

Die Speicherstadt: Kaispeicher

ALS DIE SPEICHERSTADT vor gut zwei Jahren auf den Markt kam, bedauerten viele, dass die Münzen, abgesehen von der für den Startspieler, nur aus Pappe waren. Relativ schnell kursierten Gerüchte über eine Erweiterung, mit welcher Metallmünzen nachgeliefert werden sollten. Der „Münzspeicher“ ließ aber auf sich warten, ebenso wie der KAISPEICHER, der als zweite Erweiterung kolportiert wurde. Erst in diesem Frühjahr und unter neuer Regie (Pegasus) waren die Add-Ons reif zur Veröffentlichung. Jetzt sind beide in einer Schachtel vereint, kommen einen aber so teuer zu stehen wie das Grundspiel. Lohnt sich die Geldausgabe?

Ganz klar: Die 25 schweren Metallmünzen – jede wiegt 10 Gramm – machen was her. Am Spiel selbst ändern sie natürlich nichts, sorgen aber für ein besseres „Feeling“. Doch es gibt auch noch ein neues Kartendeck, so dick wie im Grundspiel, sowie neue Waren und Arbeiter. Bei den Waren handelt es sich ganz offensichtlich um Luxusgüter, auch wenn man Hanf beispielsweise nicht unbedingt als solches deklarieren würde. Doch die Warenwürfel sind in viel geringerer Stückzahl als die Waren aus dem Grundspiel vorhanden. Und die dazu passenden Händler- und Auftragskarten, die das neue Kartendeck liefert, versprechen höhere Erlöse.

I Zwielfichtige Gestalten

Abgesehen davon bieten die neuen Karten neue Gebäude, Figuren, Örtlichkeiten. Darunter auch ein paar nette Gemeinheiten wie zum Beispiel den Schmuggler, der eine Ware stiehlt, oder den Spitzel, mit dem ein eigener Arbeiter an die Stelle eines fremden gesetzt werden kann. Die neuen Karten werden mit den alten zusammengemischt und nach Jahreszeiten aufgeteilt. Doppeltes Material würde doppelte Spieldauer bedeuten, hätte sich Stefan Feld nicht etwas Neues einfallen lassen:

Zusätzlich zur bisherigen Kartenauslage auf dem Spielplan werden ebenso viele Karten nebeneinander über den Speicherhäusern ausgelegt. In der Nachfragephase hat jeder nun die Wahl: Entweder er schickt einen Arbeiter wie bisher in die Speicherstadt, um auf die traditionelle

Kartenauslage zu bieten. Oder er wählt eine Karte aus dem neuen Angebot und stellt seinen Arbeiter darauf. Auf diese Karte kann nun kein anderer mehr bieten. Der Preis, der dafür gezahlt werden muss, ergibt sich aus der Gesamtzahl der Karten, die auf diese Weise reserviert werden. Und auch hier zahlt am meisten, wer als Erster eine Karte reserviert hat. Natürlich kann er auch wie im Grundspiel auf den Kauf verzichten, doch dann kommt die Karte aus dem Spiel.

I Knappe Ressourcen

Es leuchtet ein, dass wir für diese neue Regel mehr Arbeiter und mehr Geld brauchen. Die bekommen wir auch, allerdings in lächerlicher Stückzahl: Gerade mal ein Arbeiter mehr steht jedem Spieler zur Ver-

etliche Zentimeter mehr als die Grundregel und passt deshalb nur gefaltet in die Basisbox. Auch eine Übersichtsseite für die neuen Handelskarten haben wir vermisst.

Kommen wir auf die Anfangsfrage zurück: Lohnt sich die Geldausgabe für die Erweiterung? Ganz klar: Ja! Die neuen Karten sind eine Bereicherung für das Spiel, ebenso die neue Kartenauslage, die das Angebot in jeder Runde erhöht. Der abgewandelte Bietmechanismus mit der Möglichkeit, sich Karten zu sichern, schafft ein zusätzliches Kribbeln bei der Entscheidung, ob ich schnell zugreife und dann Gefahr laufe, die Karte nicht bezahlen zu können, oder abwarte und riskiere, die Karte nicht mehr zu bekommen. Dass auch die neuen Metallmünzen eine Berei-



fügung, ebenso wird das Einkommen um lediglich eine Münze erhöht. Es bleibt also denkbar knapp, und das ist gut so, denn das gehört zum Spiel. Immerhin kann jemand zwei Hilfsarbeiter anheuern, wenn er sich die entsprechende Karte sichert; die beiden können aber nur ein einziges Mal eingesetzt werden.

Die Schachtel des Grundspiels kann das Material der nur halb so großen Erweiterungsbox mühelos aufnehmen, so dass man letztere entsorgen kann. Da die neuen Karten diskret in einer Ecke gekennzeichnet sind, könnte man sie bei Bedarf auch wieder aussortieren, wofür es aber keinen Grund gibt. Schade nur, dass jemand bei der Spielanleitung nicht aufgepasst hat: Sie misst in Breite und Länge

cherung sind, versteht sich von selbst. Ein kleines Aber ist dennoch angebracht: Die Spieldauer wird durch die Erweiterung ein wenig überstrapaziert. So viel gibt das Spiel mit dem Zusatzmaterial dann doch nicht her, dass der Reiz eineinhalb Stunden lang anhält. Dass ändert unterm Strich aber nichts am Pfeil nach oben, denn die Pluspunkte gleichen dieses Manko aus. *KMW*

DIE SPEICHERSTADT: KAISPEICHER (eggertspiele/Pegasus) von Stefan Feld; für 2–5 Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 60–90 Minuten; Preis: ca. 20 €.

