



HUTAN

LEVEN IN HET REGENWOUD

INLEIDING

HUTAN is het Indonesische woord voor bos, en hutan hujan betekent regenwoud. In dit spel reizen we af naar Indonesië om bloemen te planten, bomen te laten groeien en dieren aan te trekken. Neem het tegen elkaar op om het meest levendige en adembenemende stukje regenwoud te creëren.

In HUTAN kies je om de beurt bloemen uit een gemeenschappelijk aanbod om in jouw persoonlijke regenwoud te planten. Alle keuzes die je maakt, bepalen steeds opnieuw waar je jouw bloemen kunt planten. Het modulaire bord biedt een unieke uitdaging tijdens elk spel dat je speelt.



ONDERDELEN



16 regenwoudborden



130 bloemen



64 bomen
(in elkaar te zetten voordat
je het eerste spel speelt)



15 dieren
(3 van elk)



1 schubdierfiche



70 bloemenkaarten



24 ecosysteemkaarten



1 scoreblok

CREDITS

Ontwerp: Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Ontwikkeling: Dan Halstad

Illustraties: Vincent Dutrait

Grafisch ontwerp: Dina Dam Jensen & Łukasz Kempański

Nederlandse vertaling: Kim Somberg & Stefan Meeuwssen



Alle rechten voorbehouden

© 2025, Sidekick Games K/S

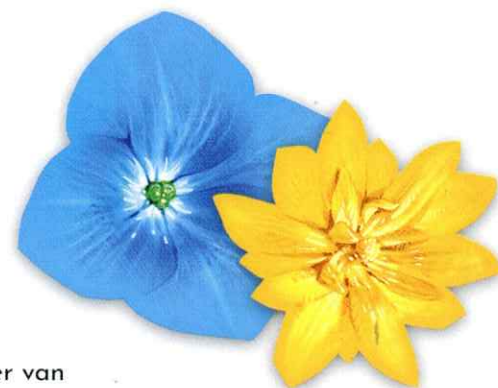
Prinsesse Charlottes Gade 28, 2.

