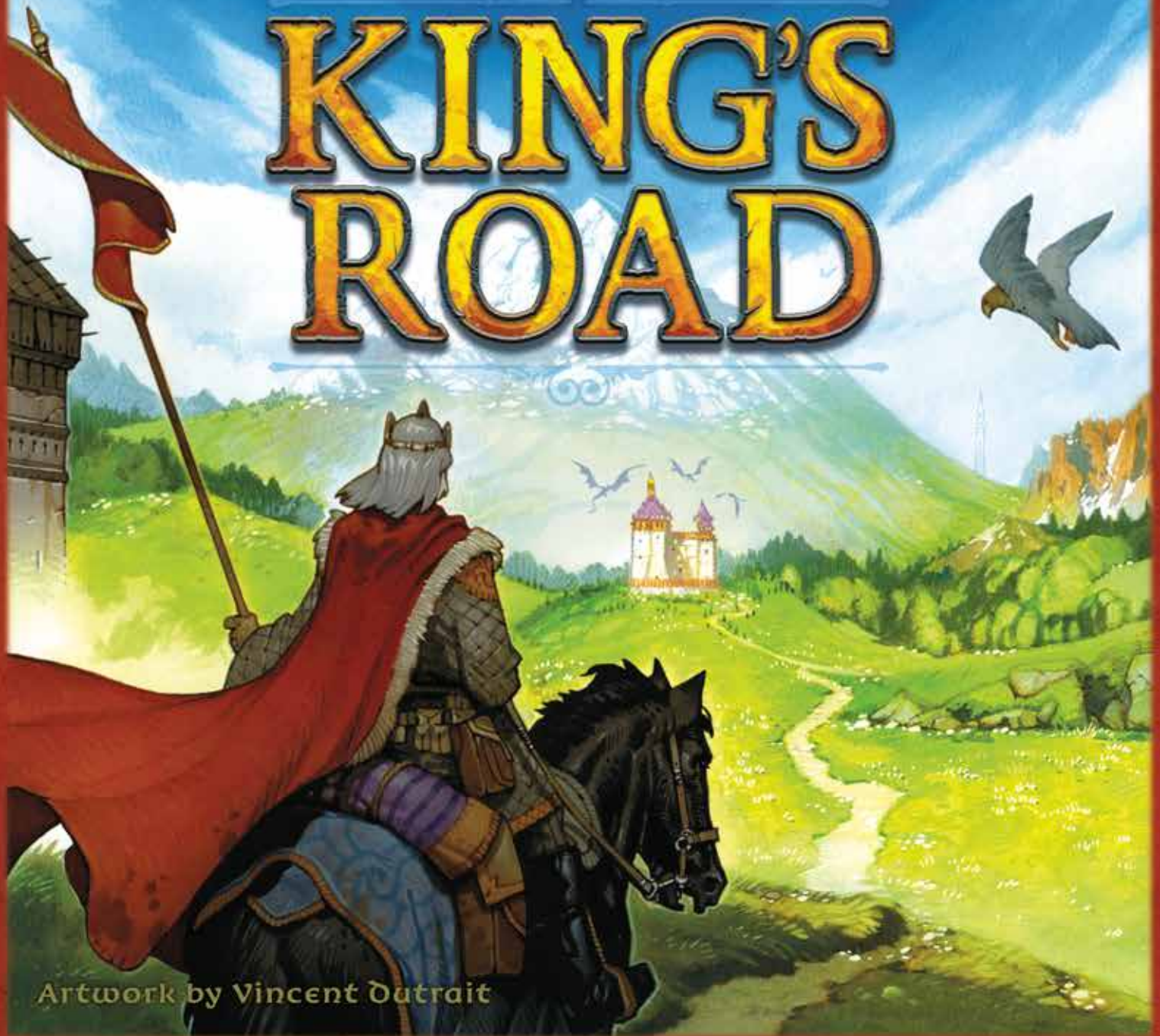


REINER KNIZIA

# KING'S ROAD



Artwork by Vincent Dutrait



# KING'S ROAD

*Designed by: Reiner Knizia*  
*Illustrated by: Vincent Dutrait*

**Players:** 2-5

**Ages:** 10+

**Playing Time:** 30 minutes

---

Your family is one of the most prestigious in this tumultuous kingdom. You know that the King is looking for help to govern this sprawling land in these dire days. The competition for power and influence within the kingdom's many regions has begun...

