

Stefan Feld

KAISPEICHER

Die Erweiterung zu: „Die Speicherstadt“

Überblick

Ihr hattet schon viel Spaß mit dem Spiel „Die Speicherstadt“, aber es war euch zu schnell zu Ende? Ihr habt noch viele Ideen, was es alles in der Speicherstadt zu erleben gibt? Wir auch! Darum bieten wir euch mit dem „Kaispeicher“ nicht nur die erhofften „richtigen“ Münzen aus Metall, sondern auch noch 50 neue Karten sowie ein zusätzliches pfiffiges Versteigerungselement.

Spielmaterial

50 neue Handelskarten

Zur Unterscheidung von den alten Karten sind alle neuen mit einem **K** in der unteren rechten Ecke markiert.

12 x Winter (A)



12 x Frühling (B)



12 x Sommer (C)



14 x Herbst (D)



1 Startspielerkarte



9 Warensteine

3 x Hanf (grau)



3 x Tuch (rosa)



3 x Glas (blau)



2 Pausenkarten



7 Arbeiter (je 1 in den 5 Spielerfarben sowie 2 graue)



25 Metallmünzen



Spielvorbereitung

1. Baut „Die Speicherstadt“ genauso auf wie im Grundspiel.
2. Packt nun aber alle **54 Warensteine** (inklusive der 9 neuen) in den Beutel.
3. Wenn ihr wollt, könnt ihr mit den **Metallmünzen** spielen. (Legt aber auch die alten Münzen bereit, falls zusätzliche Münzen gebraucht werden.)
4. Wie im Grundspiel erhält jeder Spieler **5 Münzen** aus dem Vorrat und legt sie vor sich ab.
5. Die 2 grauen Arbeiter werden zur Seite gestellt, da sie erst später im Spiel benötigt werden.
6. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt **1 Arbeiter** seiner Farbe auf das Feld 0 der Punkteleiste.
7. Die übrigen **4 Arbeiter** seiner Farbe stellt jeder Spieler vor sich ab.
8. Sucht aus den neuen Karten die **Startspielerkarte** und die **2 Pausenkarten** heraus und legt sie zur Seite. Sie werden später noch benötigt.
9. Legt dann **alle Handelskarten** (alte und neue) zusammen und sortiert sie nach ihren Rückseiten.
10. Sucht je nach Spielerzahl die folgenden Handelskarten mit der Rückseite Herbst (D) heraus und legt sie in die Schachtel zurück, sie werden nicht benötigt:
2 Spieler: *Hafen / Feuerwehrmann* mit dem Wert 3 / *Bürgermeister / LKW*
3 Spieler: *Flussschifferkirche / Feuerwehrmann* mit dem Wert 3 / *Bürgermeister / LKW*
4 Spieler: keine
5 Spieler: *Flussschifferkirche / Feuerwehrmann* mit dem Wert 3 / *Bürgermeister / LKW*
11. Mit allen anderen Handelskarten verfährt ihr wie in der „Speicherstadt“-Anleitung unter Punkt 10 des Spielaufbaus beschrieben.
12. Wer zuletzt in Hamburg war, wird zum Startspieler bestimmt und erhält die **Startspielerkarte**.

Spielablauf

Das Spiel verläuft nach wie vor über mehrere Runden mit je 5 Phasen:

1) Angebot

1) Angebot

Nehmt die obersten Handelskarten vom Zugstapel und legt sie offen von links nach rechts auf die Wasserfelder des Spielplans. Die Anzahl der aufzudeckenden Karten ist wieder um 1 größer als die Zahl der Spieler. Zusätzlich legt ihr nun aber noch oberhalb des Spielplans dieselbe Anzahl Karten aus. Es stehen also immer **doppelt so viele Karten** zur Auswahl wie im Grundspiel.

2) Nachfrage

2) Nachfrage

Beginnend mit dem Startspieler stellt ihr wieder reihum im Uhrzeigersinn jeweils einen eurer Arbeiter auf das unterste freie Gebäudefeld einer Karte eurer Wahl. Ihr habt jetzt aber auch die Möglichkeit stattdessen eine beliebige Karte aus der Reihe oberhalb des Spielplans zu reservieren. Dazu nehmt ihr eine der dort liegenden Karten, platziert sie rechts unten neben dem Spielplan und stellt einen eurer Arbeiter darauf. Wenn dort bereits eine oder mehrere reservierte Karten liegen, muss die neue Karte immer über der zuletzt reservierten abgelegt werden.

