



# HUTAN

VITA NELLA FORESTA PLUVIALE



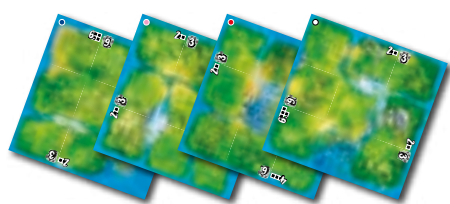
# INTRODUZIONE

HUTAN è una parola indonesiana che significa "foresta" e hutan hujan significa "foresta pluviale". Nel gioco viaggerete in Indonesia, dove planterete fiori, farete crescere alberi e attrarrete animali gareggiando per avere la porzione più vivace e suggestiva della foresta pluviale.

A turno, sceglierete fiori da un mercato condiviso e li planterete nella vostra foresta pluviale personale. Questo schema di piantagione di fiori subirà continue trasformazioni a seconda delle decisioni iniziali che prenderete; inoltre, il tabellone modulare garantirà una sfida eccezionale a ogni partita.



## CONTENUTO



**16 plance**  
**Foresta Pluviale**



**130 Fiori**



**64 Alberi**  
**(assemblateli prima di iniziare  
la vostra prima partita)**



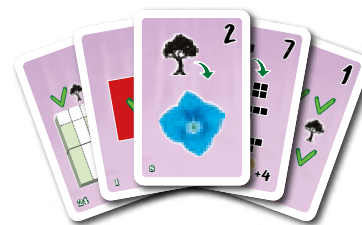
**15 Animali**



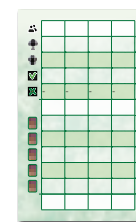
**1 segnalino Pangolino**



**70 carte Fiore**



**24 carte Ecosistema**



**1 blocchetto  
segnapunti  
(50 fogli)**

## RICONOSCIMENTI

**Design del Gioco:** Asger Harding Granerud  
e Daniel Skjold Pedersen

**Sviluppo:** Dan Halstad

**Illustrazioni:** Vincent Dutrait

**Progetto Grafico:** Dina Dam Jensen, Łukasz Kempniński

**Edizione Italiana**

**Traduzione:** Denise Venanzetti

**Revisione:** Elisabetta Colombo, Sara Conato, Chiara Turchi

**Progetto Grafico:** Deborah Dicuonzo, Giacomo Pellini

**Direzione editoriale:** Massimo Bianchini



Tutti i diritti riservati

© 2025, Sidekick Games K/S

Prinsesse Charlottes Gade 28, 2.

2200 Copenhagen N, Danimarca

contact@sidekick.games

# PREPARAZIONE

Di seguito trovate i passaggi per impostare la partita base (per giocare con le versioni più avanzate o per famiglie, fate riferimento alle regole a pagina 7).

1. Un giocatore prende un set di 4 plance Foresta Pluviale diverse (contrassegnate da un cerchio/quadrato rosso, bianco, blu o rosa presente in un angolo di ogni plancia). Poi con questo set crea una configurazione 2x2 casuale; tutti gli altri giocatori copiano quella disposizione. Per la prima partita, si consiglia di utilizzare la disposizione illustrata di seguito.
2. Mescolate tutte le carte Fiore e create 9 mazzi a faccia in giù. Ogni mazzo è composto da 3 carte nelle partite a 2 giocatori, 5 carte nelle partite a 3 giocatori e 7 carte nelle partite a 4 giocatori. Prendete 1 mazzo e girate tutte le sue carte a faccia in su al centro del tavolo. Rimettete eventuali carte rimanenti nella scatola.
3. Collocate i Fiori e gli Alberi vicino alle carte Fiore a faccia in su (oppure utilizzate la scatola come contenitore).
4. Collocate gli Animali accanto ai Fiori. In una partita a 2 giocatori, rimettete 1 Animale per tipo nella scatola (5 in totale).
5. Scegliete casualmente il primo giocatore e dategli il segnalino Pangolino.



