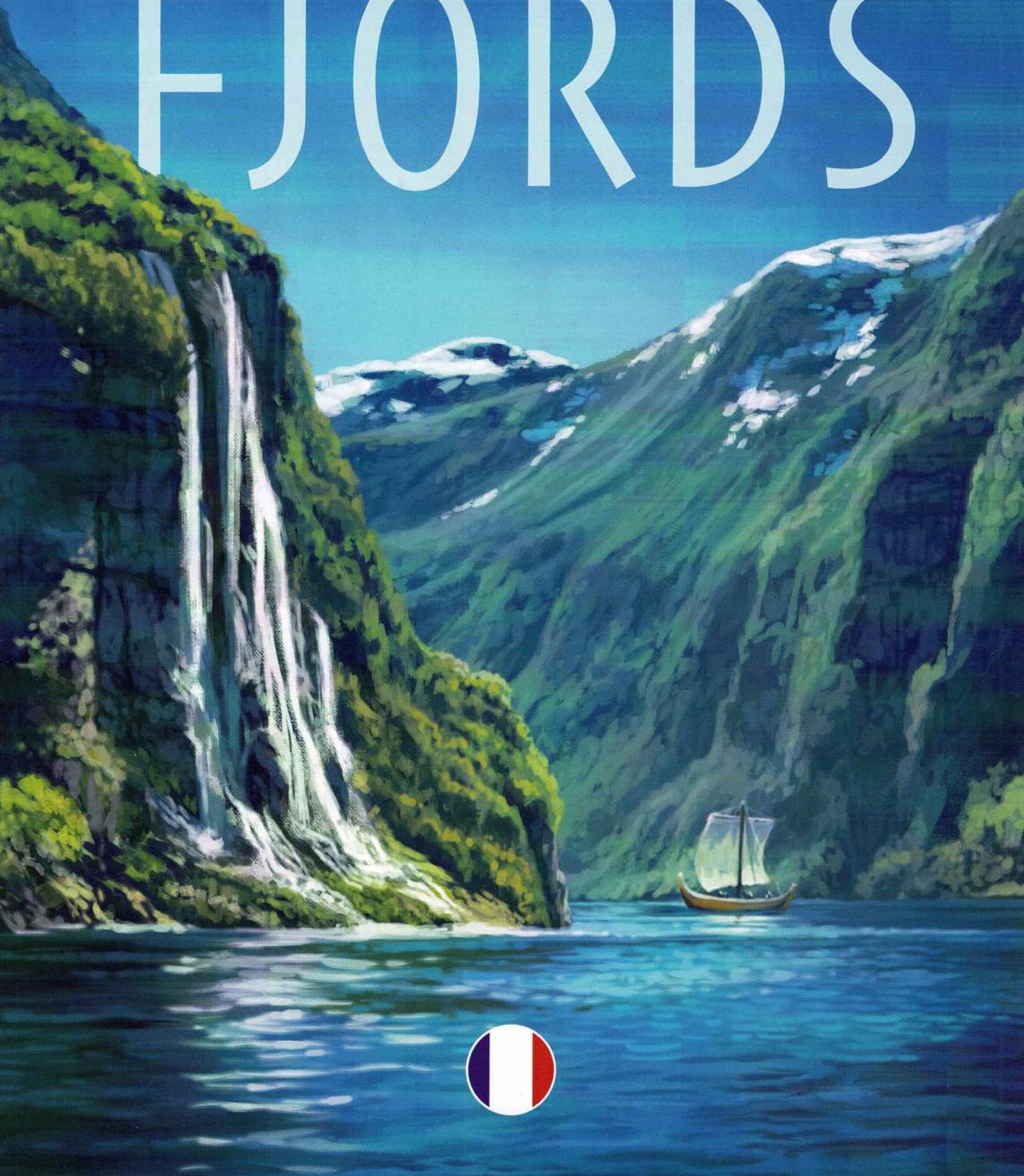
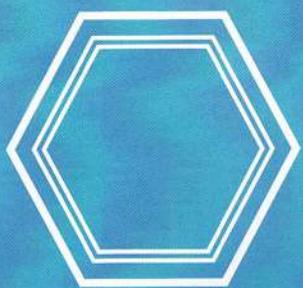


FJORDS





VOTRE JEU FJORDS INCLUT :

64 tuiles Paysage (au dos vert)



