

# ХУТАН

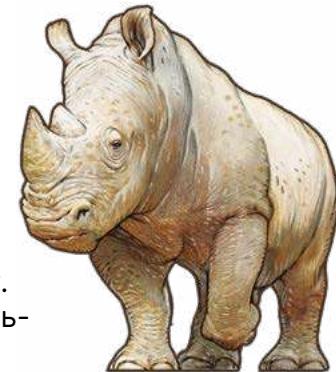
ЖИЗНЬ В ДОЖДЕВОМ ЛЕСУ



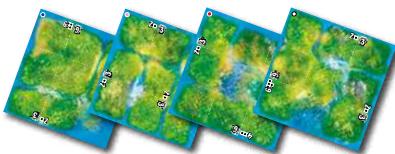
# ВСТУПЛЕНИЕ

Hutan — это индонезийское слово, означающее «лес», а hutan hijau означает «дождевой лес». Эта игра перенесёт вас в Индонезию, где вы будете сажать цветы, выращивать деревья и привлекать животных, при этом стараясь создать самый яркий и удивительный участок дождевого леса.

На каждом ходу вы выбираете, какие цветы с общего рынка посадить в своём личном лесу. Пёстрый ковёр цветов постоянно меняется благодаря вашим прошлым решениям, а модульное игровое поле гарантирует, что каждый раз вас ждут совершенно новые испытания.



## СОСТАВ ИГРЫ



16 планшетов  
дождевого леса



130 цветов



64 дерева  
(соберите их перед  
первой партией)



15 животных



Жетон  
пангулина



70 карт  
цветов



24 карты экосистем



Блокнот для  
подсчёта очков

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Асгер Хардинг Гранеруд  
и Даниэль Шельд Педерсен  
Разработчик: Дан Хальстад  
Художник: Венсан Дютре  
Графический дизайн: Дина Дам Йенсен,  
Лукаш Кемпинский

Русское издание: ООО «Мир Хобби»  
Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Директор издательского департамента:  
Александр Киселев  
Главный редактор: Валентин Матюша  
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова  
Переводчик: Александр Петрунин  
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей  
Дизайнер-верстальщик: Алёна Цветкова  
Корректор: Ольга Португалова  
Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру  
и желаете, чтобы она была издана, пишите  
на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается  
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,  
компонентов и иллюстраций игры  
без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



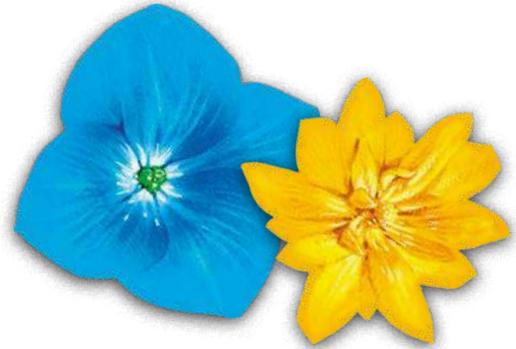
All rights reserved  
© 2025, Sidekick Games K/S  
Prinsesse Charlottes Gade 28, 2.  
2200 Copenhagen N, Denmark  
[contact@sidekick.games](mailto:contact@sidekick.games)



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ниже вы найдёте этапы подготовки к базовой игре. Для игры по усложнённому или семейному варианту обратитесь к странице 7.

1. Один из игроков берёт набор из 4 разных планшетов дождевых лесов (отмеченные **красным**, **белым**, **синим** и **розовым** кругом/квадратом в уголке). Затем он случайным образом выкладывает их на стол в виде квадрата  $2 \times 2$ . Все остальные игроки копируют это расположение планшетов. В первой партии советуем разместить планшеты так, как показано на рисунке ниже.
2. Перемешайте все карты цветов и сложите их в 9 стопок лицевой стороной вниз. Каждая стопка состоит из 3 карт при игре вдвоём, 5 карт при игре втроём и 7 карт при игре вчетвером. Возьмите 1 стопку и разложите карты из неё лицевой стороной вверх посередине стола. Уберите оставшиеся карты цветов в коробку.
3. Поместите деревья рядом с лежащими лицом вверх картами цветов.
4. Поместите животных рядом с цветами. При игре вдвоём уберите 1 животное каждого типа (всего 5) в коробку.
5. Случайным образом определите первого игрока и вручите ему жетон пангулина.



