



HUTAN

AZ ESŐERDŐK ÉLŐVILÁGA

BEVEZETŐ

A HUTAN indonéz nyelven erdőt jelent. Ebben a játékban az indonéz hutan hujant, azaz esőerdőt fogjátok felfedezni: virágokat ültettek, fákat növesztetek és állatokat csalogattok a területeitekre, hogy tiétek legyen a legkáprázatosabb élővilág.

A játék során felváltva választotok virágokat egy közös piacról, majd a saját esőerdőtökbe ültetitek azokat. A virágok lehelyezésére hatással lesznek a korábbi döntéseitek, a moduláris tábla pedig biztosítja, hogy minden játékkalkalom egyedi élményt nyújtson.



TARTOZÉKOK



16 esőerdőtábla



130 virág



64 fa



15 állat



1 tobzoska



70 virágkártya



24 ökoszisztéma-kártya



1 pontozótömb
(50 lap)

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Asger Harding Granerud és Daniel Skjold Pedersen

Fejlesztő: Dan Halstad

Illusztrátor: Vincent Dutrait

Grafikus: Dina Dam Jensen és Łukasz Kempirski

Fordító: Hajnal Gábor



Minden jog fenntartva!

© 2025, Sidekick Games K/S

Prinsesse Charlottes Gade 28, 2.

2200 Koppenhága, Dánia

contact@sidekick.games

ELŐKÉSZÜLETEK

Az alábbiakban az alapjáték előkészületeit látjátok. A haladó és a családi játékváltozatot a játékszabály 7. oldalán találjátok.



1. Az egyik játékos vegyen magához 4 különböző esőerdőtáblát (minden tábla sarkában található egy kör/négyzet alakú **piros**, **fehér**, **rózsaszín** vagy **kék** jelölés). Ezután rendezze a tábláit egy tetszőleges 2x2-es játéktérületté. A többi játékos másolja le ezt az elrendezést. Az első játékhöz az alábbi elrendezést ajánljuk.
2. Keverjétek meg az összes virágkártyát, majd alkossatok belőlük 9 képpel lefelé fordított paklit. A paklikban lévő kártyák száma a játékoszámtól függ: 2/3/4 játékos esetén 3/5/7 kártya legyen a paklikban. Válasszatok ki 1 paklit, és tegyétek a kártyáit képpel felfelé az asztal közepére. A fel nem használt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.
3. Alakítsatok ki egy-egy készletet a virágokból és a fákból a virágkártyák közelében (vagy használjátok a tárolásukra a játék dobozát).
4. Alakítsatok ki egy készletet az állatokból a virágok mellett. 2 játékos esetén minden állatból tegyetek vissza egyet a dobozba (összesen 5 darabot).
5. Sorsoljatok kezdőjátékost, és adjátok neki a tobzóskát.



Előkészületek 3 játékos esetén

EGY FORDULÓ MENETE

A HUTAN 9 fordulóból áll, és minden játékos fordulónként 2 kört hajt végre. Először a kezdőjátékos (akinek a tobzoska van) előkészíti a piacot, majd végrehajt egy kört. Ezután a játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra, amíg mindenki le nem játszik 2 kört. Minden kör 3 fázisból áll:

1. **VIRÁGOK ÜLTETÉSE** – Vegyél el egy virágkártyát a piacról, és helyezz le ennek megfelelő virágokat.
2. **FÁK NÖVESZTÉSE ÉS TERÜLETEK BETÖLTÉSE** – Helyezz le fákat és tölts be területeket.
3. **TÖKÉLETES ÉLŐHELYEK** – Ha létrehoztál egy tökéletes élőhelyet, odacsalogathatsz egy állatot.

A 9. forduló végére a virágkártyák elfogynak, és a játék véget ér (a pontozást lásd a 6-7. oldalon).

A PIAC ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden forduló elején a kezdőjátékos készítse elő a piacot.

Vegyen kézbe egy virágkártyapaklit, és tegye a kártyákat képpel felfelé az asztal közepére. Ha követték az előkészületek utasításait, az első fordulóra ezzel már meg is vagytok.