**Esempio di preparazione  
per una partita a 3 giocatori**

# GIOCARE UN ROUND

HUTAN si svolge in 9 round; ogni giocatore effettua 2 turni per round. Per prima cosa, chi possiede il segnalino Pangolino prepara il mercato e completa 1 turno. Poi i turni successivi procedono in senso orario finché tutti i giocatori hanno completato i propri 2 turni. Ogni turno è composto da 3 fasi da completare nell'ordine seguente:

1. **PIANTARE FIORI:** Prendete 1 carta Fiore dal mercato e collocate i relativi Fiori.
2. **FAR CRESCERE ALBERI E COMPLETARE LE AREE:** Collocate gli Alberi e completate le Aree per far crescere la vostra foresta pluviale.
3. **HABITAT IDEALI:** Se completate un habitat ideale, potete attrarre un Animale.

Dopo il nono round, le carte Fiore sono esaurite e la partita termina (vedere il calcolo del punteggio alle pagine 6 e 7).

## PREPARARE IL MERCATO

All'inizio di ogni round, il giocatore che possiede il segnalino Pangolino prepara il mercato.



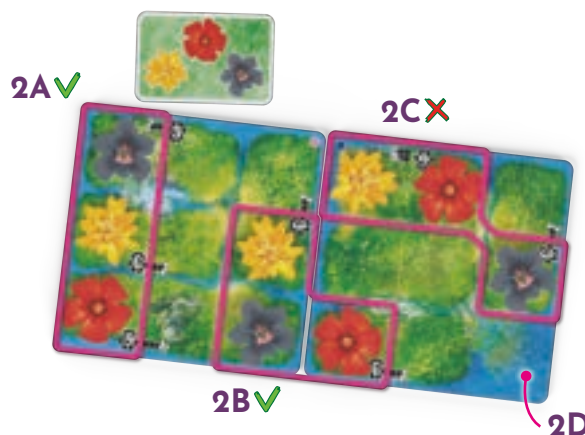
Prende 1 mazzo di carte Fiore e gira tutte le carte del mazzo a faccia in su, al centro del tavolo (se avete seguito le istruzioni della preparazione, per il primo round avete già effettuato questa azione).

Dopo che il giocatore che possiede il segnalino Pangolino ha effettuato il primo turno di ogni round, il segnalino Pangolino viene aggiunto al mercato.



### ESEMPIO 1

Questo esempio mostra un mercato per una partita a 3 giocatori, dopo che il giocatore iniziale ha preso la sua prima carta Fiore e ha aggiunto il segnalino Pangolino.



### ESEMPIO 2

I Fiori collocati in 2A e 2B sono permessi poiché tutti e 3 i Fiori di entrambi i gruppi sono collegati. Quelli in 2C invece non sono permessi, visto che i Fiori in diagonale non sono considerati collegati. In 2D c'è una casella lago.

## 1. PIANTARE FIORI

Nel vostro turno prendete dal mercato 1 carta Fiore a faccia in su. Prendete tutti i Fiori indicati sulla carta, poi scartatela. Ora collocate quei Fiori sulle vostre plance Foresta Pluviale seguendo 4 regole:

- Ogni plancia Foresta Pluviale ha 9 caselle e ogni Fiore deve essere collocato all'interno di 1 casella. Tre delle vostre plance hanno una casella lago, sulla quale i Fiori non possono mai essere collocati.
- Crescita Collegata: Tutti i Fiori che collocate in un turno devono essere collegati tra loro ortogonalmente, quindi in orizzontale e/o in verticale. I Fiori in diagonale non sono considerati collegati.

## Concetti Fondamentali

I concetti fondamentali sono evidenziati per facilitare la consultazione. Si tratta di promemoria che aiutano ad apprendere il gioco oppure a consultare il regolamento durante le partite future.

## Mercato

All'inizio di un round ci saranno sempre 2 carte Fiore per giocatore meno 1 (2x-1).