**Пример подготовки к игре втроём**

# ИГРОВОЙ РАУНД

Игра длится 9 раундов. В каждом раунде игроки делают по 2 хода. Сначала обладатель жетона пангуолина подготавливает рынок и делает ход. После него право хода передаётся по часовой стрелке до тех пор, пока каждый не сделает 2 хода. Каждый ход состоит из 3 последовательных фаз:

1. **Посадка растений.** Возьмите карту цветов с рынка и разместите указанные цветы.
2. **Выращивание деревьев и создание областей.** Размещайте деревья и создавайте цветущие области для роста своего дождевого леса.
3. **Создание среды обитания.** Если вы создали среду обитания, можете привлечь животное.

После 9-го раунда у вас закончатся карты цветов и игра завершится (см. «Подсчёт очков» на с. 6–7).

## ПОДГОТОВКА РЫНКА

В начале каждого раунда игрок с жетоном пангуолина подготавливает рынок.

Возьмите стопку карт цветов и разложите лицевой стороной вверх все карты из неё посередине стола. Не делайте это в первом раунде, вы уже подготовили рынок.

Сделав первый ход, игрок с жетоном пангуолина добавляет этот жетон на рынок.



### Пример 1

На рисунке показан рынок в партии на троих после того, как первый игрок забрал карту цветов и добавил жетон пангуолина.

## 1. ПОСАДКА ЦВЕТОВ

Возьмите 1 карту цветов с рынка, лежащую лицевой стороной вверх. Затем возьмите все цветы, изображённые на этой карте, и сбросьте её. Теперь выложите взятые цветы на свои планшеты дождевых лесов, следуя 4 правилам:

- Каждый планшет дождевого леса состоит из 9 клеток. Цветок нужно выложить в пределах одной клетки. На 3 планшетах есть клетки с озёрами. На эти клетки цветы выкладывать нельзя.
- **Последовательная посадка:** все выложенные цветы должны образовать непрерывную цепочку соединённых цветов (но не по диагонали).



### Пример 2

Варианты 2A и 2B не нарушают правил, так как все 3 цветка соединены. Вариант 2B невозможен, так как соединение по диагонали недопустимо.

2Г — это клетка с озером.

## Главные принципы

В качестве памятки мы поместили главные принципы игры сбоку страниц. Так вам будет проще изучать игру и сверяться с правилами во время партии.

## Рынок

В начале раунда на рынке всегда лежат 2 карты цветов за каждого игрока минус один ( $2x - 1$ ).

## Цветы

Вы обязаны выложить все цветы со взятой карты. В редком случае, когда у вас нет возможности выложить все цветы, вы должны выбрать другую карту. Если это невозможно, возьмите карту и сбросьте её, не выкладывая никаких цветов. В крайне редком случае, когда в запасе не хватает цветов, временно замените их чем-то ещё.

- Совпадение цветов:** вы можете выкладывать цветы поверх таких же цветов. Запрещается выкладывать цветок поверх цветка другого типа.
- Единый лес:** хотя бы первый цветок, размещаемый вами на каждом ходу, должен соседствовать (но не по диагонали) с уже выложенными у вас цветами или должен быть размещён поверх одного из них. Игнорируйте это правило на самом первом ходу.

Если на рынке доступен жетон пангуолина, вы можете взять его вместо карты цветов.

Цветок-джокер на жетоне пангуолина даёт вам любой цветок по вашему выбору. Карты с цветком-джокером также дают вам любой цветок по вашему выбору.



