

# Ma GRRRE zine

Numéro 10 · Juin 2022



DES JEUX INÉDITS  
À IMPRIMER



# SPÉCIAL ÉTÉ!





# Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Voilà l'été !

Dans quelques jours, après un séminaire avec notre distributeur Blackrock Games et un Paris est Ludique dantesque, autant par la chaleur que par la joie de vous y retrouver, nous serons enfin en vacances.

Pour la première fois en bientôt 4 ans, nous allons débrancher de GG, et toute l'équipe sera en vacances. On vous retrouvera avec plaisir en août pour préparer nos sorties de la fin d'année (*Lockdown*, *Fragments OUTSPHERE* et *Idavoll*) dont vous trouverez des descriptions dans ce magazine ainsi que quelques surprises supplémentaires.

Je vous laisse déguster ce numéro et profiter des petits jeux que nous y avons disséminé en cette période estivale !

Prenez soin de vous, et bonne lecture ludique !

Florian  
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

Credits

1

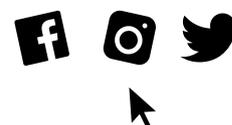
MaGRRREzine #10  
Juin 2022

Ce magazine vous est  
proposé gratuitement  
par **GRRRE Games**.  
Ne peut pas être vendu.

Tous droits réservés.



Retrouvez-nous  
sur Facebook,  
Instagram et Twitter



## Sommaire

### Dossier spécial Jeux!

**Jeux n°1** *Fragments x Octorage*: l'octoman arrive !

**Prochainement** *Fragments OUTSPHERE*

**Jeux n°2** *Cyrano* thème Jeux, des poèmes qui riment avec GRRRE Games

**Prochainement** Focus sur nos futures localisations

**Jeux n°3** *Bingo Island* à colorier

**Jeux n°4** *Nidavellir* et *Thingvellir*: on joue avec les mots (et vos connaissances)

**Prochainement** *Idavoll*

**Jeux n°5** *Lockdown*, cherchez les 7 différences

**Jeux n°6** *Connec'Team* version Guess & Write - 2<sup>e</sup> édition

**Planning des sorties**

**p. 27**

**Le programme de Paris est Ludique**

**p. 28**

**On en parle!**

**p. 29**

**Réponses aux jeux n°4 et n°5**

**p. 33**





# FRAGMENTS

## X OCTORAGE

- Nos conseils :**
- Imprimez la carte sur un papier épais en recto simple à taille réelle et collez les 2 faces ensemble.
  - Effleurez le papier avec une lame de cutter (sans appuyer !) aux endroits à plier pour obtenir des pliures nettes.



- Jouez une partie avec les mots POST-APOCALYPTIQUE
- Prenez la carte Thème OCTORAGE
- Distribuez à chaque personne une carte Personnage OCTORAGE





**BRITNEY**

CHIMISTE ET BIOLOGISTE,  
MALIGNE ET ENJOUÉE, ELLE A RÉCUPÉRÉ  
DANS DES FIOLES UNE SUBSTANCE VISQUEUSE  
QUI TAPISSAIT UNE PARTIE DE LA GROTTE.



**COURTNEY**

ANCIENNE AGENT SECRET.  
TAISEUSE, EXPERTE DU MANIEMENT DES ARMES À FEU.



**NORBERT**

MAÎTRE EN EXPLOSIFS,  
DÉJANTÉ ET SANS PEUR,  
IL A TOUJOURS UN CIGARE AUX LÈVRES.





**PAMELA**

MÉDECIN.  
SPORTIVE ET VIVE D'ESPRIT.  
DÉTESTE PROFONDÉMENT JOSÉ.



**GILLES**

ANCIEN MILITAIRE.  
SOLIDE GAILLARD CAPABLE DE PROUesses AU COMBAT.



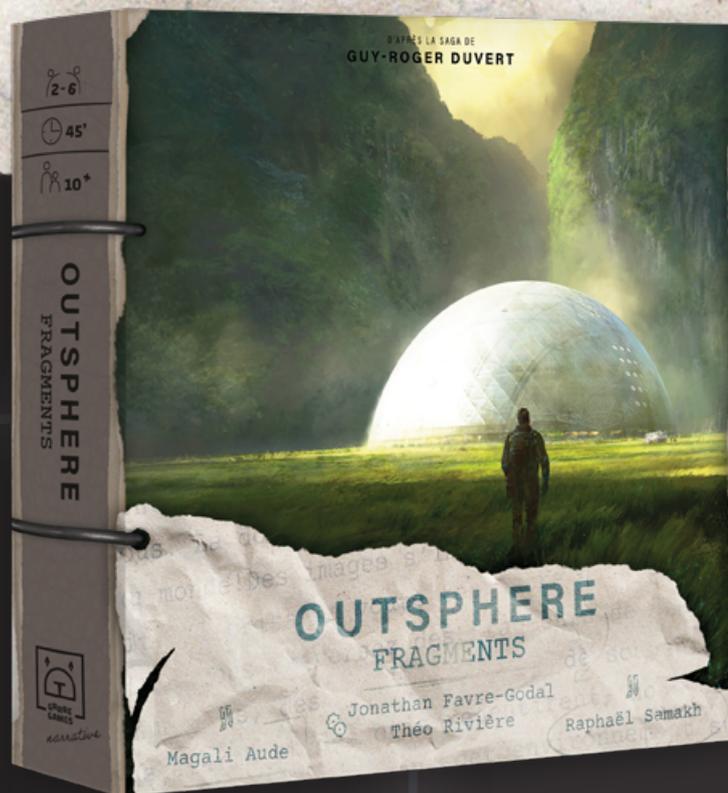
**JOSÉ**

RICHE INDUSTRIEL.  
FROID ET ANTIPATHIQUE.  
IL EST MOTIVÉ PAR L'APPÊT DU GAIN.