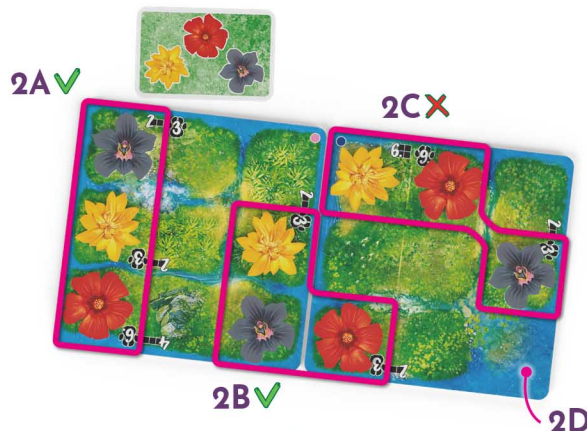
1. ÁBRA

Így néz ki a piac egy 3 fős játékban miután a kezdőjátékos elvett egy virágkártyát, és odatette a tobzoskát.

1. VIRÁGOK ÜLTETÉSE

A körödben vegyél el egy virágkártyát a piacról. Vedd el a kártyán jelzett virágo(ka)t, majd dobd el a kártyát. A virágo(ka)t helyezz le az esőerdőtáblákra az alábbi 4 szabály szerint:

- Minden esőerdőtábla 9 mezőből áll, és minden virág egy mezőt foglalhat el. Három táblán található vízmező, ahová nem helyezhetsz le virágot.
- Összefüggő növekedés: minden virágnak, amit a körödben lehelyezel, összefüggőnek kell lennie egymással. Átlósan nem számítanak összefüggőnek.



2. ÁBRA

A 2A és a 2B lehelyezés szabályos, mivel a három virág összefüggő. A 2C nem szabályos, mivel a virágok átlósan nem számítanak összefüggőnek. A 2D egy vízmezőt jelöl.

Alapfogalmak

Az alapfogalmakat kiemeltük, hogy könnyen megtalálhatók legyenek. Ezek segíthetnek a játék tanulása során, vagy ha tisztázni szeretnétek egy játékszabályt.

Piac

A forduló elején a piacon mindig a játékoszám kétszeresénél eggyel kevesebb virágkártyának kell lennie.

Virágok

A kártyával szerzett összes virágot le kell helyezned. Abban a ritka esetben, ha nem tudod lehelyezni az összes virágot, válassz másik kártyát. Ha ez nem lehetséges, válassz ki egy kártyát, majd dobd el anélkül, hogy lehelyeznél virágot. Ha az a rendkívül ritka eset áll elő, hogy elfogynak a virágok, helyettesítsétek azokat valamivel.

- Kivirágzás: Az azonos színű virágokat helyezheted egymásra. Különböző színű virágokat nem helyezhetsz le egymásra.
- Az erdő egysége: A lehelyezendő virágaid közül legalább az elsőt egy korábban lehelyezett virággal szomszédosan (vagy annak tetejére) kell lehelyezned. Az átló nem számít szomszédosnak. Ezt a szabályt az első körötökben hagyjátok figyelmen kívül.

Ha a tobzoska elérhető a piacon, azt elviheted egy virágkártya helyett. A tobzoskán található többszínű ikonnal bármilyen virágot választhatsz.



A többszínű ikonnal jelölt virágkártyákkal szintén bármilyen virágot választhatsz.

2. FÁK NÖVESZTÉSE ÉS TERÜLETEK BETÖLTÉSE

A virágok ültetése során az elsődleges feladatod, hogy fákat növessz és területeket tölts be.

Fát növeszteni akkor tudsz, ha van két azonos színű virágod egymáson. A felső virágot tedd vissza a készletbe, és cseréld ki egy fára. Különböző formájú fák vannak a játékban – válassz ki egy neked tetszőt. Minden fa 2 pontot ér a játék végén.

A területek 2-5 összefüggő mezőből állnak, többféle alakjuk lehet, és víz választja el őket egymástól. Egy terület akkor számít betöltöttnek, ha minden mezőjére azonos színű virágot helyezettél le. A betöltött területek a rajtuk látható ikon szerint érnek pontot a játék végén.

A befejezetlen és a vegyes területek mínusz pontot érnek a játék végén.

