

Am Goldenen Fluss



Ein Spiel von Keith Piggott

KOSMOS

Am Goldenen Fluss

Spielmaterial

Im Reich von Rokugan ist der sagenumwobene Goldene Fluss ein Zeugnis grenzenlosen Wohlstands. Auf diesem schimmernden Strom segeln wohlhabende Kaufleute von einem Hafen zum nächsten, um riesige Handelsimperien zu begründen. Als angesehene Händler des berühmten Klans der Krabbe, der Mantis, des Kranichs oder des Skorpions begeben ihr euch auf eine eindrucksvolle Reise, während der ihr um Einfluss in den großen Ländereien wetteifert. Werdet ihr allen Widrigkeiten trotzen und eurem Klan nie dagewesenen Erfolg bescheren? Wer dabei das größte Ansehen erlangt, gewinnt das Spiel.

1 Spielplan



4 Würfel
(1 pro Klan)



95 Koku
(75x Wert 1 und 20x Wert 5)



75 Handelswaren



25x Seide



25x Reis



25x Porzellan

6 Wertungsplättchen



8 Schiffe
(2 pro Klan)

Klan der
Krabbe



Klan des
Kranichs



Klan der
Mantis



Klan des
Skorpions



4 Kaiserliche Schiffe
(1 pro Klan)

88 Klanmarker
(22 pro Klan)



4 Klanfiguren
(1 pro Klan)



4 Mondsicheln
(1 pro Klan)



4 Sonnensteine
(1 pro Klan)



6 Meisterschaftskarten



1 Bauwerktafel



30 Kundenkarten



4 Übersichtskarten



4 Klantafeln



49 Bauwerkplättchen



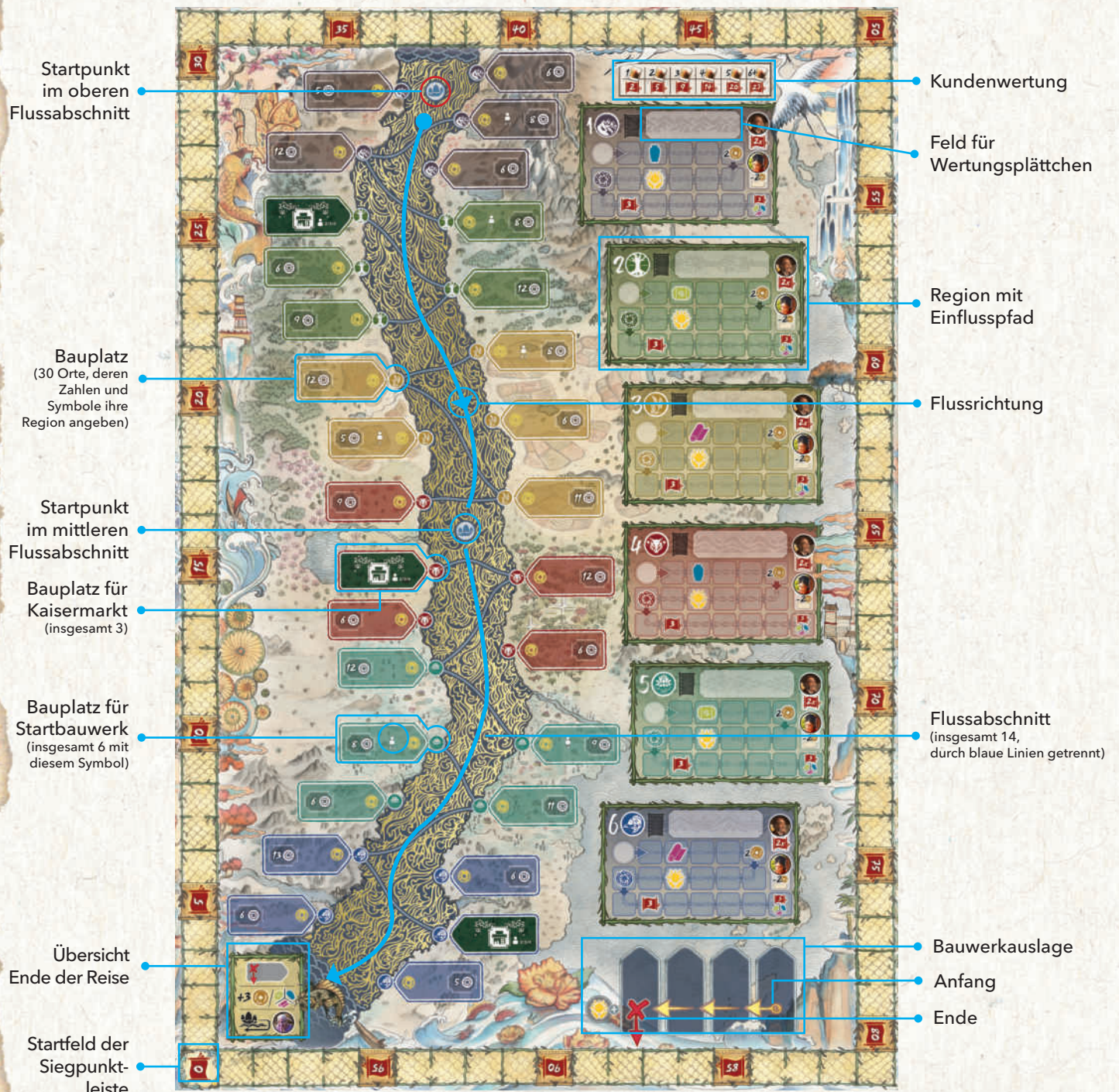
Hinweis: Bauwerkplättchen sind auf beiden Seiten gleich bedruckt, damit sie am Fluss gleich ausgerichtet werden können.