Die Phase endet, sobald jeder Spieler alle seine Arbeiter platziert hat.

3) Kauf

Wie im Grundspiel wickelt ihr zunächst den Kauf aller Karten von den Wasserfeldern ab. Danach werden die reservierten Karten, die rechts neben dem Spielplan liegen, zum Kauf angeboten. Fangt mit der untersten Karte in der Reihe an. Die jeweilige Karte kann immer nur von dem Spieler erworben werden, der seine Figur darauf gestellt hat. Wenn der Spieler die Karte kaufen möchte, zahlt er so

4) Verladung

viele Münzen in den Vorrat, wie insgesamt reservierte Karten in der Reihe liegen. Kauft der Spieler die Karte nicht, muss er auch nichts bezahlen, und die Karte kommt auf den Ablagestapel. Seine eingesetzte Figur erhält der Spieler natürlich zurück. Danach steht die darüberliegende Karte aus der Reihe zum Kauf an usw. Sollten am Ende der Phase noch Karten oberhalb des Spielplans übrig sein, kommen diese auf den Ablagestapel.

Beispiel: Schwarz darf als Erster die unterste Karte für 3 Münzen kaufen. Danach darf Orange seine reservierte Karte für 2 Münzen kaufen, und zuletzt Blau die seine für 1 Münze.



4) Verladung

Die Verladung erfolgt genau wie im Grundspiel, indem ihr Warensteine auf entsprechende Handelskarten verteilt und ggf. Einkünfte erzielt.

5) Einkommen

Jeder Spieler erhält jetzt **2 Münzen** aus dem Vorrat. Wer in dieser Runde keine Handelskarte gekauft hat, bekommt wie immer **1 zusätzliche** Münze. Danach gibt der Startspieler die Startspielerkarte an seinen linken Nachbarn weiter, und ihr beginnt eine neue Runde.

Spielende

Das Spielende ist identisch mit dem des Grundspiels.

Hinweis: Es kann nun häufiger vorkommen, dass die Punkteleiste nicht ausreicht. Wer das Feld 39 mit seiner Figur erreicht, setzt das Zählen seiner Punkte auf der 0 fort (= 40 Punkte). Am Ende werden diese 40 Punkte zum Ergebnis einfach hinzuaddiert.

Die neuen Handelskarten

Die Karten sind in alphabetischer Reihenfolge sortiert.

Die Zahlen rechts in der Namenszeile geben wieder an, wie oft eine Karte insgesamt bzw. in den 4 Jahreszeiten (A/B/C/D) auftaucht.



Auftrag

6: 0/2/2/2

Für die 3 neuen Warensorten gibt es entsprechende Aufträge:
 - 3 kleine Aufträge mit je **1 Ware** für **4 Punkte**
 - 3 mittlere Aufträge mit je **2 Waren** für **8 Punkte**
 Wie im Grundspiel erhaltet ihr die Punkte eines Auftrags nur, wenn er am Spielende vollständig belegt ist.



Buchhalter

1: 0/0/0/1

Am Spielende erhältst du für jeden deiner Aufträge **1 zusätzlichen Punkt**, unabhängig davon, ob der Auftrag erfüllt wurde oder nicht.



Bürgermeister

1: 0/0/0/1

Am Spielende werden die Punkte deines hochwertigsten reinen Punktgebäudes **verdoppelt**. Als reine Punktgebäude gelten in diesem Zusammenhang nur die 9 Gebäude, die einen feststehenden Punktwert zwischen 1 und 5 besitzen (z.B. Davidwache).



Auktionshalle

1: 0/0/1/0

Zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel darfst du einmalig **1 Ware** deiner Wahl aus dem **Vorrat** nehmen. Du musst diese Ware sofort verladen (also mit einer deiner Karten nutzen). Danach kommt die Auktionshalle auf den Ablagestapel.



Davidwache 1: 0/0/0/1

Am Spielende erhältst du für die Davidwache **3 Punkte**.



