



HUTAN



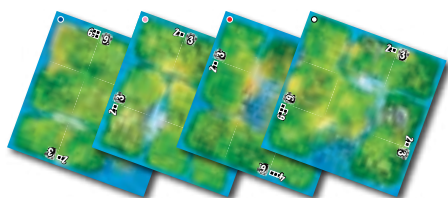
WPROWADZENIE

HUTAN to indonezyjskie słowo oznaczające „las”, a „hutan tropis” oznacza „las tropikalny”. Gracze przenoszą się do Indonezji, gdzie będą sadzić kwiaty, drzewa i przyciągać zwierzęta, rywalizując o to, czyj skrawek lasu okaże się najpiękniejszym i najbardziej tętniącym życiem pomnikiem natury.

W HUTAN gracze na zmianę wybierają kwiaty ze wspólnego targu, które następnie sadzą w swoim lesie. Jest to swoista łamigłówka polegająca na sadzeniu różnokolorowych kwiatów, a modułowy układ plansz zapewnia za każdym razem nowe wyzwanie.



ELEMENTY GRY



16 plansz lasu



130 kwiatów



64 drzewa
(do złożenia przed
pierwszą rozgrywką)



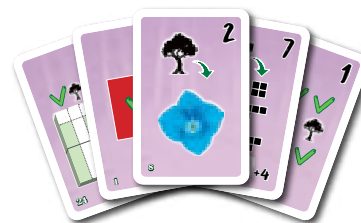
15 zwierząt



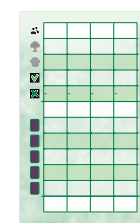
1 żeton łuskowca



70 kart kwiatów



24 karty ekosystemów



1 notes punktacji
(50-kartkowy)

TWÓRCY

Projekt gry: Asger Harding Granerud i Daniel Skjold Pedersen

Rozwój: Dan Halstad

Ilustracje: Vincent Dutrait

Projekt graficzny: Dina Dam Jensen, Łukasz Kempniński



Wszelkie prawa zastrzeżone.
© 2025, Sidekick Games K/S
Prinsesse Charlottes Gade 28, 2.
2200 Copenhagen N, Dania
contact@sidekick.games