2200 Kopenhagen N, Denemarken

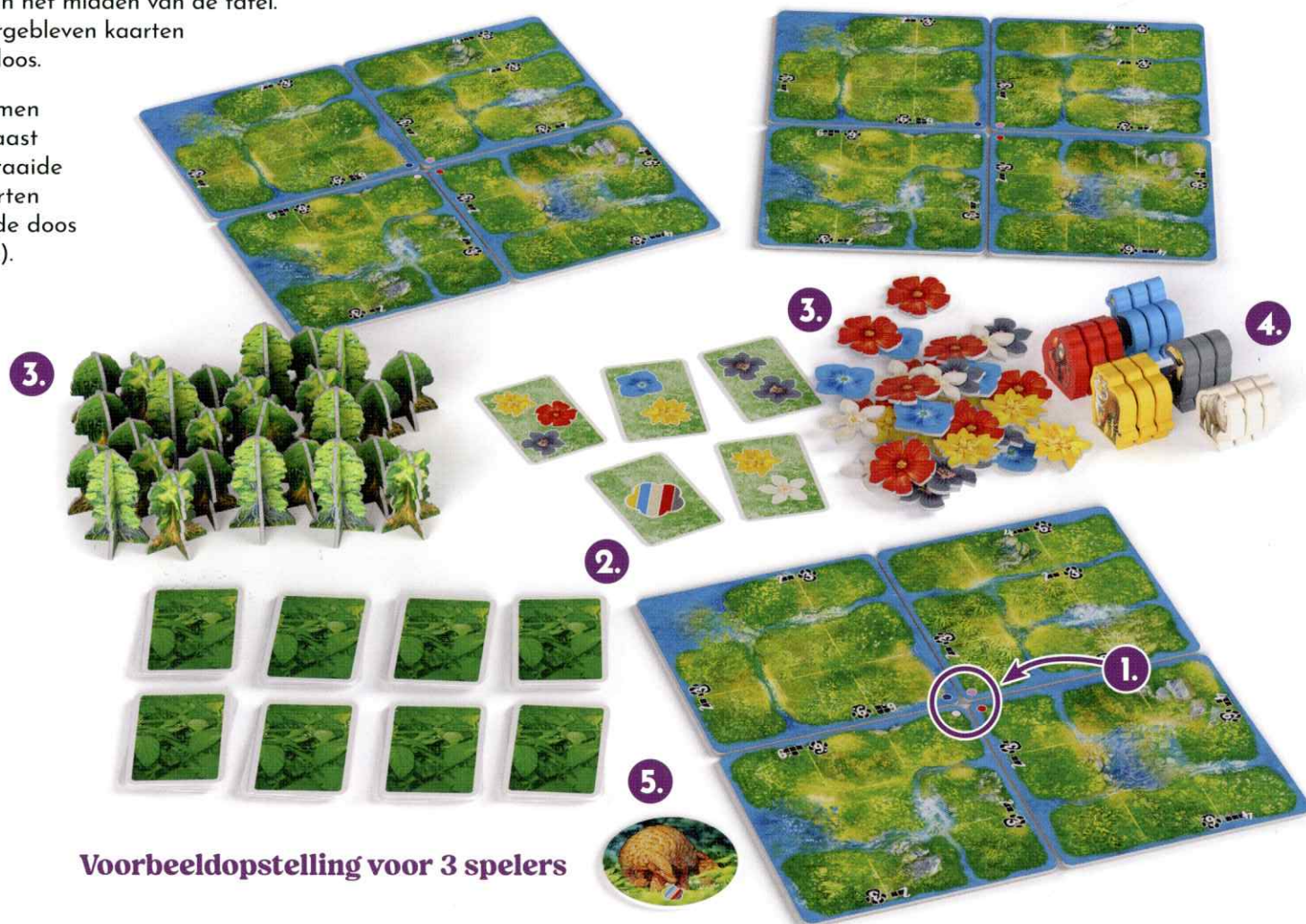
contact@sidekick.games

VOORBEREIDING

Hieronder staan alle stappen voor de voorbereiding van het basisspel beschreven. Kijk op pagina 7 om de varianten voor een familiespel of voor gevorderde spelers te spelen.



1. Een van de spelers pakt een set van 4 verschillende regenwoudborden (te herkennen aan een **rode**, **witte**, **blauwe** en **roze** cirkel of vierkant in een hoek van elk bord). Deze speler legt vervolgens alle borden in een 2x2-indeling naar keuze neer. Alle andere spelers kopiëren deze indeling. Voor het eerste spel raden we aan om de hieronder afgebeelde indeling te gebruiken.
2. Schud alle bloemenkaarten en vorm 9 gedekte stapels met kaarten. Elke stapel bestaat bij 2/3/4 spelers uit respectievelijk 3/5/7 kaarten. Pak één stapel en draai alle kaarten van deze stapel open in het midden van de tafel. Leg alle overgebleven kaarten terug in de doos. Leg de bloemen en bomen naast de opengedraaide bloemenkaarten (of gebruik de doos als voorraad).
3. Leg de bloemen en bomen naast de opengedraaide bloemenkaarten (of gebruik de doos als voorraad).
4. Leg de dieren naast de bloemen. Bij een spel met 2 spelers leg je één dier van elke diersoort terug in de doos (5 in totaal).
5. Bepaal willekeurig een startspeler en geef deze persoon het schubdierfiche.



Voorbeeldopstelling voor 3 spelers

EEN RONDE SPELEN

HUTAN wordt in 9 rondes gespeeld, waarbij elke speler twee beurten per ronde speelt. Allereerst stelt de startspeler het aanbod samen en voert zijn eerste beurt uit. Daarna spelen alle spelers om de beurt met de klok mee, totdat iedereen twee beurten heeft gespeeld. Elke beurt bestaat uit drie fases in deze volgorde:

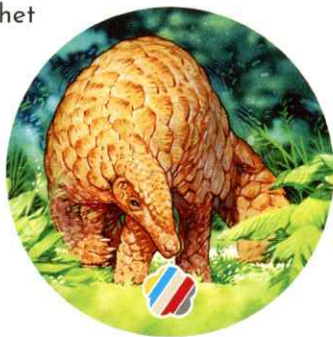
1. **BLOEMEN PLANTEN** - Pak een bloemenkaart van het aanbod en plaats deze bloemen in jouw regenwoud.
2. **BOMEN GROEIEN & GEBIEDEN VOLTOOIEN** - Plaats bomen en voltooi gebieden om je regenwoud uit te breiden.
3. **PERFECTE LEEFGEBIEDEN CREËREN** - Als je een perfect leefgebied hebt voltooid, kun je een dier aantrekken.

Na de 9^e ronde zijn de bloemenkaarten op en eindigt het spel (zie pagina's 6-7).

