

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt, der Startspieler wechselt nicht.

Ablauf eines Zuges in 4 Schritten nacheinander:

### 1) GUNST-PHASE:

optional: Augenzahl ändern

- ◆ GIB je 1 Gunst aus, um die Augenzahl deines Würfels um +/- 1 zu ändern. Wenn Überlauf: Aufwärts geht es von der 6 zu 1, abwärts von der 1 zur 6. Dein SONNEN-Stein zeigt deinen aktuellen VORRAT an Gunst an. Erhältst / zahlst du Gunst, versetzt du den Sonnen-Stein auf der Leiste.
- ◆ Deine MOND-SICHEL zeigt das MAXIMUM, das du speichern kannst. Überschreitest du es, geht der Überschuss verloren.
- ◆ Nur durch die Kundenkarte MÖNCH ziehst du die Mond-Sichel um 1 Feld nach oben, max. oberhalb "6".

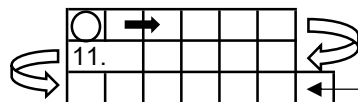


### 2) AKTIONS-PHASE:

- ◆ FÜHRE genau 1 dieser 3 Aktionen aus: Bauen / Segeln / Ausliefern

#### BAUEN: BAUE 1 BAUWERK.

1. WÄHLE 1 freien BAUPLATZ in der Region (1 - 6), die dein Würfel anzeigt.
2. ZAHLE die auf dem Bauplatz angezeigten KOKU (Münzen).
3. WÄHLE 1 beliebiges Bauwerk aus der Bauwerks-Auslage und LEGE es auf den gewählten Bauplatz.
- 3b Wählst du dabei das Bauwerk vom ENDE (links) der Bauwerks-Auslage, ERHÄLTST du sofort 1 Gunst.
4. LEGE 1 deiner KLAN-MARKER auf das Bauwerk und ERHALTE in der Region den darauf genannten EINFLUSS, den du abträgst.



18 Felder auf Einfluss-Leiste

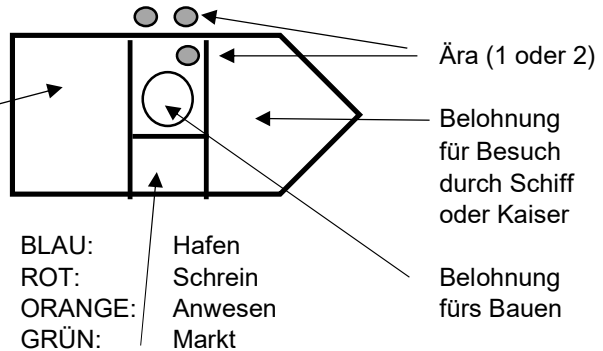
letztes Feld zum Verbleib

- 4b ERHALTE alle Belohnungen, die dieser Marker dabei erreicht / passiert. Hast du das Ende des Einfluss-Pfades einer Region erreicht, kannst du keinen weiteren Einfluss in dieser Region bekommen.
5. VERSCHIEBE alle übrigen Bauwerke in der Auslage nach links und LEGE das oberste Bauwerk der aktuellen Ära von der Bauwerks-Tafel auf das nun erste freie Feld.
  - ➔ War es das letzte Bauwerk der 1. ÄRA, folgt nach deinem Zug der BESUCH des KAISERS (siehe Seite 2 der KSR).
  - ➔ War es das letzte Bauwerk der 2. ÄRA, ist nach deinem Zug das SPIELENDEN eingeläutet.

#### Bauwerk:

Belohnung für Besitz

Art des Bauwerks:  
(Farbe und Symbol)



BLAU: Hafen  
ROT: Schrein  
ORANGE: Anwesen  
GRÜN: Markt

Belohnungen auf Pfaden:

Handelsware / Koku / Göttliche Gunst / Siegpunkte (SP)

- ➔ Du erhältst auch Belohnungen von Feldern, auf denen fremde Einfluss-Marker liegen.
- ➔ Das Erreichen des 11. Feldes eines Einfluss-Pfades (Kaiserliche Blüte) spielt nur eine Rolle für eine der Meisterschafts-Karten (siehe später).