---

# Contents

Your copy of *King's Road* includes:

- 1 game board
- 55 cards in 5 different player colors
- 100 Influence markers in the 5 different player colors
- 1 King marker
- This rule book



# Preparation

Place the game board in the center of the table. It depicts the kingdom, divided into eight Regions. Around the outside of the board is a scoring track, numbered 0-40.

Each player chooses a player color and receives the corresponding 20 Influence markers, and 11 cards.

Each player places one Influence marker on the 0/40 space of the scoring track, and sets their remaining Influence markers on the table in front of him or herself. At this stage, each player should hold their deck of eleven cards in their hands.

Finally, place the large King marker in **Zin Kai's Deep** – the Region with a number **1** at the top of its banner.

The game is ready to begin.



*\* A note on the Influence markers: Each marker has a family crest on one side, and is blank on the other. We suggest that players place their markers crest-down when placing them on the board, and crest-up when establishing a Noble (see later). To aid players with color-blindness, players may decide to play all the markers crest-up.*



# The aim of the game

*King's Road* is an area-majority game. Each player has an identical deck of eleven cards. In each round of the game, players will simultaneously select three cards to play. These cards allow players to place Influence markers on the board and affect the game in other ways. At the end of each round, at least one Region will score, awarding points to the player with the most influence there. The player who has the most Influence points at the end of the game will win.



## How to play

The game is played in rounds. Each round is divided into four phases:

1. The players choose three cards to play.
2. The players resolve their cards.
3. The players adjust their scores.
4. The King travels.

### 1) CHOOSING CARDS

At the beginning of each round, players simultaneously choose three of their eleven cards to play. Their remaining cards are then placed in a facedown pile on the table in front of them. A player must always select exactly three cards, unless they have less than three Influence markers available, in which case he or she must play a number of cards equal to their available Influence markers. (For example, if a player only has two Influence markers available, they may only play two cards of any kind.)

### 2) REVEALING CARDS

Once each player has selected their three cards for the round, they reveal them simultaneously, and their effects are applied.

There are two types of cards: Region cards, and Special cards.

### Region cards:



By selecting a Region card, the player indicates that he or she wants to add Influence to the Region depicted on the card. When a Region card is revealed, the player must place one Influence marker of their color on the corresponding Region on the board. **After the round, these cards are returned to the player's deck.**

### Special Cards:



*Knight*



*Dragon*



*Witch*

## KNIGHT

If chosen, the Knight must be the final card played in a round. When revealed, the player may add an Influence marker to the Region card that was played previously (the second of their three cards). That Region will therefore gain a second Influence marker that round. **After the round, this card is returned to the player's deck.**

## DRAGON

When this card is revealed, the number of Regions scored this round is increased by one (see Scoring, below). Place the card by the game board as a reminder. The effects are cumulative. Therefore, if two players play Dragon cards in the same round, then a total of three Regions will be scored that round. **The Dragon card may be played once per player; remove it from the game after its use.**

## WITCH

When chosen, the Witch card should be revealed first. When it is revealed, the player places their two remaining cards back into their deck. Players who played the Witch card will re-select and reveal their three cards again, AFTER all other players have finished resolving their cards. If more than one player uses the Witch card in the same round, these players will re-select and reveal their new three cards simultaneously. **The Witch card may be played once per player; remove it from the game after its use.**

### 3) SCORING

Once all players have resolved their three cards and placed their Influence markers on the board, scores are adjusted. Each round, the Region containing the King marker will be scored. Each Dragon card that was played, mandates scoring the next Region in order as well. Regions are scored in clockwise order around the board: first Zin Kai's Deep (1), then Wizard's Tower (6), Savage Hills (4), King's Altar (7), Temple Ruins (3), Dark Tower (5), Dragon's Lair (2) and King's Castle (8). Then scoring continues to Zin Kai's Deep (1), and so on. Note that the King does not travel along the road between Regions (3) and (1).