HET AANBOD SAMENSTELLEN

Aan het begin van elke ronde bereidt de startspeler het aanbod voor.

Pak een stapel bloemenkaarten en draai alle kaarten open in het midden van de tafel. Als je de voorbereidingsregels goed gevolgd hebt, heb je dit voor de eerste ronde al gedaan.



Pas nadat de startspeler elke ronde de eerste beurt heeft gespeeld, wordt het schubdierfiche toegevoegd aan het aanbod.



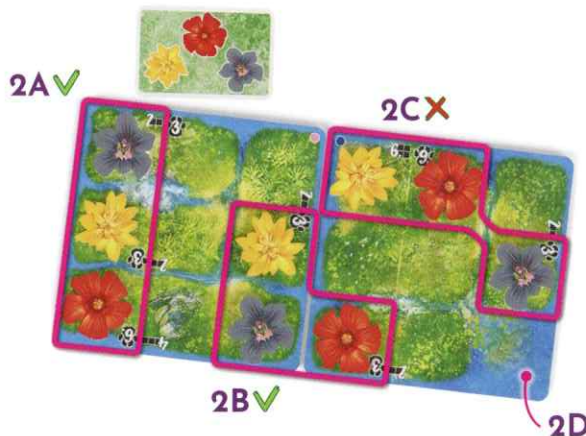
VOORBEELD 1

Dit voorbeeld toont het aanbod voor drie spelers, nadat de startspeler zijn eerste bloemenkaart gepakt heeft en het schubdierfiche toegevoegd heeft.

1. BLOEMEN PLANTEN

Pak tijdens jouw beurt 1 opengedraaide bloemenkaart van het aanbod. Pak daarna alle bloemen die op de kaart afgebeeld staan en leg daarna de kaart af. Plaats vervolgens deze bloem(en) in je regenwoud met inachtneming van de volgende vier regels:

- Elk regenwoudbord bestaat uit 9 vakjes en elke bloem moet binnen één vakje geplaatst worden. Op drie van je borden staat een watervakje; hier mogen nooit bloemen geplaatst worden.
- Verbonden groei - alle bloemen die je tijdens een beurt plaatst, moeten met elkaar verbonden zijn. Diagonaal geplaatste bloemen zijn niet verbonden.



VOORBEELD 2

Het plaatsen van bloemen zoals in voorbeelden 2A en 2B is toegestaan omdat alle drie de bloemen verbonden zijn. 2C is niet toegestaan omdat diagonaal geplaatste bloemen niet als verbonden tellen. 2D is een watervakje.

Basisbegrippen

De basisbegrippen zijn hier uitgelicht zodat ze gemakkelijk terug te vinden zijn. Dit zijn geheugensteuntjes om het spel gemakkelijker te leren of om tijdens toekomstige potjes specifieke termen op te kunnen zoeken in de spelregels.

Aanbod

Aan het begin van een ronde zullen er altijd twee bloemenkaarten per speler minus één beschikbaar zijn (2x-1).

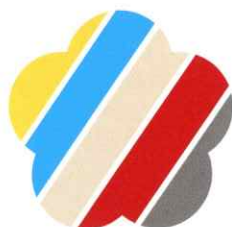
Bloemen

Je moet alle bloemen van de gekozen kaart in je regenwoud plaatsen. In het uitzonderlijke geval dat je niet alle bloemen kunt plaatsen, mag je een andere kaart pakken. Als deze kaart ook niet mogelijk is, moet je een kaart pakken en afleggen zonder bloemen te plaatsen. In het zeer onwaarschijnlijke geval dat de bloemen opraken, mag je een geschikte vervanging gebruiken.

- Bloemen stapelen - je mag bloemen bovenop andere bloemen met dezelfde kleur plaatsen (maar niet als ze op dezelfde bloemenkaart staan). Bloemen met verschillende kleuren mogen niet bovenop elkaar geplaatst worden.
- Eén groot bos - de eerste bloem die je elke beurt plaatst, moet grenzen aan (of leg je bovenop) bloemen die eerder zijn geplaatst (diagonaal geplaatste bloemen zijn niet aangrenzend). Negeer deze regel tijdens je eerste beurt.

Als het schubdierfiche beschikbaar is in het aanbod mag je deze in plaats van een bloemenkaart pakken. De meerkleurige bloem op het schubdierfiche geeft aan dat je een bloem naar keuze mag pakken.

Voor alle bloemenkaarten waarop de meerkleurige bloem staat afgebeeld, geldt hetzelfde effect.



