



HUTAN

LA VIE DANS LA FORÊT TROPICALE

INTRODUCTION

HUTAN est le mot indonésien qui désigne la forêt, et *hutan hujan* signifie forêt tropicale. Grâce à ce jeu, voyagez en Indonésie, plantez des fleurs, faites pousser des arbres et attirez des animaux sauvages ! À vous de créer une forêt tropicale luxuriante et pleine de vie afin de concurrencer celles de vos adversaires.

Dans *Hutan*, vous jouez à tour de rôle pour choisir des fleurs parmi celles du marché avant de les planter dans votre propre forêt tropicale. Formez votre propre puzzle au gré de vos envies et profitez de cet aspect modulaire pour rendre chaque partie unique.



COMPONENTS



16 tuiles Forêt tropicale



130 Fleurs



64 Arbres

(à assembler avant la première partie)



15 Animaux



1 pion Pangolin



70 cartes Fleur



24 cartes Écosystème



1 carnet de score
(50 feuilles)

CRÉDITS

Conception : Asger Harding Granerud et Daniel Skjold Pedersen

Développement : Dan Halstad

Illustrations : Vincent Dutrait

Conception graphique : Dina Dam Jensen et Łukasz Kempinski

Édition française par Lucky Duck Games

Traduction : Alizée Guimmara

Relecture et responsabilité éditoriale : Elodie Nelow

Maquette : Sandra Tessieres (Good Heidi)



ATTENTION !
Petites pièces -
Risque d'étouffement

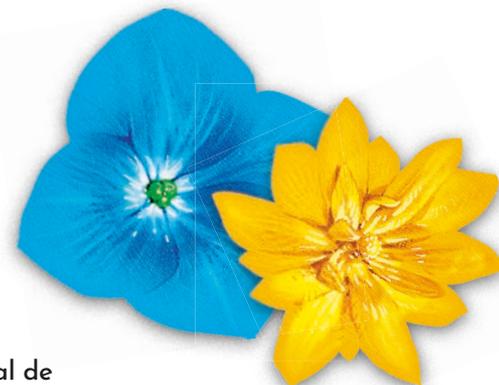


© 2025, Sidekick Games K/S, Prinsesse Charlottes Gade 28, 2., 2200 Copenhague N, Danemark.
Tous droits réservés. Fabriqué en Chine. Édition française par Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.
contact@sidekick.games - info@luckyduckgames.com

MISE EN PLACE

Voici la marche à suivre pour installer le jeu en mode standard. Si vous souhaitez utiliser les modes Avancé ou Famille, référez-vous aux règles page 7.

1. Un joueur récupère un exemplaire de chacun des 4 types de tuiles Forêt tropicale (identifiables au rond/ carré rouge, blanc, bleu ou rose dans un coin). Il crée ensuite un plateau de 2x2 tuiles disposées aléatoirement, et tous les autres joueurs reproduisent ce modèle. Pour votre première partie, nous vous conseillons de disposer les tuiles comme dans l'exemple ci-dessous.
2. Mélangez les cartes Fleur et répartissez-les en 9 piles face cachée. Chacune doit contenir : 3 cartes à 2 joueurs / 5 cartes à 3 joueurs / 7 cartes à 4 joueurs. (Si il reste des cartes inutilisées, rangez-les dans la boîte.) Prenez une pile et retournez toutes ses cartes face visible au milieu de la table.
3. Placez les Fleurs et les Arbres près des cartes Fleur face visible (ou laissez-les en réserve dans la boîte).
4. Placez les Animaux près des Fleurs. À 2 joueurs, rangez dans la boîte un Animal de chaque espèce (5 au total).
5. Déterminez le premier joueur au hasard et donnez-lui le pion Pangolin.



Exemple de mise en place à 3 joueurs

DÉROULEMENT D'UN ROUND

HUTAN se joue en 9 rounds, chacun composé de 2 tours par joueur. Tout d'abord, le joueur qui détient le pion Pangolin prépare le marché et effectue son premier tour. Procédez ensuite en sens horaire jusqu'à ce que chacun ait joué ses deux tours. Chaque tour se déroule en trois étapes résolues dans l'ordre suivant.

1. **PLANTER DES FLEURS** - Prenez une carte Fleur du marché et placez les Fleurs.
2. **ÉTOFFER LA FORÊT** - Placez des Arbres et vérifiez si vous avez complété des Zones pour faire croître votre forêt tropicale.
3. **PEUPLER UN HABITAT** - Si vous avez créé un habitat parfait, vous pouvez y attirer un Animal.