# LA RENCONTRE

entre le jeu **FRAGMENTS**  
et la saga **OUTSPHERE** de Guy-Roger Duvert



2-6 | 45' | 10+

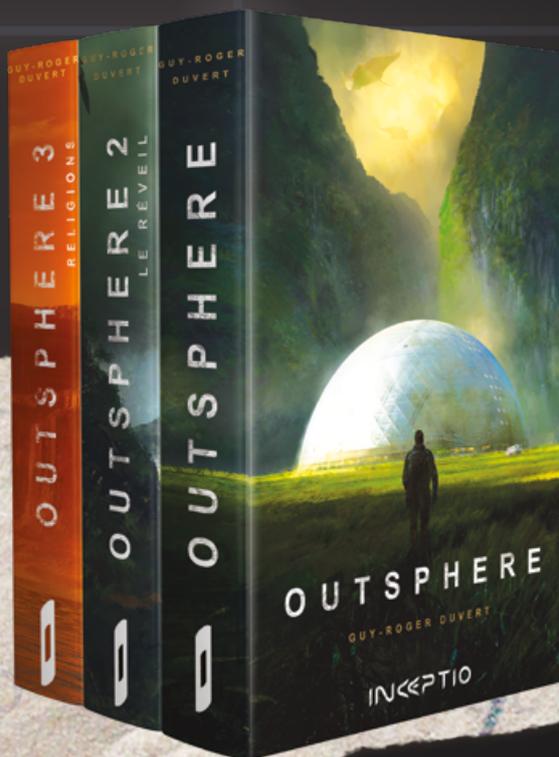
Un jeu de  
Jonathan Favre-Godal  
et Théo Rivière  
illustré par  
Magali Aude  
et Raphaël Samakh.

**SORTIE PRÉVUE POUR**  
**Novembre 2022**

FRAGMENTS est un jeu où vous créez  
l'histoire dont vous êtes les héros et héroïnes.

Plongez dans l'univers de la saga **OUTSPHERE**  
de Guy-Roger Duvert.

Puisez dans votre imagination,  
découvrez les secrets d'Eden,  
cette planète devant accueillir l'Humanité.



« Le vaisseau traversait l'espace dans un silence de mort. Il filait, tranquillement, à travers des cieux qu'aucun humain n'avait explorés auparavant. Sa coque, d'un marron métallisé, était en parfait état.

Les coursives étaient baignées dans un silence froid et glacial. Soudain, les cylindres de métal et de verre se mirent à vibrer et les puissantes lumières installées s'allumèrent au plafond. Vous émergez de votre sommeil cryogénique alors que l'Arche s'immobilise face à Eden. »

Incarnez les personnages de la saga OUSTPHERE, et vivez une aventure riche en rebondissements à travers 5 enveloppes secrètes à débloquenter !

A chaque tour, tirez une carte Mot et racontez un fragment d'histoire. La correspondance Symbole-Icône teintera votre aventure positivement ou négativement.

**Votre mission : créer OUTSPHERE et sauver l'Humanité.**



**POINTS FORTS**

Un jeu de rôle coopératif, sans maître du jeu, sans préparation, centré sur la narration et le pouvoir de l'imagination de votre groupe.

Rejouabilité infinie

Règles courtes

Il n'est pas nécessaire de connaître le livre pour jouer au jeu.

# Cyrano

thème jeux

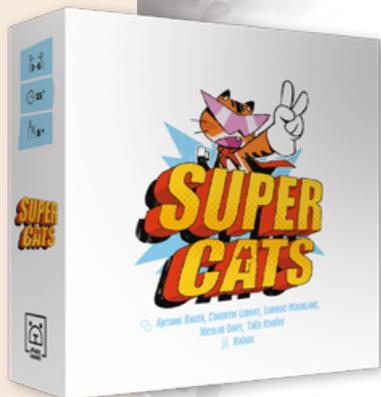
À vos stylos les poètes!  
 Dans cette version de Cyrano, chaque jeu devient un thème à partir  
 duquel vous devez imaginer un poème.  
 Créez un quatrain (4 vers) sur cette thématique, toujours en utilisant  
 les deux rimes imposées en dessous de chaque boîte!



Partagez-nous vos oeuvres sur les réseaux sociaux  
 avec le hashtag #cyranoété !