2. BOMEN GROEIEN & GEBIEDEN VOLTOOIEN

Spelers hebben twee hoofddoelen bij het plaatsen van bloemen: bomen groeien & gebieden voltooien.

Bomen groeien wanneer je twee bloemen van dezelfde kleur bovenop elkaar plaatst. Leg de bovenste bloem terug in de voorraad en vervang deze door een boom. Er zijn verschillende soorten bomen; kies een vorm die jij mooi vindt. Aan het einde van het spel score je voor elke boom 2 punten.

Gebieden bestaan uit 2-5 vakjes in bepaalde vormen (zie op de borden) die door water gescheiden zijn. Een gebied wordt als voltooid beschouwd als alle vakjes zijn gevuld met bloemen van dezelfde kleur. Voltooid gebieden scoren aan het einde van het spel het aantal punten dat in het gebied afgebeeld staat.

Onvoltooid en gemengde gebieden leveren aan het einde van het spel minpunten op:

- Onvoltooid - een gebied dat gestart is, maar niet voltooid is,
- Gemengd - een gebied met gemengde bloemkleuren

Kijk voor een scorevoorbeeld op pagina 7.



VOORBEELD 3

De bloemen die in voorbeeld 3A zijn geplaatst, zijn toegestaan omdat ze grenzen aan de bloemen die al eerder geplaatst zijn. 3B is niet toegestaan omdat de bloemen niet verbonden zijn, ondanks dat ze grenzen aan andere bloemen. 3C is niet toegestaan omdat de bloemen niet aan eerder geplaatste bloemen grenzen.



VOORBEELD 4

De gele bloem in voorbeeld 4A is bovenop een andere gele bloem geplaatst en wordt daarom onmiddellijk vervangen door een boom. Bij 4B is het niet toegestaan om beide rode bloemen op hetzelfde vakje te plaatsen omdat ze op dezelfde bloemenkaart staan. 4C is een gebied dat voltooid is met bloemen van dezelfde kleur (grijs) en zal, zoals in het gebied afgebeeld staat, aan het einde van het spel 4 punten scoren.



Schubdierfiche

De speler die dit fiche uit het aanbod pakt, krijgt tijdens zijn beurt 1 bloem in een kleur naar keuze en is de volgende ronde de startspeler. Als startspeler kun je pas bij jouw tweede beurt van de ronde het schubdierfiche pakken. De andere spelers kunnen het fiche wel tijdens hun eerste beurt pakken.

Bomen

Om een boom te laten groeien, moet je een bloem bovenop een andere bloem in dezelfde kleur plaatsen. Je mag tijdens dezelfde beurt verschillende bomen laten groeien. Je mag ook bomen in onvoltooid en gemengde gebieden laten groeien; deze scoren aan het einde van het spel alsnog 2 punten. In het zeer onwaarschijnlijke geval dat de bomen opraken, mag je een geschikte vervanging gebruiken.

Gebieden

De regenwoudborden zijn verdeeld in gebieden van 2-5 vakjes. Grotere gebieden leveren meer punten op. Voltooid gebieden scoren het aantal punten dat in het gebied afgebeeld staat (op het gebiedsymbool). Onvoltooid en gemengde gebieden leveren minpunten op, gelijk aan het aantal punten dat in het gebied afgebeeld staat. Lege gebieden scoren 0 punten.

3. PERFECTE LEEFGEBIEDEN CREËREN

Als je een perfect leefgebied creëert, kun je een dier aantrekken dat overeenkomt met de kleur van de bloemen in dit gebied. Een perfect leefgebied is een gebied waarin:

1. Op alle vakjes bloemen van dezelfde kleur liggen, en
2. Op alle bloemen bomen staan.

Het dier vervangt de boom die als laatste in het gebied geplaatst is. Leg de boom terug in de voorraad. Dieren scoren aan het einde van het spel het aantal punten dat afgebeeld staat in het pootsymbool in dit gebied. Het aantrekken van dieren is optioneel.

Maximaal 1 dier - je mag elke beurt slechts 1 dier aantrekken, zolang deze beschikbaar zijn.

Nadat het geplaatst is, kan het dier aangrenzende vakjes bemesten.

BEMESTEN

Als je een dier aantrekt, mag je bloemen op alle aangrenzende vakjes (nooit diagonaal) plaatsen of op zoveel van deze vakjes als je wilt. De kleuren van deze bloemen mag je zelf kiezen en de bloemen mogen ook gebruikt worden om bomen te laten groeien.