## 2. ВЫРАЩИВАНИЕ ДЕРЕВЬЕВ И СОЗДАНИЕ ОБЛАСТЕЙ

Размещая цветы, вы стараетесь преследовать две цели — выращивать деревья и делать области цветущими.

Дерево вырастает, если у вас лежат 2 одинаковых цветка друг на друге. Верните верхний цветок в запас и добавьте на его место дерево. Деревья в игре отличаются по форме и размеру, но вы можете выбрать любое из них. Каждое дерево приносит вам 2 очка в конце игры.

Области состоят из 2–5 клеток и отделяются друг от друга водой. Вы делаете область цветущей, когда заполняете все её клетки одинаковыми цветами. В конце игры каждая цветущая область принесёт вам столько очков, сколько в ней указано.

Нецветущие и смешанные области приносят отрицательные очки в конце игры.

- Нецветущая область — область, которую начали заполнять цветами, но не закончили.
- Смешанная область — область с цветами разных типов.

Пример подсчёта очков описан на с. 7.



### Пример 3

Вариант 3А не нарушает правил, так как один из новых цветов соседствует с уже выложенными. Вариант 3Б невозможен, потому что новые цветы не соединены друг с другом, пусть даже и соседствуют с уже выложенными. Вариант 3В недопустим, так как новые цветы не соседствуют с уже выложенными.



### Пример 4

Вы выкладываете жёлтый цветок поверх другого жёлтого цветка в 4А и сразу же заменяете его деревом. Выложить оба красных цветка на одну клетку 4Б нельзя, так как вы получили их от одной карты цветов. 4В — это цветущая область, так как заполнена одинаковыми (серыми) цветами. В конце игры она принесёт 4 очка, как указано в ней самой.



## Жетон пангуолина

На текущем ходу этот жетон приносит вам 1 цветок любого типа и делает вас первым игроком следующего раунда. У первого игрока нет возможности забрать жетон пангуолина до своего второго хода в раунде. Другие игроки могут взять его на своих первых ходах.

## Деревья

Чтобы вырастить дерево, положите цветок поверх цветка такого же типа. За один ход можно вырастить несколько деревьев. Вы можете выращивать деревья в нецветущих и смешанных областях, они по-прежнему принесут вам по 2 очка в конце игры. В крайне редком случае, когда в запасе закончились деревья, временно замените их чем-то ещё.

## Области

Планшеты дождевых лесов разделены на области из 2–5 клеток. Чем больше область, тем больше очков она приносит. Цветущие области приносят столько очков, сколько в них указано. Нецветущие и смешанные области приносят то же количество очков, что и цветущие, только отрицательное. Пустые области приносят 0 очков.

### 3. Создание среды обитания

Создав среду обитания, вы можете привлечь в неё животное, соответствующее её цветам. Среда обитания — это область, в которой:

1. На всех клетках лежат одинаковые цветы.
2. На всех цветах находятся деревья.

Животное заменяет последнее размещённое в области дерево: верните его в запас. В конце игры животные приносят очки, указанные в их областях. Вы можете привлечь только 1 животное за ход (если оно доступно в запасе). Вы не обязаны привлекать животное.

Привлечённое животное может удобрить соседние клетки.

#### УДОБРЕНИЕ

Сразу после того, как вы привлекли животное, можете выложить цветы на все или любые соседние с ним клетки (но не по диагонали). Вы вправе выбрать любое сочетание типов цветов, и таким образом могут вырасти новые деревья.



#### Конец хода и раунда

Игрок заканчивает ход, пройдя все 3 фазы (посадка цветов, выращивание деревьев и создание областей, создание среды обитания). Игроки продолжают ходить по часовой стрелке до конца раунда.

Раунд заканчивается, когда все сделали по 2 хода и на рынке осталось карт цветов и жетона пангулина.



5А  
5Б  
5В

#### Пример 5

Вы выкладываете синий цветок в 5А, создавая среду обитания, и можете заменить последнее дерево на синее животное. Серый цветок в 5Б создаёт последнее дерево в области, но из-за того, что в ней цветы разных типов, она не становится средой обитания. На следующем ходу вы выкладываете 2 белых цветка в 5В и выбираете, какой из них заменить деревом, а какой — животным.