# Cyrano



**-oir**

**-ique**

# Cyrano



**-oi**

**-ame**



# Cyrano



**-or**

**-able**

# Cyrano

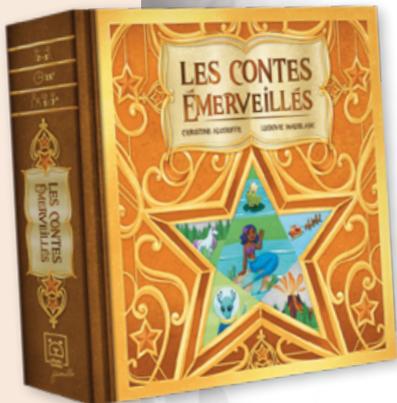


**-isse**

**-elle**



# Cyrano



**-au**

**-ille**

# Cyrano



**-ule**

**-ouille**





**-ette**

**-ane**



**-i**

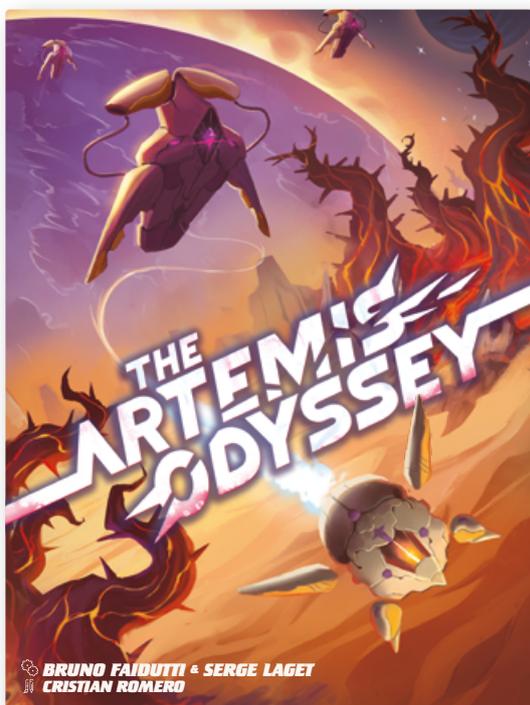
**-eur**



# Focus sur nos futures localisations

En 2023, nous développons notre gamme internationale en localisant pour la première fois deux titres coups de cœur:

*The Artemis Odyssey* et *Hamlet*!

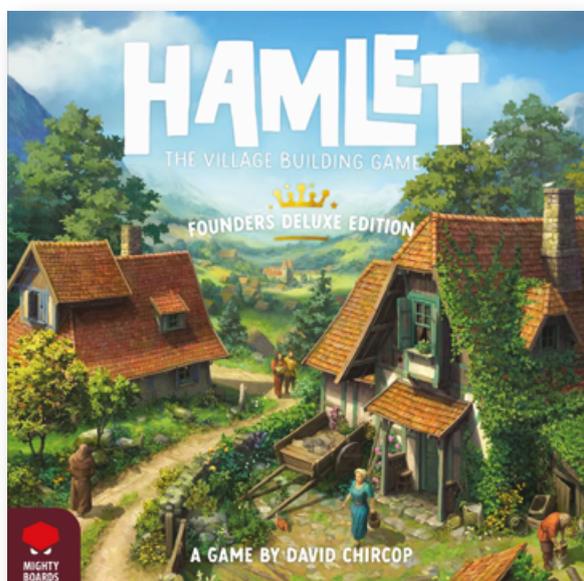


**Un jeu de Bruno Faidutti et Serge Laget  
Illustré par Cristian Romero**

Dans *The Artemis Odyssey* vous incarnez une Compagnie ayant pour but d'explorer des systèmes lointains. Déployez des vaisseaux, terraformez des planètes, bâtissez colonies et usines, découvrez des artefacts Aliens et devenez la civilisation du futur.

*The Artemis Odyssey* est un jeu compétitif reposant sur une mécanique originale de programmation.

- 1 - Chaque Compagnie va jouer des cartes Action sur un plateau commun.
- 2 - Chaque carte Action profitera à l'ensemble des joueurs et joueuses, en donnant un avantage à la personne qui l'a jouée.



*Visuel non définitif*

**Un jeu de David Chircop  
Illustré par Yusuf Artun**

*Hamlet* est un jeu compétitif dans lequel, vous et vos ami-e-s allez développer ce hameau pour en faire un village avec une belle église en son centre.