**EXAMPLE:** *In the current round, the King marker is located in the Region of the Dark Tower (value 5). Two Dragon cards are played, mandating scoring Dragon's Lair (2), and King's Castle (8) as well.*

To score, first count the number of Influence markers for each player in the Region that the King marker is currently in. Points are awarded to players equal to the values listed on the banner depicted in each Region. Some Regions award points from first to third place (three values), and other Regions award points up to fourth place (four values).

The player with the most Influence markers is awarded points equal to the highest number listed for the Region. Move that player's Scoring marker forward the corresponding number of spaces on the scoring track. The player with the second-highest number of markers in the Region is awarded points equal to the second-highest number listed for the Region, and so on. Players must have at least one Influence marker in a Region to be considered for scoring.

However, the number of players able to score in a Region is limited to a maximum of one fewer than the number of players in the game. For example, in a 3-player game, points are only awarded for the highest and second-highest values in the Region. The third-highest player receives no points, even if they had Influence markers in the Region being scored.



**EXAMPLE:** *In the current round, the King marker is located in the Region of the Dark Tower (which awards 5-4-2-1 points). It is a 4-player game. At the time of Scoring, Jen has four Influence markers in the Region, Phil has three, Chris has two and Simon has one. For having the most, Jen receives 5 points. Phil receives 4, and Chris receives 2. Simon receives 0 points because fourth place is not awarded points in a 4-player game.*

Once a Region has been scored, all players take back their Influence markers from that Region, except for any Noble which was created (see below), and place them in front of them to use in future rounds.

## **Ties**

If players are tied with the same number of Influence markers when a Region scores, the tied players are all awarded the lowest points value of the tied placings.

**EXAMPLE:** *Two players tied for the most Influence in Dark Tower would both receive 4 points (the award for second place).*

In particular, if there is a tie among the lowest-placed players, they will not receive any points.

**EXAMPLE:** *If three players tied for the most Influence in Dark Tower (in a 4-player game) ,they would all receive points for third place: 2 points. If it had been a 3-player game, they would all receive 0 points, because only two players can score in a Region in a 3-player game.*

## **Nobles**

When a single player has the most Influence in a Region when it is scored, they leave one of their markers on the Region, crest-up and in the space provided for it beneath the banner. This marker represents a Noble governing that Region in the King's stead. This counts as one Influence marker should the Region be scored again in a future round. If there was a Noble already in the Region, it is removed and replaced with the new one.

If players are tied for the most Influence in a Region, no new Noble is placed. In this case, if there is an old Noble already in the Region, it remains.

After scoring a Region's Influence, the player with a Noble in that Region scores one bonus point, AND one additional bonus point for each connected Region (following the roads on the board) where he or she has a Noble. Score points for Nobles as long as the chain of Nobles is uninterrupted in any direction along the road. Note that two Regions (Temple Ruins & Zin Kai's Deep) are connected to three other Regions by roads, while all other Regions are only connected to two.

***EXAMPLE:** A player gaining the Noble in Dark Tower, who also has the Noble in Temple Ruins and Dragon's Lair, will receive three bonus points.*

#### **4) THE KING TRAVELS**

Once scoring is completed, the King marker is moved to the next Region in clockwise order along the road. If more than one Region was scored (due to one or more *Dragon* Cards being played), move the King to the next Region in order, after the Region that was scored last.

Then the round ends. The players return all their cards to their hand, except for previously played Dragon and Witch cards, which are removed from the game.

## **Game end and winning**

The game ends at the end of a round when at least one player has 40 or more points.

*When players score more than 40 points, simply continue moving scoring markers around the track, remembering to add 40 to their final scores.*

Now a final scoring of Influence takes place. All Regions, that were NOT scored in the final round of the game, are now scored for Influence. Nobles are NOT created or scored at this time, but Nobles already on the board still count towards the influence of their Region.

**EXAMPLE:** *The game is going to end as one player has scored over 40 points. In the final round, Regions 7 and 3 were scored, due to a Dragon being played. Now, Regions 5, 2, 8, 1, 6, and 4 will all have their Influence markers scored as well.*

After the final Scoring, the player with the most points wins. They have gained the most influence and favor with the King, and will be awarded with power and prestige second only to the King himself!

If there is a tie, the tied player who ended the game with the most Nobles, wins. If a tie remains, the players share the victory.