POLSKA EDYCJA



Tłumaczenie: Zespół Lucky Duck Games

Korekta: Marta Kania

Skład: Marek Baranowski **Redakcja:** Patryk Blok

Wydawca: Michał Herman **Marketing:** Tomasz Siwek

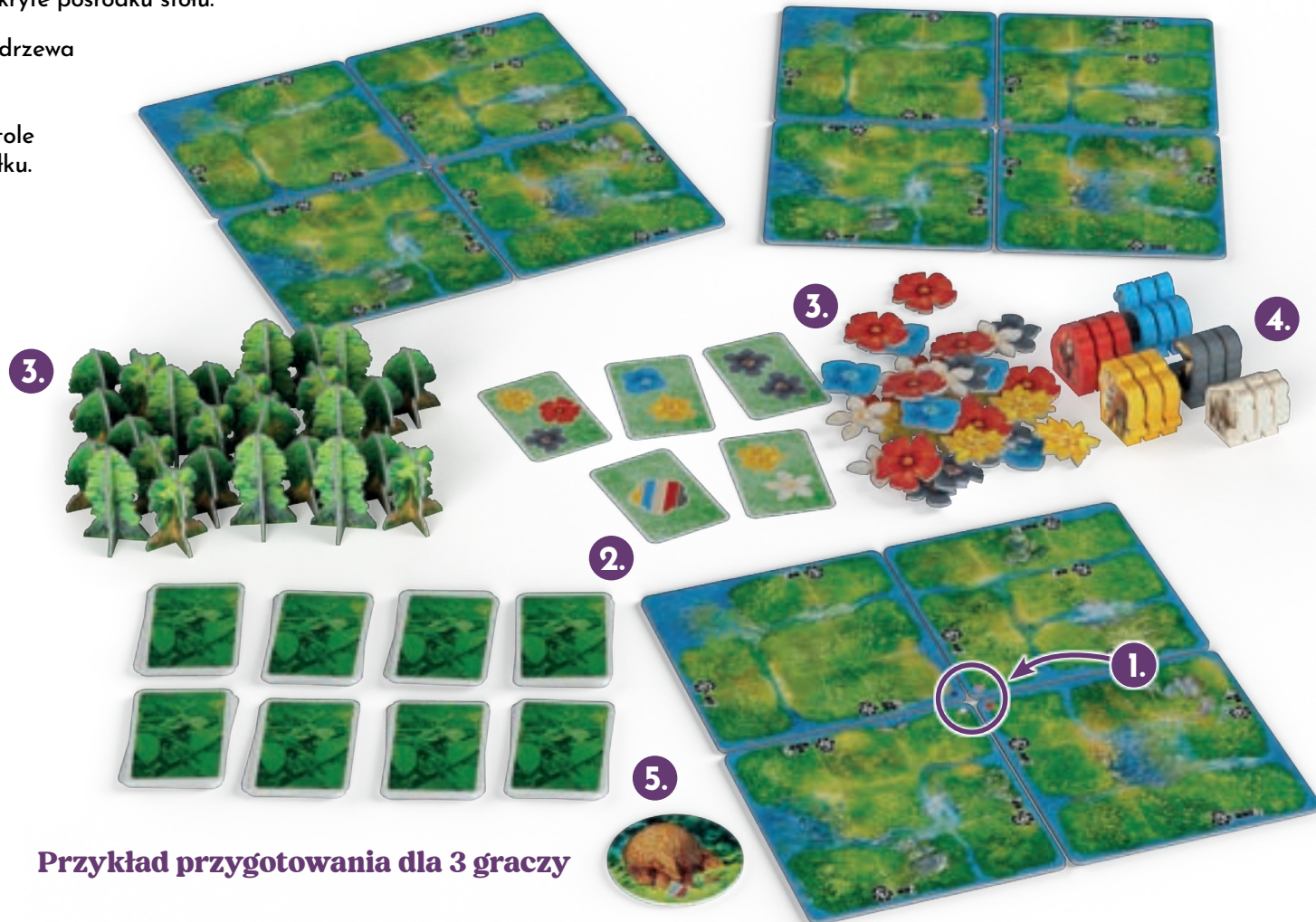
Koordinacja produkcji: Mateusz Szupik

Obsługa klienta: Daria Stachurska

PRZYGOTOWANIE

W tej sekcji znajdziecie opis przygotowania do gry podstawowej. Zasady wariantów zaawansowanego i rodzinnego znajdziecie na str. 7.

1. Jeden z graczy bierze zestaw 4 różnych plansz lasu (oznaczonych **czernym**, **białym**, **niebieskim** i **różowym** kółkiem lub kwadratem widocznym w rogu każdej planszy) i tworzy z nich losowy układ 2x2. Wszyscy pozostali gracze kopiują ten układ. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy układ widoczny na poniższej ilustracji.
2. Przetasujcie wszystkie karty kwiatów i utwórzcie z nich 9 zakrytych stosów. Każdy stos powinien się składać z 3 kart (2 graczy) / 5 kart (3 graczy) / 7 kart (4 graczy). Pozostałe karty odłóżcie do pudełka. Teraz wyłóżcie karty z jednego ze stosów odkryte pośrodku stołu.
3. Kwiaty oraz drzewa umieśćcie w dogodnym miejscu na stole albo w pudełku.
4. Podobnie uczynicie ze zwierzętami. W rozgrywce 2-osobowej usuńcie z gry po 1 zwierzęciu każdego rodzaju (w sumie 5).
5. Losowo wyznaczcie pierwszego gracza. Otrzymał on żeton łuskowca.



Przykład przygotowania dla 3 graczy

PRZEBIEG RUNDY

Rozgrywka w HUTAN trwa 9 rund. W każdej rundzie każdy z graczy wykonuje 2 tury. Najpierw gracz z żetonem łuskowca przygotowuje targ kwiatów i przeprowadza swoją pierwszą turę. Następnie gracze po kolei rozgrywają po jednej turze (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara), aż wszyscy wykonają po 2 tury. Każda tura składa się z 3 faz przeprowadzanych w poniższej kolejności:

1. **POSADŹ KWIATY** – Weź kartę kwiatów z targu i rozmieść widniejące na niej kwiaty.
2. **POSADŹ DRZEWA** – Jeśli umieścisz kwiaty tego samego koloru na sobie.
3. **PRZYCIĄGNIJ ZWIERZĘ** – Jeśli stworzysz idealne siedlisko.

Po 9. rundzie kończą się karty kwiatów i gra dobiega końca (patrz: zasady punktacji na str. 6-7).

PRZYGOTOWANIE TARGU

Na początku każdej rundy gracz z żetonem łuskowca przygotowuje targ kwiatów.

W tym celu bierze jeden ze stosów i rozkłada tworzące go karty odkryte pośrodku stołu. Podczas przygotowania do gry targ został już przygotowany na pierwszą rundę.