- Befejezetlen: olyan terület, ahol nem helyezettél le minden mezőjére virágot.
- Vegyes: olyan terület, ahová különböző színű virágokat helyezettél le.

A pontozásra a 7. oldalon találtok példát.



3. ÁBRA

A 3A lehelyezés szabályos, mivel a virágok szomszédosak már lehelyezett virágokkal. A 3B nem szabályos: bár szomszédosak korábbi virágokkal, a két virág nem összefüggő. A 3C nem szabályos, mivel nem szomszédosak lehelyezett virágokkal.



4. ÁBRA

A 4A lehelyezés során a sárga virág egy másik sárga virágra kerül, így ezt a játékost azonnal egy fára cseréli. A 4B lehelyezése nem szabályos, mivel a két piros virág ugyanarról a virágkártyáról származik. A 4C területen csak szürke virágok vannak, így ez a terület betöltöttnek számít, és 4 pontot ér a játék végén.



A tobzoska

Ezzel a jelölővel elvehetsz egy szabadon választott virágot a körödben, és a következő fordulóban te leszel a kezdőjátékos. Kezdőjátékosként nem veheted el a tobzoskát a második köröd előtt. A többi játékos elveheti az első körében is.

Fák

Egy fa növesztéséhez helyezz le egy virágot egy azonos színű virágra. Több fát is növeszthetsz egy körben. Növeszthetsz fákat befejezetlen és vegyes területeken is, a játék végén akkor is jár értük a 2 pont. Ha az a rendkívül ritka eset áll elő, hogy elfogynak a fák, helyettesítsétek azokat valamivel.

Területek

Az esőerdőtáblák 2-5 mezőből álló területekre vannak osztva.

A nagyobb területek több pontot érnek. A betöltött területek a rajtuk látható ikon szerint érnek pontot. A befejezetlen és a vegyes területek mínusz pontot érnek. A mínusz pontok mennyisége megegyezik a jelzett pontokkal. Az üres területek 0 pontot érnek.

3. TÖKÉLETES ÉLŐHELYEK

Amikor tökéletes élőhelyet alakítasz ki, odacsalogathatsz egy állatot, aminek a színe megegyezik a terület virágainak színével. A tökéletes élőhely olyan terület, amelynek:

1. minden mezőjén azonos színű virág található; és
2. minden virágján van fa.

Cseréld le az utolsó lehelyezett fát az állatra, és a fát tedd vissza a készletbe. Az állatok a területen látható mancs ikon szerint érnek pontot. Az állat odacsalogatása nem kötelező.

Körönként csak egy állatot csalogathatsz a területedre, ha van megfelelő állat a készletben.

Amikor lehelyezel egy állatot, az trágyázhatja a szomszédos mezőket.

TRÁGYÁZÁS

Amikor odacsalogatsz egy állatot, lehelyezhetsz egy-egy virágot bármennyi vele élszomszédos mezőre. Bármilyen virágokat választhatsz, többféle színben, és akár felhasználhatod ezeket fák növesztésére is.

KÖR VÉGE ÉS FORDULÓ VÉGE

Egy kör akkor ér véget, ha a játékos mindhárom fázist (sorrendben) végrehajtotta: virágok ültetése, fák növesztése és területek betöltése, tökéletes élőhelyek. Az óramutató járása szerint következő játékos folytatja a játékot.

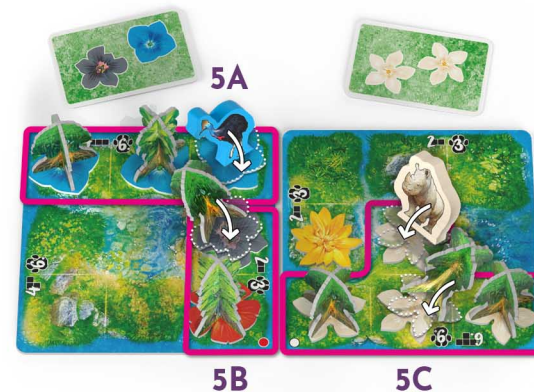
Egy forduló akkor ér véget, ha minden játékos lejátszott két kört, és a piacon nem maradt sem virágkártya, sem a tobzoska.

JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék a 9. forduló befejezésével véget ér. Számoljátok össze a játékosok pontjait a pontozólapok segítségével. A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén a körsorrend szerint előbb következő játékos győz.

1.  **FÁK**
Minden fa 2 pontot ér.
2.  **ÁLLATOK**
Minden állat annyi pontot ér, amennyi az adott terület mancs ikonján látható.
3.  **BETÖLTÖTT TERÜLETEK**
Minden betöltött terület annyi pontot ér, amennyi az ikonjukon látható.

4.  **BEFEJEZETLEN ÉS VEGYES TERÜLETEK**
Minden befejezetlen és vegyes terület annyi mínusz pontot ér, amennyi az adott területen látható.



5. ÁBRA

Az 5A területen a kék virág tökéletes élőhelyet alakít ki, ezért az utolsó lehelyezett fa lecserélhető egy kék állatra. Az 5B területen a szürke virág miatt az utolsó fa is a területre kerül, de mivel ez egy vegyes terület, nem számít tökéletes élőhelynek. Az 5C területen a játékos a két fehér virágot egyszerre helyezi le, így eldöntheti, hogy melyik helyére kerül állat és melyik helyére fa.



6. ÁBRA

A játékos úgy dönt, hogy a 6A területre odacsalogatott állat nem trágyázik. A 6B területre odacsalogatott állat trágyázza a fölötté lévő mezőt egy piros, a tőle balra lévő mezőt pedig egy sárga virággal. Mivel ez a második virág, a játékos egy fát növeszt erre a helyre. Az állattól jobbra lévő vízmezőre nem helyezhető le virág.

PÉLDA A PONTOZÁSRA



Ebben a példában Timi 15 fát növesztett (30 pont), 4 állata van (összesen 27 pont), 7 területet töltött be (26 pont), és van 4 befejezetlen/vegyes területe (-8 pont). Összesen 75 pontot szerzett.

A pontozólapok alsó sávjai a haladó játékváltozathoz szükségesek.



	Timi
	30
	27
	26
	- 8 -
	75

JÁTEKVÁLTOZATOK

A HUTAN további három játékváltozatot tartalmaz: családi, haladó és egyszemélyes. Az egyszemélyes játékváltozat szabályait a 8-10. oldalon találjátok.

CSALÁDI JÁTEKVÁLTOZAT

A családi játékváltozat egy könnyedebb játékelményt nyújt az alapjáték két szabályának eltávolításával: nem használható a trágyázás akció, illetve nem érnek mínusz pontot a befejezetlen és a vegyes területek (0 pontot érnek). Minden más a normál szabályok szerint zajlik.

HALADÓ JÁTEKVÁLTOZAT

A haladó játékváltozatban az ökoszisztéma-kártyák új kihívásokat adnak a játékelményhez. Az előkészületek során keverjétek meg a 24 ökoszisztéma-kártyát, majd húzzatok fel 5-öt. Ezeket tegyétek képpel felfelé az asztal közepére. A többi ökoszisztéma-kártyára nem lesz szükség. A játék végén minden játékos számolja össze a játékban lévő ökoszisztéma-kártyákból szerzett pontjait is (lásd 12. oldal).

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Kövesd az alapjáték szabályait az alábbi változtatásokkal:

Előkészületek: Ne távolíts el állatot. Keverd meg a virágkártyákat, és alkoss egy 54 kártyából álló, képpel lefelé fordított paklit. A fel nem használt kártyákat tedd vissza a dobozba. Távolítsd el a tobzoskát, és húzz fel 5-öt a haladó változat ökoszisztéma-kártyáiból.

Egy forduló menete: A piac előkészítésekor fedj fel három kártyát a virágkártyapakliból. Minden fordulóban csak egy kört hajts végre (a normál 2 helyett) a normál szabályok szerint.

Forduló vége: Dobd el a két megmaradt virágkártyát, mielőtt elkezdenéd a következő fordulót.

Játék vége: A játék 18 forduló után véget ér, amikor is elfogynak a virágkártyák. Számold össze a pontjaidat a szokásos módon, majd nézd meg, hogyan teljesítettél az alábbi táblázat alapján.

80: Kezdetnek jó...

100: Szép munka!

120: Kiemelkedő!

135: Igazi profi vagy!