#### Ressourcen-LIMITE je SPIELER: Du darfst ...

- ➔ Max. 25 KOKU besitzen.
- ➔ Max. 6 Einheiten jeder Handelsware besitzen.

Erhältst du überschüssige Ressourcen, verfallen sie.

#### Jederzeit kann man beliebig oft tauschen:

2 gleiche Handelswaren = 1 beliebige Handelsware.  
5 KOKU = 1 Gunst.

#### SEGELN: BEWEGE 1 SCHIFF\*.

1. WÄHLE 1 deiner SCHIFFE + BEWEGE es so viele Fluss-Abschnitte fluss-abwärts, wie dein Würfel nun anzeigt. Du musst genau diese Augenzahl nutzen.
2. ERHALTE die Belohnungen für den BESUCH ALLER 4 Bauplätze, die an den Fluss-Abschnitt deines Schiffes angrenzen (siehe spitzes Ende jeweils). FREIE Bauplätze bringen dabei 1 KOKU.
3. JEDER Spieler mit Bauwerk(en) auf diesen 4 Bauplätzen erhält BELOHNUNG für den BESITZ (im geraden Ende des Bauwerks). Gibt es Einfluss, erhöht sich dieser in der Region des Bauwerks.
4. ZIEHT dein Schiff über den LETZTEN Fluss-Abschnitt hinaus\*\*, ERHÄLTST du 3 KOKU / 1 HANDELSWARE NACH WAHL. WIRF das Bauwerk der Auslage ab, das dort am Ende (ganz links) liegt und fülle diese wie üblich auf. Achte darauf, ob das neue Bauwerk das letzte seiner Ära ist.

**AUSLIEFERN:** Dafür gibst du Waren ab.

1. WÄHLE 1 deiner KUNDEN aus deiner Hand, dessen Region (Symbol/Zahl) deinem Würfel-Ergebnis entspricht.

Region  
(1 ... 6)

Art des  
Kunden  
(5 Arten)

**Kunden-Karte**

Adliger

... Waren ...

✓

xxxxxxxxxx

↻

xxxxxxxxxx

🏆

xxxxxxxxxx

← Bestellung (Seide / Reis / Porzellan)

← Belohnung beim Ausliefern

← Dauerhafter Effekt

← Belohnung bei Schluss-Wertung  
(nicht immer vorhanden)

2. GIB die als Bestellung abgebildeten HANDELSWAREN in den Vorrat.
3. LEGE die KUNDENKARTE als zufriedenen Kunden offen neben deine Klan-Tafel und ERHALTE die auf ihr angegebene BELOHNUNG:  
Dauerhafte Effekte gelten bis zum Spielende.  
Kundeneffekte für Märkte beziehen sich auch auf Kaiser-Märkte.
4. ZIEHE 2 Karten vom Kundenstapel und WIRF 1 Karte von deiner Hand offen ab. Ggf. muss der Kundenstapel aus dem Ablagestapel neu gebildet werden.

**3) MEISTERSCHAFTS-PHASE:**

Prüfe auf erfüllte Ziele.

- ◆ Meisterschaften sind Ziele für Fortschritte.  
Es liegen 3 Meisterschafts-Karten aus.
- ◆ Hast du 1 / mehrere Ziele dort erreicht, dann LEGE je 1 KLAN-Marker auf das freie Feld mit höchster Belohnung und erhalte sofort die dort angegebenen Siegpunkte.
- ◆ Jedes Ziel kannst du nur 1-mal erreichen.

**4) WÜRFEL-PHASE:**  
(Vorlauf)

WIRF deinen Würfel als Vorbereitung für deinen nächsten Zug. Ändere noch nicht die Augenzahl.

**KLAN-MARKER sind ausgegangen?**

Lt. Autor = beliebige Ersatzmarker nutzen oder Marker rechts von den 2 Sonder-Feldern auf den Einflussleisten nehmen, da ihr Effekt auf den Kundenkarten steht.

KAISERLICHES Adlige Kunden erlauben den Umtausch eines  
SCHIFF: eigenen Schiffs in das eigene Kaiserliche Schiff.