PRZYKŁAD 1

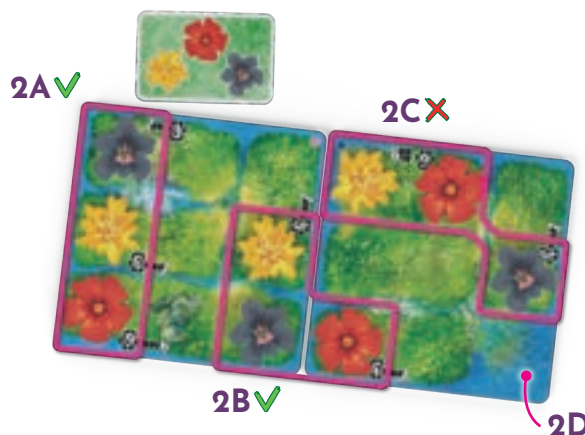
Oto targ dla trzech graczy: pierwszy gracz wziął już jedną kartę kwiatów i zostawił żeton łuskowca.

W każdej rundzie po tym, jak gracz z żetonem łuskowca rozegra swoją pierwszą turę, dodaje żeton łuskowca do oferty na targu.

1. POSADŹ KWIATY

W swojej turze weź odkrytą kartę kwiatów z targu. Następnie weź wszystkie kwiaty przedstawione na tej karcie, a samą kartę odrzuć. Teraz umieść kwiaty na swoich planszach według poniższych zasad:

- Każda plansza składa się z 9 pól. Każdy kwiat może zajmować 1 pole. 3 z twoich plansz mają 1 pole jeziora, na którym nigdy nie możesz kłaść kwiatów.
- Ciągłość uprawy - wszystkie kwiaty umieszczane w danej turze muszą być ze sobą połączone. Pola po skosie nie tworzą połączenia.



PRZYKŁAD 2

Kwiaty w 2A i 2B są zasadzone prawidłowo, bo wszystkie trzy są ze sobą połączone. Kwiaty w 2C są zasadzone nieprawidłowo, bo kwiaty po skosie nie są połączone. 2D jest natomiast jeziorem.

Główne zasady

Główne zasady zostały wyróżnione, aby łatwiej można je było znaleźć. Ułatwi to naukę gry oraz późniejsze odwoływanie się do instrukcji w trakcie rozgrywki.

Targ

Liczba dostępnych kart kwiatów na początku rundy jest równa podwojonej liczbie graczy minus 1 ($2x - 1$).

Umieszczone elementy

Nie wolno przemieszczać umieszczonych na planszy kwiatów, drzew ani zwierząt (chyba że gracie z modyfikacjami, patrz str. 10).

Kwiaty

Musisz umieścić na planszach wszystkie kwiaty z wziętej karty. W rzadkim przypadku, gdy rozmieszczenie wszystkich kwiatów jest niemożliwe, weź inną kartę. Jeśli nie jest to możliwe, weź i odrzuć kartę, nie rozmieszczając żadnych kwiatów. W niezwykle rzadkim przypadku braku kwiatów użycie dowolnych zamienników.

- Dopasowanie kwiatów - Możesz kłaść kwiaty tego samego koloru jeden na drugim, o ile nie pochodzą z tej samej karty. Kwiaty różnych kolorów nie mogą być umieszczane na sobie.
- Jeden las - Przynajmniej pierwszy z umieszczanych przez ciebie kwiatów musi sąsiadować bokiem z kwiatami położonymi wcześniej lub być położony na nich. W swojej pierwszej turze zignoruj tę zasadę.

Jeśli na targu dostępny jest żeton łuskowca, możesz go wziąć zamiast karty kwiatów. Wielokolorowy kwiat na żetonie łuskowca pozwala ci wziąć kwiat dowolnego koloru. Gracz z żetonem łuskowca będzie rozpoczynać kolejną rundę.



Takie samo działanie mają wielokolorowe kwiaty na kartach kwiatów.

2. POSADŹ DRZEWA

Gracze sadzą kwiaty, aby spełnić dwa nadrzędne cele: sadzić drzewa oraz ukończyć obszary lasu.

Drzewo zostaje posadzone na polu, na którym leżą na sobie 2 kwiaty tego samego koloru. Odłóż wierzchni kwiat do zasobów, a w jego miejsce postaw drzewo. Kształt drzewa nie ma znaczenia, możesz wybrać dowolne. Każde drzewo jest warte 2 pkt. na koniec gry.

UKOŃCZENIE OBSZARU

Obszar to 2-5 pól o różnym kształcie ograniczonych wodą. Obszar uznaje się za ukończony, jeśli wszystkie jego pola są obsadzone kwiatami jednego koloru. Ukończony obszar przyniesie ci punkty na koniec gry w liczbie widniejącej wewnątrz tego obszaru.