## Fiori

Dovete collocare tutti i Fiori presenti sulla carta che prendete. Nella rara circostanza in cui non possiate collocare tutti i Fiori, prendete un'altra carta. Se ciò non è possibile, prendete una carta e scartatela senza collocare alcun Fiore. Nel caso estremamente improbabile in cui abbiate esaurito i Fiori, utilizzate dei sostituti.

- **Abbinamento dei Fiori:** Potete collocare i Fiori sopra ai Fiori del colore corrispondente. I Fiori di colore diverso non possono essere collocati l'uno sopra l'altro.
- **Una Foresta:** Almeno il primo Fiore che collocate in ogni turno deve essere adiacente (oppure sopra) ai Fiori che avete già collocato (le diagonali non sono adiacenti). Nel vostro primo turno, all'inizio della partita, ignorate questa regola.

Se il segnalino Pangolino è disponibile nel mercato, potete prenderlo al posto di una carta Fiore. Il Fiore multicolore sul segnalino Pangolino vi fornisce un Fiore qualsiasi a vostra scelta.



Anche le carte Fiore con il Fiore multicolore vi forniscono un Fiore qualsiasi a vostra scelta.

## 2. FAR CRESCERE ALBERI E COMPLETARE LE AREE

I giocatori hanno due obiettivi principali quando collocano i Fiori: far crescere gli Alberi e completare le Aree.

Gli Alberi crescono quando avete 2 Fiori di colore uguale collocati uno sopra l'altro. Rimettete il Fiore in cima nella riserva e sostituitelo con un Albero. Gli Alberi hanno forme diverse: prendetene uno a vostra scelta. Un Albero vi fa ottenere 2 punti alla fine della partita.

Le Aree sono costituite da 2-5 caselle di forma diversa separate dall'acqua. Un'Area è considerata completata quando tutte le sue caselle vengono riempite con Fiori di un singolo colore. Le Aree completate vi fanno ottenere punti alla fine della partita, come indicato all'interno dell'Area.

Le Aree non completate e quelle miste fanno perdere punti alla fine della partita.

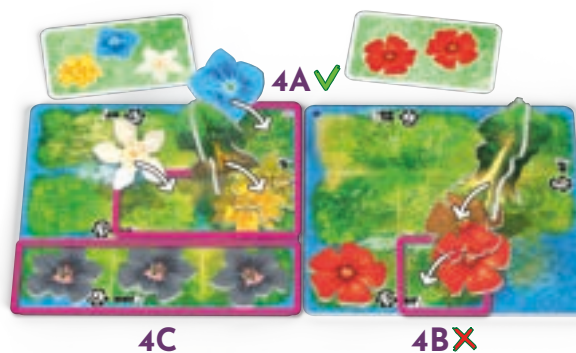
- **Non completata:** Un'Area che è stata iniziata ma non finita.
- **Mista:** Un'Area con Fiori di colori diversi.

Per un esempio di calcolo del punteggio, consultate pagina 7.



### ESEMPIO 3

I Fiori collocati in 3A sono permessi poiché sono adiacenti ai Fiori già collocati. In 3B non sono permessi, visto che, anche se sono adiacenti ad altri Fiori, non sono collegati. Non sono permessi nemmeno in 3C, visto che non sono adiacenti ad altri Fiori.



### ESEMPIO 4

Il Fiore giallo in 4A viene collocato sopra a un altro Fiore giallo e viene immediatamente sostituito da un Albero. Collocare entrambi i Fiori rossi nella stessa casella in 4B non è permesso, visto che provengono dalla stessa carta Fiore. L'Area in 4C è completata con Fiori di un unico colore (grigio) e farà ottenere 4 punti alla fine della partita, come indicato all'interno dell'Area.



## Segnalino Pangolino

Questo segnalino vi fornisce un Fiore di un qualsiasi colore per questo turno e vi rende il primo giocatore del prossimo round. Come primo giocatore, non potete prendere il segnalino Pangolino fino al vostro secondo turno del round. Gli altri giocatori possono prenderlo al loro primo turno.