Mini-Erweiterung: Klanlegenden

8 Klanlegenden (2 pro Klan) (siehe S. 13)



Spielplandetails



Spielvorbereitung



Auslegen von Wertungsplättchen

- 1 Spielplan:** Legt den Spielplan zwischen euch.
- 2 Wertungsplättchen:** Legt in jeder Region 1 Wertungsplättchen zufällig oberhalb der Einflusspfade aus. Dreht alle Plättchen auf die eurer Personenzahl entsprechende Seite: $\frac{2}{2}$ / $\frac{3}{3/4}$.
- 3 Meisterschaftskarten:** Mischt die 6 Meisterschaftskarten und legt 3 offen neben den Spielplan. Dreht alle Karten auf die eurer Personenzahl entsprechende Seite: $\frac{2}{2}$ / $\frac{3}{3/4}$. Legt die übrigen Meisterschaftskarten in die Schachtel zurück.
- 4 Vorrat:** Mischt die Kundenkarten und legt sie als verdeckten Kundenstapel neben den Spielplan. Legt Koku und Handelswaren (Seide, Reis, Porzellan) in Reichweite.
- 5 Bauwerkplättchen:**
 - A. Legt je 1 **Kaisermarkt** zufällig auf die 3 Bauplätze für Kaisermärkte.
 - B. Mischt die **6 Startbauwerke**. Legt entsprechend eurer **Personenzahl** je 1 davon auf die Bauplätze für Startbauwerke. Legt die übrigen Startbauwerke in die Schachtel zurück. Seid ihr **zu zweit**: 6 Startbauwerke. Seid ihr **zu dritt**: 3 Startbauwerke. Seid ihr **zu viert**: 0 Startbauwerke.
- 6 Bauerkaulage:**
 - A. Legt die **Bauwerktafel** neben den Spielplan.
 - B. Mischt die **Bauwerke** der **1. Ära** und legt so viele davon als Stapel auf das linke Feld der Bauwerktafel (●) wie es eurer Personenzahl entspricht. Mischt die Bauwerke der **2. Ära** und legt so viele davon als Stapel auf das rechte Feld der Bauwerktafel (●●) wie es eurer Personenzahl entspricht. Legt die übrigen Bauwerke in die Schachtel zurück.
 - C. Legt die **4** obersten Bauwerke der 1. Ära in die Bauerkaulage des Spielplans.

Personenzahl	Startbauwerke	1. Ära	2. Ära
2	6 + 3 Kaisermärkte	12	9
3	3 + 3 Kaisermärkte	14	11
4	3 Kaisermärkte	16	13

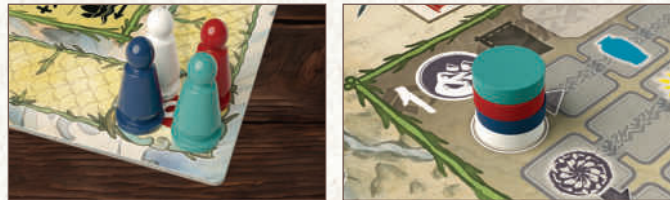
Klan-Vorbereitung

1 Wer zuletzt Reis gegessen hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

2 **Material eurer Klans:** Wählt je **1 Klantafel** und nehmt euch die dazu gehörenden Materialien:

- 2 Schiffe
- 1 Kaiserliches Schiff
- 1 Klanfigur
- 22 Klanmarker
- 1 Mondsichel
- 1 Sonnenstein
- 1 Würfel
- 1 Übersichtskarte

3 **Eure Spielsteine verteilen:** Stellt eure Klanfiguren auf den Anfang der Siegpunkteleiste (0) und je 1 Klanmarker als Einflussmarker auf die Startfelder der Einflusspfade aller 6 Regionen.



4 **Schiffe platzieren und bewegen:**

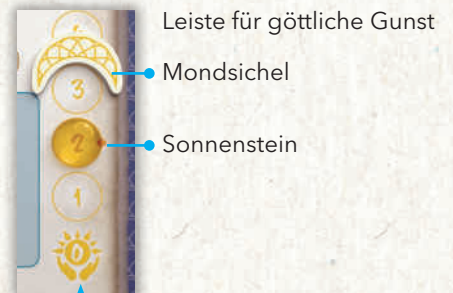
- A.** Stellt je 1 eurer Schiffe auf die Startpunkte im **oberen** und **mittleren Flussabschnitt** .
- B.** Werft dann eure Würfel und bewegt euer Schiff vom **Startpunkt im oberen Flussabschnitt**  so viele **Flussabschnitte** flussabwärts, wie die Zahl auf dem Würfel anzeigt. Wiederholt das für euer Schiff vom **Startpunkt im mittleren Flussabschnitt** .






Beispiel: Der Klan der Krabbe wirft eine 3 für sein Schiff im oberen Flussabschnitt und bewegt es entsprechend 3 Flussabschnitte weiter. Danach würfelt er für sein Schiff im mittleren Flussabschnitt.