Dos

3 tuiles de Départ (au dos bleu)



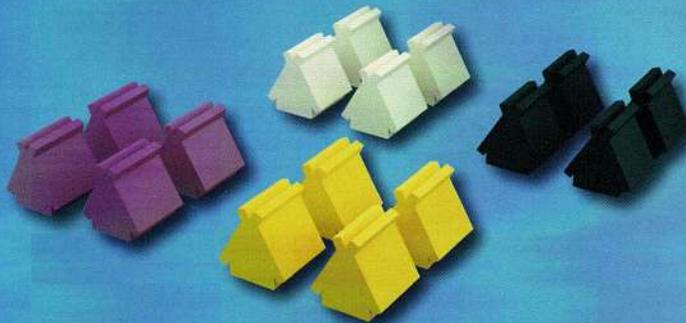
Dos

(Déterminez toutes les pièces de leur support avant de jouer votre première partie).

80 Vikings (20 de chaque couleur)



16 Maisons longues (4 de chaque couleur)



22 Pierres runiques (utilisées pour jouer aux différentes variantes proposées à la fin de ce livret)



(Les Pierres runiques et les Aides de jeu ne sont pas utilisées lorsque vous jouez à Fjords avec les règles basiques).

+ 4 Aides de jeu, 1 sac (pour les tuiles) et un livret de règles.

FJORDS

par Franz-Benno Delonge et Phil Walker-Harding
Illustré par Beth Sobel

2 à 4 joueurs / 30 à 45 minutes / 8 ans et +

Explorez des contrées si époustouflantes que même un viking en retiendrait son souffle...

BUT DU JEU

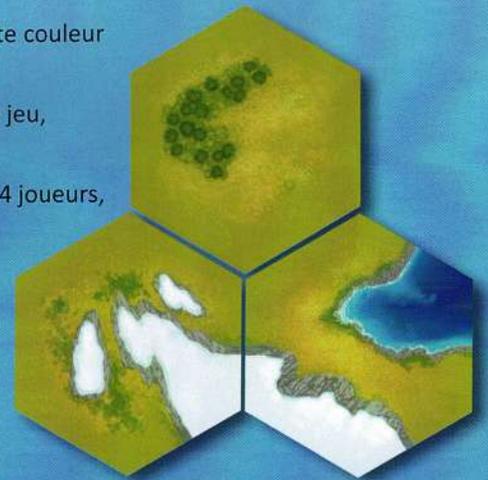
Fjords est un jeu de pose de tuiles qui se déroule en deux phases. Dans un premier temps, les joueurs explorent le territoire qui les entoure en posant des tuiles hexagonales Paysage et en y plaçant les Maisons longues de leur clan. Ensuite, à partir des Maisons longues placées lors de la phase d'Exploration, les joueurs parcourent le territoire en revendiquant le plus de plaines possible.

Le gagnant sera le joueur qui aura revendiqué le plus de terres. Des placements judicieux et la capacité de planifier vos coups tout en réagissant à ceux de vos adversaires seront vos atouts les plus importants...

MISE EN PLACE DU JEU

La mise en place d'une partie de *Fjords* est relativement simple :

- Chaque joueur choisit une couleur et place toutes les pièces de cette couleur devant lui (si une couleur n'est pas utilisée, rangez-la dans la boîte).
- Placez les trois tuiles de Départ face visible au centre de l'espace de jeu, comme indiqué ci-contre.
- Placez toutes les tuiles Paysage requises dans le sac (si vous jouez à 4 joueurs, utilisez toutes les tuiles, si vous jouez à 3, retirez du jeu toutes les tuiles marquées d'un « 4 » et si vous jouez à 2, retirez toutes les tuiles marquées d'un « 3 » ou d'un « 4 »).
- Puis, piochez 4 tuiles du sac et placez-les, face visible, en une rangée près de l'espace de jeu.
- Choisissez au hasard le premier joueur. Vous êtes prêts à commencer !



Les trois tuiles de Départ

COMMENT JOUER

Chaque partie de *Fjords* se joue en 2 phases. Elle commence par la **phase d'Exploration** au cours de laquelle les joueurs ajoutent à tour de rôle une tuile Paysage à l'espace de jeu et placent, s'ils le souhaitent, une de leurs Maisons longues non placées sur cette tuile. Puis, une fois que toutes les tuiles Paysage ont été placées, la **phase de Colonisation** commence. Au cours de cette phase, les joueurs placent leurs Vikings sur les tuiles, revendiquant ainsi les terres entourant leurs Maisons longues.