Obszary z częściowo pustymi polami lub z kwiatami różnych kolorów przynoszą na koniec gry punkty ujemne:

- Obszary z częściowo pustymi polami nazywamy „niepełnymi”.
- Obszary z kwiatami różnych kolorów nazywamy „mieszanymi”.

Przykład punktowania znajdziecie na str. 7.



PRZYKŁAD 3

Kwiaty w 3A są posadzone prawidłowo, bo sąsiadują z kwiatami umieszczonymi wcześniej. Kwiaty w 3B nie leżą prawidłowo, bo nie są ze sobą połączone. Z kolei kwiaty w 3C nie sąsiadują ze wcześniej położonymi, więc taki ruch też jest nieprawidłowy.



PRZYKŁAD 4

Żółty kwiat zostaje umieszczony w 4A na innym żółtym kwiecie i natychmiast zamienia się w drzewo. Gracz nie może umieścić obu czerwonych kwiatów na tym samym polu w 4B, bo pochodzą one z tej samej karty. Obszar w 4C został wypełniony pojedynczym kolorem kwiatów (szarym) i zostaje ukończony, co zapewni graczowi 4 punkty na koniec gry (jak wskazuje liczba wewnątrz obszaru).



Żeton łuskowca

Żeton zapewnia graczowi w tej turze kwiat dowolnego koloru oraz funkcję pierwszego gracza w przyszłej rundzie. Pierwszy gracz może wziąć ponownie żeton łuskowca, ale dopiero w swojej drugiej turze. Pozostali gracze mają okazję wziąć go już w swojej pierwszej turze.

Drzewa

Posadź drzewo w miejsce jednego z 2 kwiatów tego samego koloru leżących na sobie. Możesz posadzić kilka drzew w jednej turze. Możesz sadzić drzewa zarówno w niepełnych, jak i mieszanych obszarach. Wszystkie są warte po 2 punkty na koniec gry. W niezwykle rzadkim przypadku braku drzew użycie dowolnych zamienników.

Obszary

Plansze lasu są podzielone na obszary liczące 2-5 pól. Im większy obszar, tym więcej punktów jest wart. Ukończone obszary przynoszą punkty w liczbie nadrukowanej na danym obszarze. Niepełne i mieszane obszary przynoszą punkty ujemne (widniejące w symbolu tego obszaru). Całkowicie puste obszary przynoszą 0 punktów.

3. PRZYCIĄGNIJ ZWIERZĘ

Gdy stworzysz na obszarze idealne siedlisko, możesz natychmiast przyciągnąć do niego zwierzę w kolorze kwiatów na tym obszarze. Idealne siedlisko to obszar, który spełnia oba warunki:

1. Wszystkie pola obszaru zajmują kwiaty jednego koloru.
2. Na wszystkich kwiatach obszaru rosną drzewa.

Położ zwierzę w miejsce ostatniego posadzonego drzewa w tym obszarze. Odłóż to drzewo do zasobów. Zwierzę przyniesie ci punkty na koniec gry w liczbie nadrukowanej wewnątrz obszaru. Umieszczenie zwierzęcia jest opcjonalne.

Limit 1 zwierzęcia - Możesz umieścić tylko 1 zwierzę w jednej turze (jeśli jest dostępne).

Umieszczone zwierzę może użyć sąsiednie pola.

UŻYŹNIANIE

Gdy umieszczasz zwierzę w obszarze, możesz natychmiast rozmieścić kwiaty na dowolnej liczbie sąsiadujących z nim pól (ale nie po skosie). Możesz wybrać dowolne kolory kwiatów, a także wykorzystać je od razu do posadzenia drzew.




KONIEC TURY / RUNDY


Gdy rozegrasz wszystkie 3 fazy: Posadź kwiaty, Posadź drzewa i Przyciągnij zwierzę, twoja tura dobiega końca. Gra toczy się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Runda dobiega końca, gdy wszyscy gracze rozegrają po 2 tury. W tym momencie na targu nie ma już żadnych kart ani żetonu łuskowca.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Rozgrywka kończy się po 9 rundach. Użyjcie notesu punktacji do podliczenia punktów wszystkich graczy. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu zwycięża gracz, który jest wcześniej w porządku tury.

1.  **DRZEWA**
Zdobywasz 2 punkty za każde swoje drzewo.
2.  **ZWIERZĘTA**
Za każde zwierzę zdobywasz tyle punktów, ile widnieje w symbolu łapy w jego obszarze.
3.  **UKOŃCZONE OBSZARY**
Za każdy ukończony obszar zdobywasz tyle punktów, ile widnieje w symbolu tego obszaru.