5 **Göttliche Gunst, Handelswaren, Kunden und Koku:**

- A.** Legt jeweils eure **Sonnensteine** auf Feld **2** eurer Leiste für **Göttliche Gunst** auf euren Klantafeln. Legt eure **Mondsicheln** zwischen die Felder **3** und **4**. Sie geben eure maximale göttliche Gunst (aktuell 3) an.
- B.** Stellt jeweils euer Kaiserliches Schiff neben eure **Klantafel**.
- C.** Nehmt euch je **1 von jeder Handelsware** aus dem Vorrat und legt sie auf die entsprechenden Felder eurer **Klantafeln**.
- D.** Zieht jeweils **2 Kundenkarten** und nehmt sie auf die Hand. Ihr dürft sie euch jederzeit selbst ansehen.
- E.** Nehmt euch **Koku** entsprechend eurer **Spielreihenfolge** im Uhrzeigersinn:



- 1.:** 7  **2.:** 8  **3.:** 9  **4.:** 10 

6 **Erster Wurf:** Werft eure Würfel. Das Ergebnis benötigt ihr in eurem ersten Zug.



Nun kann euer Spiel beginnen!

Überblick

In **Am Goldenen Fluss** erlangt ihr durch den Aufbau eures Handelsimperiums möglichst viel Ansehen in Form von Siegpunkten. Dazu segelt ihr mit euren Schiffen den Fluss entlang und steigert euren Einfluss in den verschiedenen Regionen. In jedem Zug errichtet ihr entweder 1 Bauwerk, bewegt 1 eurer Schiffe und sammelt Handelswaren oder liefert Handelswaren an 1 eurer Kunden aus.

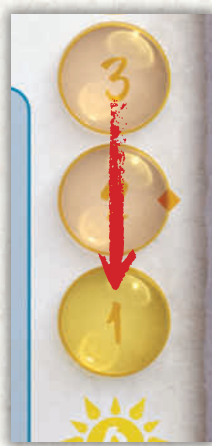
Dein Zug

In deinem Zug musst du **4 Phasen** in der angegebenen Reihenfolge durchlaufen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jede Phase wird auf den folgenden Seiten genau beschrieben.

- 1 Gunstphase**
- 2 Aktionsphase:**
 - Bauen (siehe S. 7)
 - Segeln (siehe S. 9)
 - Ausliefern (siehe S. 10)
- 3 Meisterschaftsphase** (siehe S. 10)
- 4 Würfelphase**

Gunstphase

Du darfst deine göttliche Gunst nutzen, um dein Würfelergebnis zu verändern. **Gib** je 1 göttliche Gunst **aus**, um das Ergebnis um 1 zu erhöhen oder zu verringern. Überschreitest du dabei den Wert **6**, wird dein Ergebnis zu einer **1**. Umgekehrt passiert dasselbe. Verringerst du den Wert einer **1**, wird sie zu einer **6**.



Beispiel: Der Klan der Krabbe hat zu Beginn seines Zugs eine 2. Er nutzt 1 göttliche Gunst, um diese zu einer 1 zu machen. Danach nutzt er eine weitere göttliche Gunst, damit diese 1 zu einer 6 wird.

Göttliche Gunst

Göttliche Gunst repräsentiert den Willen der Götter und lässt dich dein Schicksal ändern. Dein **Sonnenstein** gibt an, wie viel göttliche Gunst du besitzt. Erhältst du ☀️, steigst dein Sonnenstein auf der Leiste.

Deine **Mondsichel** 🌙 gibt den maximalen Wert göttlicher Gunst an, die du besitzen kannst. Dein Sonnenstein kann die Mondsichel **nie** überschreiten. Zusätzliche göttliche Gunst verfällt. Wenn du **deine maximale göttliche Gunst** erhöhst (durch die Kundenkarte „Mönch“), versetzt du deine Mondsichel zwischen die nächsten beiden Werte.



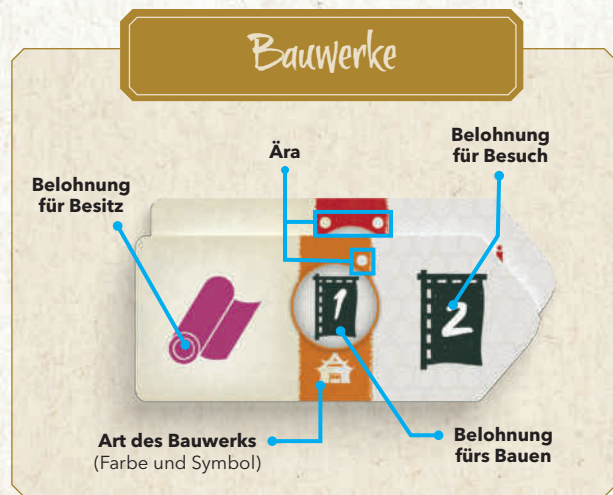
Aktionsphase

Führe genau 1 der folgenden Aktionen aus:
Bauen, Segeln oder **Ausliefern**.

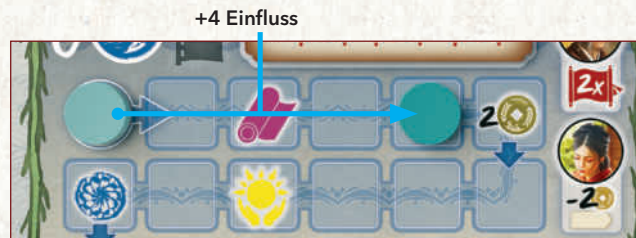
Bauen

Du möchtest die Aktion **Bauen** ausführen:

- 1** Wähle 1 freien Bauplatz in der **Region, die dein Würfel anzeigt**. Befindet sich in dieser Region kein freier Bauplatz, kannst du in diesem Zug nicht **bauen**.
- 2** Zahle die auf dem Bauplatz angegebenen **Koku**. Hast du nicht genug Koku, kannst du in diesem Zug nicht **bauen**.
- 3** Wähle 1 beliebiges **Bauwerk** aus der Bauwerkauslage und lege es auf den gewählten Bauplatz. Wählst du dabei das Bauwerk vom **Ende** der Bauwerkauslage, erhältst du sofort 1 **göttliche Gunst**.
- 4** Lege 1 deiner **Klanmarker** auf das Bauwerk und erhalte den darauf angegebenen **Einfluss**. Versetze deinen Einflussmarker dieser Region entsprechend und erhalte alle Belohnungen, die du mit ihm erreichst oder überschreitest. Hast du das Ende des Einflusspfads erreicht, erhältst du keinen weiteren Einfluss in dieser Region.