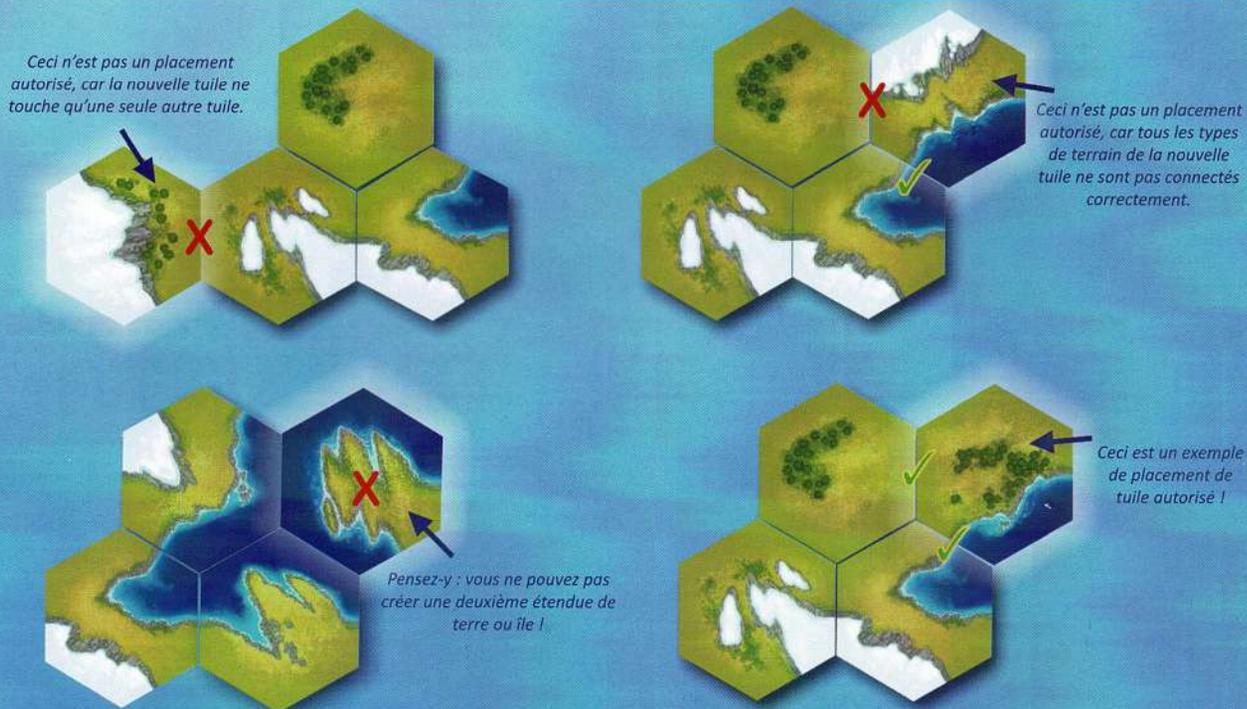
Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

DÉROULEMENT D'UN TOUR LORS DE LA PHASE D'EXPLORATION :

À votre tour, suivez ces trois étapes :

1) Choisissez n'importe quelle tuile de la rangée de tuiles, face visible, et ajoutez-la à l'espace de jeu.

- La tuile doit être placée de manière à toucher au moins 2 tuiles déjà en jeu.
- Tous les terrains (montagne/plaine/océan) de la nouvelle tuile doivent correspondre aux bords des tuiles contre lesquelles elle est placée.
- La tuile ne doit pas être placée de manière à créer une deuxième étendue de terre (c'est-à-dire deux zones de terre séparées par de l'eau), même si la nouvelle étendue de terre peut éventuellement être reliée au continent lors d'un autre tour.
- Il est possible que le placement des tuiles crée un «trou» dans l'espace de jeu. Cela est autorisé tant que les points ci-dessus sont respectés.
- Il est possible de créer une nouvelle zone de plaines séparée par une chaîne de montagnes.



2) Après avoir placé une tuile, vous pouvez placer une des Maisons longues de votre réserve sur la tuile que vous venez de placer.

