

KUJIA:



НУТАН

ЖИТТЯ В ТРОПІКАХ

ВСТУП

«HUTAN» — це індонезійське слово, що означає «ліс», а «hutan hujan» — «тропічний ліс». У цій грі ви помандруєте до Індонезії, де будете саджати квіти, вирощувати дерева та приваблювати тварин, змагаючись за звання гравця з найпишнішим та найдивовижнішим тропічним лісом.

У грі «HUTAN» ви по черзі виконуватимете ходи, під час яких вибиратимете зі спільного ринку квіти й саджатимете їх у власному тропічному лісі. Кожен ваш попередній вибір впливатиме на наступний, а модульне ігрове поле робитиме кожну нову партію незабутньою.



ВМІСТ ГРИ



**16 ПЛАНШЕТІВ
ТРОПІЧНОГО ЛІСУ**



130 КВІТІВ



**64 ДЕРЕВА (СКЛАДІТЬ ПЕРЕД
ПОЧАТКОМ ПЕРШОЇ ПАРТІЇ)**



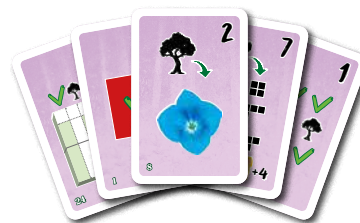
15 ТВАРИН



**1 ЖЕТОН
ПАНГОЛІНА**



70 КАРТ КВІТІВ



24 КАРТИ ЕКОСИСТЕМ



**1 БЛОКНОТ ДЛЯ
ПІДРАХУНКУ ОЧОК
(50 АРКУШІВ)**

ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Ас'єр Гардінг Гранеруд та Данієль Скельд Педерсен

Розробка: Ден Галстад

Ілюстрації: Венсан Дютре

Графічний дизайн: Діна Дам Єнсен, Лукаш Кемпінські



Усі права застережено.

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

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладачка: Анастасія Гуркіна

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редактор: Святослав Михаць

Верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка Андрієві Журбі

© 2024 Lord of Boards — www.lordofboards.com.ua

ПРИГОТУВАННЯ

На цій сторінці описано кроки приготувань до базової гри.
Сімейний та ускладнений варіанти гри наведено на с. 7 цих правил.

1. Один із гравців бере набір з 4 різних планшетів тропічних лісів (у куті кожного планшета зображено **червоний**, **білий**, **синій** або **рожевий** круг / квадрат). Він складає ці планшети випадковим квадратом 2×2. Решта гравців викладає свої планшети так само, як їх виклав перший гравець. У першій партії ми радимо скласти планшети так, як зображено на малюнку нижче.
2. Перетасуйте карти квітів і складіть їх у 9 стосів долілиць. У кожному стосі повинно бути: 3 карти для гри вдвох / 5 карт для гри втрох / 7 карт для гри вчотирьох. Візьміть один стос і викладіть усі карти з нього горілиць на центр стола. Якщо у вас лишилися зайві карти, поверніть їх у коробку.
3. Покладіть квіти й дерева біля карт квітів, що лежать горілиць (або зберігайте їх у коробці).
4. Покладіть тварин біля квітів. У грі вдвох поверніть 1 фігурку тварини кожного виду в коробку (всього 5).
5. Будь-яким способом визначте першого гравця і дайте йому жетон панголіна.



ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ДО ГРИ ВТРОХ

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Гра «HUTAN» триває 9 раундів, кожен гравець виконує хід двічі за раунд. Спершу гравець з жетоном панголіна готує ринок і виконує свій хід. Далі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою, поки кожен не виконає 2 ходи. Кожен хід складається з 3 фаз, які виконуються в такому порядку:

1. **САДЖАННЯ КВІТІВ.** Візьміть карту квітів з ринку й розмістіть ці квіти.
2. **ВИРОЩУВАННЯ ДЕРЕВ І ЗАВЕРШЕННЯ ОСЕРЕДКІВ.** Розмістіть дерева й завершіть осередки, щоб ваш ліс розростався.
3. **ІДЕАЛЬНІ УМОВИ.** Якщо ви досягли ідеальних умов, то можете привабити тварину.