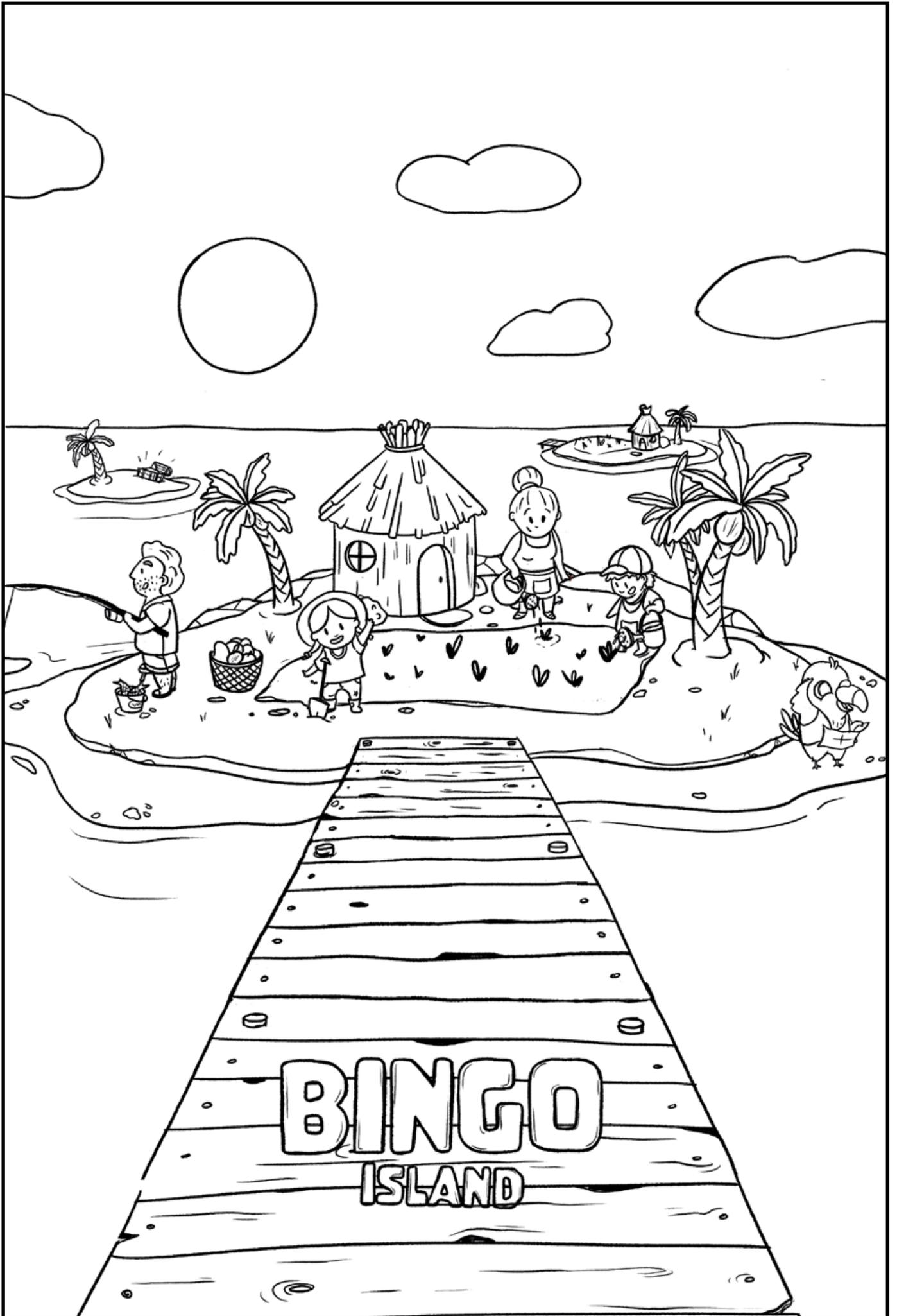
Il s'agit d'un jeu pour des personnes joueuses initiées, bénéficiant d'une mécanique de création et de partage de ressources atypique et maligne qui vous séduira à coup sûr !



# BINGO

ISLAND





# BINGO

## ISLAND



# NIDAVELLIR

И У Ч Д Ы К М Я Р

VERSION  
MOTS CROISÉS



## HORIZONTAL

3. Les forgerons en rêvent, mais celui là a des pouvoirs magiques (Thingvellir)...
6. Qu'ils soient de classes ou bien neutres, ils savent toujours se rendre utiles.
7. L'ennemi n°1!
9. Héros Forgeron qui porte des lunettes.
11. Nom de la reine de Nidavellir (Thingvellir).
12. Elle brille et résout les égalités.

## VERTIKAL

1. Effigie de la première taverne.
2. Outil de prédilection de Zoral.
4. Nom du peuple de Thingvellir.
5. Dans ce Royaume, il n'y a pas de "Joueur/Joueuse"...
8. Elle arrive en Novembre 2022!
10. Le trésor en est rempli !