Wichtig: Keines deiner Schiffe muss sich an dem Bauplatz befinden, auf dem du dein Bauwerk errichtest.



- 5** Verschiebe alle übrigen Bauwerke in der Bauwerkauslage nach unten und lege das oberste der aktuellen Ära von der Bauwerktafel auf das nun freie erste Feld. Legst du das letzte Bauwerk der 1. Ära in die Bauwerkauslage, löst das am Ende deines aktuellen Zugs den Besuch des Kaisers aus (siehe S. 12). Nutzt ab dann die Bauwerke der 2. Ära zum Auffüllen der Bauwerkauslage. Legst du das letzte Bauwerk der 2. Ära in die Bauwerkauslage, löst das am Ende deines aktuellen Zugs das Spielende aus (siehe S. 12).

Arten von Bauwerken

Es gibt 4 Arten von Bauwerken: Häfen , Schreine , Anwesen  und Märkte . Kundeneffekte, die sich auf Märkte beziehen, beziehen sich auch auf Kaisermärkte.



Häfen

Belohnung für den Besuch: Koku



Schreine

Belohnung für den Besuch: Siegpunkte



Anwesen

Belohnung für den Besuch: Einfluss



Märkte

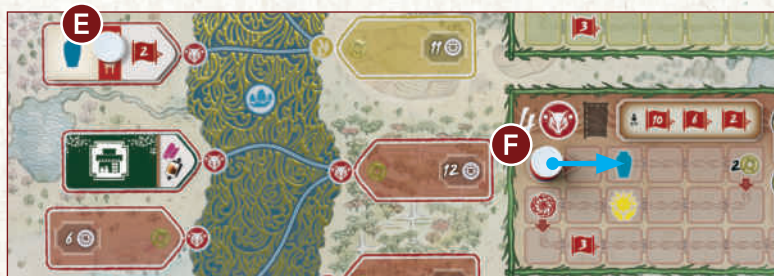
Belohnung für den Besuch: Handelswaren

BEISPIEL: BAUEN



Beispiel: Der Klan des Kranichs hat auf seinem Würfel eine 4 **A** und möchte in Region 4 **bauen**. Er wählt einen freien Bauplatz **B**, auf dem das **Bauen** 9 Koku kostet.

Er zahlt 9 Koku **C** und wählt einen Schrein **D** aus der Bauverkaulage. Da dieser am Ende lag, erhält er sofort 1 göttliche Gunst.



Er legt den Schrein auf den Bauplatz und seinen Klanmarker **E** darauf. Dafür erhält er 2 Einfluss in Region 4. Er versetzt seinen Einflussmarker **F** in dieser Region auf ein Feld mit Porzellan. Er erhält sofort 1 Porzellan aus dem Vorrat.



Danach verschiebt er alle Bauwerke der Bauverkaulage und füllt den freien Platz mit dem obersten Bauwerk der Bauwerktafel **G** auf.



1. Ära 2. Ära

BELOHNUNGEN AUF EINFLUSSPFADEN



Erhalte
1 angegebene
Handelsware.



Erhalte 2 Koku.




Erhalte
1 göttliche
Gunst.



Erhalte
3 Siegpunkte.



Erhalte 3 Siegpunkte
und 1 Handelsware
deiner Wahl.

- Du erhältst auch Belohnungen von Feldern, auf denen fremde Einflussmarker liegen.
- Das Erreichen der Kaiserlichen Blüte  bringt keine Belohnung. Die Kaiserliche Blüte ist nur für eine der Meisterschaftskarten wichtig.
- Hast du das Ende eines Einflusspfads erreicht, erhältst du danach keinen weiteren Einfluss in dieser Region.


Ressourcenlimit:


Du kannst maximal 25 Koku und von jeder Handelsware 6 besitzen. Erhältst du überschüssige Ressourcen, verfallen diese.



Segeln

Du möchtest die Aktion **Segeln** ausführen:

- 1** Wähle 1 deiner Schiffe und bewege es so viele Flussabschnitte flussabwärts, wie die Zahl auf deinem Würfel anzeigt.
- 2** Erhalte danach die Belohnungen für den Besuch (abgebildet am spitzen Ende) aller **4 Bauplätze**, die an den Flussabschnitt deines Schiffs angrenzen. Freie Bauplätze gewähren beim Besuch 1 Koku als Belohnung.
- 3** Wer Bauwerke auf diesen 4 Bauplätzen besitzt (auch du selbst), erhält nun die Belohnung für ihren Besitz (abgebildet am geraden Ende). Startbauwerke und Kaisermärkte gehören dem Kaiser. Für sie erhaltet ihr zwar die Belohnung für den Besuch, aber nie für den Besitz.
Gewährt ein Bauwerk Einfluss , erhöht sich immer der Einfluss in der Region des Bauwerks.
- 4** Immer wenn dein Schiff seine Reise beendet, indem es über den letzten Flussabschnitt hinauszieht, erhältst du 3 Koku oder 1 Handelsware deiner Wahl. Wirf außerdem das Bauwerk am Ende der Bauwerkauslage ab. Fülle danach die Bauwerkauslage wie üblich auf. Legst du das letzte Bauwerk der 1. Ära in die Bauwerkauslage, löst das am Ende deines Zugs den Besuch des Kaisers aus (siehe S. 12). Nutzt danach die Bauwerke der 2. Ära zum Auffüllen der Bauwerkauslage. Legst du das letzte Bauwerk der 2. Ära in die Bauwerkauslage, löst das am Ende deines Zugs das Spielende aus (siehe S. 12).