## Alberi

Per far crescere un Albero, collocate un Fiore sopra a un Fiore del colore corrispondente. È possibile far crescere più Alberi in un turno. Potete far crescere Alberi in Aree non completate o miste; vi faranno comunque ottenere 2 punti ciascuno alla fine della partita. Nel caso estremamente improbabile in cui abbiate esaurito gli Alberi, usate dei sostituti.

## Aree

Le piante Foresta Pluviale sono divise in Aree di 2-5 caselle. Le Aree più grandi vi fanno ottenere più punti. Le Aree completate vi fanno ottenere i punti indicati all'interno dell'Area. Le Aree non completate e quelle miste vi fanno invece perdere punti. Il valore negativo è il medesimo indicato nella relativa icona dell'Area. Le Aree vuote vi fanno ottenere 0 punti.

### 3. HABITAT IDEALI

Quando create un habitat ideale, potete attrarre un Animale del colore corrispondente ai Fiori presenti nell'Area. Un habitat ideale è un'Area che:

1. Contiene Fiori di un singolo colore su tutte le caselle  
**E**
2. Presenta Alberi su tutti i Fiori

L'Animale sostituisce l'ultimo Albero collocato nell'Area. Rimettete l'Albero nella riserva. Gli Animali fanno ottenere punti alla fine della partita, come indicato all'interno della loro Area. Attrarre un Animale è facoltativo.

Massimo 1 Animale: Potete attrarre 1 solo Animale per turno, purché sia disponibile.

Quando viene collocato, l'Animale può fertilizzare le caselle adiacenti.

#### FERTILIZZARE

Quando attraete un Animale, potete collocare Fiori su tutte le caselle adiacenti (mai in diagonale) oppure sulle caselle adiacenti che desiderate. I Fiori possono avere l'assortimento di colori che volete e possono anche essere usati per far crescere gli Alberi.




#### FINE DEL TURNO/ROUND


Un turno termina quando un giocatore ha completato tutte le 3 fasi: Piantare Fiori, Far Crescere Alberi e Completare Aree, e Habitat Ideali. La partita prosegue in senso orario.

Il round termina quando ciascun giocatore ha effettuato 2 turni e nel mercato non ci sono né carte Fiore né il segnalino Pangolino.

## FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita termina dopo 9 round. Usate il blocchetto segnapunti per calcolare i punti di ogni giocatore. Vince il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità, vince il primo giocatore in ordine di turno.

1.  **ALBERI**  
Contate tutti i vostri Alberi e ottenete 2 punti per ognuno.
2.  **ANIMALI**  
Ogni Animale fa ottenere i punti indicati sull'icona zampa presente nella relativa Area.
3.  **AREE COMPLETATE**  
Ogni Area completata fa ottenere i punti indicati sulla relativa icona dell'Area.

4.  **AREE NON COMPLETATE E MISTE**  
Perdete punti per ogni Area non completata e/o mista. Il valore, da applicare in negativo, è indicato nella relativa icona dell'Area.



#### ESEMPIO 5

Il Fiore blu collocato in 5A crea un habitat ideale ed è possibile sostituire l'ultimo Albero collocato con l'Animale blu. Il Fiore grigio in 5B fa crescere l'ultimo Albero dell'Area, ma poiché i colori dei fiori sono misti, non è considerato un habitat ideale. Nel turno successivo i due Fiori bianchi (5C) vengono collocati nello stesso momento; scegliete quale diventa un Animale e quale fa crescere un Albero.



#### ESEMPIO 6

L'Animale blu collocato in 6A ha scelto di non fertilizzare. Nel turno successivo l'Animale bianco collocato in 6B ha scelto di fertilizzare la casella al di sopra con un Fiore rosso e la casella alla sua sinistra con un Fiore giallo, che cresce diventando un Albero. Nella casella lago alla sua destra non è possibile collocare Fiori.



## ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO



In questo esempio di calcolo del punteggio della versione base, Serena ha 15 Alberi (30 punti), 4 Animali (27 punti totali), 7 Aree completate (26 punti) e infine 4 Aree non completate e miste (-8 punti). Il punteggio finale è di 75 punti.