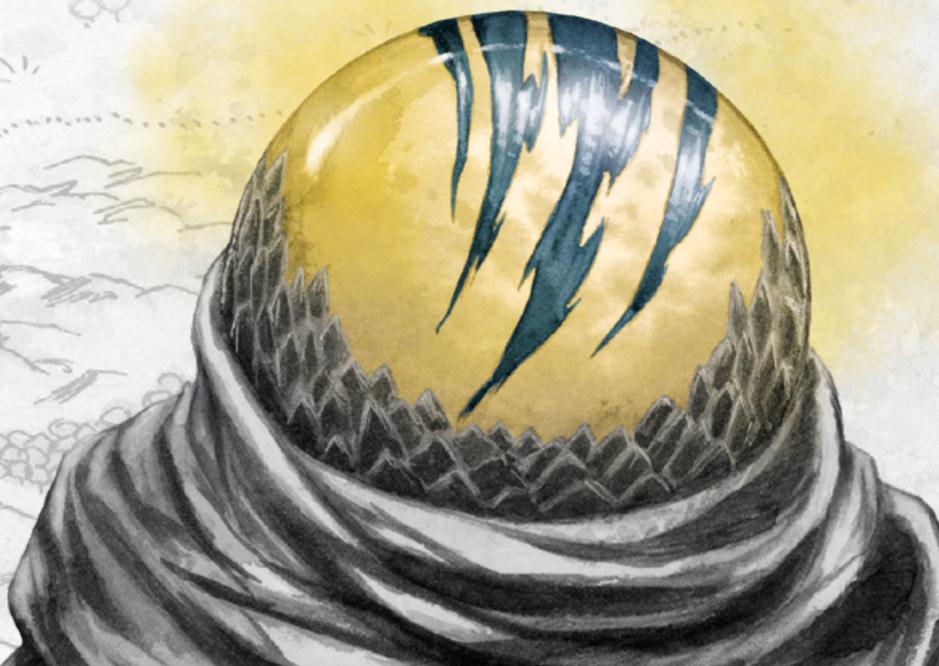


# THINGVELLIR

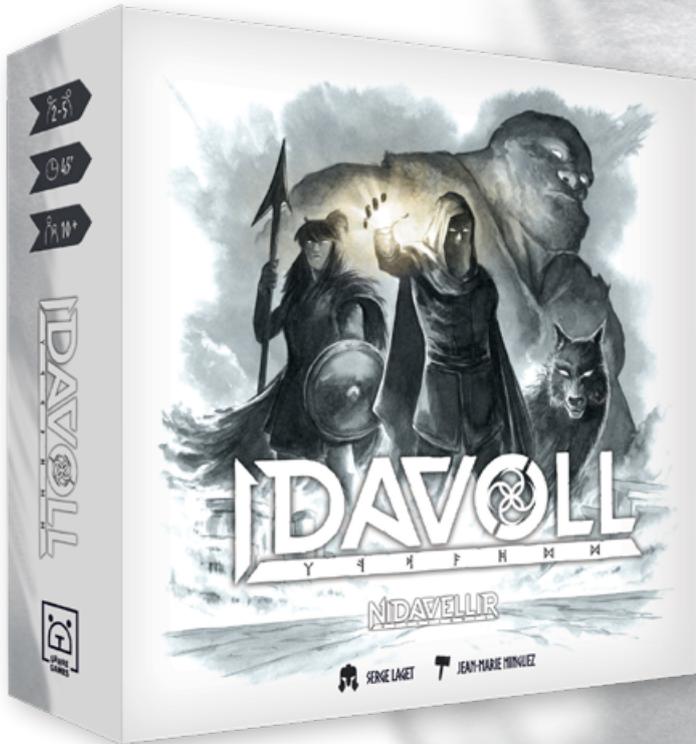
V	A	V	X	B	S	E	F	X	W	W	V	A	I
C	W	J	U	I	L	R	R	M	U	U	E	W	E
S	B	G	A	Z	D	O	B	J	V	F	G	P	F
A	V	V	J	R	S	L	H	T	B	Y	V	I	P
K	B	A	H	A	N	V	A	C	D	Y	I	O	D
V	V	D	L	Q	L	G	F	N	O	H	S	B	R
H	I	H	M	I	C	L	L	X	R	X	I	W	A
V	D	O	J	O	N	R	A	O	G	C	R	K	U
O	O	F	O	R	C	N	H	R	F	G	G	K	P
N	F	U	L	X	U	K	T	G	H	I	T	R	N
J	N	D	L	Q	H	G	Y	C	I	O	R	A	I
Y	I	C	N	X	M	E	R	U	W	L	R	N	R
E	R	E	I	V	S	N	W	D	J	S	H	N	J
V	E	D	R	F	O	L	N	I	R	V	B	B	H

## VERSION MOTS MÉLÉS

Draupnir  
Hofud  
Mjollnir  
Vedrfolnir  
Vidofnir  
Gjallarhorn  
Jarnglofi  
Svalinn  
Vegvisir



L'AURA MALÉFIQUE DE FAFNIR CONTINUAIT DE S'ÉTENDRE MALGRÉ LA RÉSISTANCE HÉROÏQUE DE NIDAVELLIR. LORSQUE LES PLAINES D'IDAVOLL FURENT INCENDIÉES, ODIN, FOU DE RAGE, APPELA AU RASSEMBLEMENT ET ENTRA EN GUERRE !



2-5 | 45' | 10+

Une extension de Serge Laget  
illustrée par Jean-Marie Minguez

EN NOVEMBRE 2022, ILS ARRIVENT.  
SOYEZ PRÊTS.





Il s'agit de la 2<sup>ème</sup> extension pour Nidavellir.  
La deuxième taverne accueille durant les 3 premiers tours de l'Age 1: des **Ases**, des **Géants**, des **Valkyries** et des **Animaux Mythologiques**.



Chaque type de créatures possède un fonctionnement différent :

- le pouvoir des **Ases** peut être activé 1 fois dans la partie,
- les **Géants** capturent des Nains/Naines pour déclencher leur pouvoir,
- les **Valkyries** accroissent leur force en fonction de conditions particulières,
- les **Animaux Mythologiques** renforcent vos colonnes de classe.

La partie dure un tour de plus.  
À vous de tirer profit de leur pouvoir pour remporter la partie.