- Une fois placée, une Maison longue ne peut plus être déplacée ou retirée.
- Les Maisons longues doivent être placées sur les plaines vertes. Ainsi, si une tuile contient une montagne et de la plaine verte, vous pouvez placer votre Maison longue dessus en la posant sur la partie de plaine verte.

3) Enfin, piochez une nouvelle tuile dans le sac et ajoutez-la, face visible, à la rangée.

- S'il n'y a plus de tuiles à piocher, le jeu continue avec les tuiles restantes de la rangée.
- Si le joueur actif ne trouve aucun placement autorisé pour l'une des 4 tuiles, et qu'aucun adversaire ne lui indique un placement autorisé, alors 4 nouvelles tuiles sont tirées pour former une nouvelle rangée face visible et la rangée précédente de 4 tuiles est remise dans le sac. (Ce processus est répété si toutes les tuiles nouvellement tirées ne peuvent pas être placées de manière autorisée). S'il ne reste plus de tuiles dans le sac, la phase d'Exploration prend fin avec les tuiles restantes non placées.

Ensuite, le joueur suivant peut commencer son tour.

La phase d'Exploration prend fin lorsque toutes les tuiles Paysage ont été placées, ou lorsque plus aucune tuile de la rangée (et du sac, s'il en reste) ne peut être placée de manière autorisée.

Note : À la fin de la phase d'Exploration, les Maisons longues restantes dans les réserves des joueurs ne pourront pas être placées lors de la deuxième phase du jeu !



Phase d'Exploration en cours

DÉROULEMENT D'UN TOUR LORS DE LA PHASE DE COLONISATION :

Une fois la phase d'Exploration terminée (généralement à la fin du tour au cours duquel la dernière tuile Paysage a été placée), la phase de Colonisation commence. Le premier tour de la phase de Colonisation est joué par le joueur situé à gauche de celui qui a placé la dernière tuile de la phase d'Exploration. Si, lors du tour d'un joueur, toutes les tuiles restantes sont impossibles à placer alors, ce joueur commence la phase de Colonisation.

Voici comment se déroule la phase de Colonisation :

À votre tour, vous devez placer un Viking de votre réserve sur une tuile Paysage inoccupée de l'espace de jeu.

Le nouveau Viking **NE PEUT ÊTRE PLACÉ QUE** sur une tuile vide, directement adjacente par des plaines à une tuile contenant une de vos Maisons longues ou un de vos Vikings.

Une fois placé, un Viking ne peut plus être déplacé ou retiré.



Dans cet exemple, Lors de la phase de Colonisation, le joueur blanc s'inquiétait de voir le joueur jaune pénétrer dans l'espace autour de sa Maison longue blanche *. Alors, lors de son premier tour, il a placé le Viking A. Ces placements ont empêché le jaune de « couper » le terrain autour de la Maison longue blanche.

Heureusement, le joueur violet était occupé à placer ses Vikings à d'autres endroits. Alors lors des tours suivants, le joueur blanc a pu placer ses Vikings C puis D. Il ne pouvait pas placer D avant C, car même si la tuile vacante était adjacente au Viking B, elle en était séparée par une chaîne de montagnes. Le joueur blanc a donc utilisé C pour contourner les montagnes et ensuite placer D.

Dans cet exemple, lors de la phase de Colonisation, la tuile marquée D ne peut être revendiquée que par un Viking du joueur noir. Cela est dû au fait qu'elle est adjacente à l'une des Maisons longues noires, mais pas à une jaune. Les tuiles B et C peuvent être revendiquées par le joueur jaune ou noir, car elles sont toutes deux adjacentes à leurs Maisons longues. Cependant, une fois que le jaune ou le noir aura placé un Viking sur C, la tuile ne sera plus disponible pour l'autre joueur.

La tuile A ne peut actuellement être revendiquée que par le jaune. Cependant, si le noir place un Viking sur C avant le jaune, il pourra alors placer un Viking sur A, car elle sera adjacente à un de ses Vikings ! Si le jaune place un Viking sur C avant le noir, cela bloquera A pour le noir. Notez que le jaune ne peut pas placer un Viking sur D, même s'ils placent d'abord un Viking sur B, car le chemin à travers les plaines de B à D passe par une pièce de l'adversaire (la Maison longue noire).



Si un joueur ne peut plus placer de Vikings de manière autorisée, il est éliminé et son tour est désormais passé. La phase de Colonisation se termine lorsque plus aucun joueur ne peut jouer.