## **VARIANT – PERMANENT NOBLES**

Players experienced with the game may wish to try the following variant which strengthens the Nobles by making them permanent.

Play the game to the above rules, with the following change: Once a Noble is placed, it remains in the Region until the end of the game. This means that when a Region that already contains a Noble is scored again, the Noble cannot be removed, but a second Noble may be added by another player to the same Region. If this occurs, simply stack the Nobles on top of each other.

Each player may only have one Noble in each Region. If he or she has the most Influence in a Region for a second time, then the act of placing a Noble is simply ignored.

After scoring a Region, all Nobles in the Region score as usual.

**Game design:** Reiner Knizia  
**Illustrations:** Vincent Dutrait



**Dr. Reiner Knizia is one of the world's most successful and prolific game designers. More than 600 of his games and books have been published worldwide in over 50 languages and have won him numerous international awards.**

Reiner Knizia thanks all the playtesters who contributed to the development of this game over the years.

Also thanks to: Chris Morphew, Phil Walker-Harding, Jennifer Harding, Karen Easteal, Steve Oksienik. And, of course, all our Kickstarter backers :)

*King's Road* is ©2017 Dr Reiner Knizia. All rights reserved.



**GRAIL**<sup>™</sup>  
**GAMES**

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

This production is ©2017 Grail Games.

Grail Games and the King's Road logo are © 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.



# KING'S ROAD

***Auteur : Reiner Knizia***

***Illustrations : Vincent Dutrait***

**Joueurs : 2-5**

**Âges : 10+**

**Durée : 30 minutes**

—  
Votre famille compte parmi les plus prestigieuses au sein d'un royaume tumultueux, et vous savez bien que le Roi cherche de l'aide pour gouverner son vaste territoire en ces sombres jours. Votre quête de pouvoir et d'influence au travers des nombreuses régions du royaume vient de commencer...  
—

# Contenu

- 1 plateau de jeu
- 55 cartes de 5 couleurs  
(une couleur par joueur)
- 100 marqueurs de 5 couleurs (une couleur par joueur)
- 1 pion « Roi »
- Ce livret de règles



# Mise en Place

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Celui-ci dépeint le royaume, divisé en 8 régions. Autour des régions, sur les bords extérieurs du plateau se trouve la piste de score numérotée de 0 à 40.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 11 cartes, ainsi que les 20 marqueurs d'influence correspondants.

Chaque joueur place un de ses marqueurs d'influence sur la case 0/40 de la piste de score, et conserve ceux restants sur la table, devant lui. Enfin, chacun conserve en main les 11 cartes de sa couleur.

Enfin, placez le grand pion du « Roi » sur **Zin Kai's Deep** – la région avec un 1 en haut de sa bannière.

Vous êtes prêt à jouer.



*\* Remarque sur les marqueurs d'influence : chaque marqueur d'influence a un blason sur un côté et est vierge sur l'autre. Nous conseillons aux joueurs de placer les marqueurs avec ce côté vierge visible sur le plateau et blason visible lorsqu'ils établissent un « noble »(voir plus tard). Pour aider les joueurs daltoniens, les joueurs peuvent choisir de jouer avec tous les blasons visibles.*



# But du Jeu

*King's Road* est un jeu **de majorité et de zones**. Chaque joueur a une main identique de 11 cartes. Lors de chaque manche de la partie, les joueurs vont choisir en même temps 3 cartes à jouer. Ces cartes permettent aux joueurs de placer des marqueurs d'influence sur les régions du plateau, et d'influencer le jeu de différentes façons. À la fin de chaque manche, au moins 1 des régions rapportera des points au joueur y possédant le plus d'influence. Le joueur qui a le plus d'influence à la fin de la partie l'emporte.



## Principes du Jeu

La partie se joue en un certain nombre de manches. Chaque manche est divisée en 4 phases :

1. Les joueurs choisissent trois cartes à jouer.
2. Les joueurs résolvent leurs cartes, une à la fois.
3. Les joueurs ajustent leurs scores.
4. Le « Roi » voyage.