EINDE VAN EEN BEURT / RONDE

Een beurt eindigt als een speler alle drie de fases voltooid heeft: *Bloemen planten*, *Bomen groeien* & *gebieden voltooien* en *Perfekte leefgebieden creëren*. Het spel gaat verder bij de volgende speler (met de klok mee).

Een ronde eindigt als iedereen twee beurten heeft gespeeld en er geen bloemen en schubdierfiche meer in het aanbod liggen.

EINDE VAN HET SPEL & PUNTENTELLING

Het spel eindigt na 9 rondes. Gebruik het scoreblok om voor elke speler de punten uit te rekenen. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van deze spelers degene die volgens de beurtvolgorde het eerst aan de beurt was.

1.  **BOMEN**
Tel je bomen en scoor 2 punten voor elke boom.
2.  **DIEREN**
Voor elk dier scoor je de punten die op het pootsymbool in het betreffende gebied staan.
3.  **VOLTOOIDE GEBIEDEN**
Voor elk voltooid gebied scoor je de punten die op het gebiedsymbool in het betreffende gebied staan.

4.  **ONVOLTOOIDE EN GEMENGDE GEBIEDEN**
Je scoort minpunten voor elk onvoltooid en gemengd gebied. De minwaarde is gelijk aan de punten die op het gebiedsymbool in het betreffende gebied staan.



VOORBEELD 5

Met de blauwe bloem die in gebied 5A geplaatst is, wordt een perfect leefgebied gevormd waardoor je nu de laatste boom mag vervangen door een blauw dier. Dankzij de grijze bloem laat je de laatste boom groeien in gebied 5B, maar omdat de kleuren gemengd zijn, is het geen perfect leefgebied. Tijdens de volgende beurt worden twee witte bloemen geplaatst (5C). Je mag nu kiezen op welk vakje een dier komt en waar een boom groeit.



VOORBEELD 6

Het blauwe dier dat in 6A geplaatst is, kiest ervoor om niet te bemesten. Tijdens de volgende beurt kiest het witte dier dat in 6B geplaatst is, om het vakje erboven te bemesten met een rode bloem en het vakje links met een gele bloem, zodat hier nu een boom groeit. Je mag geen bloemen op het watervakje aan de rechterkant plaatsen.



SCOREVOORBEELD



In dit scorevoorbeeld van het basisspel heeft Kim 15 bomen (30 punten), 4 dieren (27 punten in totaal), 7 voltooide gebieden (26 punten) en 4 onvoltooide en gemengde gebieden (-8 punten). Haar eindscore is 75 punten.

De onderzijde van het scoreblok wordt alleen voor de gevorderde variant gebruikt.



	Kim
	30
	27
	26
	- 8
	75

VARIANTEN

HUTAN biedt drie varianten om uit te kiezen: familie, gevorderd en solo. De soloregels zijn te vinden op pagina's 8-10.

FAMILIE

De familievariant biedt een meer ontspannen en mildere ervaring door twee regels uit het spel te verwijderen. Er is geen bemestingsactie als je een dier aantrekt. En aan het einde van het spel leveren onvoltooide of gemengde gebieden geen minpunten op (deze scoren simpelweg 0 punten). Alle andere regels blijven onveranderd.

GEVORDERD

De gevorderde regels voegen ecosysteemkaarten met nieuwe uitdagingen aan het spel toe. Schud tijdens de voorbereiding alle 24 ecosysteemkaarten en trek 5 willekeurige kaarten. Leg deze open naast het midden van de tafel. Leg alle overgebleven ecosysteemkaarten terug in de doos. Aan het einde van het spel scoren alle spelers zoals gewoonlijk, maar scoren daarnaast ook voor alle vijf de ecosysteemkaarten in het spel (zie pagina 12).

SOLOREGELS

Volg de standaardregels met de volgende uitzonderingen:

Vorbereiding: Verwijder geen dieren. Schud de bloemenkaarten en vorm een gedekte stapel met 54 kaarten. Leg alle overgebleven kaarten terug in de doos. Verwijder het schubdierfiche uit het spel. Trek 5 willekeurige ecosysteemkaarten (gevorderde variant).

Een ronde spelen: Onthul bij het samenstellen van het aanbod 3 bloemenkaarten van de gedekte stapel. Pak slechts 1 bloemenkaart per ronde en ga zoals gewoonlijk verder.