À la fin du 9^e round, les cartes Fleur sont épuisées et la partie s'achève par le calcul du score (cf. pages 6-7).

PRÉPARER LE MARCHÉ

Au début de chaque round, le joueur qui détient le pion Pangolin prépare le marché.

Prenez une pile de cartes Fleur et retournez-les toutes face visible au centre de la table. Si vous avez suivi les instructions de mise en place, vous avez déjà effectué ceci pour le premier round.



À chaque round, après avoir résolu son premier tour, le joueur qui détient le pion Pangolin s'en sépare et l'ajoute au marché.



EXEMPLE 1

Voici un marché à 3 joueurs après que le premier joueur a récupéré une carte Fleur et rendu le pion Pangolin.

1. PLANTER DES FLEURS

À votre tour, choisissez l'une des cartes Fleur face visible du marché. Récupérez dans la réserve la ou les Fleur(s) visible(s) sur la carte et défaussez cette dernière. Placez ensuite cette ou ces Fleur(s) sur vos tuiles Forêt tropicale en suivant ces quatre règles :

- **Floraison** - Chaque tuile Forêt tropicale comporte 9 cases sur lesquelles les Fleurs doivent être placées. Trois de vos tuiles affichent une case de lac où il est interdit de poser des Fleurs.
- **Croissance groupée** - Toutes les Fleurs que vous placez lors d'un même tour doivent être orthogonalement adjacentes les unes aux autres (de l'eau peut couler entre les cases). Les diagonales ne comptent pas.



EXEMPLE 2

Les configurations 2A et 2B sont valides car les trois Fleurs sont adjacentes. La configuration 2C n'est pas autorisée car les diagonales ne comptent pas. La case 2D est un lac.

CONCEPTS CLÉS

Les concepts clés sont présentés dans des bandeaux comme celui-ci afin d'être plus visibles. Il s'agit de rappels de règles conçus pour vous aider à prendre le jeu en main, ou pour faciliter la navigation dans ce livret lors de futures parties.

Marché

Au début d'un round, le marché contient toujours deux cartes Fleur par joueur moins une (2x-1).

Placement

Une fois posés sur votre plateau, les Fleurs, les Arbres et les Animaux ne peuvent pas être déplacés ni retirés (sauf avec certaines Modifications, cf. page 10).

Fleurs

Vous devez placer **toutes** les Fleurs de la carte que vous avez choisie. Dans les rares cas où vous ne pouvez pas le faire, choisissez une autre carte. Si c'est impossible, prenez une carte et défaussez-la sans placer aucune de ses Fleurs. Dans l'éventualité (peu probable) où vous vous retrouveriez à court de Fleurs, utilisez un élément de substitution.

- **Assortiment floral** - Vous pouvez poser une Fleur sur une autre de la même couleur, mise en jeu lors d'un tour précédent. Il est interdit d'empiler ainsi des Fleurs qui proviennent de la même carte ou sont de couleur différente.
- **Forêt unique** - La première Fleur que vous placez pendant votre tour doit être adjacente à (ou posée sur) une Fleur déjà en jeu. Les diagonales ne comptent pas. Ignorez cette règle pendant votre premier tour.

Si le pion Pangolin est disponible dans le marché, vous pouvez le prendre à la place d'une carte Fleur. L'icône multicolore qu'il comporte vous permet de prendre une Fleur de votre choix.

De la même manière, toute carte affichant l'icône de Fleur multicolore vous permet de choisir n'importe quelle Fleur de la réserve (une seule).



2. ÉTOFFER LA FORÊT

Les joueurs poursuivent deux objectifs en plaçant leurs Fleurs : faire pousser des Arbres et compléter des Zones.

Un Arbre pousse lorsque vous empilez deux Fleurs de la même couleur. Remettez celle du dessus dans la réserve et remplacez-la par un Arbre. Il en existe de plusieurs types : choisissez celui qui vous plaît le plus. Chaque Arbre vous rapporte 2 points à la fin de la partie.

Une Zone est constituée de 2 à 5 cases séparées des autres Zones par de l'eau, et peut adopter différentes formes. Elle est considérée comme complète lorsque toutes ses cases sont remplies de Fleurs d'une même couleur. À la fin de la partie, chaque Zone complète vous rapporte autant de points qu'indiqué par la valeur associée à l'icône de carrés noirs.