La parte inferiore del blocchetto segnapunti viene utilizzata solo nella variante Avanzata.



	SERENA	
	30	
	27	
	26	
	- 8 -	
	75	

## VARIANTI

HUTAN offre 3 varianti tra cui scegliere: Famiglia, Avanzata e in Solitario. Le regole per la variante in Solitario sono riportate alle pagine 8-10.

### FAMIGLIA

La variante Famiglia offre un'esperienza più tranquilla e tollerante, eliminando 2 regole dal gioco. Non c'è l'azione Fertilizzare quando attraete un Animale e alla fine della partita non si perdono punti per le Aree non completate o miste (valgono semplicemente 0 punti). Tutte le altre regole rimangono invariate.

### AVANZATA

Le regole della variante Avanzata introducono le carte Ecosistema con nuove sfide. Durante la preparazione, mescolate tutte le 24 carte Ecosistema e pescatene casualmente 5. Collocatele a faccia in su, vicino al centro del tavolo. Rimettete le carte Ecosistema in eccesso nella scatola. Alla fine della partita, tutti i giocatori calcolano il punteggio come di consueto e assegnano un punteggio anche a ciascuna delle 5 carte Ecosistema in gioco (vedere le regole per il punteggio a pagina 12).

# REGOLE PER LA VARIANTE IN SOLITARIO

Seguite le regole base con le seguenti modifiche:

**Preparazione:** Non rimuovete alcun Animale. Mescolate le carte Fiore e create un unico mazzo di 54 carte a faccia in giù. Rimettete le carte rimanenti nella scatola. Rimuovete il segnalino Pangolino dal gioco. Pescate casualmente 5 carte Ecosistema (variante Avanzata).

**Giocare un Round:** Quando preparate il mercato, rivelate 3 carte Fiore dal mazzo a faccia in giù. Prendete solamente 1 carta Fiore per ciascun round; per il resto proseguite il vostro turno come di norma.

**Fine del Round:** Scartate le 2 carte Fiore rimanenti prima di continuare con il round successivo.

**Fine della Partita:** La partita termina dopo 18 round, quando esaurite le carte Fiore. Calcolate il punteggio come di norma e consultate la tabella sottostante per verificare la vostra prestazione.

**80:** Un bell'inizio!

**100:** Ben fatto!

**120:** Notevole!

**135:** Esperto!

**150:** Quasi incredibile!

Per un'esperienza in solitario completa, considerate l'aggiunta dei traguardi (Scenari, Sfide e Modifiche). I traguardi sono spiegati alle pagine 8-10.

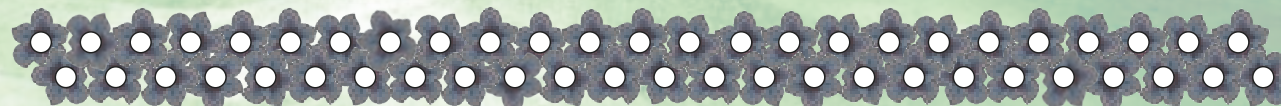


## TRAGUARDI

### SCENARI, SFIDE E MODIFICHE

Potete ampliare la vostra esperienza di HUTAN raggiungendo i 50 traguardi previsti dagli Scenari (pagina 9), dalle Sfide (pagina 10) e dalle Modifiche (pagina 10). I traguardi possono essere aggiunti a partite con un qualsiasi numero di giocatori e, a meno che non stiate giocando con le Modifiche, non è necessario che tutti i giocatori partecipino nel raggiungerli. Possono segnare i loro successi sul tracciato progressi qui sotto fino a 4 giocatori.

Assegnate il vostro nome a una specifica fila di fiori sul tracciato progressi e quando completate uno Scenario, una Sfida o una Modifica, spuntate uno dei vostri fiori sia sul tracciato progressi sia sui traguardi. Più giocatori possono completare lo stesso traguardo nello stesso momento.





# SCENARI

Gli Scenari sono configurazioni del tabellone e di punteggio precostituite. Potete giocarli in qualsiasi ordine e con un qualsiasi numero di giocatori.

