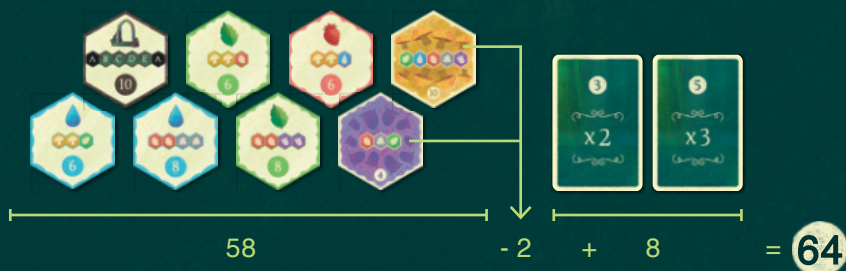
4 hráči – 8 dílků úkolů

Ve výjimečných případech může dojít k ukončení hry z důvodu, že v pytlíku už není dost dílků pro doplnění nabídky. V takovém případě hráči kolo dohrají se zbývajících dostupnými dílky v nabídce.

Po skončení posledního kola si hráči spočítají body. Sečtete vítězné body ze všech dílků úkolů, které jste během hry splnili, a ze získaných kombo karet. Poté si každý hráč odečte 1 bod za každý splněný dílek úkolu, jenž během hry otočil pro obnovení nabídky.

Hru vyhrává hráč, který získal nejvíc bodů. V případě remízy vyhrává hráč, jehož les se skládá z menšího počtu dílků (lesa i úkolů). Pokud remíza přetrvává, hráči se o vítězství podělí.

Příklad 7: Petra ukončila hru následujícími splněnými dílky. Za úkoly získá 58 bodů. Ale protože 2 dílky použila pro obnovení nabídky, 2 body musí odečíst. Navíc získá 8 bodů z kombo karet. Celkem tedy nasbírala 64 bodů.



🦌 SÓLO MÓD 🦌

Šeptající les se dá hrát také v sólo módu.

Tuto variantu doporučujeme hrát až poté, co si dostatečně osvojíte herní mechaniky. Následující odstavce zmiňují rozdíly oproti běžné hře.

🦌 Příprava hry 🦌

- A** Vezměte 1 startovní dílek a od každé barvy 1 figurku zvířete. Ostatní startovní dílky, figurky zvířat a kombo karty vraťte do krabice, při sólo hře je nebudete potřebovat.
- B** Vyberte 1 figurku zvířete a položte ji na startovní dílek.
- C** Vezměte 4 dílky pro sólo hru a umístěte na ně zbylé figurky zvířat s odpovídající barvou.
- D** Desku pro sólo hru položte poblíž svého startovního dílku a do výřezu umístěte kartu výzev první úrovně. Bodovací žeton umístěte vedle prvního políčka bodovací stupnice.
- E** Žeton pro sólo hru položte poblíž.
- F** Dílky vložte do pytlíku, poté z něj náhodně vytáhněte 6 dílků a vytvořte z nich ve svém dosahu nabídku.



C



B



D



E



Průběh sólo hry

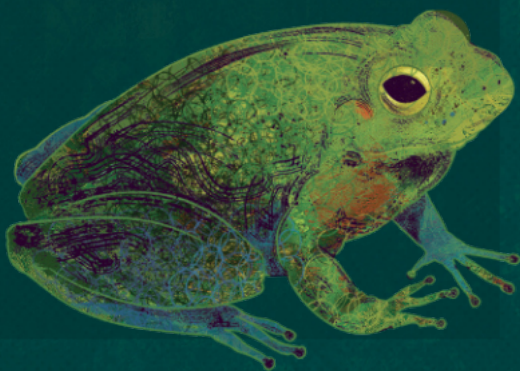
Sólová varianta hry se od běžné hry mírně liší. Vaším úkolem bude splnit různé výzvy v omezeném počtu tahů. Čeká na vás 6 úrovní výzev s rostoucí úrovní obtížnosti.

Jednotlivé tahy probíhají stejně jako v běžné hře. Drobný rozdíl je ve třetím kroku a každý tah má ještě 1 krok navíc.