Hinweis: Das Händlerfeld  am Ende der Reise beachtest du erst, wenn du einen Händler beliefert hast (siehe S. 11).



Beispiel: Der Klan der Krabbe (blau) hat zu Beginn seines Zugs eine 2 und möchte segeln. Er wählt eines seiner Schiffe und bewegt es 2 Flussabschnitte flussabwärts. Am neuen Flussabschnitt befinden sich 4 Bauplätze. Der erste Markt **A** bringt dem Klan 1 Porzellan für den Besuch ein. Der Klan des Skorpions (rot) besitzt diesen Markt und erhält 1 Koku und 1 Siegpunkt. Der nächste Bauplatz **B** ist noch frei. Für den Besuch erhält der Klan der Krabbe 1 Koku. Der zweite Markt **C** bringt ihm 1 Reis ein. Der Klan der Mantis (türkis) erhält für den Besitz 1 göttliche Gunst und 1 Siegpunkt. Durch den Schrein **D** erhält der Klan der Krabbe 2 Siegpunkte. Da er diesen selbst besitzt, erhält er außerdem 1 Porzellan.

Die Reise beenden



Es werden nur die goldenen Flussabschnitte gezählt. Bewegst du dein Schiff über den letzten Flussabschnitt hinaus, setzt du deine Fahrt vom Startpunkt im oberen Flussabschnitt fort. Das nennt man **die Reise beenden**, dargestellt durch dieses Symbol:



Hinweis: Auf dem letzten Flussabschnitt hast du die Reise noch nicht beendet.

Ausliefern

Du möchtest die Aktion **Ausliefern** ausführen:

- 1 Wähle **1** deiner Kunden aus deiner Hand, dessen **Region (Symbol/Zahl)** deinem Würfelergebnis entspricht.
- 2 Gib die als **Bestellung** abgebildeten Handelswaren in den Vorrat ab. Hast du nicht genug passende Handelswaren, kannst du in diesem Zug nicht an diesen Kunden **ausliefern**.
- 3 Lege die Kundenkarte als zufriedenen Kunden offen neben deine Klantafel und erhalte die auf ihr angegebene Belohnung (siehe S. 11). Hat sie einen dauerhaften Effekt, gilt dieser für den Rest des Spiels.
- 4 Ziehe 2 Karten vom Kundenstapel und wirf 1 Karte von deiner Hand offen ab. Falls der Kundenstapel leer ist, mischt die abgeworfenen Karten und bildet mit ihnen einen neuen Kundenstapel.



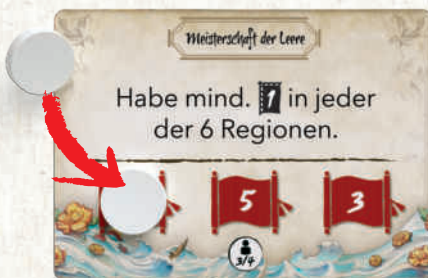
Beispiel: Der Klan des Kranichs hat einen Händler aus Region 6 auf der Hand mit einer Bestellung von 1 Seide und 2 Reis. Mit seiner 6 kann er **ausliefern** und die geforderten Handelswaren abgeben, um den Händler als zufriedenen Kunden neben seine Klantafel zu legen. Er erhält 3 Einfluss in Region 6 und legt 1 Klanmarker auf das Händlerfeld auf der Übersicht „Ende der Reise“. Jedes seiner Schiffe bringt dem Klan des Kranichs nun zusätzlich 3 weitere Koku ein, sobald sie ihre Reise beenden. Bei der Schlusswertung am Spielende erhält der Klan des Kranichs außerdem 1 Siegpunkt pro 5 Koku im eigenen Besitz. Der Klan des Kranichs erhält 2 neue Kunden auf die Hand und wirft dann 1 Kunden von der Hand ab.

Meisterschaftsphase

Meisterschaften sind **Ziele**, die euch für Fortschritte in verschiedenen Bereichen belohnen. In dieser Phase erlangst du alle Meisterschaften, deren Bedingungen du erfüllst oder überschreitest.

Lege dazu 1 deiner Klanmarker auf das freie Feld mit der höchsten Belohnung auf der Meisterschaftskarte und erhalte **sofort** die dort angegebenen Siegpunkte.

Du kannst jede Meisterschaft nur **einmal** pro Spiel erlangen, aber mehrere im selben Zug.



Beispiel: Der Klan des Kranichs hat als erster Klan mindestens 1 Einfluss in jeder der 6 Regionen. In seiner Meisterschaftsphase legt er einen Klanmarker auf die Karte „Meisterschaft der Leere“ und erhält sofort 7 Siegpunkte. Der nächste Klan erhält nur noch 5 Siegpunkte dafür.

Würfelphase

Wirf deinen Würfel als Vorbereitung auf deinen nächsten Zug. So weißt du schon, welche Möglichkeiten dir zur Verfügung stehen werden.