6А  
6Б

#### Пример 6

Разместив синее животное в 6А, вы решаете, что оно не будет удобрять соседние клетки. На следующем ходу вы привлекаете белое животное в 6Б и решаете, что оно удобрят клетку сверху от себя (с красным цветком) и слева от себя (с жёлтым цветком, где теперь вырастает дерево). Вы не можете поместить цветок на озеро справа от животного.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается после 9 раундов. Возьмите блокнот и подсчитайте очки каждого игрока. Тот, у кого их окажется больше всего, побеждает в игре. В случае ничьей побеждает претендент, ходивший раньше в последнем раунде.

#### 1. ДЕРЕВЬЯ

Подсчитайте все свои деревья и получите 2 очка за каждое.

#### 2. ЖИВОТНЫЕ

Каждое животное приносит столько очков, сколько указано на символе лапы в его области.

#### 3. ЦВЕТУЩИЕ ОБЛАСТИ

Каждая цветущая область приносит столько очков, сколько указано на её символе области.

#### 4. НЕЦВЕТУЩИЕ И СМЕШАННЫЕ ОБЛАСТИ

Каждая нецветущая и смешанная область приносит отрицательные очки. Их количество то же, что указано на символе области.

## Пример подсчёта очков



В этом примере базовой игры у Киры 15 деревьев (30 очков), 4 животных (суммарно 27 очков), 7 цветущих областей (26 очков) и 4 нецветущих и смешанных области (-8 очков). Её итоговый счёт — 75 очков.

Нижняя часть блокнота используется только в усложнённом варианте игры.



	КИРА
	30
	27
	26
	- 8 -
	75

# **ВАРИАНТЫ ИГРЫ**

В этой игре есть несколько вариантов: семейный, усложнённый и одиночный. Правила одиночной игры описаны на с. 8–10.

## СЕМЕЙНЫЙ ВАРИАНТ

В этом варианте процесс игры становится проще и более схожий к ошибкам. В нём не используются два правила. Во-первых, привлечённые животные не уделяют соседние клетки. Во-вторых, в конце игры вы не получаете отрицательные очки за нецветущие и смешанные области (они приносят 0 очков). Все прочие правила остаются в силе.

## УСЛОЖНЁНЫЙ ВАРИАНТ

В усложнённом варианте появляются карты экосистем. Во время подготовки к игре перемешайте все 24 карты экосистем и возьмите 5 случайных. Разложите их лицевой стороной вверх посередине стола. Уберите остальные карты экосистем в коробку. В конце партии игроки получают очки по обычным правилам, а затем подсчитывают очки за каждую из 5 карт экосистем (см. правила подсчёта очков на с. 12).

# ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Используйте обычные правила с описанными ниже изменениями.

**Подготовка к игре.** Не убирайте никаких животных. Перемешайте карты цветов и соберите из них 1 стопку из 54 карт, лежащих лицевой стороной вниз. Уберите оставшиеся карты и жетон пангулина в коробку. Возьмите 5 случайных карт экосистем из усложнённого варианта.

**Игровой раунд.** Подготовьте рынок, разложив посередине стола 3 карты цветов из лежащей лицевой стороной вниз стопки. Берите лишь 1 карту цветов каждый раунд, в остальном делайте ходы по обычным правилам.

**80:** неплохое начало!

**100:** хорошая работа!

**120:** это было здорово!

**135:** да вы эксперт!

**150:** даже не верится!

Для полноты игры в одиночку вы можете использовать достижения (сценарии, испытания и модификации). Их правила описаны на с. 8–10.

**Конец раунда.** Сбросьте 2 оставшиеся карты цветов с рынка и начните новый раунд.

**Конец игры.** Игра завершится после 18 раундов, когда в стопке не останется карт цветов. Подсчитайте очки по обычным правилам и сравните результат с таблицей ниже, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились.