GAGNER LA PARTIE

Une fois la phase de Colonisation terminée, les joueurs additionnent leurs points pour déterminer le vainqueur. Les joueurs gagnent 1 point par Viking qu'ils ont placé sur l'espace de jeu. Le joueur qui a le plus de points gagne !

Dans les rares cas où un joueur a placé tous ses Vikings, mais aurait pu revendiquer plus de tuiles inoccupées, il peut marquer des points supplémentaires. Il marque 1 point par tuile vacante qu'il aurait pu revendiquer de manière autorisée s'il avait eu plus de Vikings, mais seulement si, en fin de partie, ces tuiles étaient inaccessibles aux autres joueurs parce qu'elles étaient bloquées par l'océan, des montagnes, des Vikings et/ou des Maisons longues.

Note : pour déterminer rapidement un gagnant, il suffit de regarder qui a le moins de Vikings dans sa réserve en fin de partie.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a effectué son tour en dernier au début de la phase de Colonisation.



VARIANTE ÉPIQUE POUR 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, vous préférerez peut-être utiliser cette variante qui offre un jeu plus long et plus stratégique (surtout lorsque vous jouez avec les Pierres runiques - voir page 8).

Les modifications apportées par la variante Épique sont les suivantes :

- Utilisez toutes les tuiles du jeu (y compris celles indiquées pour «3» ou «4» joueurs).
- Chaque joueur prend 20 Vikings et 4 Maisons longues d'une couleur et 10 Vikings et 2 Maisons longues d'une autre couleur en guise de réserve. Les joueurs considèrent leurs deux couleurs comme leurs propres pions pendant la partie et le calcul des points. Toutefois, lorsque vous utilisez les variantes particulières des Pierres runiques, n'utilisez que des runes d'une seule couleur par joueur.

VARIANTE CLASSIQUE

Vous souhaitez peut-être essayer de jouer à Fjords avec les règles du jeu d'origine (sorti en 2005).

Les modifications apportées par la variante Classique sont les suivantes :

- Le jeu se joue à 2 joueurs uniquement.
- N'utilisez aucune des extensions Pierres runiques (voir page 8).
- Faites trois parties, puis calculez le score total de vos trois parties.
- Ne disposez pas 4 tuiles Paysage en une rangée, face visible. À votre tour, lors de la phase d'Exploration, piochez simplement une tuile Paysage et essayez de la placer. Si un joueur ne trouve pas d'emplacement autorisé pour la tuile et que son adversaire ne lui en indique pas, mettez-la simplement de côté, face visible, à proximité. Le joueur pioche alors une nouvelle tuile. Lors d'un prochain tour, un joueur peut choisir de placer une tuile mise de côté au lieu de piocher une nouvelle tuile Paysage.
- La phase d'Exploration prend fin après le tour au cours duquel la dernière tuile est piochée. Cela signifie que certaines tuiles mises de côté peuvent ne pas être placées. Si la dernière tuile piochée est placée, le joueur suivant dans l'ordre du tour commence la phase de Colonisation. Si la dernière tuile ne peut pas être placée de manière autorisée, le joueur qui l'a piochée commence la phase de Colonisation.

JOUER À FJORDS AVEC LES PIERRES RUNIQUES

Lors de leurs voyages, les Vikings marquent les montagnes de symboles mystiques que partagent leur peuple et les dieux afin de solliciter leur aide et protection...

La mini-extension des Pierres runiques ajoute de la diversité à chaque partie. Les joueurs peuvent choisir de jouer avec le nombre de Pierres runiques qu'ils souhaitent. Pour apprendre à connaître l'impact de chaque rune sur le jeu, nous vous suggérons de les ajouter à vos parties dans l'ordre suivant (mais n'hésitez pas à jouer avec la combinaison de Pierres runiques qui vous convient le mieux !) :

Partie 1 : N'utilisez pas de Pierres runiques.

Partie 2 : Force.

La rune de Force offre à vos Vikings une nouvelle façon de marquer des points dans les montagnes.

Partie 3 : Force, Eau.

La rune d'Eau permet à vos Vikings de marquer plus de points sur une côte lorsqu'ils se préparent à traverser la mer.

Partie 4 : Force, Eau, Voyage, Cheval.

Dépensez des Pierres runiques pour donner à vos Vikings de nouveaux moyens de se déplacer sur ces terres afin de trouver de nouveaux endroits où s'installer.