**LES SLEEVES EXCLUSIVES  
POUR LES CARTES DE CETTE  
EXTENSION OFFERTES !**



# LOCKDOWN



ILLUSTRATION ORIGINALE



# CHERCHEZ LES 7 DIFFÉRENCES !

(et profitez-en pour admirer  
les illustrations de Vincent Lefèvre)

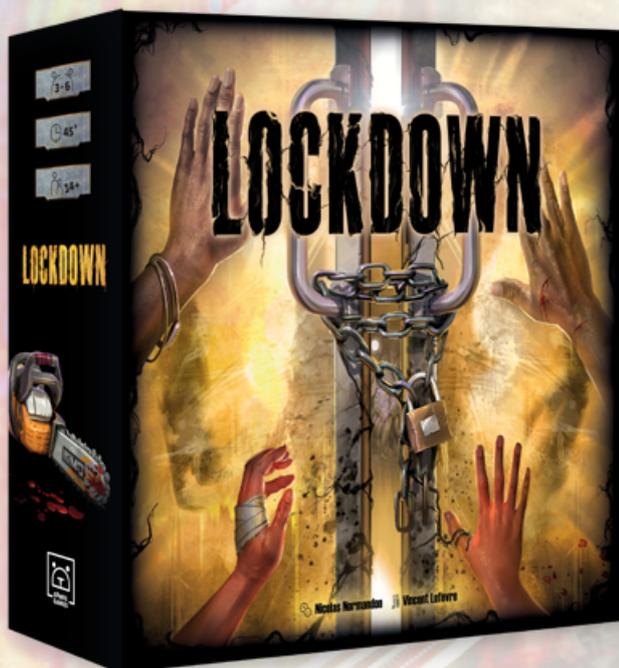


ILLUSTRATION MODIFIÉE



# UN GROS JEU D'ENFOIRÉ POUR HALLOWEEN !

## Jouer c'est bien, s'engueuler, c'est mieux !



3-6 | 45' | 14+

Un jeu de Nicolas Normandon  
illustré par Vincent Lefèvre

**SORTIE PRÉVUE**  
**Début octobre 2022**



### Pourquoi ça va vous plaire ?

Lockdown est un jeu semi-coopératif qui vous plonge dans un monde horrifique envahi de Monstres dont vous ne connaissez rien... à part leur appétit vorace pour vos petits corps d'humains chétifs. Semi-coopératif veut dire que vous gagnez seul, mais que vous devez vous aider des autres pour y parvenir. Vous allez former des alliances temporaires, vous allez mentir, trahir dans le seul but de faire survivre votre famille.



Le matériel de jeu est un plaisir  
à regarder et à manipuler !  
Découvrez plus d'infos dans l'INSIDE #5



## Eté 2023, sud des Etats-Unis.

Personne ne sait au juste comment les choses ont commencé. Les cadavres qu'on a retrouvés démembrés et dévorés dans les terrains vagues, les messages hystériques sur les réseaux sociaux, l'apparition des premiers monstres, de plus en plus nombreux, le déploiement inutile de l'armée, l'épuisement des réserves, les bunkers et les cachettes inutiles, les hurlements partout et à toute heure, l'effondrement du monde.

Par chance, vous avez réussi à sauver vos proches et à vous réfugier dans un centre commercial. Mais le danger est aussi à l'intérieur, parmi ces familles qui se sont installées là en même temps que vous, prêtes à piller et à trahir s'il le faut. Comment survivrez-vous ?

Chaque tour représente une journée durant laquelle vous voterez pour savoir :

- Qui aura accès au stock de marchandises présent dans le camion au parking ?
- Qui sera en charge des caméras de sécurité et pourra vous dire où arrivent les Monstres ?
- Qui mourra lors de chaque attaque de Monstres ?

À chaque seconde son dilemme.  
Faire confiance ou non, s'allier ou trahir.  
Seule la survie de votre famille compte.



### POINTS FORTS

- Un thème fort
- Une tension permanente et une interaction omniprésente entre les joueurs/joueuses
- 21 fins différentes écrites par l'écrivain Richard Normandon
- 20 variantes de jeu à débloquer
- Un matériel luxueux : tuiles et jetons en bois imprimés



# CONNEC TEAM

## GUESS&WRITE

### Retrouvez notre ConneC'TEAM version GUESS & WRITE spécial Été.

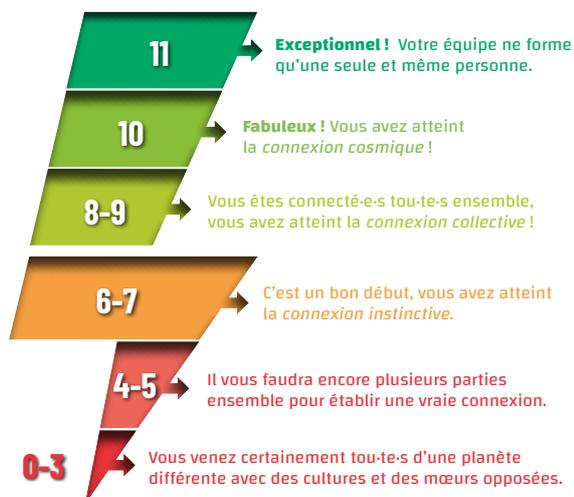
Nous avons fait un pré-tirage et vous allez jouer la phase de validation avec des connexions imposées !  
*Quel challenge!*

- Inscrivez les noms des joueurs/joueuses au dessus de chaque carte **Aide**. Les crochets vous indiquent les **binômes de connexion**.