4.  **NIEPEŁNE I MIESZANE OBSZARY**
Za każdy niepełny i mieszany obszar otrzymujesz punkty ujemne (widniejące w symbolu tego obszaru).



PRZYKŁAD 5

Niebieski kwiat w 5A stworzył idealne siedlisko i gracz może wymienić ostatnie zasadzone tam drzewo na niebieskie zwierzę. Szary kwiat w 5B zamienia się w ostatnie drzewo w tym obszarze, ale z uwagi na mieszane kolory kwiatów nie jest to idealne siedlisko. W następnej turze dwa białe kwiaty w 5C zostają posadzone równocześnie. Gracz musi zdecydować, który zostanie drzewem, a który zwierzęciem.



PRZYKŁAD 6

Gracz zdecydował, że niebieskie zwierzę w 6A nie będzie użyżniane. W następnej turze białe zwierzę w 6B użyżnia pole nad sobą czerwonym kwiatem i pole po lewej stronie żółtym kwiatem, które zamienia się tym samym w drzewo. Gracz nie może umieścić kwiatu na polu jeziora po prawej stronie.

PRZYKŁAD PUNKTACJI



W tym przykładzie Karolina ma 15 drzew (30 pkt), 4 zwierzęta (27 pkt), 7 ukończonych obszarów (26 pkt) oraz 4 niepełne lub mieszane obszary (-8 pkt). Jej końcowy wynik to 75 punktów.

Dolna część notesu jest używana tylko w wariantcie zaawansowanym.



	KAROLINA	
	30	
	27	
	26	
	- 8 -	
	75	

WARIANTY

W HUTAN możecie także grać w jednym z 3 dostępnych wariantów: rodzinnym, zaawansowanym lub solo. Zasady wariantu solo znajdziecie na str. 8.

WARIANT RODZINNY

Ten wariant ma łatwiejsze zasady poprzez usunięcie 2 reguł. Po umieszczeniu zwierzęcia w siedlisku nie jest dostępna akcja użyżniania. Dodatkowo na koniec gry nie ma punktów ujemnych za niepełne i mieszane obszary. Przynoszą one 0 punktów. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

WARIANT ZAAWANSOWANY

W tym wariantcie znajdziecie karty ekosystemów oferujące nowe wyzwania. Podczas przygotowania do gry przetasujcie wszystkie 24 karty ekosystemów i wylusujcie 5. Połóżcie je odkryte w zasięgu graczy, a pozostałe karty odłóżcie do pudełka. Na koniec gry podliczcie swoje punkty według normalnych zasad, ale dodatkowo zdobywacie punkty za każdą kartę ekosystemu (patrz: str. 12).

WARIANT SOLO

Należy postępować według reguł podstawowych, ale z poniższymi zmianami:

Przygotowanie: Nie usuwaj żadnych zwierząt. Przetasuj karty kwiatów i utwórz z nich jeden zakryty stos zawierający 54 karty. Pozostałe karty odłóż do pudełka. Usuń żeton łuskowca z gry. Odkryj 5 losowych kart ekosystemów (wariant zaawansowany).

Przebieg rundy: Przygotowując targ, odkryj 3 karty kwiatów z zakrytego stosu. W każdej rundzie wybierz tylko 1 kartę kwiatów i dalej postępuj według podstawowych zasad.

80: Świetny początek!

100: Dobra robota!

120: Fantastycznie ci poszło!

135: Jesteś ekspertem!

150: Niewiarygodny sukces!

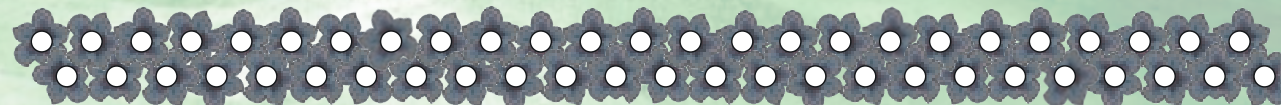
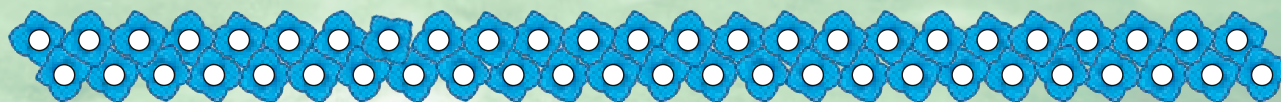
Jeśli chcesz, możesz dodać do gry osiągnięcia (scenariusze, wyzwania i modyfikacje). Osiągnięcia zostały objaśnione na str. 8-10.