Partie 5 : Voyage, Cheval, Amitié.

Les runes de l'Amitié marquent des sites spéciaux dans les plaines. Marquez des points en ayant le plus de Vikings autour d'elles.

Partie 6 : Voyage, Cheval, Amitié, Sagesse.

La rune de Sagesse offre un nouveau moyen surprenant d'accéder à des terres importantes.

Partie 7 : Voyage, Cheval, Sagesse, Maison.

Faites de l'une de vos Maisons longues une Maison spéciale afin de marquer des points supplémentaires autour de celle-ci. Assurez-vous simplement de choisir judicieusement son emplacement.

Modification de la mise en place générale :

- Avant une partie utilisant un ou plusieurs lots de Pierres runiques, remettez à chaque joueur une Aide de jeu pour l'aider à se souvenir des effets de chaque rune.
- Placez la ou les Pierres runiques utilisées près de l'espace de jeu, sauf si la ou les variantes utilisées prévoient un exemplaire de Pierre runique pour chaque joueur. Dans ce cas, les joueurs ajoutent les Pierres runiques correspondant à leur couleur, à leur réserve personnelle de jetons.

Règles générales de placement :

- Sauf indication contraire, il est impossible de placer une Maison longue ou un Viking sur une tuile comportant déjà une Pierre runique. En d'autres termes, il ne peut y avoir qu'une seule pièce (Maison longue/Viking/Pierre runique) par tuile.



RUNE DE FORCE (THOR)

Puis-je recevoir la force du puissant Thor et venir à bout de ce territoire impitoyable...

Laissez la Pierre runique de Force de côté lors de la mise en place.

Lors de la phase d'Exploration, lorsque la tuile représentant uniquement des montagnes (marquée du symbole de la rune de Force) est ajoutée à l'espace de jeu, les joueurs doivent y placer la Pierre runique de Force. Lors du comptage des points, tout Viking sur une tuile adjacente à la Pierre runique de Force rapporte à son propriétaire 1 point supplémentaire.



RUNE D'EAU (LAGUZ)

Je suis reconnaissant pour l'eau qui nous entoure, nous donnant à la fois subsistance et protection...

Laissez la Pierre runique d'Eau de côté lors la mise en place.

Lors de la phase d'Exploration, lorsque la tuile marquée du symbole de la rune d'Eau est ajoutée à l'espace de jeu, les joueurs doivent y placer la Pierre runique d'Eau. Lors du comptage des points, tout Viking sur une tuile reliée par un océan à la Pierre runique d'Eau rapporte 1 point supplémentaire à son propriétaire.





RUNES DE L'AMITIÉ (GYFU)

En cohabitant et en travaillant pacifiquement tous ensemble, nous nous donnerons mutuellement la force dont nous avons besoin pour prospérer...

Laissez les Pierres runiques de l'Amitié de côté lors la mise en place (vous aurez besoin d'autant de Pierre que de joueur). Lors de la phase d'Exploration, chaque fois qu'une tuile représentant uniquement des plaines et marquée du symbole de la rune de l'Amitié est ajoutée à l'espace de jeu, les joueurs doivent y placer une Pierre runique de l'Amitié.

Lors du comptage des points, chaque tuile comportant une Pierre runique d'Amitié est traitée séparément. Le joueur qui a le plus de Vikings sur les tuiles adjacentes à la Pierre runique de l'Amitié marque 2 points. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils marquent tous 2 points. Un Viking peut être compté dans le calcul de plusieurs runes d'amitié.



+2pts



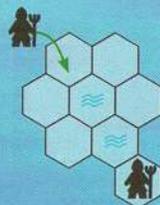
RUNES DU VOYAGE (RAIDO)

Protégez-moi alors que je navigue sur ces eaux, à la recherche de nourriture et de terres pour mon peuple...

Chaque joueur commence avec une Pierre runique du Voyage dans sa réserve.

Lors de la phase de Colonisation, un joueur peut défausser sa Pierre runique du Voyage et l'utiliser au lieu d'effectuer son tour normalement. Il choisit n'importe quelle tuile (déjà placée) avec une partie d'océan et sur laquelle se trouve un de ses Vikings ou une de ses Maisons longues. Il place ensuite un Viking de sa réserve sur n'importe quelle tuile vacante qui se trouve à une distance de 1 à 3 tuiles adjacentes de la tuile sélectionnée, à condition que toutes ces tuiles soient reliées par un océan.