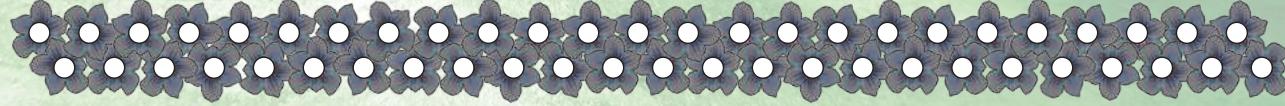


## ДОСТИЖЕНИЯ

### СЦЕНАРИИ, ИСПЫТАНИЯ И МОДИФИКАЦИИ

Вы можете сделать игру ещё интереснее, пытаясь получить 50 достижений, состоящих из сценариев (с. 9), испытаний (с. 10) и модификаций (с. 10). Добавить достижения можно при любом числе игроков. На изображённых внизу шкалах могут отмечать свой прогресс 4 игрока.

Впишите своё имя слева от одной из шкал прогресса (цветочный ряд ниже). Выполнив условие сценария, испытания или модификации, зачеркните кружки в двух цветах: 1 на вашей шкале прогресса и 1 рядом с соответствующим достижением. Несколько игроков одновременно могут получить одно и то же достижение.



# СЦЕНАРИИ

Сценарии — это заранее придуманные способы размещения планшетов дождевых лесов и получения дополнительных очков. Вы можете проходить сценарии в любом порядке и при любом числе игроков.

**Подготовка к игре.** Используйте усложнённый вариант игры и 5 указанных карт экосистем. Все игроки размещают планшеты дождевых лесов указанным образом. Для прохождения сценария вы должны набрать указанное минимальное количество очков. Сделав это, отметьте своё достижение — на этой странице и на шкале прогресса (с. 8).



№	ЭКОСИСТЕМЫ	ДОЖДЕВЫЕ ЛЕСА	МИНИМУМ ОЧКОВ	ВЫПОЛННО	№	ЭКОСИСТЕМЫ	ДОЖДЕВЫЕ ЛЕСА	МИНИМУМ ОЧКОВ	ВЫПОЛННО
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	

# ИСПЫТАНИЯ

В отличие от сценариев и модификаций, вы не выбираете испытание в начале игры. Вместо этого после её окончания проверяйте, прошли ли вы какие-либо испытания. Если вы выполнили условия сразу нескольких испытаний, выберите какое-то одно из них. Отметьте своё достижение — на этой странице и на шкале прогресса (с. 8). Испытания можно совмещать со сценариями и модификациями. Можете использовать их при любом числе игроков.

Вы набрали хотя бы:

1. 100 очков.
2. 130 очков.
3. 160 очков.
4. 15 деревьев.
5. 20 деревьев.
6. 25 очков за цветущие области.
7. 30 очков за цветущие области.
8. 25 очков за животных.
9. 30 очков за животных.
10. 20 очков за 1 карту экосистемы.
11. 30 очков за 1 карту экосистемы.
  
12. Вы выиграли, и у вас меньше всего животных \*.
13. Вы выиграли, и у вас меньше всего деревьев \*.
14. Вы выиграли, получив больше всего отрицательных очков за нецветущие и смешанные области \*.



## ВЫПОЛНЕНО

У вас есть:



15. Животное в области из 5 клеток.

16. Животные всех 5 типов.

17. Хотя бы 6 животных.

18. 2 соседних (но не по диагонали) животных.

19. 2 соседних (но не по диагонали) одинаковых животных.

20. Непрерывная цепочка из 3 соседних (но не по диагонали) животных.

21. Все ваши деревья составляют 1 большую группу соединённых (но не по диагонали) деревьев.

22. У вас хотя бы 4 цветущие области с цветами одного и того же типа.

23. У вас хотя бы 2 области с цветами всех 5 типов.

24. На всех клетках по соседству (даже по диагонали) с вашими озёрами выложены цветы.