**Preparazione:** Giocate la variante Avanzata e utilizzate le 5 carte Ecosistema indicate. Tutti i giocatori dispongono le loro plance Foresta Pluviale come indicato nella configurazione del tabellone. Per completare lo Scenario è necessario raggiungere il punteggio minimo. Se ci riuscite, spuntate il vostro traguardo, sia su questa pagina sia sul vostro tracciato progressi (pagina 8).



#	CARTE ECOSISTEMA	CONFIGURAZIONE TABELLONE	PUNTEGGIO MINIMO	COMPLETATO	#	CARTE ECOSISTEMA	CONFIGURAZIONE TABELLONE	PUNTEGGIO MINIMO	COMPLETATO
A	2 3 4 13 22		75		H	3 10 21 22 23		110	
B	6 7 9 15 17		80		I	7 9 10 19 21		115	
C	3 5 8 12 24		85		J	6 8 16 17 18		120	
D	1 10 12 15 21		90		K	2 8 14 17 20		125	
E	2 6 15 22 23		95		L	5 6 9 14 17		130	
F	1 13 20 21 24		100		M	4 7 11 12 13		135	
G	4 8 11 16 18		105		N	12 14 18 19 23		150	

# SFIDE

A differenza di Scenari e Modifiche, non potete scegliere una Sfida prima dell'inizio della partita. Invece, dopo aver terminato una partita, controllate se avete completato una delle Sfide. Se avete completato più Sfide in una sola partita, sceglierne una. Spuntate il vostro traguardo, sia su questa pagina sia sul tracciato progressi (pagina 8). Le Sfide possono essere combinate con Scenari e Modifiche e possono essere perseguite da un qualsiasi numero di giocatori.



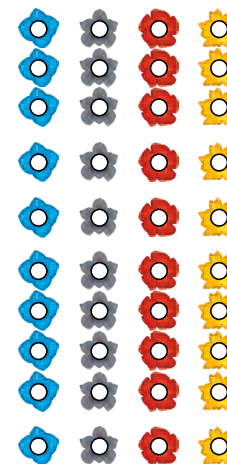
- |   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| 1. Punteggio di 100+ punti  |  | 15. Avere un Animale in un'Area di 5 caselle  |  |
| 2. Punteggio di 130+ punti  |  | 16. Avere Animali di tutti e 5 i colori   |  |
| 3. Punteggio di 160+ punti  |  | 17. Avere 6+ Animali  |  |
| 4. Avere 15+ Alberi   |  | 18. Avere 2 Animali adiacenti (ortogonalmente)  |  |
| 5. Avere 20+ Alberi   |  | 19. Avere 2 Animali adiacenti dello stesso colore (ortogonalmente)  |  |
| 6. Punteggio di 25+ punti per le Aree completate  |  | 20. Avere 3 Animali collegati (ortogonalmente)  |  |
| 7. Punteggio di 30+ punti per le Aree completate  |  | 21. Avere tutti gli Alberi collegati in un grande gruppo (quelli collegati diagonalmente non vengono considerati) |  |
| 8. Punteggio di 25+ punti per gli Animali   |  | 22. Avere 4+ Aree completate con Fiori dello stesso colore  |  |
| 9. Punteggio di 30+ punti per gli Animali   |  | 23. Avere 2+ Aree completate con Fiori di tutti e 5 i colori  |  |
| 10. Punteggio di 20+ punti per una carta Ecosistema   |  | 24. Avere tutti i laghi circondati da Fiori (ortogonalmente e diagonalmente)                                      |  |
| 11. Punteggio di 30+ punti per una carta Ecosistema   |  | 25. Avere tutti i laghi circondati da Alberi e Animali (ortogonalmente e diagonalmente)                           |  |
| 12. Vincere una partita con il minor numero di Animali*   |  | 26. Avere Fiori in tutte le caselle delle 4 plance Foresta Pluviale   |  |
| 13. Vincere una partita con il minor numero di Alberi*  |  |   |  |
| 14. Vincere una partita con il maggior numero di punti negativi in Aree non completate e/o miste* |  |   |  |

\*Non per la variante in Solitario

# MODIFICHE

Le Modifiche cambiano alcune regole base del gioco per tutti i giocatori. Sceglierne una prima dell'inizio della partita. Tutti i giocatori spuntano la Modifica qui e sul tracciato progressi (pagina 8). Le Modifiche possono essere utilizzate in combinazione con gli Scenari e le Sfide e con un qualsiasi numero di giocatori.