### 1) CHOISIR DES CARTES

Au début de chaque manche, les joueurs choisissent simultanément 3 cartes à jouer parmi les 11 qu'ils ont en main. Les cartes restantes sont ensuite placées en une pile face cachée sur la table devant eux. Un joueur doit toujours choisir exactement 3 cartes, à moins qu'il ait moins de 3 marqueurs d'influence disponibles, auquel cas il doit jouer un nombre de cartes égal au nombre de marqueurs d'influence disponibles. Par exemple, si un joueur n'a que 2 marqueurs d'influence disponibles, il ne pourra jouer que 2 cartes (de son choix).

### 2) RÉVÉLER DES CARTES

Dès que chacun a choisi les 3 cartes qu'il veut jouer pour cette manche : tous les joueurs révèlent leurs cartes simultanément, et leur effets sont appliqués.



Il y a deux sortes de cartes : les cartes « région » et les cartes « spéciales ».

## Cartes « région »



En choisissant une carte « région », le joueur indique qu'il veut ajouter de l'influence à la région décrite sur la carte. Lorsqu'une carte « région » est révélée, le joueur doit placer un marqueur d'influence de sa couleur sur la région correspondante du plateau de jeu. **Après la manche, ces cartes retournent dans la main du joueur.**

## Cartes « spéciales »



*Chevalier*



*Dragon*



*Sorcière*

## CHEVALIER

S'il est choisi, le « *chevalier* » doit être la dernière carte jouée dans une manche. Lorsqu'elle est révélée, le joueur peut ajouter un marqueur d'influence à la carte « région » qui a été jouée précédemment (la deuxième de ses trois cartes). Cette région va donc gagner un deuxième marqueur d'influence pour cette manche. **Après cette manche, la carte retourne dans la main du joueur.**

## DRAGON

Quand cette carte est révélée, le nombre de régions décomptées pendant cette manche est augmenté de 1 (voir le Décompte ci-après). Placez la carte à côté du plateau pour vous en souvenir. Les effets peuvent se cumuler. Par conséquent, si deux joueurs jouent des cartes « *dragon* » pendant la même manche, alors trois régions seront décomptées pendant cette manche. **La carte « *dragon* » ne peut être jouée qu'une fois par joueur, retirez-la du jeu après son utilisation.**

## SORCIÈRE

Lorsqu'elle est choisie, la carte « *sorcière* » doit être révélée en premier. Quand elle est révélée, le joueur remet les 2 cartes restantes dans sa main. Les autres joueurs révèlent et résolvent leur cartes, PUIS le joueur ayant joué la carte « *sorcière* » choisi 3 cartes de sa main qu'il révèle et résout. Si plusieurs joueurs jouent la carte « *sorcière* » lors d'une même manche, il appliquent les indications énoncées ci-dessus et révéleront leurs 3 cartes simultanément. **La carte « *sorcière* » ne peut être jouée qu'une fois par joueur, retirez-la du jeu après son utilisation.**

### 3) DÉCOMPTE DES POINTS

Dès que tous les joueurs ont résolu leurs 3 cartes et placé leurs marqueurs d'influence sur le plateau, les scores sont ajustés. Pendant chaque manche, la région accueillant le pion du « Roi » sera décomptée. Chaque carte « *dragon* » jouée augmentera le nombre de régions décomptées, dans l'ordre des régions. Les régions seront décomptées dans le sens horaire autour du plateau de jeu : d'abord Zin Kai's Deep (1), ensuite Wizard's Tower (6), Savage Hills (4), King's Altar (7), Temple Ruins (3), Dark Tower (5), Dragon's Lair (2) et enfin King's Castle (8). La région décomptée ensuite est à nouveau Zin Kai's Deep (1) et ainsi de suite. Remarquez que le « Roi » ne se déplace pas le long de la route entre les régions (3) et (1).

**EXEMPLE :** *lors de la manche en cours, le pion du « Roi » est situé dans la région de la Dark Tower (valeur 5). 2 cartes « dragon » ont été jouées, rendant obligatoire le décompte des points pour le Dragon's Lair (2) et aussi le King's Castle (valeur de la région : 8).*

Pour le décompte des points, comptez tout d'abord le nombre de marqueurs d'influence de chaque joueur dans la région où se trouve le pion du « Roi ». Les points donnés aux joueurs sont égaux aux valeurs indiquées sur les bannières de chaque région. Certaines régions accordent des points de la première à la troisième place (trois valeurs) et d'autres régions accordent des points jusqu'à la quatrième place (quatre valeurs).