- Le premier ou la première joueuse est appelée Capitaine de l'équipe. Le **binôme comprenant le ou la Capitaine choisit une connexion verticale à valider**.

- Le **binôme de connexion** peut prendre plusieurs secondes pour réfléchir, puis chaque membre du binôme entre en connexion : ils-elles se regardent dans les yeux, collent leur index et comptent jusqu'à 3 puis annoncent, en même temps, le mot auquel ils-elles pensent.

- Passez ensuite au binôme suivant qui procède de la même façon. Continuez jusqu'à ce que toutes les connexions soient barrées.



#### Fin de partie

Quand toutes les connexions sont barrées, additionnez les points marqués et reportez votre score sur la grille ci-dessus (échelle adaptée pour l'occasion).

#### Réussite

Les deux mots annoncés sont identiques : barrez la connexion verticale et **mettez un 1 en bas de la colonne**. Si vous avez réalisé un objectif, barrez-le et mettez un +1 à côté.

Vous ne pouvez valider qu'un objectif par connexion, donc si deux objectifs ou plus peuvent être validés, choisissez-en un et vous devrez valider les autres plus tard dans la partie.

#### Échec

les deux mots annoncés sont différents : barrez la connexion et **mettez un 0 au bout de la colonne**.

NB : Le mot annoncé ne doit pas être un mot présent sur les cartes de la connexion ni un mot constitué de la même racine. Le mot peut être composé, il peut être une marque, un verbe, un prénom, un nom propre, etc... Il doit être en rapport avec les cartes composant la connexion. Tout manquement à ces règles annulerait le point marqué.

#### Les cartes Aides

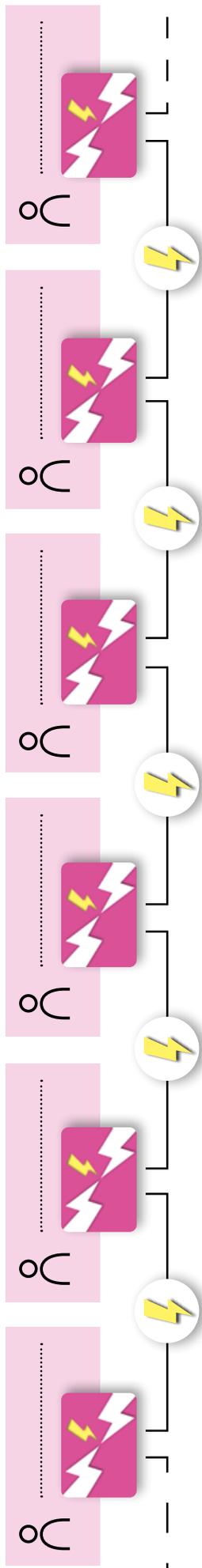
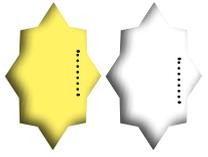
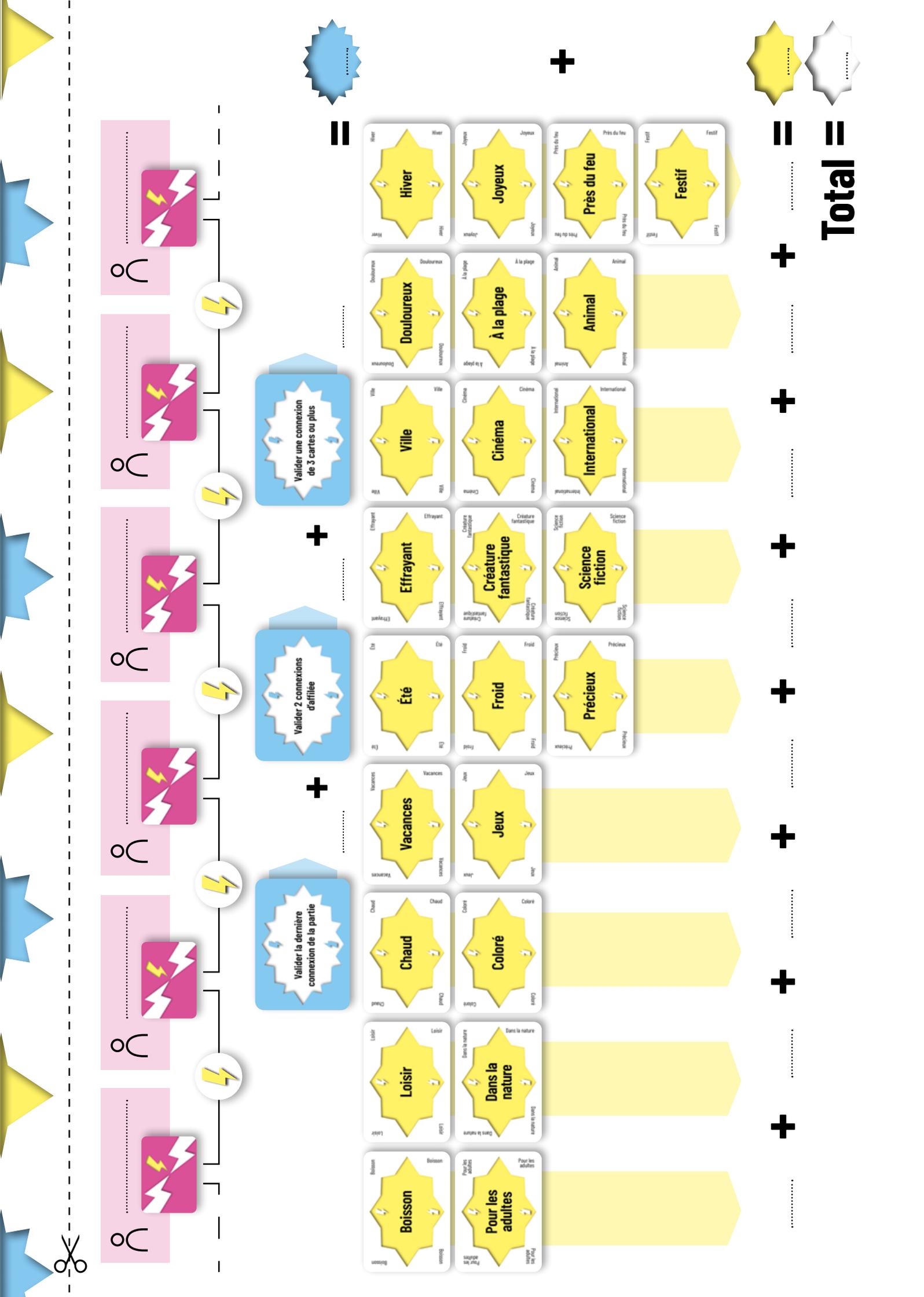
Un membre de l'équipe peut barrer sa carte **Aide** pour assister un binôme de connexion. Dans ce cas, les trois personnes collent leur index et comptent jusqu'à 3 puis annoncent, en même temps, le mot auquel ils-elles pensent.