Einde van een ronde: Leg de twee overgebleven bloemenkaarten af voordat je verdergaat met de volgende ronde.

Einde van het spel: Het spel eindigt na 18 rondes als de bloemenkaarten op zijn. Scoor zoals gewoonlijk en gebruik onderstaand overzicht om te zien hoe goed je het hebt gedaan.

80: Een goed begin!

100: Goed gedaan!

120: Uitstekend!

135: Expert!

150: Niet te geloven!

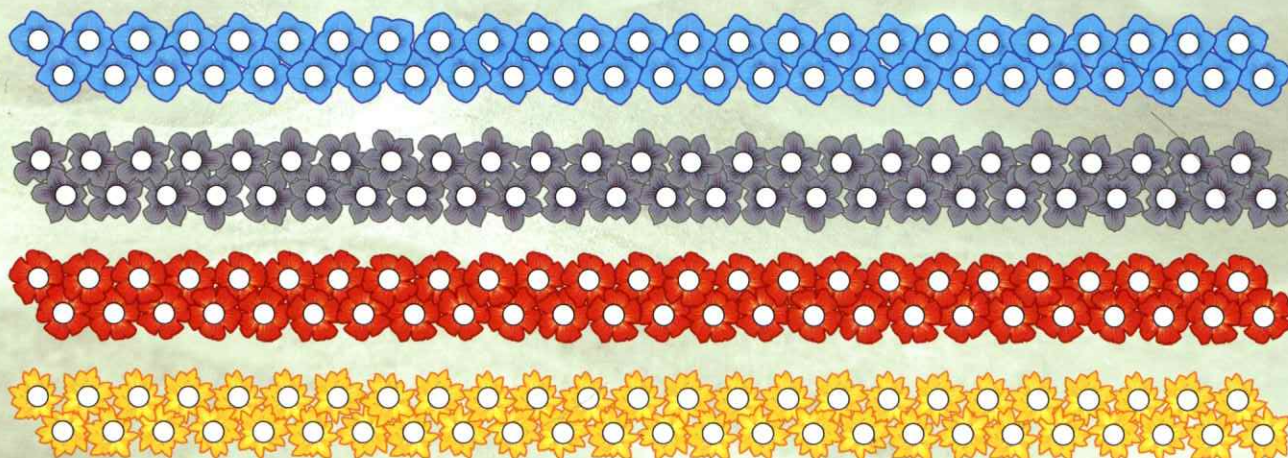
Overweeg voor de volledige solo-ervaring om prestaties (scenario's, uitdagingen en aanpassingen) toe te voegen. Alle prestaties worden op pagina's 8-10 uitgelegd.

PRESTATIES

SCENARIO'S, UITDAGINGEN EN AANPASSINGEN

Je kunt je HUTAN-ervaring uitbreiden door te proberen de 50 prestaties te behalen die zijn verdeeld over scenario's (pagina 9), uitdagingen (pagina 10) en aanpassingen (pagina 10). Prestaties kunnen met elk spelersaantal toegevoegd worden en tenzij je met aanpassingen speelt, hoeven niet alle spelers hieraan mee te doen. Maximaal vier spelers kunnen hun voortgang op het spoor hieronder bijhouden.

Zet je naam voor een specifieke rij bloemen op het voortgangsspoor en vink elke keer dat je een scenario, uitdaging of aanpassing hebt behaald, een van je bloemen af op zowel het voortgangsspoor als de prestatie zelf. Verschillende spelers kunnen dezelfde prestatie op hetzelfde moment behalen.



SCENARIO'S

Scenario's zijn kant-en-klare bordindelingen en scorevoorwaarden.
Je mag ze in elke gewenste volgorde en met elk spelersaantal gebruiken.

Voorbereiding: Speel met de gevorderde variant en gebruik de vijf weergegeven ecosysteemkaarten.
Alle spelers leggen hun regenwoudborden neer zoals in de bordindeling is weergegeven.
Om een scenario te behalen, moet je de minimale score hebben. Als je hierin slaagt, vink je de prestatie voor jezelf af, zowel op deze pagina als op het voortgangsspoor (pagina 8).