Les Zones inachevées et/ou hétérogènes rapportent des points négatifs.

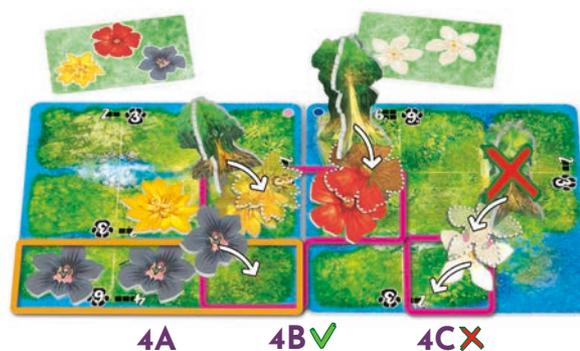
- Inachevée - une Zone qui contient des Fleurs mais n'est pas entièrement remplie.
- Hétérogène - une zone composée de Fleurs de différentes couleurs.

Pour un exemple détaillé de calcul du score, référez-vous à la page 7.



EXEMPLE 3

La configuration 3A est valide car les Fleurs sont adjacentes à celle déjà en jeu. La configuration 3B n'est pas autorisée car les Fleurs placées pendant ce tour ne sont pas adjacentes entre elles, bien qu'elles le soient à d'autres Fleurs posées lors d'un tour précédent. La configuration 3C n'est pas autorisée car ces Fleurs ne sont adjacentes à aucune autre déjà en jeu.



EXEMPLE 4

La Fleur noire de la première carte vient compléter la Zone de la configuration 4A, qui rapportera 4 points à la fin de la partie comme indiqué dans la Zone. Quant aux Fleurs jaune et rouge, elles sont posées sur d'autres de la même couleur (déjà en jeu) et immédiatement remplacées par deux Arbres, dans la configuration 4B. En revanche, la tentative de faire pousser un Arbre dans la configuration 4C n'est pas valide car il est interdit de placer les deux Fleurs blanches sur la même case, puisqu'elles proviennent de la même carte.



Pion Pangolin

Ce pion vous permet de choisir une Fleur de n'importe quelle couleur pendant ce tour et fait de vous le premier joueur lors du prochain round. Vous devrez ensuite le rendre et ne pourrez pas le récupérer avant votre deuxième tour, à condition qu'il soit toujours disponible - car les autres joueurs y auront accès dès leur premier tour.

Arbres

Pour faire pousser un Arbre, placez une Fleur sur une autre de la même couleur. Vous pouvez faire pousser plusieurs Arbres au cours d'un même tour, y compris dans des Zones inachevées ou hétérogènes ; ils vous rapporteront tout de même 2 points chacun à la fin de la partie. Dans l'éventualité (peu probable) où vous vous retrouveriez à court d'Arbres, utilisez un élément de substitution.

Zones

Les tuiles Forêt tropicale sont divisées en Zones de 2 à 5 cases. Plus une Zone est grande, plus elle rapporte de points si vous la complétez - ainsi qu'indiqué par la valeur associée à l'icône de carrés noirs. Les Zones inachevées ou hétérogènes vous font gagner le même nombre de points, mais négatifs. Les Zones vides n'en rapportent aucun.

3. PEUPLER UN HABITAT

Si vous avez créé un habitat parfait, vous pouvez immédiatement y attirer un Animal de la même couleur que les Fleurs qui s'y trouvent. Un habitat parfait est une Zone :

1. complète (remplie de Fleurs d'une même couleur) et
2. dont toutes les Fleurs sont surmontées d'un Arbre.

L'Animal remplace le dernier Arbre placé dans la Zone ; remettez celui-ci dans la réserve. À la fin de la partie, chaque Animal rapporte le nombre de points indiqué par l'icône de patte dans sa Zone. Attirer un animal est optionnel.

Animal solitaire - Vous ne pouvez attirer qu'un Animal par tour, si tant est qu'il en reste dans la réserve. Chaque Zone ne peut contenir qu'un seul Animal.

Sitôt placé, l'Animal peut fertiliser les cases adjacentes à lui qui ne contiennent pas d'Arbre, même si elles ne font pas partie de sa Zone.