150: Szinte hihetetlen!

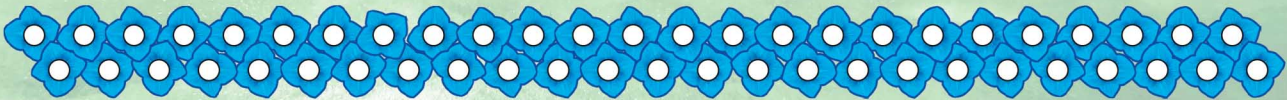
Az egyszemélyes játékváltozat teljes élményéhez érdemes használni a célokat (forgatókönyvek, kihívások és módosítók). A célok a 8-10. oldalon találhatók.

CÉLOK

FORGATÓKÖNYVEK, KIHÍVÁSOK ÉS MÓDOSÍTÓK

A HUTAN még több játékelményt nyújt az 50 céllal, amiket a forgatókönyvekkel (9. oldal), a kihívásokkal (10. oldal) és a módosítókkal (10. oldal) teljesíthettek. A célok bármilyen játékoszám esetén hozzáadhatók a játékhoz. Nem kötelező minden játékosnak részt vennie a célok teljesítéséért folyó küzdelemben (kivéve ha módosítóval játszotok). Az alábbi célsávokon legfeljebb 4 játékos vezetheti a haladását.

Válassz játékoszín, és írd fel a neved a megfelelő sáv mellé. Ha teljesítettél egy forgatókönyvet, kihívást vagy módosítót, jelöld be a sávod egyik virágján, valamint a megfelelő célnál. Egy célt több játékos is teljesíthet egyszerre.



FORGATÓKÖNYVEK

A forgatókönyvek előre megtervezett elrendezések az esőerdőtáblákhoz és új pontozási szabályok. Bármilyen sorrendben és játékoszámmal játszhattok velük.

Előkészületek: A haladó játékváltozatot játsszátok, és a jelzett ökoszisztéma-kártyákat használjátok. Minden játékos rendezze el az esőerdőtábláit az ábra szerint. A jelzett pontmennyiséget el kell érnetek ahhoz, hogy teljesítsétek az adott forgatókönyvet. Ha ez egy játékosnak sikerül, jelölje be a teljesítést a játékoszínén a táblázatban és a célsávon (8. oldal).



#	ÖKOSZISZTÉMÁK	TÁBLA ELRENDEZÉSE	MIN. PONTSZÁM	TELJESÍTVE
A	2 3 4 13 22		75	
B	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	
F	1 13 20 21 24		100	
G	4 8 11 16 18		105	

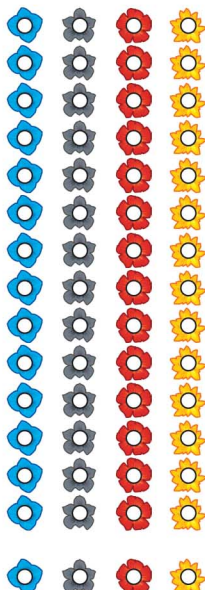
#	ÖKOSZISZTÉMÁK	TÁBLA ELRENDEZÉSE	MIN. PONTSZÁM	TELJESÍTVE
H	3 10 21 22 23		110	
I	7 9 10 19 21		115	
J	6 8 16 17 18		120	
K	2 8 14 17 20		125	
L	5 6 9 14 17		130	
M	4 7 11 12 13		135	
N	12 14 18 19 23		150	

KIHÍVÁSOK

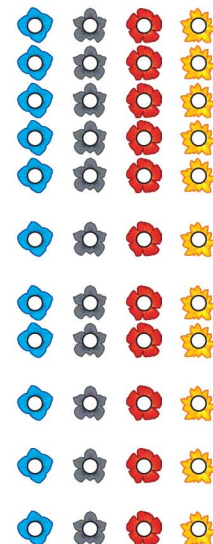
A forgatókönyvekkel és a módosítókkal ellentétben a kihívásokat nem a játék kezdete előtt kell kiválasztani. A játék végén ellenőrizd le, hogy sikerült-e valamelyik kihívást teljesítened. Ha egy játék során több kihívást is teljesítettél, akkor válassz közülük egyet. Jelöld be a játékoszíneden a megfelelő sorban, valamint a célsávon (8. oldal). A kihívások kombinálhatók a forgatókönyvekkel és a módosítókkal, és bármilyen játékoszámmal teljesíthetők.