Після 9-го раунду у вас вичерпаються карти квітів і гра закінчиться (див. «Кінець гри та підрахунок ПО» на с. 6–7).

ПРИГОТУВАННЯ РИНКУ

На початку кожного раунду гравець із жетоном панголіна готує ринок.

Він бере стос карт квітів і викладає всі карти з нього горілиць на центр стола. Якщо ви дотримувалися вказівок приготувань до гри, то для першого раунду ви це вже зробили.



Виконавши свій перший хід у новому раунді, гравець із жетоном панголіна повинен покласти жетон панголіна на ринок.



ПРИКЛАД 1

На малюнку зображений ринок для 3 гравців після того, як перший гравець узяв свою першу карту квітів і поклав жетон панголіна.

1. САДЖАННЯ КВІТІВ

У свій хід візьміть відкриту карту квітів з ринку. Потім візьміть усі квіти, зображені на карті, а саму карту скиньте. Розмістіть ці квіти у своєму лісі, дотримуючись таких правил:

- На кожному планшеті тропічного лісу є 9 клітинок, і кожному квітку треба розміщувати на окремій клітинці. На 3 планшетах є також клітинки озер, на яких не можна розміщувати квіти.
- Сполучення: усі квіти, які ви розмістили протягом ходу, повинні бути суміжними. Квіти, розміщені по діагоналі, не вважають суміжними.



ПРИКЛАД 2

Квіти на 2А та 2Б розміщені правильно, бо всі 3 квітки суміжні. Варіант на 2В неправильний, бо квіти, розміщені по діагоналі, не вважають суміжними. 2Г — це клітинка озера.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

Для зручності ми виокремили основні поняття. Текст у цьому стовпці полегшить вивчення гри чи допоможе пригадати засади ігровладу під час наступних партій.

Ринок

На початку раунду на вашому ринку завжди повинно бути по 2 карти квітів на гравця мінус 1 (2х-1).

Квіти

Ви повинні розмістити всі квіти, зображені на взятій карті. У рідкісному випадку, коли ви не можете розмістити всі квіти, візьміть іншу карту. Якщо це неможливо, візьміть карту та скиньте її, взагалі не розміщуючи квітів. У вкрай малоймовірному випадку, коли у вас закінчилися квіти, використайте натомість якийсь інший дрібний предмет.

- Однакові квіти. Ви можете розмішувати нові квіти на квітах того самого кольору. Квіти різних кольорів не можна розмішувати одну на одній.
- Один ліс. Щодо ви повинні розмішувати принаймні першу свою квітку так, щоб вона або була суміжною, або розмішувалася на вже розміщеній квітці (квіти, розміщені по діагоналі, не вважають суміжними). Ігноруйте це правило у свій найперший хід.

Якщо жетон панголіна лежить на ринку, ви можете взяти його замість карти квітів. Різноколірна квітка на жетоні панголіна позначає будь-яку квітку на ваш вибір.



Карти квітів з різноколірними квітами також позначають будь-яку квітку на ваш вибір.

2. ВИРОЩУВАННЯ ДЕРЕВ І ЗАВЕРШЕННЯ ОСЕРЕДКІВ

Розміщуючи квіти, гравці мають дві головні цілі: вирощування дерев і завершення осередків.

Дерева виростають, коли ви розміщуєте 2 квітки того самого кольору одну на одну. Поверніть верхню квітку в запас і замініть її на дерево. У грі є різні дерева — виберіть те, що до вподоби. Наприкінці гри за кожне дерево ви наберете по 2 переможні очки (ПО).

Осередки складаються з 2–5 клітинок, мають різну форму й розділені водою. Осередок вважають завершеним, коли всі його клітинки заповнені квітами одного кольору. Наприкінці гри за кожен завершений осередок ви наберете кількість ПО, зазначену на осередку.