FERTILISER

Lorsque vous attirez un Animal, vous pouvez immédiatement placer des Fleurs sur tout ou partie des cases orthogonalement adjacentes (jamais en diagonale). Les Fleurs peuvent être de la ou des couleur(s) de votre choix et servir à faire pousser des Arbres. Fertiliser des cases est optionnel.

FIN DU TOUR / ROUND

Un tour prend fin lorsqu'un joueur a résolu ses trois étapes : Planter des Fleurs, Étoffer la forêt et Peupler un habitat. Le joueur suivant en sens horaire effectue alors son tour, et ainsi de suite.

Le round s'achève une fois que tout le monde a effectué ses deux tours et qu'il ne reste ni cartes Fleur ni pion Pangolin dans le marché.

FIN DE LA PARTIE ET CALCUL DU SCORE

La partie dure 9 rounds. Utilisez une feuille de score pour calculer les points de chaque joueur, en tenant uniquement compte des éléments sur son propre plateau. Celui qui en a gagné le plus remporte la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur concerné qui a effectué son tour le plus tôt pendant le dernier round qui gagne.

1.  **ARBRES**
Comptez tous vos Arbres ; chacun vous rapporte 2 points.
2.  **ANIMAUX**
Chaque Animal vous rapporte le nombre de points indiqué par l'icône de patte dans sa Zone.
3.  **ZONES COMPLÈTES**
Chaque Zone complète vous rapporte le nombre de points indiqué par l'icône de carrés noirs dans cette Zone.

4.  **ZONES INACHEVÉES ET HÉTÉROGÈNES**
Chaque Zone inachevée et/ou hétérogène vous rapporte le nombre de points indiqué par l'icône de carrés noirs dans cette Zone, mais négatifs.



EXEMPLE 5

La Fleur bleue de la configuration 5A crée un habitat parfait, ce qui permet de remplacer le dernier Arbre obtenu par l'Animal bleu. La Fleur noire de la configuration 5B fait pousser le dernier Arbre de la Zone, mais cet habitat n'est pas parfait car les couleurs des Fleurs sont hétérogènes. Au tour suivant, les deux Fleurs blanches sont placées au même moment dans la configuration 5C ; vous pouvez donc choisir laquelle devient un Animal et laquelle fait pousser un Arbre.



EXEMPLE 6

L'Animal bleu de la configuration 6A choisit de ne pas fertiliser la case libre à sa droite. Au tour suivant, l'Animal blanc de la configuration 6B choisit de fertiliser la case au-dessus de la sienne en y plaçant une Fleur rouge, et celle à sa gauche avec une Fleur jaune qui se transforme en Arbre. Il ne peut pas placer de Fleur sur la case de lac à sa droite.



EXEMPLE DE SCORE



Dans cet exemple de calcul en mode standard, Kim a 15 Arbres (30 points), 4 Animaux (27 points au total), 7 Zones complètes (26 points) ainsi que 4 Zones inachevées et hétérogènes (-8 points). Son score final est de 75 points.

Le bas de la feuille de score n'est utilisé qu'avec le mode Avancé.



	Kim	
	30	
	27	
	26	
	- 8 -	
	75	

VARIANTES

HUTAN propose trois modes de jeu alternatifs : Famille, Avancé et Solo. Les règles du mode Solo sont présentées pages 8-10.

FAMILLE

Le mode Famille offre une expérience plus conviviale grâce à des règles plus indulgentes (deux règles du mode standard sont supprimées). Les Animaux que vous attirez ne fertilisent pas et, à la fin de la partie, vous n'êtes pas pénalisé par un nombre négatif de points si certaines de vos Zones sont inachevées ou hétérogènes (elles n'en rapportent simplement aucun). Toutes les autres règles sont identiques.

AVANCÉ

Le mode Avancé introduit les cartes Écosystème et propose ainsi de nouveaux défis. Pendant la mise en place, mélangez les 24 cartes Écosystème et piochez-en 5 au hasard. Placez-les face visible au centre de la zone de jeu puis remettez les cartes Écosystème restantes dans la boîte. À la fin de la partie, tous les joueurs comptent leurs points comme d'habitude avant d'ajouter ceux que rapportent les cinq cartes Écosystème en jeu (cf. page 12).

MODE SOLO

Suivez les règles du mode standard en appliquant les changements suivants.

Mise en place : ne retirez aucun Animal. Mélangez les cartes Fleur, créez une seule pile de 54 cartes face cachée et rangez les cartes restantes dans la boîte. Retirez le pion Pangolin de la partie et piochez 5 cartes Écosystème au hasard (mode Avancé).