Le joueur qui a le plus de marqueurs d'influence reçoit un nombre de points égal au nombre le plus haut de la région. Avancez le marqueur de score de ce joueur du nombre de cases correspondant sur la piste de score. Le joueur qui a le deuxième nombre de marqueurs d'influence dans la région reçoit un nombre de points égal au deuxième nombre de la région et ainsi de suite. Les joueurs doivent avoir au moins 1 jeton d'influence dans une région pour prétendre pouvoir marquer des points. Cependant, le nombre de joueurs capable de marquer des points dans une région est limité au maximum du nombre de joueurs dans la partie moins un. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, les points sont seulement accordés pour les 2 premières valeurs de la région. Le troisième joueur ne reçoit pas de points, même s'il avait des marqueurs d'influence dans la région où les points sont comptés.

**EXEMPLE :** pendant la manche en cours, le pion du « Roi » se trouve dans la région de la Dark Tower (qui rapporte 5-4-2-1 points). C'est une partie à 4 joueurs. Au moment du décompte des points, Jen a 4 marqueurs d'influence dans la région, Phil en a 3, Chris en a 2 et Simon en a 1. Comme elle en a le plus, Jen reçoit 5 points. Phil reçoit 4 points et Chris en reçoit 2. Simon ne marque pas de points, car la quatrième place ne rapporte pas de points dans une partie à 4 joueurs.

Dès qu'une région a été décomptée, les joueurs reprennent leurs marqueurs d'influence présents dans cette région, sauf si un « noble » apparaît (voir ci-dessous) et **les place** devant lui pour les utiliser dans les prochaines manches.

**Égalités :** Si des joueurs ont le même nombre de marqueurs d'influence dans une région décomptée, ils reçoivent les points correspondant à la position suivante (deux premiers ex aequo marqueront chacun les points de la deuxième place).

**EXEMPLE :** deux joueurs à égalité pour le plus d'influence dans Dark Tower recevraient 4 points (la récompense pour la deuxième place).

Plus particulièrement, cela signifie que s'il y a une égalité pour la plus petite place, les joueurs ne reçoivent pas de points.

**EXEMPLE :** si 3 joueurs étaient à égalité pour le plus d'influence dans Dark Tower (dans une partie à 4 joueurs), ils recevraient tous les points d'influence de la troisième place : 2 points. Si cela avait été une partie à 3 joueurs, ils auraient tous reçu 0 point, car seulement 2 joueurs peuvent marquer des points pour une région dans une partie à 3 joueurs.

## Nobles

Lorsqu'un joueur remporte la majorité d'influence dans une région lorsqu'elle est décomptée, il y laisse un de ses marqueurs, qu'il place, blason visible, dans la case prévue à cet effet (en dessous de la bannière). Ce marqueur représente le « noble » qui gouverne cette région pour le « Roi ». Cela compte comme un marqueur d'influence si la région venait à être décomptée de nouveau dans une manche suivante. S'il y avait déjà un « noble » dans la région, il retourne dans le stock de son propriétaire.

Si les joueurs sont à égalité pour le plus d'influence dans une région, aucun nouveau « noble » n'est placé. Dans ce cas, s'il y a un ancien « noble », il reste à sa place.

Après le décompte des points d'influence d'une région, le joueur qui a un « noble » dans cette région marque 1 point de bonus ET 1 point de bonus supplémentaire pour chaque région reliée (en suivant les routes du plateau) dans laquelle il a aussi un « noble ». Marquez des points pour les « nobles » tant que la chaîne de « nobles » n'est interrompue dans aucune des directions, le long de la route. Remarquez que 2 régions (Temple Ruins & Zin Kai's Deep) sont reliées à 3 autres régions par les routes, alors que toutes les autres régions ne sont reliées qu'à 2 autres régions.