За незавершені та змішані осередки ви втрачатимете ПО:

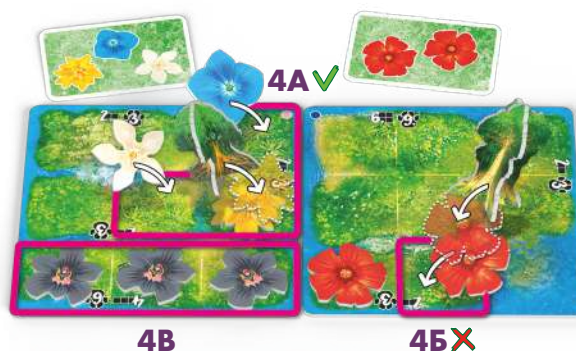
- Незавершені — осередки, які ви почали заповнювати, але не завершили.
- Змішані — осередки з квітами різних кольорів.

Про підрахунок ПО читайте на с. 7.



ПРИКЛАД 3

Нові квіти на 3А розміщені правильно, бо вони суміжні з уже розміщеними квітами. 3Б — неправильний варіант, бо нові квіти не суміжні між собою, хоча й суміжні з уже розміщеними квітами. 3В — також неправильний варіант, бо нові квіти не суміжні з уже розміщеними квітами.



ПРИКЛАД 4

Жовту квітку на 4А розмістили на іншу жовту квітку, і тепер її можна замінити на дерево. Розмістити обидві червоні квітки на одній клітинці, як на 4Б, не можна, бо вони з однієї карти квітів. Осередок на 4В заповнений квітами одного кольору (сірими), тому наприкінці гри він дасть 4 ПО, як зазначено на самому осередку.



ЖЕТОН ПАНГОЛІНА

Узявши цей жетон, ви отримуєте 1 квітку будь-якого кольору в цей хід і стаєте першим гравцем у наступному раунді. Якщо ви — перший гравець, то не можете брати жетон панголіна до свого другого ходу в цьому раунді. Інші гравці можуть брати його у свій перший хід.

ДЕРЕВА

Щоб виростити дерево, розмістіть квітку на квітці того самого кольору. Ви можете виростити кілька дерев за хід. Ви можете вирощувати дерева в незавершених і змішаних осередках, і ці дерева все одно дадуть вам по 2 ПО наприкінці гри. У край малоймовірному випадку, коли у вас закінчилися дерева, використайте натомість якийсь інший дрібний предмет.

ОСЕРЕДКИ

Планшети тропічного лісу розділені на осередки з 2–5 клітинок. Більші осередки дають більше ПО. Завершені осередки дають стільки ПО, скільки зазначено на самому осередку. За незавершені та змішані осередки ви втрачаєте ПО (стільки ж, скільки мали б набрати). Порожні осередки дають 0 ПО.

3. ІДЕАЛЬНІ УМОВИ

Створивши ідеальні умови, ви можете привабити тварину, що відповідає кольору квітів в осередку. Ідеальні умови означають, що осередок містить:

1. Квіти одного кольору на всіх клітинках, а також
2. Дерева на всіх квітах.

Замініть останнє розміщене в осередку дерево на тварину. Поверніть це дерево в запас. Наприкінці гри тварини дадуть стільки ПО, скільки зазначено на осередку. Приваблювати тварин не обов'язково.

Максимум 1 тварина: щоходу ви можете привабити лише 1 тварину, якщо вона є в запасі.

Коли в осередку з'являється тварина, вона може удобрити суміжні клітинки.

УДОБРЕННЯ

Привабивши тварину, можете розмістити квіти на всіх суміжних клітинках (не по діагоналі) або на будь-якій їхній кількості. Квіти можуть бути будь-яких кольорів, і завдяки ним ви також можете вирощувати дерева.

ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ / РАУНДУ

Хід гравця завершується, коли він пройшов усі 3 фази: саджання квітів, вирощування дерев і завершення осередків та ідеальні умови. Гра триває за годинниковою стрілкою.

Раунд завершується, коли всі гравці виконали по 2 ходи, а на ринку закінчилися карти квітів і немає жетона панголіна.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ПО

Гра закінчується після 9-го раунду. Скористайтеся блокнотом для підрахунку ПО, щоб визначити переможця. Ним стає гравець з найбільшою кількістю ПО. У разі нічийї перемагає претендент, раніший за порядком ходів.

1.  **ДЕРЕВА**
Порахуйте всі свої дерева й наберіть по 2 ПО за кожне.
2.  **ТВАРИНИ**
Кожна тварина дає стільки ПО, скільки зображено на символі лапи у відповідному осередку.
3.  **ЗАВЕРШЕНІ ОСЕРЕДКИ**
Кожен завершений осередок дає стільки ПО, скільки зазначено у відповідному осередку.