(Thématiquement) c'est comme si vos Vikings « naviguaient » le long de la côte ou en pleine mer.



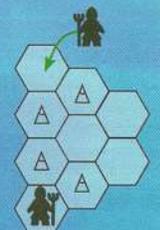
RUNES DU CHEVAL (EHWAZ)

Que mon fidèle destrier reste fort alors que nous traversons ces montagnes inconnues...

Chaque joueur commence avec une Pierre runique du Cheval dans sa réserve.

Lors de la phase de Colonisation, un joueur peut défausser sa Pierre runique du Cheval et l'utiliser au lieu d'effectuer son tour normalement. Il choisit une tuile (déjà placée) avec des montagnes et sur laquelle se trouve un de ses Vikings ou une de ses Maisons longues. Il place ensuite un Viking de sa réserve sur n'importe quelle tuile vacante qui se trouve à une distance de 1 à 3 tuiles adjacentes de la tuile sélectionnée, à condition que toutes ces tuiles soient reliées par des montagnes.

(Thématiquement) c'est comme si vos Vikings « voyageaient » le long d'une montagne ou la traversaient.



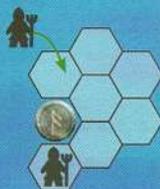
RUNES DE SAGESSE (ODIN)

J'avance vers l'inconnu, le tout-puissant Odin me donnant force et sécurité...

Chaque joueur commence avec une Pierre runique de Sagesse dans sa réserve.

Lors de la phase de Colonisation, un joueur peut utiliser sa Pierre runique de Sagesse au lieu d'effectuer son tour normalement. Il place sa Pierre runique de Sagesse sur un espace vide de l'espace de jeu adjacent d'au moins deux tuiles. Au moins une de ces tuiles doit comporter un Viking ou une Maison longue appartenant au joueur, ainsi que des plaines sur le bord adjacent à la rune. Le joueur place ensuite un Viking de sa réserve sur toute tuile inoccupée adjacente à la rune et ayant des plaines sur le bord adjacent à la rune. En d'autres termes, la Pierre runique de Sagesse permet aux joueurs de considérer les tuiles situées de part et d'autre d'un espace vide, comme adjacentes.

Après le tour au cours duquel une Pierre runique de Sagesse est placée. La rune n'a plus d'effet dans le jeu, sauf pour empêcher les autres joueurs de placer leur rune de sagesse sur cet « espace ».



RUNES DE LA MAISON (ODAL)

Je marque ma maison de cette rune afin qu'elle devienne un refuge pour tous ceux qui l'habitent...

Chaque joueur commence avec une Pierre runique de la Maison dans sa réserve.

À n'importe quel tour de la phase d'Exploration, après avoir placé une tuile, un joueur peut placer sa Pierre runique de la Maison sur cette tuile. Il doit ensuite placer une des Maisons longues de sa réserve sur la Pierre runique de sa Maison. (Si le joueur n'a plus de Maison longue dans sa réserve, il ne peut pas placer sa Pierre runique de la Maison.)

Lors du comptage des points, tout Viking appartenant au joueur qui se trouve sur une tuile adjacente à sa Pierre runique de la Maison lui rapporte 1 point supplémentaire. (Les pièces adverses adjacentes ne marquent pas de bonus).





FJORDS

Contenu exclusif Kickstarter Édition Jarl



GRAIL™
GAMES

MATÉRIEL

Un grand merci pour votre soutien lors de notre campagne de crowdfunding ! Voici ce que vous obtenez en bonus !

- 3 nouvelles tuiles de Départ,
- 4 Pierres runiques Secrètes en carton,
- 4 ajouts aux Aides de jeu (décrivant l'utilisation des runes Secrètes),
- 8 Maisons longues et 20 Vikings supplémentaires (à utiliser lors de la variante Épique pour 2 joueurs, voir le livret de règles standard),
- 26 Pierres runiques en acrylique (pour remplacer les Pierres runiques en carton du jeu de base et les Pierres runiques Secrètes),
- 4 petits sacs pour ranger les jetons des joueurs.

UTILISER LES NOUVELLES TUILES DE DÉPART

Ces tuiles de Départ offrent plus de flexibilité aux joueurs et une plus grande zone à explorer pendant la phase de Colonisation. Pour les utiliser, il suffit de mettre de côté les 3 tuiles de Départ utilisées dans le jeu de base et de mettre en place le jeu comme illustré ci-dessous...