- 1 Doplníte a případně obnovte nabídku.
 - 2 Vezměte si dílky z nabídky a přiložte je do svého lesa.
 - 3 Splňte dílky úkolů (nepovinné).
 - 4 Ukončete kolo.
-
- 3 Splňte dílky úkolů (nepovinné)

Tato část funguje jako při běžné hře, ale se 2 změnami. První změna je, že nezískáváte žádné bonusy za komba. Druhá změna spočívá v tom, že podle toho, které zvíře použijete pro splnění úkolu, musíte splněný dílek úkolu vyložit vedle dílku pro sólo hru v odpovídající barvě.

Robert splnil 4 dílky úkolů se žlutou figurkou zvířete, 2 s červenou figurkou a 1 s modrou a zelenou figurkou. Dílky vyložil vedle dílků pro sólo hru s odpovídající barvou.



4 Ukončete kolo

Po provedení všech předchozích kroků váš tah končí. Z pytlíku nyní musíte vytáhnout náhodný dílek a zaplnit s ním první dostupné volné políčko na počítadle kol, které se nachází po obvodu desky pro sólo hru. Navíc musíte z nabídky odebrat všechny dílky, které mají stejnou barvu jako dílek právě vytážený z pytlíku. Odložte je stranou, už je nebudete potřebovat. Poté doplňte nabídku, aby bylo do dalšího kola k dispozici 6 dílků jako obvykle.

Hra skončí v okamžiku, kdy zaplníte poslední volné políčko na počítadle kol.

Splnění výzev

Cílem sólo hry je v omezeném počtu tahů splnit výzvy v různých úrovních obtížnosti. Každá úroveň má 1 až 3 různé výzvy, minimální povinný bodový zisk a některé speciální podmínky. Výzvy můžete plnit v libovolném pořadí.

V zásadě byste měli mít v každé úrovni 12 kol na splnění podmínek všech výzev. Nicméně v okamžiku, kdy splníte některou z výzev, získáte 1 kolo navíc. To si označíte tak, že dílek tažený z pytlíku v kroku 4 umístíte ke kartě výzev místo k počítadlu kol. Takto může mít první úroveň 13 kol, druhá až 14 kol a třetí až šestá úroveň až 15 kol.

Robert splnil 1 z výzev třetí úrovně, takže u její karty získal 1 volné políčko na umístění dílku v kroku 4, a tím i kolo navíc.



Úroveň 1

- Splňte alespoň 1 dílek úkolu s každou figurkou zvířete.
- Body potřebné pro splnění úrovně: 60.

Úroveň 2

- Splňte alespoň 1 dílek úkolu s každou figurkou zvířete.
- Splňte alespoň 2 různé páry dílků úkolů se stejnou barvou.

Body potřebné pro splnění úrovně: 70.

Úroveň 3

- Splňte alespoň 1 dílek úkolu s každou figurkou zvířete. Dílky musí mít různou barvu.
- Splňte alespoň 2 dílky úkolů stejné barvy s 1 figurkou zvířete.
- Splňte alespoň 2 dílky úkolů s 1 figurkou zvířete během 1 tahu.

Body potřebné pro splnění úrovně: 75.

Úroveň 4

- Splňte alespoň 1 dílek úkolu s každou figurkou zvířete. Dílky musí mít různou barvu.
- Splňte alespoň 3 dílky úkolů stejné barvy.
- S každou figurkou zvířete splňte dílky úkolů, které v součtu přinášejí 8 nebo více bodů.

Body potřebné pro splnění úrovně: 80.

Úroveň 5

- Splňte alespoň 2 dílky úkolů s každou figurkou zvířete.
- Splňte alespoň 6 dílků úkolů s různou barvou.
- Splňte alespoň 3 dílky úkolů s 1 figurkou zvířete během 1 tahu.

Body potřebné pro splnění úrovně: 85.

Speciální podmínka: Každé obnovení nabídky vás bude na konci hry stát 2 body (místo 1).