Jouer un round : lorsque vous préparez le marché, révélez les trois premières cartes de la pile et procédez comme d'habitude, mais en ne choisissant qu'une seule carte Fleur par round.

Fin du round : défaussez les deux cartes Fleur restantes avant de commencer le prochain round.

Fin de la partie : le jeu s'achève au bout de 18 rounds, lorsque vous êtes à court de cartes Fleur. Comptez vos points comme d'habitude et consultez la liste ci-dessous pour déterminer votre niveau de réussite.

80 : C'est un bon début !

100 : Bien joué !

120 : Incroyable !

135 : Vous êtes un expert !

150 : Extraordinaire !

Pour profiter pleinement de tout ce que *HUTAN* a à offrir, vous pouvez ajouter les succès (Scénarios, Défis et Modifications) à vos parties. Ils sont expliqués en détail pages 8-10.

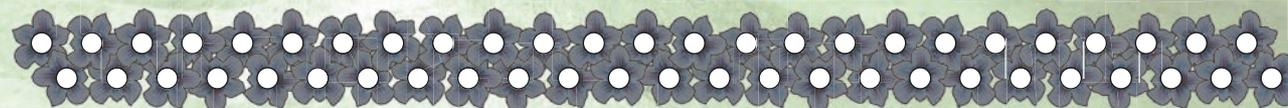


SUCCÈS

SCÉNARIOS, DÉFIS ET MODIFICATIONS

Vous pouvez enrichir votre expérience de jeu en essayant d'atteindre les 50 succès présentés sous forme de Scénarios (page 9), de Défis (page 10) et de Modifications (page 10). Ils peuvent être intégrés à n'importe quelle partie, quel que soit le nombre de joueurs. À moins que vous n'utilisiez les Modifications, certains peuvent choisir de ne pas participer à la course aux succès. La piste de progression ci-dessous permet de noter l'évolution de 1 à 4 joueurs.

Notez votre nom dans l'un des cadres de cette piste puis, dès que vous atteignez un succès Scénario, Défi ou Modification, barrez l'une des fleurs à la fois ci-dessous et dans le tableau des succès. Plusieurs joueurs peuvent essayer d'accomplir simultanément le même succès.



SCÉNARIOS

Les Scénarios proposent des configurations de tuiles et des scores à atteindre. Vous pouvez les jouer dans n'importe quel ordre et quel que soit le nombre de joueurs. Choisissez-en un avant de commencer la partie.

Mise en place : adoptez les règles du mode Avancé et utilisez les cinq cartes Écosystème indiquées. Tous les joueurs organisent leurs tuiles Forêt tropicale comme sur le schéma de la colonne « Modèle plateau ». Vous devez atteindre le score minimal indiqué pour réussir le Scénario. Si vous y parvenez, barrez la fleur de votre couleur sur la piste de progression (page 8) et en face du succès ci-dessous.



#	ÉCOSYSTÈMES	MODÈLE PLATEAU	SCORE MIN.	RÉUSSI
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	

#	ÉCOSYSTÈMES	MODÈLE PLATEAU	SCORE MIN.	RÉUSSI
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	

DÉFIS

Contrairement aux Scénarios et aux Modifications, vous ne choisissez pas de Défi avant de commencer la partie. Au contraire, c'est à la fin que vous pourrez regarder si vous avez réussi l'un de ceux listés ci-dessous. Si vous en avez réussi plusieurs lors d'une même partie, choisissez-en un seul ; barrez la fleur de votre couleur sur la piste de progression (page 8) et en face du succès ci-dessous. Les Défis peuvent être combinés avec les Scénarios comme avec les Modifications, et être entrepris quel que soit le nombre de joueurs.