**EXEMPLE :** *un joueur gagne le « noble » dans Dark Tower et il a aussi un « noble » dans Temple Ruins et Dragon's Lair, il reçoit ainsi 3 points bonus.*

#### **4) LE ROI VOYAGE**

Dès que le décompte des points est terminé, le pion du « Roi » est déplacé dans la région suivante, dans le sens horaire en suivant les routes. Si une ou plusieurs cartes « dragon » ont été jouées durant cette manche, déplacez le « Roi » sur la région suivante, en sens horaire et après la dernière région décomptée dans cette manche.

La manche est terminée ! Les joueurs reprennent toutes les cartes de leur couleur en main (sauf les éventuelles cartes « dragon » et « sorcière » jouées, donc retirées de la partie).



## **Fin de la Partie et Victoire**

La partie se termine à la fin d'une manche durant laquelle au moins un joueur réussit à atteindre 40 points ou plus.

*Quand des joueurs marquent plus de 40 points, continuez à avancer les marqueurs de score sur la piste en n'oubliant pas d'ajouter 40 à leur score final.*

Un décompte final est maintenant effectué. Dans toutes les régions qui n'ont pas été décomptées pendant la dernière manche, vous procédez à un décompte de l'influence. Les « nobles » ne sont pas créés ou marqués à ce moment, mais ceux déjà présents sur le plateau comptent toujours pour l'influence dans leur région.

**EXEMPLE :** *La partie va se terminer, car un joueur a marqué au moins 40 points. Dans la manche finale, les régions 7 et 3 ont été décomptées (du fait d'une carte « dragon » jouée). Maintenant, il faut aussi compter les marqueurs d'influence dans les régions 5, 2, 8, 1, 6 et 4.*

Suite au décompte final, le joueur ayant le plus de points remporte la partie. Il devient le notable le plus influent du Royaume. À lui pouvoir, prestige, et les faveurs du Roi !

En cas d'égalité, le joueur concerné ayant terminé la partie avec le plus grand nombre de « nobles » en jeu l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



## **VARIANTE – NOBLES PERMANENTS**

Les joueurs les plus expérimentés préféreront sans doute essayer la variante suivante, qui renforce le pouvoir des « nobles » en les rendant « permanents » .

Jouez la partie avec les règles ci-dessus, mais avec le changement suivant : dès qu'un « noble » est placé, il reste dans la région jusqu'à la fin de la partie. Cela signifie que lorsqu'une région est décomptée alors qu'elle possédait déjà un « noble », celui-ci n'est pas retiré, mais un deuxième « noble » peut être ajouté par un autre joueur dans la même région. Si cela se produit, empilez simplement les « nobles » **les uns sur les autres**.

Chaque joueur ne peut avoir que 1 seul « noble » dans chaque région. S'il a le plus d'influence dans une région pour une deuxième fois, alors le fait de placer un « noble » est simplement ignoré.

Après le décompte des points d'une région, tous les « nobles » rapportent des points comme d'habitude.



La version française de ce jeu a été rendue possible par la fabuleuse équipe de lutins de chez PixieGames.

**Traduction française :** Stéphane Athimon  
**Relecture des règles françaises :** Natacha Athimon-Constant et David Salandra

**Auteur :** Reiner Knizia  
**Illustrations :** Vincent Dutrait



*Le Dr Reiner Knizia est un des auteurs de jeu à succès le plus prolifique au monde. Plus de 600 de ses jeux et livres ont été publiés dans le monde entier, dans plus de 50 langues. Ils lui ont permis de remporter de nombreuses récompenses internationales.*

Reiner Knizia remercie tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu.

Remerciements à : Jennifer Harding, Karen Eastaer, Steve Oksienik.

King's Road ©2017 Dr Reiner Knizia. Tous droits réservés.



**GRAIL**<sup>TM</sup>  
**GAMES**

[www.grailgames.com.au](http://www.grailgames.com.au)  
[info@grailgames.com.au](mailto:info@grailgames.com.au)  
PO Box 4 Ashfield NSW 1800  
AUSTRALIA

Cette production est de ©2017 Grail Games.

Les logos de Grail Games et de King's Road sont la propriété de © Grail Games. Le gobelet de Grail Games est TM et © Grail Games. Tous droits réservés.

Imprimé en Chine

**Attention :** attention risque d'étouffement ! Tenir hors de portée des enfants de moins de 3 ans. Veuillez conserver ce document pour un usage ultérieur.



**KING'S  
ROAD**