4.  **НЕЗАВЕРШЕНІ ТА ЗМІШАНІ ОСЕРЕДКИ**
Відніміть ПО за незавершені та змішані осередки. Ви маєте відняти стільки ПО, скільки зазначено у відповідному осередку.



ПРИКЛАД 5

Синя квітка на 5А створює ідеальні умови, і ви можете замінити останнє дерево на синю тварину. Сіра квітка на 5Б додає в осередок останнє дерево, але кольори квітів різні, тому це не створює ідеальних умов. Наступного ходу в осередку одночасно розмістили 2 білі квітки (5В), і ви можете вибрати, яка з них стане твариною, а яка — деревом.



ПРИКЛАД 6

Розмістивши синю тварину на 6А, ви вирішуєте не удобрювати суміжних клітинок. У наступний хід з'являється біла тварина на 6Б, і вона удобрює клітинку над собою червоною квіткою, а клітинку ліворуч — жовтою квіткою, з якої виростає дерево. На клітинці з озером не можна розміщувати квітів.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПО



У цьому прикладі підрахунку ПО за базову гру Кирило має 15 дерев (30 ПО), 4 тварини (27 ПО загалом), 7 завершених осередків (26 ПО) і, насамкінець, 4 незавершені та змішані осередки (–8 ПО). Його загальний рахунок: 75 ПО.

Нижню частину блокноту підрахунку ПО використовують лише в ускладненому варіанті гри.

	Куп.	
	30	
	27	
	26	
	- 8	-
	75	

ВАРІАНТИ ГРИ

Ви можете вибрати для гри один з трьох варіантів: сімейний, ускладнений і соло. Правила для соло-гри див. на с. 8–10.

СІМЕЙНИЙ ВАРІАНТ

Сімейний варіант гри затишніший та поблажливіший, бо в ньому немає двох правил з основної гри. Ви не виконуєте дію удобрення, коли приваблюєте тварину. Також наприкінці гри ви не втрачаєте ПО за незавершені або змішані осередки (вони дають 0 ПО). Усі інші правила лишаються без змін.

УСКЛАДНЕНИЙ ВАРІАНТ

В ускладненому варіанті до гри додають карти екосистем з новими викликами. Під час приготувань перетасуйте всі 24 карти екосистем і візьміть 5 випадкових карт. Покладіть їх горілиць на центр стола. Решту карт екосистем поверніть у коробку. Наприкінці гри всі гравці набирають ПО як зазвичай і додають ПО за ці 5 карт екосистем (див. «Правила підрахунку ПО» на с. 12).

СОЛО-ГРА

Грайте за звичайними правилами, але з такими змінами:

Приготування. Не вилучайте тварин. Перетасуйте карти квітів та утворіть стос із 54 карт долілиць. Решту карт поверніть у коробку. Вилучіть жетон панголіна з гри. Візьміть 5 випадкових карт екосистем (ускладнений варіант).

Перебіг раунду. Під час приготувань ринку викладіть горілиць 3 карти квітів зі стосу. Щораунду беріть лише по 1 карті квітів, а далі виконуйте хід як зазвичай.

Кінець раунду. Скиньте 2 карти квітів, що лишилися, і переходьте до наступного раунду.

Кінець гри. Гра закінчується після 18 раунду, коли у вас вичерпаються карти квітів. Підрахуйте ПО та подивіться таблицю нижче, щоб дізнатися, наскільки добре ви зіграли.

80: Чудовий старт!

100: Прекрасна робота!

120: Відмінно!

135: Ви експерт!

150: Ви просто неймовірні!

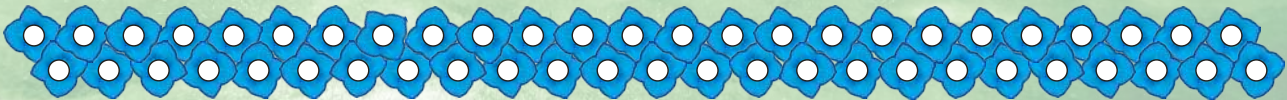
Для захопливішої соло-гри можете грати з досягненнями (сценарії, випробування та модифікації). Інформацію про досягнення ви знайдете на с. 8–10.