Deichtorhallen 1: 0/0/0/1

Am Spielende erhältst du für jeden deiner Händler **1 zusätzlichen Punkt**. Als Händler gelten in diesem Zusammenhang nur die 8 Handelskarten, mit denen ihr Waren in Geld umwandeln könnt (z.B. Gewürzhändler oder Glasbläser).



Dieb 1: 0/0/1/0

In dem Moment, wo du den Dieb kaufst, muss dir jeder deiner Mitspieler **1 Münze** geben. Wer keine Münze besitzt, muss auch nichts abgeben. Danach kommt der Dieb auf den Ablagestapel.



Einsatzleiter 1: 1/0/0/0

Einmalig im Spiel darfst du Punkte, die du bei einem Brand erhältst, **verdoppeln**. Danach kommt der Einsatzleiter auf den Ablagestapel.



Feuerwehrmann 5: 2/1/1/1

Es gibt nun 5 weitere Feuerwehrmänner mit den Werten 1 bis 5.



Fischmarkt 1: 0/1/0/0

Einmalig im Spiel darfst du, wenn du in Phase 3) mit dem Kauf einer Karte an die Reihe kommst, diese Karte **kostenlos** nehmen. Danach kommt der Fischmarkt auf den Ablagestapel.



Gewürzspeicher 1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) „Verladung“ beliebig viele **gelbe Warensteine** (Safran) an den Gewürzspeicher liefern. Für jeden Safranstein, den du in den **Vorrat** legst, rückst du **2 Punkte** auf der Punkteleiste vor.



Glasbläser 1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) „Verladung“ beliebig viele **blaue Warensteine** (Glas) an den Glasbläser verkaufen. Für jeden Glasstein, den du in den **Vorrat** legst, erhältst du **3 Münzen** aus dem Vorrat.



Gummifabrik 1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) „Verladung“ beliebig viele **weiße Warensteine** (Kautschuk) an die Gummifabrik liefern. Für jeden Kautschukstein, den du in den **Vorrat** legst, rückst du **2 Punkte** auf der Punkteleiste vor.



Hafenmeister 1: 0/1/0/0

In Phase 4) „Verladung“ kannst du **Waren** beliebig oft **2:1 tauschen**. Dazu legst du 2 Warensteine deiner Wahl in den **Vorrat** und nimmst dir 1 anderen Warenstein deiner Wahl aus dem Vorrat.



Hafenrundfahrt 1: 0/0/0/1

Am Spielende erhältst du für jedes deiner reinen Punktgebäude **1 zusätzlichen Punkt**. Als reine Punktgebäude gelten in diesem Zusammenhang nur die 9 Gebäude, die einen feststehenden Punktwert zwischen 1 und 5 besitzen (z.B. Davidwache).



Kaffeepause 1: 1/0/0/0

Sobald du diese Karte ersteigerst, erhältst du die beiden **Pausenkarten**, die zu Anfang des Spiels beiseite gelegt wurden. Ab sofort kannst du zwei Mal im Spiel in Phase 2) „Nachfrage“ aussetzen. D.h. anstatt eine Figur zu platzieren, legst du eine Pausenkarte auf den Ablagestapel. Dadurch kannst du abwarten und deine restlichen Figuren später in der Runde platzieren. Sobald du beide Pausenkarten genutzt hast, legst du auch die Kaffeepause auf den Ablagestapel.



Kaffeerösterei 1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) „Verladung“ beliebig viele **braune Warensteine** (Kaffee) an die Kaffeerösterei liefern. Für jeden Kaffeestein, den du in den **Vorrat** legst, rückst du **2 Punkte** auf der Punkteleiste vor.



Kontor 2: 0/0/1/1

Es gibt nun 2 weitere Kontore. Dadurch erhöht sich die Wahrscheinlichkeit mehrere Kontore abzubekommen. Mehr als 14 Punkte kannst du dennoch nicht erhalten - auch wenn du mehr als 4 Kontore besitzt.



Lagerarbeiter 1: 0/1/0/0

Sobald du diese Karte ersteigerst, erhältst du die beiden **grauen Arbeiter**, die zu Anfang des Spiels beiseite gestellt wurden. Diese darfst du in Phase 2) „Nachfrage“ genauso einsetzen wie deine übrigen Arbeiter. (Du hast also mehr Arbeiter zum Platzieren). Ein grauer Arbeiter kommt nach seinem Einsatz jedoch nicht zu dir zurück, sondern geht nach der Auswertung in Phase 3) „Kauf“ aus dem Spiel. Sobald du beide grauen Arbeiter eingesetzt hast, legst du den Lagerarbeiter auf den Ablagestapel.