- Azione Fertilizzare rimossa
- Azione Fertilizzare sostituita con: Collocare 1 Fiore qualsiasi (non deve essere adiacente all'Animale)
- Azione Fertilizzare sostituita con: Fertilizzare come di norma, ma solo in diagonale
- Fiore multicolore sul segnalino Pangolino sostituito con: Rimuovere 1 Fiore scoperto (che non abbia un altro componente sopra) dalla propria plancia\*
- Fiore multicolore sul segnalino Pangolino sostituito con: Spostare 1 Fiore scoperto (che non abbia un altro componente sopra) dalla propria plancia\*
- Le Aree non completate e/o miste valgono il doppio di punti negativi
- Si possono attrarre più Animali in un turno (anche come risultato dell'azione Fertilizzare)
- Non si possono avere 2 Animali dello stesso colore
- Ignorare la regola "Una Foresta" (vedere pagina 5)
- Preparazione: Creare 6 mazzi di 5/8/11 carte Fiore per una partita a 2/3/4 giocatori. La partita si svolge in 6 round e ogni giocatore effettua 3 turni per round\*



\*Non per la variante in Solitario

# LA FAUNA SELVATICA DI HUTAN

## ANIMALI



### PANGOLINO

I pangolini sono gli unici mammiferi ricoperti di squame; queste fungono da armatura naturale contro i predatori. Hanno un meccanismo di difesa unico che consiste nell'arrotolarsi in una palla quando si sentono minacciati, diventando simili a un carciofo.



### TIGRE DI SUMATRA

Le tigri di Sumatra sono eccellenti nuotatrici e spesso si rinfrescano immergendosi in fiumi e torrenti. A differenza di altri grandi felini, hanno un comportamento più socievole e i maschi a volte formano legami a vita con i loro fratelli.



### ORANGO

Gli oranghi sono tra i primati più intelligenti e sono noti per la loro incredibile abilità nell'uso di utensili. Sono stati osservati mentre usavano le foglie come ombrelli durante gli acquazzoni, dimostrando notevoli capacità di risoluzione dei problemi.



### BUCERO RINOCERONTE

I buceri rinoceronti sono noti per il loro aspetto sorprendente, caratterizzato da una grande struttura a forma di casco sulla sommità del becco, che ricorda il corno di un rinoceronte. Questi maestosi uccelli hanno un caratteristico richiamo forte e stridulo che riecheggia nelle fitte foreste pluviali.



### CASUARIO

I casuari sono gli uccelli più pericolosi del mondo a causa dei loro potenti calci, che possono essere fatali sia per i predatori sia per gli esseri umani. Nonostante la loro corporatura non sia adatta al volo, possono scattare fino a quasi 50 chilometri orari attraverso le fitte foreste, il che li rende dei formidabili corridori.



### RINOCERONTE DI SUMATRA

I rinoceronti di Sumatra sono la specie di rinoceronte più pelosa, con lunghi peli bruno-rossastri che ricoprono il loro corpo. Sono anche i più piccoli rinoceronti viventi e sono noti per la loro natura solitaria, preferendo vagare da soli nelle fitte foreste pluviali.