OSIĄGNIĘCIA

SCENARIUSZE, WYZWANIA I MODYFIKACJE

Możesz zwiększyć wrażenia z gry, mierząc się z 50 osiągnięciami pogrupowanymi w scenariusze (str. 9), wyzwania (str. 10) i modyfikacje (str. 10). Osiągnięcia mogą być dodane do rozgrywki na każdą liczbę graczy. Jeśli nie wprowadzono modyfikacji, osiągnięcia nie muszą być celem wszystkich grających. Maksymalnie 4 graczy może zaznaczać swój postęp na poniższych torach.

Wpisz swoje imię w jednym z rzędów i po ukończeniu scenariusza, wyzwania lub modyfikacji zaznacz jeden kwiatek zarówno tutaj jak i na torze postępu, jak i przy konkretnym osiągnięciu. Kilku graczy może zrealizować to samo osiągnięcie w tym samym czasie.



SCENARIUSZE

Scenariusze narzucają określone ułożenie plansz oraz punktację. Możecie je rozgrywać w dowolnej kolejności i przy udziale dowolnej liczby graczy.

Przygotowanie: Rozgrywka toczy się w wariantcie zaawansowanym z użyciem 5 wskazanych kart ekosystemów. Wszyscy gracze układają swoje plansze zgodnie z rysunkiem. Aby ukończyć scenariusz, musisz zdobyć określoną minimalną liczbę punktów. Jeśli ci się uda, zaznacz zrealizowane osiągnięcie zarówno na tej stronie, jak i na torze postępu (patrz: str. 8).



#	EKOSYSTEMY	UKŁAD PLANSZ	MIN. WYNIK	UKOŃCZONY
A	2 3 4 13 22		75	
P	6 7 9 15 17		80	
C	3 5 8 12 24		85	
D	1 10 12 15 21		90	
E	2 6 15 22 23		95	
L	1 13 20 21 24		100	
G	4 8 11 16 18		105	

#	EKOSYSTEMY	UKŁAD PLANSZ	MIN. WYNIK	UKOŃCZONY
H	3 10 21 22 23		110	
I	7 9 10 19 21		115	
J	6 8 16 17 18		120	
K	2 8 14 17 20		125	
L	5 6 9 14 17		130	
M	4 7 11 12 13		135	
N	12 14 18 19 23		150	

WYZWANIA

W przeciwieństwie do scenariuszy i modyfikacji wyzwania nie wybiera się przed grą. Zamiast tego po skończonej rozgrywce sprawdź, czy zrealizowałeś któreś wyzwania. Jeśli udało ci się zrealizować kilka wyzwań w trakcie jednej rozgrywki, wybierz tylko jedno z nich. Zaznacz zdobyte osiągnięcia zarówno na tej stronie, jak i na torze postępu (patrz: str. 8). Wyzwania można łączyć zarówno ze scenariuszami, jak i modyfikacjami i można je włączyć do gry na dowolną liczbę graczy.



- | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|--|--|--|
| 1. Zdobądź 100+ pkt. | | | | | 16. Posiadaj zwierzęta we wszystkich 5 kolorach. | | | | |
| 2. Zdobądź 130+ pkt. | | | | | 17. Posiadaj 6+ zwierząt. | | | | |
| 3. Zdobądź 160+ pkt. | | | | | 18. Posiadaj 2 zwierzęta na sąsiadujących ze sobą polach (nie po skosie). | | | | |
| 4. Posiadaj 15+ drzew. | | | | | 19. Posiadaj 2 zwierzęta tego samego koloru na sąsiadujących ze sobą polach (nie po skosie). | | | | |
| 5. Posiadaj 20+ drzew. | | | | | 20. Posiadaj 3 zwierzęta na połączonych ze sobą polach (nie po skosie). | | | | |
| 6. Zdobądź 25+ pkt za ukończone obszary. | | | | | 21. Wszystkie twoje drzewa są połączone w jedną grupę (nie po skosie). | | | | |
| 7. Zdobądź 30+ pkt za ukończone obszary. | | | | | 22. Posiadaj 4+ obszary ukończone kwiatami tego samego koloru. | | | | |
| 8. Zdobądź 25+ pkt za zwierzęta. | | | | | 23. Posiadaj 2+ obszary ukończone w każdym z 5 kolorów (min. 10 ukończonych obszarów, po 2 w każdym kolorze). | | | | |
| 9. Zdobądź 30+ pkt za zwierzęta. | | | | | 24. Wszystkie twoje jeziora są otoczone kwiatami (także po skosie). | | | | |
| 10. Zdobądź 20+ pkt za jedną kartę ekosystemu. | | | | | 25. Wszystkie twoje jeziora są otoczone drzewami lub zwierzętami (także po skosie). | | | | |
| 11. Zdobądź 30+ pkt za jedną kartę ekosystemu. | | | | | 26. Posiadaj kwiaty na wszystkich polach wszystkich 4 plansz. | | | | |
| 12. Wygraj grę z najmniejszą liczbą zwierząt.* | | | | | | | | | |
| 13. Wygraj grę z najmniejszą liczbą drzew.* | | | | | | | | | |
| 14. Wygraj grę z największą liczbą ujemnych punktów za niepełne i mieszane obszary.* | | | | | | | | | |
| 15. Posiadaj zwierzę w obszarze złożonym z 5 pól. | | | | | | | | | |