Dans une partie à 2 joueurs, utilisez la tuile à trois hexagones.



Dans une partie à 4 joueurs (ou à 2 joueurs avec la variante Épique), placez les tuiles supplémentaires, sur lesquelles figurent les chiffres « 3 » et « 4 », à côté de la tuile pour 2 joueurs, comme illustré ci-contre.

Dans une partie à 3 joueurs, placez la tuile supplémentaire, sur laquelle figure le « 3 », à côté de la tuile pour 2 joueurs, comme illustré ci-contre.



RUNE SECRÈTE (PEORTH)

Ces terres, plus nous les explorons, plus elles nous dévoilent leurs secrets et mystères...

Chaque joueur commence avec une Pierre runique Secrète dans sa réserve.

Pendant la phase d'Exploration, un joueur peut utiliser sa Pierre runique Secrète au lieu de placer une Maison longue. La rune est retirée du jeu et le joueur peut alors déplacer une de ses Maisons longues déjà placées jusqu'à 2 tuiles adjacentes, si elles sont reliées par des plaines. La Maison longue ne peut pas être déplacée par-dessus d'autres Maisons longues. Si un joueur n'a pas utilisé sa rune Secrète à la fin de la phase d'Exploration, il la perd. Si vous jouez avec les runes de la Maison, vous ne pouvez pas déplacer la Maison longue au-dessus de votre Pierre runique de la Maison.





FJORDS

créé par Franz-Benno Delonge
variantes et Pierre runiques créées par Phil Walker-Harding
traduit par Savannah Bazerque
et illustré par Beth Sobel

Un mot de Phil Walker-Harding :

L'édition originale de Fjords a été l'un des premiers jeux auxquels j'ai joué lorsque j'ai découvert les jeux de société modernes.

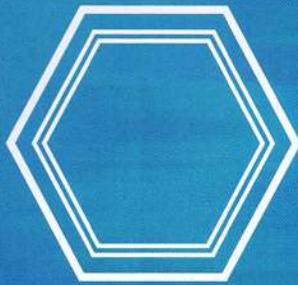
Il m'a tout de suite semblé être un jeu classique pour deux joueurs, tout en étant étonnamment unique.

Franz-Benno Delonge est rapidement devenu l'un de mes concepteurs préférés et j'ai été très triste d'apprendre son décès en 2007, une perte énorme dans notre domaine.

Lorsque Grail Games m'a demandé de travailler sur du nouveau contenu pour cette édition, j'étais très enthousiaste, mais aussi inquiet à l'idée de gâcher l'élégance simple du jeu ! Il était très important pour moi de préserver l'original et de considérer le nouveau contenu comme une adaptation du jeu pour 3 à 4 joueurs par un fan.

La nouvelle rangée de 4 tuiles permet un contrôle et une planification supplémentaires en phase 1, ce qui contribue à la cohésion du jeu multi-joueurs. Les runes de Voyage, Cheval et Sagesse offrent aux joueurs, en phase 2, une plus grande flexibilité de mouvement et la possibilité de faire des parties surprenantes. Les runes de Force, Eau, Maison et amitié ajoutent de la variété en introduisant de nouvelles façons de marquer des points. Différentes parties de la carte gagnent en valeur et une tension supplémentaire s'installe lorsque ces runes entrent en jeu en phase 1.

J'espère que les joueurs redécouvriront le jeu original de Franz-Benno et qu'ils trouveront également du plaisir à jouer avec ces nouveaux ajouts !



Nous remercions tous les testeurs qui ont contribué au développement du jeu au cours des 15 dernières années, ainsi que nos fabuleux backers Kickstarter qui ont rendu possible cette nouvelle édition du jeu ! Nous tenons à remercier tout particulièrement : Marzella Delonge, Pierre Tutard et Arnaud Charpentier.

Fjords is ©2021 Grail Games. All rights reserved.



**GRAIL
GAMES**

www.grail-games.com
info@grailgames.com.au
PO Box 4 Ashfield NSW 1800
AUSTRALIA

This production is ©2021 Grail Games.
The Fjords logo is © Grail Games. The Grail Games goblet is TM and © Grail Games.
All rights reserved. Printed in China.
Warning: Choking hazard! Keep away from children under the age of 3.
Please keep this information for future reference.