I Fiori e gli Alberi di HUTAN sono ispirati alle piante presentate di seguito:



**ORTENSIA**  
(*HYDRANGEA*; BOKOR)



**IBISCO ROSA DELLA CINA**  
(*HIBISCUS ROSA-SINENSIS*; KEMBANG SEPATU)



**MAGNOLIA CHAMPACA**  
(*MAGNOLIA CHAMPACA*; CEMPAKA WANGI)



**ORCHIDEA NERA**  
(*ANGGREK HITAM*)



**GELSOMINO D'ARABIA**  
(*JASMINUM SAMBAC*; MELATI PUTIH)



**MANGROVIA**  
(*HERITIERA FOMES*; SUNDARI)



**PALMA**  
(*ARECACEAE*; POHON PALEM)

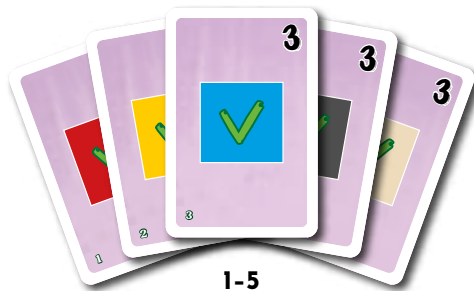


**KAPOK**  
(*CEIBA PENTANDRA*)



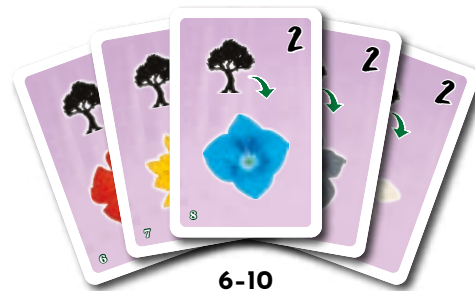
**BANIANO**  
(*FICUS BENGHALENSIS*)

# CARTE ECOSISTEMA



1-5

Ottieni 3 punti per ogni Area completata utilizzando solo Fiori del colore indicato sulla relativa carta.



6-10

Ottieni 2 punti per ogni Albero che possiedi collocato sui Fiori del colore indicato sulla relativa carta.



Ottieni 2 punti per ogni Albero collocato lungo i bordi esterni delle tue plance Foresta Pluviale.



Ottieni 6 punti per ogni Animale collocato lungo i bordi esterni delle tue plance Foresta Pluviale.

Ogni Casuario collocato lungo quei bordi aggiunge +4 punti.



Ottieni 2 punti per ogni Animale che possiedi in un'Area di 2 caselle.



Ottieni 7 punti per ogni Animale che possiedi in un'Area di 4 o 5 caselle.

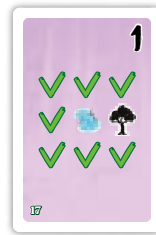
Ogni Tigre di Sumatra collocato lungo quei bordi aggiunge +4 punti.



Ottieni 1 punto per ogni Albero nel tuo gruppo più grande di Alberi collegati (non in diagonale).



Ottieni 5 punti per ogni gruppo di 3 o più Alberi collegati (non in diagonale) che possiedi.



Per ciascun lago, ottieni 1 punto per ogni Albero adiacente (anche in diagonale) che possiedi.



Per ciascun lago, ottieni 4 punti per ogni Animale adiacente (anche in diagonale) che possiedi.

Ogni Bucero Rinoceronte aggiunge +2 punti per lago adiacente.



Per ciascun Animale, ottieni 2 punti per ogni Albero diagonalmente adiacente che possiedi.

Ogni Rinoceronte di Sumatra aggiunge +2 punti per Albero diagonalmente adiacente.



Ottieni 4 punti per ogni Animale di colore diverso che possiedi.



Ottieni 4 punti per ognuna delle tue quattro plance Foresta Pluviale con un Animale su di essa.



Scegli uno dei cinque colori di Fiori. Ottieni 4 punti per ognuna delle tue quattro plance Foresta Pluviale con almeno un'Area completata di quel colore.



Ottieni 8 punti per ognuna delle tue quattro plance Foresta Pluviale con Alberi/Animali/laghi su tutte le caselle.

Ogni Orango collocato su queste plance aggiunge +4 punti.



Ottieni 6 punti per ogni riga e colonna con Alberi/Animali/laghi su tutte le caselle.