*nieodostępne w wariantcie solo

MODYFIKACJE

Modyfikacje zmieniają na czas rozgrywki niektóre zasady gry. Wybierzcie jedną z modyfikacji przed rozpoczęciem rozgrywki. Wszyscy gracze zaznaczają ją tutaj oraz na torze postępu (patrz: str. 8). Modyfikacje mogą być włączone do gry razem ze scenariuszami i wyzwaniami na każdą liczbę graczy.

- | | | | | |
|--|--|--|--|--|
| 1. Akcja użyźniania jest niedostępna. | | | | |
| 2. Zamień akcję użyźniania na: Umieść na planszach 1 dowolny kwiat (nie musi sąsiadować ze zwierzęciem). | | | | |
| 3. Zamień akcję użyźniania na: Użyźnij normalnie, ale tylko po skosie. | | | | |
| 4. Zamień wielokolorowy kwiat na żetonie łuskowca na: Usuń 1 nieprzykryty kwiat ze swoich plansz*. | | | | |
| 5. Zamień wielokolorowy kwiat na żetonie łuskowca na: Przenieś 1 nieprzykryty kwiat na swoich planszach*. | | | | |
| 6. Niepełne i mieszane obszary przynoszą podwójne punkty ujemne. | | | | |
| 7. Możesz przyciągnąć więcej niż 1 zwierzę w jednej turze (także w wyniku użyźniania). | | | | |
| 8. Nie możesz mieć 2 zwierząt tego samego koloru. | | | | |
| 9. Zignoruj zasadę „jednego lasu”. | | | | |
| 10. Przygotowanie: 6 stosów po 5/8/11 kart kwiatów dla 2/3/4 graczy. Gra toczy się przez 6 rund. Gracze wykonują po 3 tury w rundzie.* | | | | |

*nieodostępne w wariantcie solo

DZIKA NATURA HUTAN

ZWIERZĘTA



ŁUSKOWIEC

Łuskowce to jedyne ssaki pokryte łuskami, które stanowią naturalną zbroję przed drapieżnikami. Łuskowce mają unikalny mechanizm obronny: w obliczu zagrożenia zwijają się w kulkę przypominającą karczocha.



TYGRYS SUMATRZAŃSKI

Tyгрысы sumatrzańskie są doskonałymi pływakami i często ochładzają się w rzekach i strumieniach. W przeciwieństwie do innych dużych kotów zachowują się bardziej towarzysko, a samce ze swoimi braćmi tworzą czasem więzi na całe życie.



ORANGUTAN

Orangutany należą do najinteligentniejszych naczelnych. Potrafią na przykład posługiwać się narzędziami. Zaobserwowano, że podczas ulewnego deszczu używają liści jako parasoli, wykazując niezwykle umiejętności rozwiązywania problemów.



DZIOBOROŻEC ŻAŁOBNY

Dzioborożce znane są ze swojego efektownego wyglądu charakteryzującego się dużą, przypominającą róg nosorożca strukturą na szczycie dzioba. Te majestatyczne ptaki wydają głośny, rechotliwy krzyk, który odbija się echem w gęstych lasach deszczowych.



KAZUAR

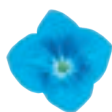
Kazuary to najniebezpieczniejsze ptaki na świecie ze względu na swoje potężne kopnięcia, które mogą być śmiertelne zarówno dla drapieżników, jak i dla ludzi. Są wytrwałymi biegaczami. Pomimo swojej niełatwej natury potrafią biec przez gęsty las z prędkością do 50 km/h.



NOSOROŻEC SUMATRZAŃSKI

Nosorożec sumatrzański to najmniejszy z żyjących, a do tego najbardziej włochaty gatunek nosorożca. Jego ciało pokrywają długie, czerwonobrązowe włosy. Jest znany ze swojego samotniczego trybu życia, które spędza na wędrówkach w pojedynkę po gęstych lasach deszczowych.