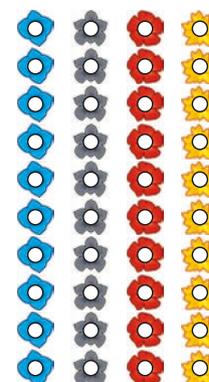
- | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|--|--|--|
| 1. Gagner 100 points ou + | | | | | 15. Avoir un Animal dans une Zone de 5 cases | | | | |
| 2. Gagner 130 points ou + | | | | | 16. Avoir les 5 Animaux de couleur différente | | | | |
| 3. Gagner 160 points ou + | | | | | 17. Avoir 6 Animaux ou + | | | | |
| 4. Avoir 15 Arbres ou + | | | | | 18. Avoir 2 Animaux adjacents (orthogonalement) | | | | |
| 5. Avoir 20 Arbres ou + | | | | | 19. Avoir 2 Animaux de la même couleur adjacents (orthogonalement) | | | | |
| 6. Gagner 25 points ou + grâce à des Zones complètes | | | | | 20. Avoir 3 Animaux adjacents (orthogonalement) | | | | |
| 7. Gagner 30 points ou + grâce à des Zones complètes | | | | | 21. Avoir tous ses Arbres adjacents en un seul gros groupe (pas de diagonales) | | | | |
| 8. Gagner 25 points ou + grâce à des Animaux | | | | | 22. Avoir 4 Zones complètes ou + d'une même couleur de Fleurs | | | | |
| 9. Gagner 30 points ou + grâce à des Animaux | | | | | 23. Avoir 2 Zones complètes ou + de chacune des couleurs de Fleurs | | | | |
| 10. Gagner 20 points ou + grâce à 1 carte Écosystème | | | | | 24. Avoir tous ses lacs entourés de Fleurs (orthogonalement et diagonalement) | | | | |
| 11. Gagner 30 points ou + grâce à 1 carte Écosystème | | | | | 25. Avoir tous ses lacs entourés d'Arbres et d'Animaux (orthogonalement et diagonalement) | | | | |
| 12. Gagner une partie avec le moins d'Animaux* | | | | | 26. Avoir des Fleurs sur toutes les cases des quatre tuiles Forêt tropicale | | | | |
| 13. Gagner une partie avec le moins d'Arbres* | | | | | | | | | |
| 14. Gagner une partie avec le plus grand nombre de points négatifs dans des Zones inachevées et hétérogènes* | | | | | | | | | |

*Indisponible en mode Solo

MODIFICATIONS

Les Modifications altèrent certaines règles standards pour tous les joueurs. Choisissez-en une avant de commencer la partie. Tous les participants barrent la fleur de leur couleur sur la piste de progression (page 8) et en face du succès ci-dessous. Les Modifications peuvent être combinées avec les Scénarios comme avec les Défis, et être utilisées quel que soit le nombre de joueurs.

- Action fertiliser supprimée
- Action fertiliser remplacée par : Placez une Fleur au choix (pas forcément adjacente à l'Animal)
- Action fertiliser remplacée par : Fertilisez comme d'habitude, mais uniquement en diagonale
- Fleur multicolore du pion Pangolin remplacée par : Retirez une Fleur non recouverte (au choix) de votre plateau*
- Fleur multicolore sur le pion Pangolin remplacée par : Déplacez une Fleur non recouverte (au choix) sur votre plateau*
- Les Zones inachevées et hétérogènes rapportent le double de points négatifs
- Vous pouvez attirer plusieurs Animaux pendant un même tour (y compris après une fertilisation)
- Vous ne pouvez pas posséder deux Animaux d'une même couleur
- Ignorez la règle « Forêt unique »
- Mise en place : constituez 6 piles de 5/8/11 cartes Fleur pour 2/3/4 joueurs, respectivement. La partie se joue en 6 rounds et chaque joueur effectue 3 tours par round*



*Indisponible en mode Solo

LA FAUNE SAUVAGE DE HUTAN

ANIMAUX



PANGOLIN

Les pangolins sont les seuls mammifères dont le corps est recouvert d'une armure d'écaillés qui les protège des prédateurs. De plus, ils utilisent un mécanisme de défense unique qui consiste à se rouler en boule en cas de danger et les fait alors ressembler à un artichaut !



TIGRE DE SUMATRA

Nageurs d'exception, les tigres de Sumatra aiment se rafraîchir dans les rivières et les ruisseaux. Contrairement aux autres grands félins, ce sont des créatures sociales et les mâles forment même parfois des liens indéfectibles avec leurs frères.



ORANG-OUTAN

Célèbres pour leur incroyable capacité à utiliser des outils, les orangs-outans font partie des primates les plus intelligents qui soient. Certains ont déjà été aperçus en train d'utiliser des grandes feuilles en guise de parapluies pendant des averses, ce qui prouve leur aptitude remarquable à résoudre les problèmes.



