

## Die Speicherstadt - KSR

Das Spiel läuft über mehrere Runden zu je 5 Phasen. Jeder Spieler erhält 5 Münzen.

Ablauf einer Runde:

### 1) Angebot = Karten auf Wasserfelder:

- ➔ Auf Wasserfelder der Stadt links beginnend so viele Karten wie Spielerzahl + 1 offen auslegen.
- ➔ Erscheint eine **Karte "Brand"**, zählt jeder Spieler die Werte seiner Feuerwehrmänner. Der/die Spieler mit höchster Summe erhalten je Bonus (wie Brandwert), der/die Spieler mit niedrigster Summe erhalten entsprechend Punkte abgezogen. **Ersatzkarte aufdecken**.
- ➔ Wird ein **Schiff** aufgedeckt, platziert man darauf sofort 3 zufällige Warensteine aus dem Beutel.

### 2) Nachfrage = je 3 Arbeiter platzieren:

Beginnend mit Startspieler wählt jeder Spieler reihum 1 Karte aus und platziert einen eigenen Arbeiter oberhalb dieser Karte auf das unterste freie Gebäudefeld. Es geht solange reihum, bis jeder Spieler 3 Arbeiter eingesetzt hat.

### 3) Kauf = Karten abwickeln:

- ➔ Links beginnend werden nacheinander die Karten auf den Wasserflächen abgehandelt.
- ➔ Zunächst hat der Spieler ganz unten im Gebäude über der Karte die Wahl, ob sie kauft.  
 JA: Kaufpreis zahlen = so viele Münzen wie jetzt Arbeiter insgesamt im Gebäude stehen. Die gekaufte Karte legt man vor sich ab und darf ab sofort ihre Funktion nutzen. Alle Arbeiter des Gebäudes gehen an ihre Besitzer zurück.  
 NEIN: Der ablehnende Spieler nimmt seinen Arbeiter zurück in seinen Vorrat. Der nächste Spieler im Gebäude von unten nach oben hat die Wahl.
- ➔ Auf diese Weise wird die Karte ggf. weiteren Spielern im Gebäude angeboten.
- ➔ Wird die Karte nicht gekauft bzw. es wurde kein Arbeiter gesetzt, geht sie auf den Ablagestapel.

### 4) Verladung = Warensteine verkaufen bzw. verschieben:

Die Phase findet erstmals im Frühling, also ab Kartenstapel B statt. Beginnend mit dem Startspieler geht es immer reihum (gleichzeitig bei erfahrenen Spielern). **Nicht erlaubt** ist Handel oder Tausch untereinander.

Schiff: In aktueller Runde gekaufte Schiffe müssen nun entladen werden.  
**Je Warenstein** kann man einzeln entscheiden, was damit geschehen soll. Alle Steine sind zu entladen bzw. gehen ungenutzt in den Vorrat (nicht Beutel). Leere Schiffe bleiben weiterhin vor den Spielern liegen.



Mögliche Verwendung der Warensteine:

- Auftrag: Passende Warensteine von Schiffen / aus dem Lager / aus der Markthalle auf eine oder mehrere Auftragskarten legen.
- Kaufmann: Beliebige Warensteine von Schiffen / aus dem Lager / aus der Markthalle an einen oder mehrere Kaufmänner verkaufen. Es gibt 5 Arten von Kaufmännern. Je Warenstein erlöst man 1 Münze aus dem Vorrat. Warenstein in Vorrat legen.
- Lager: Man darf Warensteine ins eigene Lager legen oder dort herausnehmen. Zu keiner Zeit dürfen dort mehr als 4 Warensteine liegen.
- Markthalle: Man darf für je 3 beliebige Warensteine in den Vorrat 1 anderen entnehmen. Man darf für je 2 beliebige Warensteine in den Vorrat 1 Münze nehmen. Max. 1 Warenstein darf in der Markthalle liegenbleiben.
- Allg. Vorrat: Ungenutzte Warensteine.

### 5) Einkommen:

- ➔ Jeder Spieler erhält 1 Münze. Geld liegt immer offen vor den Spielern.
- ➔ Wer in dieser Runde keine Handelskarte gekauft hat, erhält **1 Münze extra**.
- ➔ Startspieler wird der Spieler links vom bisherigen.  
 Sind nicht genügend Münzen vorhanden, kann man irgendeinen Ersatz verwenden.

