

Strand

Wald

Fels

Erweiterung Pantai

(indonesisch ‚pantai‘ = ‚Küste‘)

Die Erweiterung Pantai bezieht die Beschaffenheit der Küste mit ins Spiel ein.

Es gibt hier 3 verschiedene Küstenarten: 1. Strand, 2. Wald und 3. Fels.

Je nach Küstenart gelten **unterschiedliche Bedingungen, wenn ein Lkw das Schiff befahren oder verlassen möchte.**

1. Strand: Pro verladenem Tier = 1 zusätzliche Aktion

Pro Tier, das über einen Strandabschnitt an Bord gebracht wird, gibt es einen Aktionsmarker zurück (aufgrund optimaler Verladebedingungen).

Bringt man beispielsweise einen Tiger oder Elefanten an Bord, bekommt man einen Aktionsmarker zurück und darf eine zusätzliche Aktion durchführen.

Fährt man in einem anderen Beispiel 2 Tiger aufs Schiff, gibt es 2 Aktionsmarker zurück; man darf also 2 zusätzliche Aktionen durchführen.

Ausnahme: Man hat mit der Fahrt an Bord die *erste Aktion* durchgeführt, also erst einen Aktionsmarker abgegeben. In diesem Fall kann man nur einen Aktionsmarker zurückbekommen, also auch nur eine zusätzliche Aktion durchführen.

2. Wald: Keine besonderen Bedingungen

Über Küstenabschnitte mit Wald kann das Schiff (wie gehabt) befahren und verlassen werden.

Es gelten hier keine besonderen Bedingungen.

3. Fels: Kein Zugang

Über einen Abschnitt mit Felsküste ist das Befahren oder Verlassen des Schiffes nicht möglich.



Erweiterung Alam

(indonesisch ‚alam‘ = ‚Natur‘)

Durch die Erweiterung Alam bekommen die (ansonsten rein dekorativen) **Naturelemente** Gewässer, Pflanze, Berg und Lichtung jeweils eine **spezielle Funktion** für das Plättchen, auf dem sie abgebildet sind.

Eine Funktion kann genutzt werden, wenn das entsprechende Element sichtbar ist.



Gewässer – Auf diesem Plättchen kostet **Tiere einladen keine Aktion, stehlen kostet nur 1 Aktion.**



Pflanze (Titanwurze oder Riesenrafflesie) – Das Plättchen darf **bewegt** werden (klappen oder drehen), **ohne** dass es eine **Aktion** kostet.



Berg – Das Plättchen darf **weder gedreht noch geklappt** werden.

(Stürme können Plättchen mit Bergelement verschieben.)



Kombination Pflanze & Berg: Dieses Plättchen darf man nicht klappen, jedoch ‚kostenlos‘ drehen.



Lichtungen – Wenn das Wegenetz es hergibt, **dürfen Lichtungen von leeren Lkws überquert** werden, nicht jedoch von beladenen Lkws, weil die Fahrt für die Tiere zu holprig wäre.

(Lichtungen zählen nicht als Wegenden.)



Zwei Möglichkeiten, den Weg über (eine oder mehrere) Lichtungen fortzusetzen.

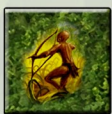


Hier ist es **NICHT** möglich, den Weg über eine Lichtung fortzusetzen.

Variante Pribumi

(indonesisch ‚pribumi‘ = ‚Eingeborener‘)

Die Variante Pribumi sorgt dafür, dass der Eingeborene nicht so häufig auftaucht und somit nicht so viele Tiere vom Schiff entfernen kann.



1. Eingeborenen-Plättchen

Das erste Eingeborenen-Plättchen wird nach dem Aufdecken nicht wieder in den Nachziehstapel gemischt, sondern kommt **auf den Ablagestapel**, nachdem es durch ein neues Plättchen ersetzt worden ist.

2. Eingeborenen-Plättchen

Das zweite Eingeborenen-Plättchen wird nach dem Aufdecken **unter die letzten 5 Plättchen des Nachziehstapels** gemischt (wenn noch mindestens 5 Plättchen vorhanden sind), nachdem es durch ein neues Plättchen ersetzt worden ist.

Sollte es erneut aufgedeckt werden, kommt es anschließend (wie das erste Eingeborenen-Plättchen) auf den Ablagestapel.

Folglich kann der Eingeborene bei dieser Variante nur maximal 3x auftauchen.