1. Érd el 100+ pontot
2. Érd el 130+ pontot
3. Érd el 160+ pontot
4. Növessz 15+ fát
5. Növessz 20+ fát
6. Érd el 25+ pontot betöltött területekkel
7. Érd el 30+ pontot betöltött területekkel
8. Érd el 25+ pontot állatokkal
9. Érd el 30+ pontot állatokkal
10. Érd el 20+ pontot ökoszisztéma-kártyákkal
11. Érd el 30+ pontot ökoszisztéma-kártyákkal
12. Győzz úgy, hogy nálad van a legkevesebb állat*
13. Győzz úgy, hogy nálad van a legkevesebb fa*
14. Győzz úgy, hogy te gyűjtöd a legtöbb mínusz pontot befejezetlen és vegyes területekért*
15. Legyen állatod egy 5 mezőből álló területen



16. Legyen 5 különböző színű állatod
17. Legyen 6+ állatod
18. Legyen 2 élszomszédos állatod
19. Legyen 2 azonos színű élszomszédos állatod
20. Legyen 3 összefüggő állatod (átlósan nem számítanak összefüggőnek)
21. Legyen minden fád összefüggő (átlósan nem számítanak összefüggőnek)
22. Legyen 4+ betöltött terület azonos színű virágokkal
23. Legyen 2+ betöltött terület mind az öt különböző virágsszínnel
24. Keríts körbe minden vízmezőt virágokkal (élszomszédosan és átlósan)
25. Keríts körbe minden vízmezőt fákkal és állatokkal (élszomszédosan és átlósan)
26. Ültess virágot minden esőerdőtáblád minden mezőjére

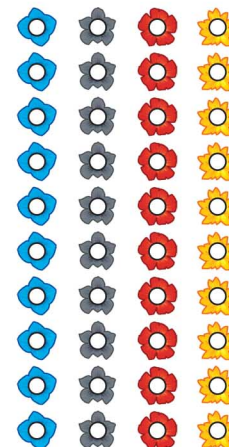


*Egyszemélyes játékváltozatban nem használható

MÓDOSÍTÓK

A módosítók a játék egyes alapszabályait változtatják meg minden játékos számára. Válasszatok ki egyet a játék előtt. Minden játékos jelölje be a játékoszínét a megfelelő módosítónál, valamint a célsávon (8. oldal). A módosítók kombinálhatók a forgatókönyvekkel és a kihívásokkal, és bármilyen játékoszámmal játszhatók.

1. Nem használható a trágyázás akció.
2. A trágyázás akció helyett: helyezz le egy tetszőleges virágot (nem kell szomszédosnak lennie az állattal).
3. A trágyázás akciót során csak átlós mezőkre helyezhetsz le virágokat.
4. A tobzoska többszínű ikonja helyett: vegyél le a tábládról egy virágot, ami nincs lefedve.*
5. A tobzoska többszínű ikonja helyett: mozgass át a tábládon egy virágot, ami nincs lefedve.*
6. A befejezetlen és a vegyes területek mínusz pontjai duplázódnak.
7. Egy körön belül több állatot is odacsalogathatsz (a trágyázás eredményeként is).
8. Nem lehet két azonos színű állatod.
9. Hagyjátok figyelmen kívül „az erdő egysége” szabályt.
10. Előkészületek: alkossatok 6 paklit 2/3/4 játékos esetén 5/8/11 virágkártyából. A játék 6 fordulóból áll, és minden játékos fordulónként 3 kört játsszon le.*



*Egyszemélyes játékváltozatban nem használható

A HUTAN VADVILÁGA

ÁLLATOK



TOBZOSKA

A tobzoska az egyetlen emlős, amit pikkelyek borítanak – ez természetes páncélként szolgál a ragadozók ellen. Sajátos védekezési mechanikája van: ha fenyegetve érzi magát, gombócba csavarodik (ilyenkor leginkább egy articsókára hasonlít).