ДОСЯГНЕННЯ СЦЕНАРІЇ, ВИПРОБУВАННЯ ТА МОДИФІКАЦІЇ

Щоб вам було цікавіше грати, можете змагатися за те, хто першим здобуде 50 досягнень, передбачених сценаріями (с. 9), а також проходити випробування (с. 10) і застосовувати модифікації правил (с. 10). Ви можете грати з досягненнями незалежно від кількості гравців, і не обов'язково, щоб усі гравці брали участь у змаганні (крім гри з модифікаціями). Трек прогресу, зображений нижче, можуть заповнювати до 4 гравців.

Впишіть своє ім'я на початку певного ряду квітів на треку прогресу, а після завершення сценарію, випробування або модифікації позначте одну з квіток на треках прогресу й досягнення. Те саме досягнення можуть одночасно здобути кілька гравців.



СЦЕНАРІЇ

Сценарії — це заздалегідь визначені конфігурації планшетів та умови підрахунку ПО. Ви можете грати їх у довільному порядку та з будь-якою кількістю гравців.

Приготування. Грайте за правилами ускладненого варіанту й використовуйте 5 позначених карт екосистем. Усі гравці викладають свої планшети так, як показано у сценарії. Вам треба набрати мінімум ПО, щоб завершити сценарій. Якщо вам це вдається, позначте своє досягнення на цій сторінці та на своєму треку прогресу (с. 8).



#	ЕКОСИСТЕМИ	ПЛАН-ШЕТИ	МІНІМУМ ПО	ВИКОНАНО
А	2 3 4 13 22		75	   
Б	6 7 9 15 17		80	   
В	3 5 8 12 24		85	   
Г	1 10 12 15 21		90	   
Д	2 6 15 22 23		95	   
Е	1 13 20 21 24		100	   
Ж	4 8 11 16 18		105	   

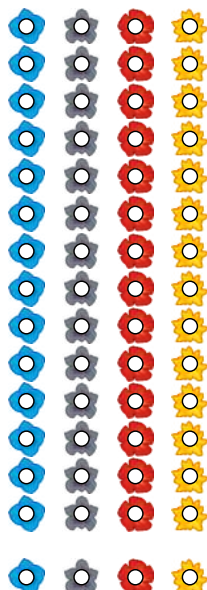
#	ЕКОСИСТЕМИ	ПЛАН-ШЕТИ	МІНІМУМ ПО	ВИКОНАНО
И	3 10 21 22 23		110	   
К	7 9 10 19 21		115	   
Л	6 8 16 17 18		120	   
М	2 8 14 17 20		125	   
Н	5 6 9 14 17		130	   
П	4 7 11 12 13		135	   
Р	12 14 18 19 23		150	   

ВИПРОБУВАННЯ

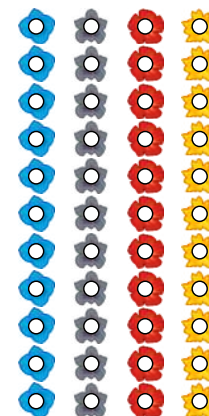
На відміну від сценаріїв і модифікацій, ви не вибираєте випробування перед початком партії. Натомість після завершення партії ви перевіряєте, чи пройшли якісь із випробувань. Якщо протягом гри ви пройшли кілька випробувань, виберіть лише одне. Позначте своє досягнення на цій сторінці та на своєму треку прогресу (с. 8). Випробування можна поєднувати зі сценаріями та модифікаціями незалежно від кількості гравців.