Úroveň 6

- Splňte alespoň 2 dílky úkolů s každou figurkou zvířete.
- Splňte alespoň 4 dílky úkolů s 1 figurkou zvířete během 1 tahu.
- S každou figurkou zvířete splňte dílky úkolů, které v součtu přinášejí 12 nebo více bodů.

Body potřebné pro splnění úrovně: 95.

Speciální podmínka: Každé obnovení nabídky vás bude na konci hry stát 3 body (místo 1).

Pokud jste splnili požadavky úrovně před ukončením hry, gratulujeme! Přiměli jste všechna magická zvířata spolupracovat a čelit nástrahám lesa. Jakmile dokončíte úroveň, můžete rozehrát novou hru s vyšší úrovní.

Příprava hry je vždy stejná.

Pokud hra skončila dříve, než jste splnili všechny požadavky úrovně, selhali jste. Bohužel se vám nepodařilo přimět zvířata spolupracovat a splnit výzvy. Budete si muset úroveň zopakovat a zkusit ji úspěšně dokončit.

Po splnění dílku úkolu můžete posunout bodovací žeton vpřed na bodovací stupnici. Jakmile dosáhnete 60 bodů, vezměte si figurku medvěda a bodovací žeton přesuňte na začátek stupnice. Medvěd vám bude připomínat, že jste dosáhli 60 bodů.

Robert splnil dílek úkolu s každým zvířetem a získal 64 bodů, takže splnil všechny podmínky první úrovně.



Přehled pro hru 2 až 4 hráčů

Příprava hry

1. Každý hráč umístí 1 figurku zvířete své barvy na svůj startovní dílek.
2. Na stůl vyložíte kombo karty rozdělené podle typu (x2, x3, x4 a x5).
3. Uprostřed stolu vytvoříte počáteční nabídku ze 6 dílků, které náhodně vytáhnete z pytlíku.
4. Hráč, který byl naposledy na procházce, si vezme žeton prvního hráče.

Průběh hry

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Na začátku tahu musí být vždy v nabídce 6 dílků lesa. Během svého tahu musíte vykonat následující kroky v určeném pořadí:

1. Doplňte a případně obnovte nabídku: Jednou za tah můžete otočit dříve splněný dílek úkolu a obnovit nabídku. Bude vás to stát 1 bod na konci hry.
2. Vezměte si dílky z nabídky a přiložte je do svého lesa. Musíte si vybrat mezi sebráním a přiložením:
a) 2 dílků lesa, NEBO
b) 1 dílku úkolu a umístěním 1 figurky zvířete natento nový dílek.
3. Splňte dílky úkolů (nepovinné): Splňte dílek úkolu tak, že figurkou zvířete projdete přes dílky ve vyobrazených barvách. Poté si před sebe položte splněný dílek úkolu a otočte dílek lesa, na kterém figurka zvířete ukončila svůj pohyb.

Komba

Pokud ve svém tahu splníte více dílků úkolů, spustíte kombo. Vezměte si odpovídající kombo kartu s bonusovými body.

Konec hry

Poslední kolo hry nastane, když některý z hráčů splní daný počet dílků úkolů:

- 2 hráči – 10 dílků úkolů
- 3 hráči – 9 dílků úkolů
- 4 hráči – 8 dílků úkolů

Poslední kolo hry může nastat i v případě, že není možné doplnit nabídku.

Bodování

Každý hráč si sečte body ze splněných dílků úkolů a kombo karet. Poté musí odečíst 1 bod za každý dílek úkolu, jenž je otočený pro obnovení nabídky.

Hráč s nejvíce body je vítěz. V případě shody vyhrává hráč, jehož les je složen z méně dílků. Pokud remíza přetrvává, hráči se o vítězství podělí.



Návrh hry
Cristian Bustos
a Bernardo Vásquez
Ilustrace
Weberson Santiago

Vývoj a úpravy
José Manuel Álvarez,
Laura Mena a Simón
Weinstein
Grafický návrh
Laura Mena

Sepsání pravidel
Simón Weinstein
Korektury pravidel
José Manuel Álvarez
Ketty Galleguillos
Česká lokalizace
GamerockStudio, s. r. o.