SZUMÁTRAI TIGRIS

A szumátrai tigris kiváló úszó, és gyakran csobban folyókba, hogy lehűtse magát. A többi nagymacskához képest jóval szociálisabb; a hímek időnként életre szóló barátságot kötnek testvéreikkel.



ORÁNGUTÁN

Az orángután az egyik legintelligensebb főemlős, közismerten kitűnő eszközhasználatban. Képes leveleket használni ernyőként nagy esőzések idején, ami jól mutatja erős problémamegoldó képességeit.



ORRSZARVÚ MADÁR

Az orrszarvú madár látványos kinézetéről ismert. Legfeltűnőbb tulajdonsága a csőrén található sisakszerű képződmény, ami a rinocéroszok szarvára hasonlít. Jól felismerhető a hangos, kacagó hangja, amitől visszhangzik az egész esőerdő.



KAZUÁR

A kazuár a világ legveszélyesebb madara, mivel a rúgása ragadozókra és emberekre nézve is halálos lehet. Bár röpképtelen, 48 km/h-s sebességgel képes futni a sűrű növényzeten keresztül, amivel félelmetesen jó futónak számít.



SZUMÁTRAI ORRSZARVÚ

A szumátrai a legszörösebb orrszarvú, a testét hosszú, vörösbarna szőrzet fedi. Ez egyúttal a legkisebb orrszarvúfajta is. Magányos életmódjáról ismert, inkább egyedül szeret barangolni a sűrű erdőben.

A HUTAN virágait és fáit az alábbi növények inspirálták:



HORTENZIA (BOKOR)



KÍNAI HIBISZKUSZ (KEMBANG SEPATU)



MAGNÓLIA (CEMPAKA WANGI)



FEKETE ORCHIDEA
(ANGGREK HITAM)



ARAB JÁZMIN (MELATI PUTIH)



SUNDARI (HERITIERA FOMES)



PÁLMAFA (POHON PALEM)



GYAPOTFA (KAPUK RANDU)



BANYÁNFA (BANYAN)

ÖKOSZISZTÉMA-KÁRTYÁK



1-5

3 pontot ér minden olyan betöltött terület, amin csak a kártyán jelzett színű virág van.



6-10

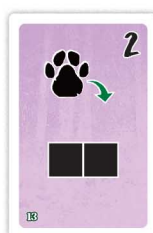
2 pontot ér minden olyan fa, ami a kártyán jelzett színű virágon van.



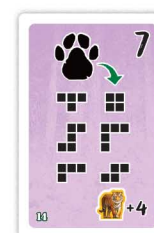
2 pontot ér minden fa, ami a játéktérület széle mentén helyezkedik el.



6 pontot ér minden állat, ami a játéktérület széle mentén helyezkedik el.
Minden így lehelyezett kazuár +4 pontot ér.



2 pontot ér minden állat, ami egy 2 mezőből álló területen van.



7 pontot ér minden állat, ami egy 4 vagy 5 mezőből álló területen van.
Minden ilyen területen lévő szumátrai tigris +4 pontot ér.



1 pontot ér minden fa, ami a legnagyobb összefüggő facsoportod része (átlósan nem számítanak összefüggőnek).



5 pontot ér minden 3 vagy több összefüggő fából álló csoport (átlósan nem számítanak összefüggőnek).



Minden vízmező 1 pontot ér minden vele szomszédos fa után (átlósan is számít).



Minden vízmező 4 pontot ér minden vele szomszédos állat után (átlósan is számít).
A vízmezővel szomszédos minden orrszarvú madár +2 pontot ad az adott vízmezőhöz.



Minden állat 2 pontot ér minden vele átlósan szomszédos fa után.
Minden szumátrai orrszarvú +2 pontot ér minden ilyen fa után.



4 pontot ér minden különböző színű állatot.



4 pontot érnek azok az esőerdőtábláid, amiken van állat.



Válassz ki egy virágszín. 4 pontot érnek azok az esőerdőtábláid, amiken van legalább egy ilyen színű befejezett terület.



8 pontot ér minden olyan esőerdőtáblád, aminek az összes mezőjén van fa, állat vagy víz.
Minden orangután ezen a táblán +4 pontot ér.



6 pontot ér minden olyan sor és oszlop, amelynek az összes mezőjén van fa, állat vagy víz.