1. Набрати 100+ ПО
2. Набрати 130+ ПО
3. Набрати 160+ ПО
4. Посадити 15+ дерев
5. Посадити 20+ дерев
6. Набрати 25+ ПО за завершені осередки
7. Набрати 30+ ПО за завершені осередки
8. Набрати 25+ ПО за тварин
9. Набрати 30+ ПО за тварин
10. Набрати 20+ ПО за 1 карту екосистеми
11. Набрати 30+ ПО за 1 карту екосистеми
12. Перемогти в грі, маючи найменше тварин*
13. Перемогти в грі, маючи найменше дерев*
14. Перемогти в грі, втративши найбільшу кількість ПО за незавершені та змішані осередки*
15. Привабити тварину в осередок розміром 5 клітинок



16. Мати всі 5 тварин різних кольорів
17. Мати 6+ тварин
18. Мати 2 суміжні тварини (не по діагоналі)
19. Мати 2 суміжні тварини одного кольору (не по діагоналі)
20. Мати групу з 3 тварин (не по діагоналі)
21. Усі дерева утворюють 1 велику групу (не по діагоналі)
22. Мати 4+ заповнені осередки з квітами одного кольору
23. Мати 2+ заповнені осередки з усіма 5 кольорами квітів
24. Усі озера оточені квітами (і по діагоналі)
25. Усі озера оточені деревами та тваринами (і по діагоналі)
26. Мати квіти на всіх клітинках 4 планшетів

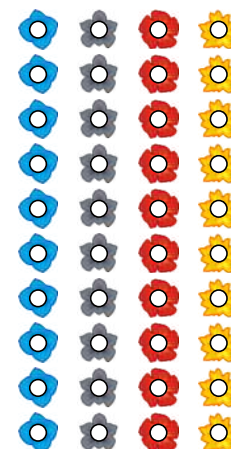


* Не для соло-гри

МОДИФІКАЦІЇ

Модифікації змінюють деякі основні правила гри для всіх гравців. Перед початком партії виберіть 1 модифікацію. Усі гравці позначають цю модифікацію тут і на треку прогресу (с. 8). Модифікації можна поєднувати зі сценаріями та випробуваннями незалежно від кількості гравців.

1. Вилучіть дію удобрення.
2. Замініть дію удобрення на таку: розмістіть будь-яку 1 квітку (не обов'язково суміжно з твариною).
3. Замініть дію удобрення на таку: виконуйте дію удобрення як зазвичай, але тільки по діагоналі.
4. Замініть дію різноколірної квітки на жетоні панголіна на таку: вилучіть 1 незакриту квітку з планшета*.
5. Замініть дію різноколірної квітки на жетоні панголіна на таку: перемістіть 1 незакриту квітку на своєму планшеті*.
6. За незавершені та змішані осередки ви втрачаєте вдвічі більше ПО.
7. Ви можете приваблювати кількох тварин за хід (також після дії удобрення).
8. Ви не можете мати 2 тварин одного кольору.
9. Ігноруйте правило одного лісу.
10. Приготування: утворіть 6 стосів з 5/8/11 картами квітів для 2/3/4 гравців. Гра триває 6 раундів і кожен гравець виконує 3 ходи за раунд.*



* Не для соло-гри

ФЛОРА ТА ФАУНА

ТВАРИНИ



ПАНГОЛІН

Панголіни — єдині ссавці, вкриті лускою, яка діє як природна броня проти хижаків. Вони мають унікальний захисний механізм — у разі загрози панголіни згортаються в щільну кулю, що нагадує артишок.



СУМАТРАНСЬКИЙ ТИГР

Суматранські тигри — чудові плавці й часто охолоджуються, пірнаючи в річки та струмки. На відміну від інших великих котів, вони мають більш соціальну поведінку, а самці іноді формують зі своїми братами зв'язки на все життя.



ОРАНГУТАН

Орангутани — одні з найрозумніших приматів, відомі своїми неймовірними здібностями до використання інструментів. Зокрема, науковці помітили, що під час зливи орангутани використовують листя як парасолі, демонструючи неабиякі навички в розв'язанні різних завдань.



ГОМРАЙ ВЕЛИКИЙ

Гомраї великі відомі своєю приголомшливою зовнішністю, для якої характерна велике каскоподібне утворення на верхній частині дзьоба, що нагадує ріг носорога. Ці величні птахи мають характерний гучний, гоготливий крик, який луною розноситься густими тропічними лісами.



КАЗУАР

Казуари — найнебезпечніші птахи у світі через їхні потужні удари ногами, які можуть бути смертельними як для хижаків, так і для людей. Казуари не літають, утім це грізні бігуни, здатні набирати швидкість біля 48 км/год через густі ліси.