CALAO RHINOCÉROS

Les calaos rhinocéros doivent leur célébrité à une caractéristique physique surprenante : l'étrange excroissance en forme de casque sur le haut de leur bec, qui n'est pas sans faire penser à une corne de rhinocéros. Ces oiseaux majestueux poussent un cri reconnaissable, proche du gloussement et assez puissant pour résonner dans les épaisses forêts tropicales.



CASOAR

Capables de tuer des prédateurs comme des humains par leurs redoutables coups de pattes, les casoars détiennent le titre d'oiseaux les plus dangereux du monde. S'ils sont incapables de voler, ces incroyables sprinters peuvent atteindre une vitesse de pointe de près de 50 km/h même dans les forêts tropicales, aussi denses soient-elles.



RHINOCÉROS DE SUMATRA

Bien plus velus que leurs congénères, les rhinocéros de Sumatra sont reconnaissables à la couche de poils acajou qui recouvre leur corps. En outre, ces spécimens de petite taille adoptent un mode de vie très solitaire.

Les Fleurs et Arbres de HUTAN s'inspirent des végétaux présentés ci-dessous, avec leur nom indonésien entre parenthèses..



HORTENSIA (BOKOR)



HIBISCUS ROSE DE CHINE (KEMBANG SEPATU)



MAGNOLIA CHAMPACA (CEMPAKA WANGI)



ORCHIDÉE NOIRE (ANGGREK HITAM)



JASMIN D'ARABIE (MELATI PUTIH)



SUNDARI (HERITIERA FOMES)



PALMIER (POHON PALEM)



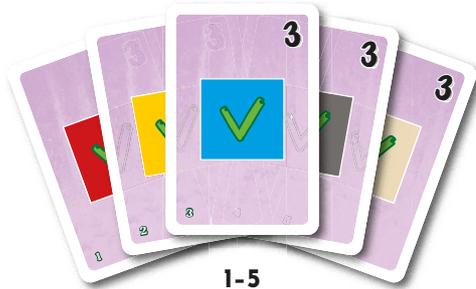
KAPOKIER (CEIBA PENTANDRA)



FIGUIER ÉTRANGLEUR (BANIAN)

CARTES ÉCOSYSTÈME

Tenez uniquement compte des éléments sur votre propre plateau, pas ceux des adversaires.



1-5

Gagnez 3 points par Zone complétée en plaçant uniquement des Fleurs de la couleur indiquée sur la carte.



6-10

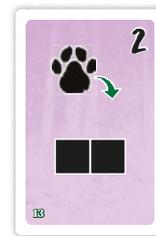
Gagnez 2 points par Arbre qui a poussé sur une Fleur de la couleur indiquée sur la carte.



Gagnez 2 points par Arbre sur les bords de votre plateau.



Gagnez 6 points par Animal sur les bords de votre plateau.
Chaque casoar sur un tel bord rapporte +4 points.



Gagnez 2 points par Zone de 2 cases qui contient un Animal.



Gagnez 7 points par Zone de 4 ou 5 cases qui contient un Animal.
Chaque tigre de Sumatra dans une telle Zone rapporte +4 points.



Gagnez 1 point par Arbre dans votre plus grand groupe d'Arbres adjacents (pas de diagonales).



Gagnez 5 points par groupe d'au moins 3 Arbres adjacents (pas de diagonales).



Gagnez 1 point par Arbre adjacent à un lac (même en diagonale).



Gagnez 4 points par Animal adjacent à un lac (même en diagonale).
Chaque calao rhinocéros rapporte +2 points par lac adjacent.



Gagnez 2 points par Animal adjacent en diagonale à un Arbre.
Chaque rhinocéros de Sumatra rapporte +2 points par Arbre adjacent en diagonale.



Gagnez 4 points par couleur différente d'Animal que vous possédez.



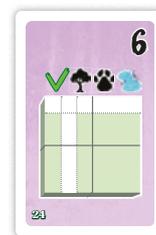
Gagnez 4 points par tuile Forêt tropicale qui contient un Animal.



Choisissez l'une des cinq couleurs de Fleurs. Gagnez 4 points par tuile Forêt tropicale qui contient au moins une Zone complète de cette couleur.



Gagnez 8 points par tuile Forêt tropicale dont toutes les cases contiennent des Arbres/Animaux/lacs.
Chaque orang-outan sur une telle tuile rapporte +4 points.



Gagnez 6 points par ligne et par colonne dont toutes les cases contiennent des Arbres/Animaux/lacs.