25. На всех клетках по соседству (даже по диагонали) с вашими озёрами находятся деревья и/или животные.

26. На всех клетках без озёр на 4 ваших планшетах дождевых лесов выложены цветы.

## ВЫПОЛНЕНО



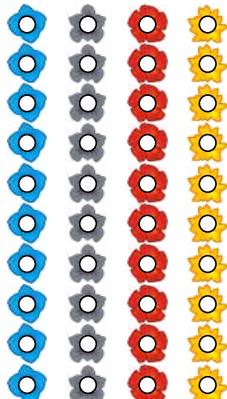
# МОДИФИКАЦИИ

Модификации меняют некоторые базовые правила для всех игроков. Выберите одну из модификаций перед началом игры. Каждый игрок отмечает своё достижение — на этой странице и на шкале прогресса (с. 8). Модификации можно совмещать со сценариями и испытаниями при любом числе игроков.

1. Правило удобрения не действует.
2. Правило удобрения действует иначе: выложите 1 любой цветок (не обязательно по соседству с животным).
3. Правило удобрения действует иначе: вы можете добавить новые цветы лишь на соседние по диагонали клетки.
4. Эффект цветка-джокера на жетоне панголина действует иначе: уберите 1 свой выложенный и ничем не накрытый цветок \*.
5. Эффект цветка-джокера на жетоне панголина действует иначе: переместите 1 свой выложенный и ничем не накрытый цветок \*.
6. Нецветущие и смешанные области приносят в 2 раза больше отрицательных очков.
7. Вы можете привлечь более 1 животного за ход (в том числе благодаря удобрению).
8. У вас не может быть более 1 животного каждого типа.
9. Правило единого леса не действует.
10. Подготовка к игре: соберите 6 стопок из 5, 8 или 11 карт цветов при игре вдвоём, втроём или вчетвером соответственно.  
Игра длится 6 раундов, каждый участник делает 3 хода во всех раундах \*.

\* Не в одиночной игре.

## ВЫПОЛНЕНО



# ДИКАЯ ПРИРОДА В ИГРЕ

## ЖИВОТНЫЕ



### ПАНГОЛИН

Панголины — единственные млекопитающие, покрытые чешуями, которые служат им естественной защитой от хищников. Также панголин обладает уникальным защитным механизмом: в случае опасности он сворачивается в плотный клубок, напоминающий артишок.



### СУМАТРАНСКИЙ ТИГР

Суматранские тигры — прекрасные пловцы. Они часто охлаждаются, купаясь в реках и источниках. Отличаются более социальным поведением, чем другие крупные кошки. Например, самцы могут всю жизнь общаться со своими братьями.



### ОРАНГУТАН

Орангутаны — одни из самых умных приматов, известные своими невероятными умениями использовать окружающие предметы. Например, во время дождя они могут укрываться листьями, как зонтиками, демонстрируя незаурядные навыки решения проблем.



### КАЗУАР

Казуары — одни из самых опасных птиц в мире. Атакуя, казуар наносит сильные удары ногами, которые могут оказаться смертельными для хищников и человека. Эта нелетающая птица может передвигаться через густой лес со скоростью 50 км/ч, что делает её грозным бегуном.



### СУМАТРАНСКИЙ НОСОРОГ

Суматранские носороги самые волосатые из всего семейства. Их тело покрывают длинные красновато-коричневые волосы. Также это самые маленькие носороги. Они известны своим отшельническим образом жизни, предпочитая бродить через густые дождевые леса в одиночку.



### МАЛАЙСКИЙ КАЛАО

Малайские калао известны своим необычным внешним видом, а именно большими шлемо-видными наростами в верхней части клюва, напоминающими рог носорога. Эти величественные птицы издают характерные квохающие звуки, громким эхом разносящиеся по густому тропическому лесу.