СУМАТРАНСЬКИЙ НОСОРИГ

Суматранські носороги — найволохатіший вид носорогів, їхнє тіло вкрите довгою рудувато-коричневою шерстю. Вони також є найменшими серед живих носорогів і полюбують блукати густими тропічними лісами наодинці.

Прообразами квітів і дерев для гри «Гутан» стали рослини, зображені нижче:



ГОРТЕНЗІЯ
(BOKOR)



ГІБІСКУС КИТАЙСЬКИЙ
(KEMBANG SEPATU)



МАГНОЛІЯ ЧАМПАКА
(SEMPAKA WANGI)



ТЕМНА ОРХІДЕЯ
(ANGGREK HITAM)



ЖАСМИН ІНДІЙСЬКИЙ
(MELATI PUTIH)



ДЕРЕВО СУНДАРИ
(HERITIERA FOMES)



ПАЛЬМОВЕ ДЕРЕВО
(PALM TREE)

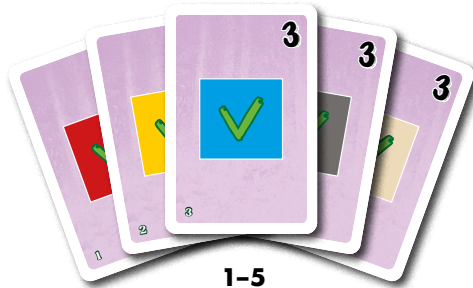


БАВОВНЯНЕ ДЕРЕВО
(CEIBA PENTANDRA)



ФІКУС БЕНДЖАМІНА
(BANYAN TREE, INDONESIA'S NATIONAL TREE)

КАРТИ ЕКОСИСТЕМ



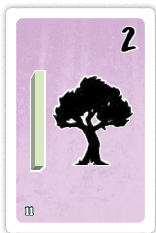
1-5

Наберіть 3 ПО за кожен завершений осередок із квітами зображеного на карті кольору.



6-10

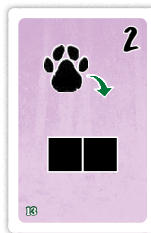
Наберіть 2 ПО за кожне дерево на квітах зображеного на відповідній карті кольору.



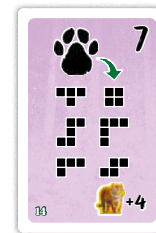
Наберіть 2 ПО за кожне дерево, яке росте на зовнішніх краях ваших планшетів.



Наберіть 6 ПО за кожну тварину на зовнішніх краях ваших планшетів.
Кожен казуар на краях планшетів дає додаткові 4 ПО.



Наберіть 2 ПО за кожну тварину в осередку з 2 клітинок.



Наберіть 7 ПО за кожну тварину в осередку з 4 чи 5 клітинок.
Кожен суматранський тигр у такому осередку дає вам додаткові 4 ПО.



Наберіть 1 ПО за кожне дерево у вашій найбільшій групі суміжних дерев (не по діагоналі).



Наберіть 5 ПО за кожну групу з принаймні 3 суміжних дерев (не по діагоналі).



Наберіть 1 ПО за кожне дерево, суміжне з озером (і по діагоналі).



Наберіть 4 ПО за кожну тварину, суміжну з озером (і по діагоналі).
Кожен гомрай великий дає додаткові 2 ПО за кожне суміжне озеро.



Наберіть 2 ПО за кожне дерево, що росте по діагоналі від кожної тварини.
Кожен суматранський носоріг дає додаткові 2 ПО за кожне дерево по діагоналі від нього.



Наберіть 4 ПО за кожен колір тварин, які ви маєте.



Наберіть 4 ПО за кожен з ваших планшетів, на якому є тварина.



Виберіть 1 з 5 кольорів квітів. Наберіть 4 ПО за кожен з ваших 4 планшетів із принаймні 1 осередком цього кольору.



Наберіть 8 ПО за кожен з ваших планшетів, на всіх клітинках якого є дерева / тварини / озера.
Кожен орангутан на такому планшеті дає вам додаткові 4 ПО.



Наберіть 6 ПО за кожен ряд і стовпець, на всіх клітинках якого є дерева / тварини / озера.