Kunden



Jederzeit

Ihr dürft jederzeit Ressourcen beliebig oft zu folgenden Bedingungen tauschen:

- Tausche 2 gleiche deiner Handelswaren gegen 1 Handelsware deiner Wahl.
- Tausche 5 deiner Koku gegen 1 göttliche Gunst.



Vorteile der Kundenkarten



Mönche

✓ **Beim Ausliefern:** Erhöhe deine **maximale göttliche Gunst** um 1 (versetze deine Mondsichel entsprechend) und deine göttliche Gunst um 2. Lege 1 Klanmarker wie angegeben auf ein (eigenes bzw. fremdes) Bauwerk in einer Region deiner Wahl.



Dauerhafter Effekt:

Hat ein Bauwerk **2 deiner** Klanmarker: Erhalte die **doppelte** Belohnung für seinen Besitz.

Hat ein **fremdes** Bauwerk einen deiner Klanmarker: Erhalte **auch** die Belohnung für seinen Besitz.

Wenn du 1 Klanmarker auf einem Bauwerk hast, **besitzt** du es für Belohnungen, Meisterschaften und andere Effekte. Hast du dort 2, besitzt du es zweimal. Auf jedem Bauwerk können **maximal 2** Klanmarker liegen. Du erhältst **keinen** Einfluss für das Platzieren des 2. Klanmarkers auf einem Bauwerk. Durch Mönche erhältst du keinen Einfluss. Dafür bringen sie beim **Ausliefern** 2 göttliche Gunst ein.



Beispiel: Der Klan des Kranichs legt einen Klanmarker auf das Bauwerk des Klans der Mantis. Besucht ein Schiff dieses Bauwerk, erhalten nun beide Klans die Belohnung für den Besitz.



Händler

✓ **Beim Ausliefern:** Erhalte 3 Einfluss in der Region des Händlers. Lege 1 deiner Klanmarker auf das **Händlerfeld** am Ende der Reise, falls dies dein **erster** zufriedener Händler ist. Es wird dich an die Effekte deiner Händler erinnern, sobald du die Reise beendest. (Auf dem Händlerfeld kann 1 Klanmarker jedes Klans liegen.)



Dauerhafter Effekt: Beendet 1 deiner Schiffe seine Reise, löst es den **besonderen Effekt** deiner Händler aus. Dieser gilt immer zusätzlich zu den üblichen 3 Koku oder 1 Handelsware deiner Wahl (siehe S. 9).



Bei der Schlusswertung: Erhalte 1 Siegpunkt pro 5 Koku in deinem Besitz (abgerundet).

Hast du mehrere Händler als zufriedene Kunden, aktivierst du **alle**, wenn du die Reise beendest. Am Spielende erhältst du für jeden deiner Händler seine Belohnung.

Beispiel: Hat dein Klan am Spielende 12 Koku und 2 Händler, erhält er zusätzlich 4 Siegpunkte.



Beispiel: Beendet der Klan der Krabbe seine Reise, treten die Effekte all seiner Händler ein.



Adlige

✓ **Beim Ausliefern:** Ersetze 1 deiner Schiffe durch 1 **Kaiserliches Schiff**. Erhalte außerdem 2 Einfluss in der Region des Adligen. Hast du schon 1 Schiff ersetzt, erhältst du nur 2 Einfluss.



Dauerhafter Effekt: Dein Kaiserliches Schiff hat beim **Segeln** den **besonderen Effekt** dieses Adligen. Dieser gilt immer zusätzlich zu den üblichen Belohnungen für den Besuch.



Bei der Schlusswertung: Erhalte 1 Siegpunkt pro Bauwerk der angegebenen Art.

Hast du mehrere Adlige als zufriedene Kunden, aktivierst du beim **Segeln** mit deinem Kaiserlichen Schiff **all ihre dauerhaften Effekte**.



Beispiel: Segelt der Klan der Mantis mit seinem Kaiserlichen Schiff, nutzt er die Effekte all seiner Adligen.



Handwerkerinnen

✓ **Beim Ausliefern:** Erhalte 2 Einfluss in der Region der Handwerkerin. Lege 1 deiner Klanmarker auf das **Handwerkerinfeld** dieser Region.



Dauerhafter Effekt: Für den Rest des Spiels zahlst du 2 Koku weniger für das **Bauen** in dieser Region.



Bei der Schlusswertung: Erhalte 1 Siegpunkt pro 3 Handelswaren auf deiner Klantafel (abgerundet).

Am Spielende erhältst du für jede deiner Handwerkerinnen ihre Belohnung. **Beispiel:** Hat dein Klan am Spielende 7 Handelswaren und 2 Handwerkerinnen, erhältst du zusätzlich 4 Siegpunkte.



Beispiel: Von nun an zahlt der Klan des Skorpions 2 Koku weniger für das **Bauen** in Region 3.



Älteste

✓ **Beim Ausliefern:** Lege 1 deiner Klanmarker auf das **Ältestenfeld** der Region dieses Ältesten.



Bei der Schlusswertung: Erhalte die **doppelte** Anzahl Siegpunkte für das Wertungsplättchen in dieser Region. Dies betrifft nur das Wertungsplättchen und nicht die einzelnen Felder des Einflusspfades der Region.

Älteste haben keine Belohnung beim **Ausliefern** und keinen dauerhaften Effekt.



Beispiel: Am Spielende erhält der Klan der Krabbe **doppelt** so viele Siegpunkte vom Wertungsplättchen in Region 4.

Besuch des Kaisers

Am Ende der 1. Ära beehrt der Kaiser den Goldenen Fluss mit seinem Besuch, um den Wohlstand seines Reichs zu überprüfen und von allen Orten, die er besucht, Warenproben mitzunehmen.