#	ECOSYSTEMEN	BORD-INDELING	MINIMALE SCORE	BEHAALD
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	

#	ECOSYSTEMEN	BORD-INDELING	MINIMALE SCORE	BEHAALD
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	

UITDAGINGEN

In tegenstelling tot scenario's en aanpassingen, kies je een uitdaging niet voordat het spel begint, maar controleer je na afloop van een spel of je een van de uitdagingen behaald hebt. Als je tijdens hetzelfde potje meerdere uitdagingen behaald hebt, moet je er één kiezen. Vink de prestatie voor jezelf af, zowel op deze pagina als op het voortgangspoor (pagina 8). Uitdagingen kunnen gecombineerd worden met zowel scenario's als aanpassingen en kunnen met elk spelersaantal behaald worden.



1. Scoor 100+ punten
2. Scoor 130+ punten
3. Scoor 160+ punten
4. Je hebt 15+ bomen
5. Je hebt 20+ bomen
6. Scoor 25+ punten voor voltooide gebieden
7. Scoor 30+ punten voor voltooide gebieden
8. Scoor 25+ punten voor dieren
9. Scoor 30+ punten voor dieren
10. Scoor 20+ punten voor één ecosysteemkaart
11. Scoor 30+ punten voor één ecosysteemkaart
12. Win een spel terwijl je de minste dieren hebt*
13. Win een spel terwijl je de minste bomen hebt*
14. Win een spel terwijl je de meeste minpunten voor onvoltooide en gemengde gebieden hebt*
15. Je hebt een dier in een gebied van 5 vakjes



16. Verzamel alle 5 verschillende dieren
17. Je hebt 6+ dieren
18. Je hebt 2 aangrenzende dieren (orthogonaal)
19. Je hebt 2 aangrenzende dieren van dezelfde kleur (orthogonaal)
20. Je hebt 3 verbonden dieren (orthogonaal)
21. Al je bomen zijn verbonden in een grote groep (niet diagonaal)
22. Je hebt 4 of meer gebieden volledig gevuld met dezelfde bloemkleur
23. Je hebt 2 of meer gebieden volledig gevuld met alle vijf de bloemkleuren
24. Al je watervakjes zijn omsloten door bloemen (orthogonaal en diagonaal)
25. Al je watervakjes zijn omsloten door bomen en dieren (orthogonaal en diagonaal)
26. Je hebt bloemen op alle vakjes van de vier regenwoudborden



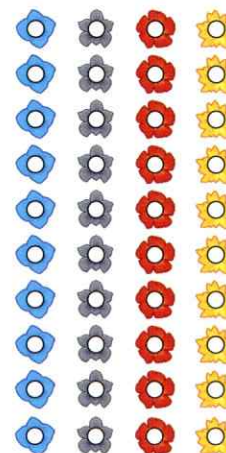
*Niet voor de solovariant

AANPASSINGEN

Aanpassingen wijzigen een deel van de basisregels van het spel voor alle spelers. Kies er eentje voordat het spel begint. Alle deelnemende spelers vinken de aanpassing hier en op het voortgangspoor (pagina 8) af.

Aanpassingen kunnen in combinatie met scenario's en uitdagingen en met elk spelersaantal gebruikt worden.

1. De bemestingsactie wordt verwijderd
2. De bemestingsactie wordt vervangen door: plaats een bloem naar keuze (hoeft niet te grenzen aan het dier)
3. De bemestingsactie wordt vervangen door: bemest zoals gewoonlijk, maar alleen op diagonale vakjes
4. De meerkleurige bloem op het schubdierfiche wordt vervangen door: verwijder 1 onbedekte bloem van je bord*
5. De meerkleurige bloem op het schubdierfiche wordt vervangen door: verplaats 1 onbedekte bloem op je bord*
6. Onvoltooide en gemengde gebieden scoren dubbele minpunten
7. Je mag tijdens dezelfde beurt meerdere dieren aantrekken (ook als gevolg van bemesten)
8. Je mag niet twee dieren van dezelfde kleur hebben
9. Laat de regel 'Eén groot bos' buiten beschouwing
10. Voorbereiding: vorm 6 stapels van 5/8/11 bloemenkaarten voor respectievelijk 2/3/4 spelers. Het spel wordt in 6 rondes gespeeld en elke speler speelt elke ronde drie beurten*



*Niet voor de solovariant

FLORA EN FAUNA IN HUTAN

DIEREN



SCHUBDIER

Schubdieren zijn de enige zoogdieren die compleet bedekt zijn met schubben. Deze schubben fungeren als een natuurlijk harnas tegen roofdieren. Daarnaast hebben ze het unieke verdedigingsmechanisme om bij gevaar als een balletje op te rollen. Ze lijken dan enigszins op een artisjok.