**BESUCH des KAISERS:**

- ◆ Am Ende der 1. Ära besucht der Kaiser ALLE Bauwerke entlang des Flusses.
- ◆ Ihr ERHALTET jeweils die Belohnung für den Besitz.
- ◆ Danach geht es weiter mit dem Spieler, der nun in der Reihenfolge dran ist.
- ◆ Ab sofort wird die Bauwerks-Auslage nur mit Bauwerken der 2. Ära aufgefüllt.

**Spiel-Ende:** Wer das Spielende AUSLÖST, erhält sofort 5 Siegpunkte.  
Alle anderen Spieler haben jeweils noch 1 weiteren Zug.  
◆ Danach endet das Spiel mit der Schluss-Wertung.



**Schluss-Wertung:**

**1) Regionaler Einfluss:**

In jeder Region zeigt das Wertungs-Plättchen dort an, wieviele Siegpunkte (SP) es für einzelne Ränge gibt. Nur wer mind. 1 Einfluss hat, wird berücksichtigt.

*Patt: Die Beteiligten addieren die Punkte der entsprechenden Plätze + teilen diese abgerundet auf.*

*z.B.: 2 Erste teilen sich 9 + 5 Punkte = jeder 7 Punkte.*

*Ältesten-Feld belegt = doppelte SP für Besitzer.*



**2 Spieler-Partie:**

Die Belohnung für den 2. Platz gibt es nur, wenn dein Einfluss-Marker max. 5 Felder vom 1. Platz entfernt ist.  
*z.B.: 1. Spieler auf Feld 17, 2. Spieler auf Feld 12 = ok.*

**2) Zufriedene Kunden:**

|         |   |   |   |    |    |    |
|---------|---|---|---|----|----|----|
| Anzahl: | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6+ |
| SP:     | 2 | 5 | 9 | 14 | 20 | 27 |

**3) Belohnungen von Kunden:**

Habt ihr Händler, Adlige und/oder Handwerker als zufriedene Kunden, erhaltet ihr SP gemäß Angabe auf den Kunden-Karten.

- ◆ Es gewinnt, wer die meisten SP erzielte.  
*Patt: Der Beteiligte mit mehr Gunst ist besser. Ansonsten = geteilter Sieg.*

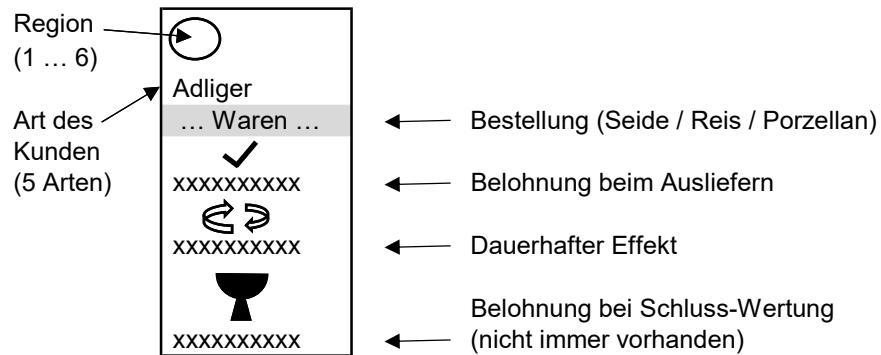
\*Händlerfeld am unteren Ende des Flusses beachten.

\*\*Es wird wieder oben am Fluss eingesetzt und bewegt sich weiter.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 11.11.25

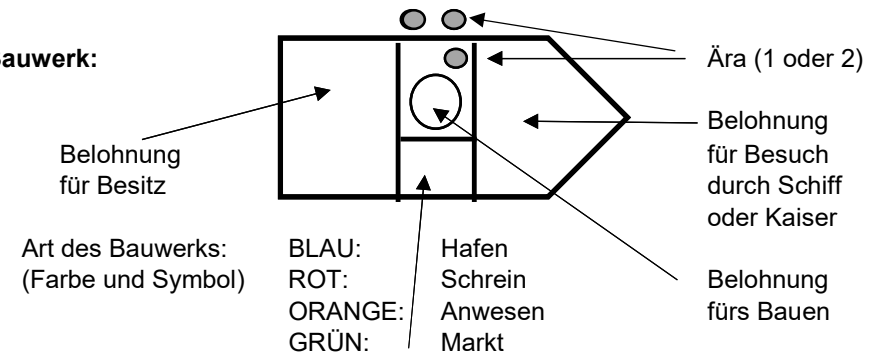
## Spielhilfe für "Am goldenen Fluss"