Inspiracją dla kwiatów i drzew gry HUTAN były rośliny prezentowane poniżej (indonezyjska nazwa w nawiasie):



HORTENSJA (BOKOR)



KETMIA RÓŻA CHIŃSKA (KEMBANG SEPATU)



MAGNOLIA WONNA (CEMPAKA WANGI)



CZARNA ORCHIDEA
(ANGGREK HITAM)



JAŚMIN WIELKOLISTNY (MELATI PUTIH)



DRZEWO SUNDARI
(HERITIERA FOMES)



PALMA (POHON PALEM)

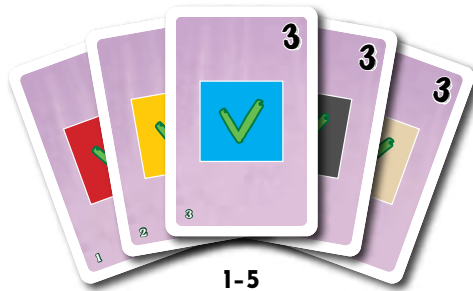


PUCHOWIEC PIĘCIOPRĘCIKOWY
(KAPUK RANDU)



FIGOWIEC BENJAMINA (BERINGIN)

KARTY EKOSYSTEMÓW



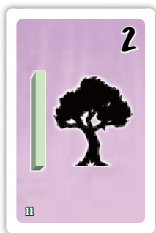
1-5

Zdobywasz 3 punkty za każdy obszar ukończony kwiatami wskazanego na karcie koloru.



6-10

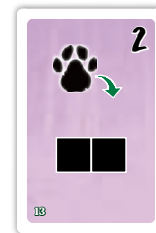
Zdobywasz 2 punkty za każde drzewo na kwiatach koloru przedstawionego na karcie.



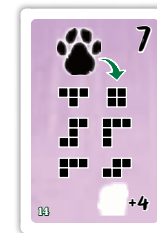
Zdobywasz 2 punkty za każde drzewo przy zewnętrznych krawędziach swoich połączonych plansz.



Zdobywasz 6 punktów za każde zwierzę przy zewnętrznych krawędziach swoich połączonych plansz.
Każdy kazuar przy zewnętrznych krawędziach zapewnia +4 punkty.



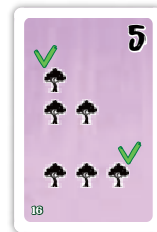
Zdobywasz 2 punkty za każdy obszar złożony z 2 pól, w którym jest zwierzę.



Zdobywasz 7 punktów za każdy obszar złożony z 4 lub 5 pól, w którym jest zwierzę.
Każdy tygrys sumatrzeński w takich obszarach zapewnia +4 punkty.



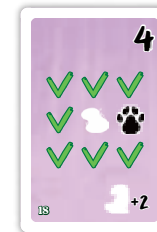
Zdobywasz 1 punkt za każde drzewo w swojej największej grupie połączonych drzew (nie po skosie).



Zdobywasz 5 punktów za każdą grupę co najmniej 3 połączonych drzew (nie po skosie).



Dla każdego jeziora: Zdobywasz 1 punkt za każde sąsiadujące z nim drzewo (także po skosie).



Dla każdego jeziora: Zdobywasz 4 punkty za każde sąsiadujące z nim zwierzę (także po skosie).
Każdy dzioborożec żałobny zapewnia +2 punkty za każde sąsiadujące z nim jezioro.



Dla każdego zwierzęcia: Zdobywasz 2 punkty za każde drzewo sąsiadujące z nim po skosie.
Każdy nosorożec sumatrzeński zapewnia +2 punkty za każde drzewo sąsiadujące z nim po skosie.



Zdobywasz 4 punkty za każdy kolor zwierząt, jaki posiadasz.



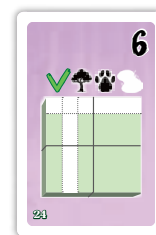
Zdobywasz 4 punkty za każdą swoją planszę ze zwierzęciem.



Wybierz 1 z 5 kolorów kwiatów. Zdobywasz 4 punkty za każdą swoją planszę, na której jest co najmniej 1 obszar ukończony kwiatami tego koloru.



Zdobywasz 8 punktów za każdą swoją planszę zajęta całkowicie przez drzewa/zwierzęta/jeziora.
Każdy orangutan na takiej planszy zapewnia +4 punkty.



Zdobywasz 6 punktów za każdy rząd lub kolumnę zajęte całkowicie przez drzewa/zwierzęta/jeziora.