SUMATRAANSE TIJGER

Sumatraanse tijgers zijn uitstekende zwimmers en gaan vaak een rivier of stroompje in om af te koelen. In tegenstelling tot andere grote katachtigen, vertonen ze zeer sociaal gedrag, waarbij mannetjes soms een levenslange band met hun broers vormen.



ORANG-OETAN

Orang-oetans zijn een van de meest intelligente primaten die bekend staan om hun uitzonderlijke vaardigheid om gereedschappen te gebruiken. Uit observatie is bijvoorbeeld gebleken dat ze tijdens een regenbui bladeren als paraplu gebruiken, wat een uitstekend bewijs van hun probleemoplossende karakter is.



NEUSHOORNVOGEL

Neushoornvogels staan bekend om hun opvallende uiterlijk dat wordt gekenmerkt door een grote, hoornachtige structuur bovenop hun snavel die op de hoorn van een neushoorn lijkt. Het zeer specifieke kakelende geluid dat deze majestueuze vogels maken, is luid en duidelijk door het hele regenwoud te horen.



KASUARIS

Kasuarissen zijn de gevaarlijkste vogels ter wereld omdat ze krachtige trappen uitdelen die voor zowel roofdieren als mensen dodelijk kunnen zijn. Ze kunnen niet vliegen, maar het zijn formidabele renners. Ze kunnen snelheden halen tot maar liefst 50 kilometer per uur, zelfs dwars door dichte bossen.



SUMATRAANSE NEUSHOORN

De Sumatraanse neushoorn is een van de harigste neushoornsoorten met lang, roodbruin haar dat hun hele lichaam bedekt. Het zijn ook de kleinste levende neushoorns en staan bekend om hun solitaire aard. Ze trekken dan ook het liefst alleen door het dichte regenwoud.

De bloemen en bomen in HUTAN zijn gebaseerd op de planten die hieronder staan afgebeeld:



HORTENSIA (BOKOR)



CHINESE ROOS (KEMBANG SEPATU)



MAGNOLIA CHAMPACA (CEMPAKA WANGI)



ZWARTE ORCHIDEE (ANGGREK HITAM)



ARABISCHE JASMIJN (MELATI PUTIH)



MANGROVEBOOM (HERITIERA FOMES)



PALMBOOM (POHON PALEM)



KAPOKBOOM (CEIBA PENTANDRA)



WARINGINBOOM (BANYAN TREE)

ECOSYSTEEMKAARTEN



1-5

Scoor 3 punten voor elk voltooid gebied waarvoor alleen bloemen zijn gebruikt van de kleur die op deze kaart staat



6-10

Scoor 2 punten voor elke boom die je hebt op bloemen van de kleur die op deze kaart staat



Scoor 2 punten voor elke boom langs de buitenste randen van je regenwoudborden



Scoor 6 punten voor elk dier langs de buitenste randen van je regenwoudborden
Elke kasuaris langs de buitenste randen scoort 4 extra punten



Scoor 2 punten voor elk dier dat je in een gebied van 2 vakjes hebt



Scoor 7 punten voor elk dier dat je in een gebied van 4 of 5 vakjes hebt
Elke Sumatraanse tijger in zo'n gebied scoort 4 extra punten



Scoor 1 punt voor elke boom in je grootste groep van verbonden bomen (niet diagonaal)



Scoor 5 punten voor elke groep van 3 of meer verbonden bomen die je hebt (niet diagonaal)



Voor elk watervakje: scoor 1 punt voor elke aangrenzende boom die je hebt (ook diagonaal)



Voor elk watervakje: scoor 4 punten voor elk aangrenzend dier dat je hebt (ook diagonaal)

Elke neushoornvogel scoort 2 extra punten per aangrenzend watervakje



Voor elk dier: scoor 2 punten voor elke diagonaal aangrenzende boom die je hebt
Elke Sumatraanse neushoorn scoort 2 extra punten per diagonaal aangrenzende boom



Scoor 4 punten voor elk van de verschillende dieren die je hebt



Scoor 4 punten voor elk van je vier regenwoudborden met een dier erop



Kies een van de vijf bloemkleuren. Scoor 4 punten voor elk van je vier regenwoudborden met minstens één gebied dat in die kleur voltooid is



Scoor 8 punten voor elk van je vier regenwoudborden die volledig gevuld is met bomen/dieren/water
Elke orang-oetan op deze borden scoort 4 extra punten



Scoor 6 punten voor elke rij en kolom die volledig gevuld is met bomen/dieren/water