## ЦВЕТЫ И ДЕРЕВЬЯ В ИГРЕ ВДОХНОВЛЕНЫ СЛЕДУЮЩИМИ РАСТЕНИЯМИ:



ГОРТЕНЗИЯ  
(ВОКОР)



ГИБИСКУС КИТАЙСКИЙ  
(KEMBANG SEPATU)



МАГНОЛИЯ ЧАМПАКА  
(СЕМРАКА ВАНГИ)



ЧЁРНАЯ ОРХИДЕЯ  
(ANGGREK HITAM)



ЖАСМИН САМБАК  
(MELATI PUTIH)



ФИКУС БЕНГАЛЬСКИЙ  
(РОНОН БЕРИНГИН)



СУНДАРИ  
(HERITIERA FOMES)



ХЛОПКОВОЕ ДЕРЕВО  
(CEIBA PENTANDRA)



ПАЛЬМА  
(РОНОН PALEM)

# КАРТЫ ЭКОСИСТЕМ



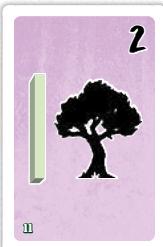
1–5

Получите 3 очка за каждую вашу цветущую область с цветами указанного на карте типа.



6–10

Получите 2 очка за каждое ваше дерево на цветах указанного на карте типа.

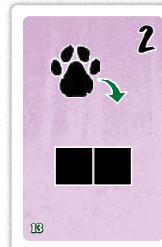


Получите 2 очка за каждое дерево на крайних клетках ваших планшетов дождевых лесов.

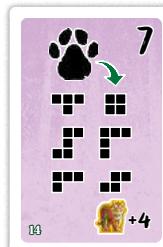


Получите 6 очков за каждое животное на крайних клетках ваших планшетов дождевых лесов.

Каждый казуар на крайней клетке приносит 4 дополнительных очка.

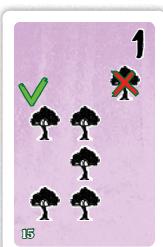


Получите 2 очка за каждое ваше животное в областях, состоящих из 2 клеток.

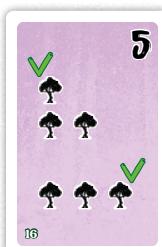


Получите 7 очков за каждое ваше животное в областях, состоящих из 4 и 5 клеток.

Каждый суматранский тигр в такой области приносит 4 дополнительных очка.



Получите 1 очко за каждое дерево из вашей самой большой группы соединённых деревьев (но не по диагонали).



Получите 5 очков за каждую вашу группу хотя бы из 3 соединённых деревьев (но не по диагонали).



Каждое ваше озеро приносит 1 очко за каждое соседнее дерево (даже по диагонали).



Каждое ваше озеро приносит 4 очка за каждое соседнее животное (даже по диагонали). Каждый малайский калао приносит 2 дополнительных очка за каждое соседнее озеро (даже по диагонали).



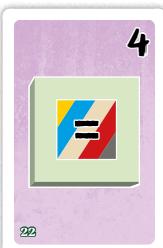
Каждое ваше животное приносит 2 очка за каждое соседнее по диагонали дерево. Каждый суматранский носорог приносит 2 дополнительных очка за каждое соседнее с ним по диагонали дерево.



Получите 4 очка за каждый тип животных на ваших планшетах дождевых лесов.



Каждый из 4 ваших планшетов дождевых лесов хотя бы с 1 животным приносит 4 очка.

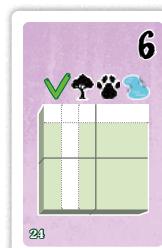


Выберите 1 из 5 типов цветов. Каждый из 4 ваших планшетов дождевых лесов хотя бы с 1 цветущей областью этого типа приносит 4 очка.



Каждый из 4 ваших планшетов, все клетки которого заполнены деревьями, животными и/или озёрами, приносит 8 очков.

Каждый орангутан на таком планшете приносит 4 дополнительных очка.



Получите 6 очков за каждый ваш столбец и ряд, все клетки которого заполнены деревьями, животными и/или озёрами.