Leuchtturm 1: 0/1/0/0

Am Spielende erhältst du für den Leuchtturm **1 Punkt**.



LKW 1: 0/0/0/1

Zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel darfst du einmalig **bis zu 3 Warensteine** von deinen Aufträgen nehmen und diese dann neu auf deine Aufträge verteilen. Danach kommt der LKW auf den Ablagestapel.



Löschzug 1: 0/0/1/0

Bei jedem Brand **verdoppelt** der Löschzug den Wert **eines** deiner Feuerwehrmänner.



Musikhalle 1: 0/0/0/1

Am Spielende erhältst du für die Musikhalle **4 Punkte**.



Presse 1: 0/0/1/0

Am Spielende erhältst du für jeden deiner Feuerwehrmänner **1 Punkt**.



Rathaus 1: 0/0/0/1

Am Spielende erhältst du für das Rathaus **5 Punkte**.



Schauspielhaus 1: 0/1/0/0

Am Spielende erhältst du für das Schauspielhaus **2 Punkte**.



Schiff 6: 0/2/2/2

Es gibt 6 neue Schiffe:

- 3 mit dem Ladevolumen 1 (1 Kiste)
- 3 mit dem Ladevolumen 2 (2 Kisten)

Wenn ein solches Schiff aufgedeckt wird, zieht ihr der Kistenanzahl entsprechend Warensteine aus dem Beutel und legt auf jede Kiste einen.



Schmuggler 1: 0/0/1/0

Zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel darfst du einmalig **1 Ware** von einem **noch nicht vollständigen Auftrag** eines Mitspielers **stehlen**. Du musst diese Ware sofort verladen (also mit einer deiner Karten nutzen). Danach kommt der Schmuggler auf den Ablagestapel.



Schneiderin 1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) „Verladung“ beliebig viele **rosafarbene Warensteine** (Tuch) an die Schneiderin verkaufen. Für jeden Tuchstein, den du in den **Vorrat** legst, erhältst du **3 Münzen** aus dem Vorrat.



Seilmacher 1: 0/1/0/0

Du kannst in Phase 4) „Verladung“ beliebig viele **graue Warensteine** (Hanf) an den Seilmacher verkaufen. Für jeden Hanfstein, den du in den Vorrat legst, erhältst du **3 Münzen** aus dem Vorrat.



Sparkasse 1: 0/0/1/0

Beim Kauf der Sparkasse erhältst du sofort **4 Münzen** aus dem Vorrat. Im Anschluss legst du die Sparkasse auf den Ablagestapel.



Spitzel 1: 1/0/0/0

Unmittelbar bevor ihr Phase 3) „Kauf“ beginnt, darfst du einmalig im Spiel den Platz eines deiner **Arbeiter** mit dem Platz eines fremden Arbeiters **tauschen**. Danach kommt der Spitzel auf den Ablagestapel.



Teestube 1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) „Verladung“ beliebig viele **grüne Warensteine** (Tee) an die Teestube liefern. Für jeden Teestein, den du in den **Vorrat** legst, rückst du **2 Punkte** auf der Punkteleiste vor.



Teppichlager 1: 1/0/0/0

Du kannst in Phase 4) „Verladung“ beliebig viele **rote Warensteine** (Teppiche) an das Teppichlager liefern. Für jeden Teppichstein, den du in den **Vorrat** legst, rückst du **2 Punkte** auf der Punkteleiste vor.



Versicherung 1: 0/1/0/0

Jedes Mal, wenn du bei einem Brand Minuspunkte erhalten würdest, kannst du das verhindern, indem du **2 Münzen** in den Vorrat **zahlst**.

Impressum

Autor: Stefan Feld

Illustration: Michael Menzel und Harald Lieske

Anleitung und Layout: Alfred Viktor Schulz

Schachteldesign: Hans-Georg Schneider

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg
Alle Rechte vorbehalten.
www.eggertspiele.de



Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
www.pegasus.de