### Kunden-Karte:



GIB Waren ab und erhalte Belohnung fürs Ausliefern.  
LEGE die Kundenkarte als zufriedenen Kunden offen bei dir ab.  
ZIEHE 2 Kundenkarten nach und wirf von der Hand 1 Karte ab.

### Bauwerk:



### Belohnungen

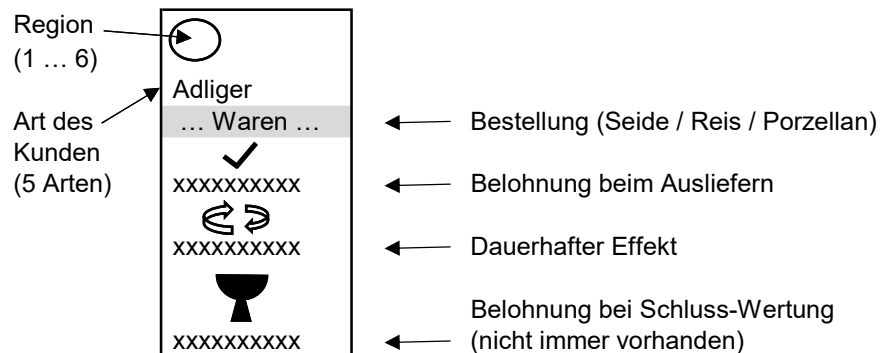
#### auf Pfaden:

Handelsware / Koku / Göttliche Gunst / Siegpunkte (SP)

- ➡ Du erhältst auch Belohnungen von Feldern, auf denen fremde Einfluss-Marker liegen.
- ➡ Das Erreichen des letzten Feldes eines Einfluss-Pfades (Kaiserliche Blüte) spielt eine Rolle für eine der Meisterschafts-Karten (siehe später).

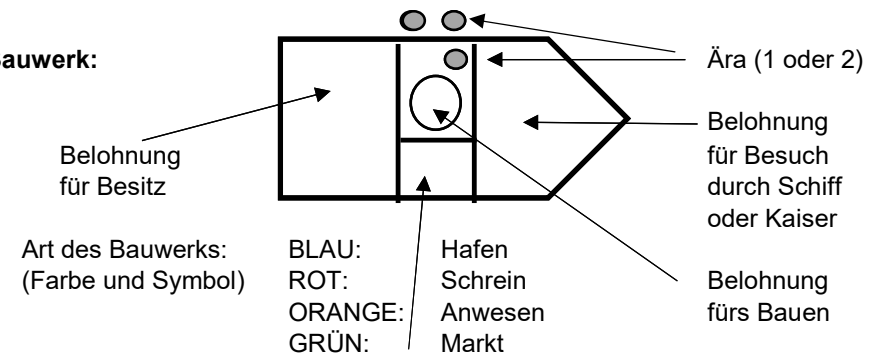
## Spielhilfe für "Am goldenen Fluss"

### Kunden-Karte:



GIB Waren ab und erhalte Belohnung fürs Ausliefern.  
LEGE die Kundenkarte als zufriedenen Kunden offen bei dir ab.  
ZIEHE 2 Kundenkarten nach und wirf von der Hand 1 Karte ab.

### Bauwerk:



### Belohnungen

#### auf Pfaden:

Handelsware / Koku / Göttliche Gunst / Siegpunkte (SP)

- ➡ Du erhältst auch Belohnungen von Feldern, auf denen fremde Einfluss-Marker liegen.
- ➡ Das Erreichen des letzten Feldes eines Einfluss-Pfades (Kaiserliche Blüte) spielt eine Rolle für eine der Meisterschafts-Karten (siehe später).