Alle eure Bauwerke entlang des Flusses werden vom Kaiser besucht. Dafür erhaltet ihr wie üblich die Belohnung für Besitz. Fahrt danach mit dem Klan fort, der als nächstes am Zug ist. Füllt die Bauverkaulage von nun an mit Bauwerken der 2. Ära auf.



Spielende

Füllst du die Bauverkaulage mit dem letzten Bauwerk der 2. Ära auf, löst du damit am Ende deines Zugs das Spielende aus. Du erhältst dafür sofort **5**. Alle anderen haben jeweils noch 1 weiteren Zug. Danach endet euer Spiel und ihr geht zur Schlusswertung über.

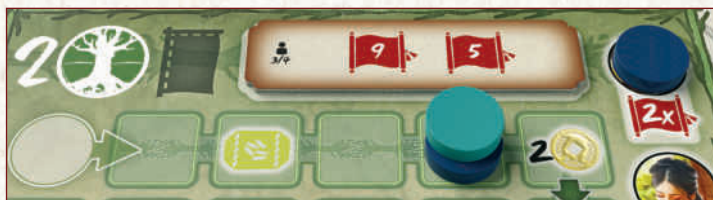
Denkt dran: Hat ein Klan einen Klanmarker auf dem **Ältestenfeld** einer Region, erhält er **doppelt** so viele Siegpunkte von ihrem Wertungsplättchen!



Schlusswertung

Sobald alle ihren letzten Zug gemacht haben, erhaltet ihr noch weitere Siegpunkte:

- 1 Regionaler Einfluss:** Ihr erhaltet in den einzelnen Regionen so viele Siegpunkte, wie das Wertungsplättchen dort jeweils angibt, falls ihr auf dem Einflusspfad **1.**, **2.** (oder **3.**) seid. Wer keinen Einfluss in einer Region hat, erhält dort keine Siegpunkte. Bei Gleichstand auf dem Einflusspfad (auch auf dem letzten Feld) addiert ihr die Punkte der entsprechenden Plätze und teilt sie gleichmäßig (abgerundet) zwischen den Beteiligten auf.



Beispiel: In Region 2 haben der Klan der Krabbe (blau) und der Klan der Mantis (türkis) gleich viel Einfluss. Also erhalten beide 7 Siegpunkte $((9+5):2)$. Da der Klan der Krabbe einen Klanmarker auf dem Ältestenfeld hat, erhält er sogar 14 Siegpunkte.

- 2 Zufriedene Kunden:** Ihr erhaltet Siegpunkte für die **Anzahl** eurer zufriedenen Kunden:

Zufriedene Kunden:	1	2	3	4	5	6+
Siegpunkte:	2	5	9	14	20	27

- 3 Belohnungen von Kunden:** Habt ihr Händler, Adlige und/oder Handwerkerinnen als zufriedene Kunden, erhaltet ihr nun Siegpunkte, wie auf den Karten angegeben ist (☞).

Wertungsplättchen zu zweit

Spielt ihr **zu zweit**, erhältst du die Belohnung für den 2. Platz auf einem Einflusspfad **nur**, wenn sich dein Einflussmarker **max. 5 Felder** vom 1. Platz entfernt befindet.



Erfolgreichstes Handelsimperium

Der Klan mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Klan mit der meisten **göttlichen Gunst**. Herrscht weiterhin Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Klanlegenden

Mini-Erweiterung

Seid ihr mit den Regeln von **Am Goldenen Fluss** vertraut, könnt ihr das Spiel mit den Klanlegenden erweitern. Verbündet euch mit einem legendären Mitglied eures Klans, das euch neue mächtige Fähigkeiten für euer Handelsimperium gibt.

Zusätzliche Vorbereitung

Zieht vor der Klan-Vorbereitung zufällig 1 Klanlegende jedes Klans und legt diese Karten offen aus. Legt die übrigen Klanlegenden in die Schachtel zurück.

Bestimmt, wer anfängt. Wer als letztes am Zug ist, darf zuerst eine Klanlegende wählen. Macht dies alle in umgekehrter Zugreihenfolge (gegen den Uhrzeigersinn). Nehmt euch danach jeweils 1 Klantafel und die Spielmaterialien eures Klans. Legt übrige Klanlegenden in die Schachtel zurück.

ALTERNATIVE:

Bestimmt, wer welchen Klan anführt, und sucht euch jeweils 1 der beiden Klanlegenden dieses Klans aus.

Mitwirkende

Autor: Keith Piggott

Spielplan-Illustration: Francesca Baerald

Schachtel-Illustration: Joshua Cairos

Innen-Illustration: Sheila Amajida, Asep Ariyanto, Francesca Baerald, Mauro Dal Bo, Carlos Palma Cruchaga, Nele Diel, Derek Edgell, Kevin Goeke, Lin Hsiang, Amelie Hutt, Agri Karuniawan, Drazenka Kimpel, Alayna Lemmer, Diego Gisbert Llorens, Joyce Maureira, Chris Ostrowski, Borja Pindado, Polar Engine, Andrew Sonea, Le Vuong

Grafikdesign: Jay Hernishin, David Ardila, Katherine Boils, Tony Mastrangeli, Samuel Shimota

Künstlerische Leitung: Brianna Woodward

Herstellung: Guadalupe Gonzalez

Entwicklung: Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Jeff Fraser

Redaktion: Steven Kimball

Das Team von Office Dog: Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Luke Peterschmidt, Toby, der Bürohund

TM & © 2024 Office Dog

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtker

Übersetzung: Laura Renau

Lektorat und Satz: Michael Csorba, die spiele|texter

Grafische Bearbeitung: Robert Mandl-Csorba, RobZoid Art

Herstellung: Alicia Kaufmann und Simone Gorgus

© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten.