### Spielende:

- ➔ Sobald in Phase 1 "Angebot" nach dem Aufdecken der Handelskarten nur noch die Karte "4. Brand" auf dem Zugstapel liegt, hat die letzte Runde begonnen.
- ➔ Die Runde wird normal abgewickelt und danach wird der 4. Brand abgehandelt. Sonderfall: "3. Brand" liegt direkt über "4. Brand". Beide Karten werden sofort abgewickelt.
- ➔ Alle Spieler ermitteln ihre gesammelten Punkte und tragen sie auf der Zählleiste ab.  
 Patt: Von den Beteiligten ist besser, wer noch mehr Münzen besitzt.

**Nur vollständig** mit Warensteinen **belegte Aufträge** bringen die angegebenen Punkte.

### Karten:

	Häufigkeit in					Punkte zum Spielende	Wert bei Einsatz
	A	B	C	D	E		
Kaffeeröster:	1	0	0	0		1	
Teeverkoster:	1	0	0	0		1	
Teppichhändler:	1	0	0	0		1	
Vulkaniseur:	1	0	0	0		1	
Gewürzhändler:	1	0	0	0		1	
Auftrag:	3	3	4	0		5 / 8 / 11	1 Geld in Phase 5
Bank:	0	0	1	0		0	
Brand:	0	1	1	1	1	0	
Feuerwehrmann:	2	3	2	3		0	je 1 - 5 Schutz gegen Brand
Flussschifferkirche:	0	0	0	1		3	
Hafen:	0	0	0	1		1 je eig. Schiff	
Handelskammer:	0	0	0	1		1 je eig. Münze (nicht abgeben)	
Kontor:	1	1	0	2		2 / 5 / 9 / 14	
Lager:	1	0	0	0		1 je Ware im Lager	
St. Michaelis:	0	0	0	1		4	
Schiffe:	0	5	5	5		nur über den Hafen	

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.04.10  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Karten:	Häufigkeit in					Punkte zum Spielende	Wert bei Einsatz
	A	B	C	D	E		
Kaffeeröster:	1	0	0	0		1	
Teeverkoster:	1	0	0	0		1	
Teppichhändler:	1	0	0	0		1	
Vulkaniseur:	1	0	0	0		1	
Gewürzhändler:	1	0	0	0		1	
Auftrag:	3	3	4	0		5 / 8 / 11	1 Geld in Phase 5
Bank:	0	0	1	0		0	
Brand:	0	1	1	1	1	0	
Feuerwehrmann:	2	3	2	3		0	je 1 - 5 Schutz gegen Brand
Flussschifferkirche:	0	0	0	1		3	
Hafen:	0	0	0	1		1 je eig. Schiff	
Handelskammer:	0	0	0	1		1 je eig. Münze (nicht abgeben)	
Kontor:	1	1	0	2		2 / 5 / 9 / 14	
Lager:	1	0	0	0		1 je Ware im Lager	
St. Michaelis:	0	0	0	1		4	
Schiffe:	0	5	5	5		nur über den Hafen	

Karten:	Häufigkeit in					Punkte zum Spielende	Wert bei Einsatz
	A	B	C	D	E		
Kaffeeröster:	1	0	0	0		1	
Teeverkoster:	1	0	0	0		1	
Teppichhändler:	1	0	0	0		1	
Vulkaniseur:	1	0	0	0		1	
Gewürzhändler:	1	0	0	0		1	
Auftrag:	3	3	4	0		5 / 8 / 11	1 Geld in Phase 5
Bank:	0	0	1	0		0	
Brand:	0	1	1	1	1	0	
Feuerwehrmann:	2	3	2	3		0	je 1 - 5 Schutz gegen Brand
Flussschifferkirche:	0	0	0	1		3	
Hafen:	0	0	0	1		1 je eig. Schiff	
Handelskammer:	0	0	0	1		1 je eig. Münze (nicht abgeben)	
Kontor:	1	1	0	2		2 / 5 / 9 / 14	
Lager:	1	0	0	0		1 je Ware im Lager	
St. Michaelis:	0	0	0	1		4	
Schiffe:	0	5	5	5		nur über den Hafen	