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.

Art-Nr. 685447, MADE IN CHINA

Besonderer Dank: Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Daniel Hadlock, Steve Horvath, Seth Jaffee, Austin Litzler, Michael Mindes, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Alex Schlee, Joe DeSimone, Anne Spradley, Jacinda Wilson, Andy Van Zandt

Leitung Spieletests: Nick Schoichet

Spieletests: Steven Auker, Michael Becker, Anthony Cario, Ian Cross, Cami Decker, Tyrell Decker, Kevin Ellenburg, Carl Feibusch, Joshua Ferrise, Thomas Gallecier, Game Makers Guild of Nashville, Henry Geddes, Chisholm Gentry, Andy Harper, Lillie Hollingsworth, Trevor Ryan Kelton, Steve Kimball, Jordan Martin, Robert Martz, David McClatchey, Mike & Wendy McGowan, Matt Monasch, Matt Morely, Jonathan Mullins, Mike Mullins, Ivy Ngo, Trevor Olson, Laura Peters, Bill Phillips, Cassie Piggott, Joevan Salmon-Johnson, Sebastian Rapp, Matt Saddoris, Breyana Scales, Karin Schleicher, Rosco Schock, Christopher Talbot, Tony Thomas, Toronto Board Game Design Crew, Twin Cities Design Days Playtesters, Yun Whitman, Travis Williams, Carl Willis, Preston Wing, Jacob Yanovsky, Gideon Yeomans, Jorge Zhang

Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal





Die Spitze der Welt

Das Quellgebiet des Goldenen Flusses liegt in einem steilen Tal dieses Gebirgszugs, dessen hohe, furchteinflößende Gipfel und tückische Pässe die nördlichen Gebiete Rokugans vom Süden trennen.



Shinomen-Wald

Dieser Urwald ist älter als das Smaragdgrüne Reich und soll die Ruinen verlorener Zivilisationen enthalten. Seine Bäume sind uralt und so hoch wie Schlösser. Sie tauchen den Waldboden in eine ewige Finsternis.



Wälder der Kitsune

Wer sich in diesen ertümlichen Wäldern niederlassen möchte, muss den Geistern Respekt zollen, den wahren Herren des Waldes. Besonders sollte man sich um die Gunst der neuschwänzigen Füchse bemühen, die gelegentlich in Menschengestalt reisen.



Ebene der Drei-Mann-Allianz

Diese zerklüfteten Felder und windgepeitschten Ebenen bekamen ihren Namen durch eine Allianz von drei Samurai aus kleineren Klans, die ihre Heimat vor einer Invasion durch einen großen Klan schützen wollten.



Uebe-Sümpfe

Dieses dichte Sumpfgebiet erstreckt sich über Tausende von Hektar am Ostufer des Goldenen Flusses. Hier erheben sich Dörfer auf Stelzen über die überschwemmten Niederungen, und die Waren werden nicht mit Karren, sondern mit Kanus transportiert.



Fischbucht der Beben

Dort, wo der Goldene Fluss in das Meer der Schatten mündet, bietet eine geschützte Bucht den Händlern und Fischern, die mutig genug sind, den häufigen Beben in dieser Gegend zu trotzen, eine Fülle von Reichtümern.



Legend of the Five Rings™

Übersicht der Symbole



Region 1:
Die Spitze der Welt



Region 2:
Shinomen-Wald



Region 3: Ebene der
Drei-Mann-Allianz



Region 4:
Wälder der Kitsune



Region 5:
Uebe-Sümpfe



Region 6:
Fischbucht der Beben



Bauwerk: Schrein



Bauwerk: Anwesen



Bauwerk: Hafen



Bauwerk: Markt



Erhalte 1 Koku pro
Schrein in deinem
Besitz.



Erhalte 1 Koku pro
Anwesen in deinem
Besitz.



Erhalte 1 Koku pro
Hafen in deinem
Besitz.



Erhalte 1 Koku pro
Markt in deinem
Besitz.



Erhalte 1 Koku pro
zufriedenem Kunden.



Startpunkt für Schiffe



Wirf das Bauwerk
am Ende der
Bauwerkauslage ab.



Handelsware:
Seide



Handelsware:
Reis



Handelsware:
Porzellan



Wähle 1 beliebige
Handelsware.



Ziehe 1 Kunden und
wirf 1 Kunden ab.



Zufriedener Kunde



Erhöhe deine max.
göttliche Gunst um 1.



Göttliche Gunst



Einfluss



1 Koku



Siegpunkte



Bauwerk in deinem
Besitz



Fremdes Bauwerk
(Bauwerk anderer Klans)



Maximal 5 Felder
vom Einflussmarker
auf dem 1. Platz
entfernt



Die Reise beenden:
Bewege dein Schiff vom
Startpunkt im oberen
Flussabschnitt weiter.



Ersetze 1 deiner
Schiffe durch
1 Kaiserliches Schiff.



Kaiserliches Schiff



Schiff



Händlerfeld



Handwerkerinfeld



Ältestenfeld



Erhalte 1 göttliche
Gunst beim **Bauen** des
Bauwerks vom Ende
der Bauwerkauslage.



Kaiserliche Blüte
(Nur wichtig für
„Meisterschaft der
Höfe“)



Belohnung beim
Ausliefern (sofort)



Dauerhafter Effekt (bis
zum Spielende)



Belohnung bei der
Schlusswertung