•  
Si deux des trois personnes ont annoncé le même mot, la connexion est validée.

Si aucune personne n'a annoncé le même mot, c'est un échec.

•  
À deux joueurs/joueuses barrez les cartes **Aide**, car vous ne vous en servez pas.





Valider une connexion de 3 cartes ou plus

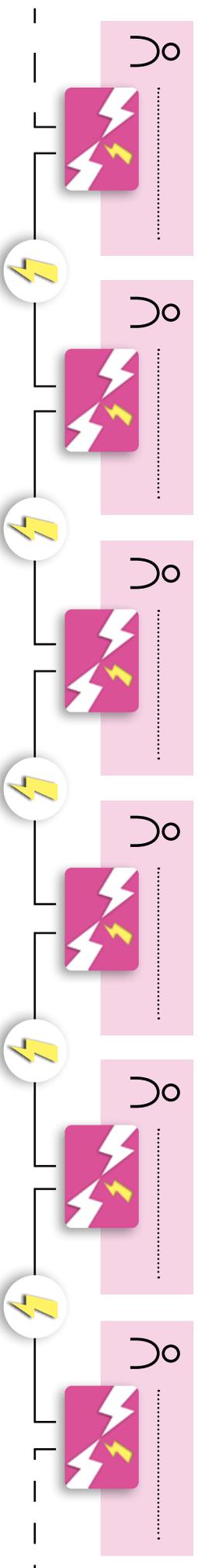
Valider 2 connexions d'affilée

Valider la dernière connexion de la partie

Hiver	Douloureux	Ville	Effrayant	Été	Vacances	Chaud	Loisir	Boisson
Joyeux	À la plage	Cinéma	Créature fantastique	Froid	Jeux	Coloré	Dans la nature	Pour les adultes
Près du feu	Animal	International	Science fiction	Précieux				
Festif								

..... + ..... + ..... + ..... + ..... + ..... = Total = .....





+ + + + +

+ + + + +

+ + + + +


..... + ..... + ..... + ..... + ..... + ..... + ..... + ..... + ..... + ..... = .....

**Total =** .....



# PLANNING des sorties



**DÉVELOPPEMENT**  
Game play et Artwork



**FINALISATION  
DES FICHIERS**



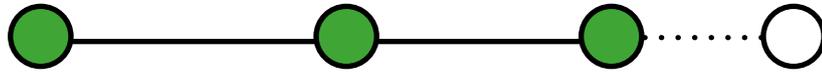
**PRODUCTION**



**ARRIVÉE  
EN BOUTIQUE**

**GRRRIGNETTES**

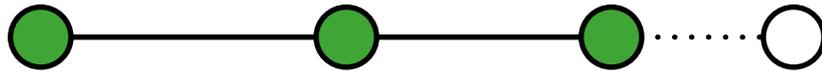
#1 by O'lee  
#2 by Camille Chaussy



**Prévision:**  
Septembre  
2022

**LOCKDOWN**

Nicolas Normandon,  
Vincent Lefevre



**Prévision:**  
Début  
octobre  
2022

**FRAGMENTS  
OUTSPHERE**

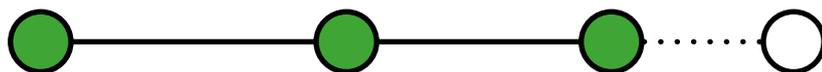
Jonathan Favre-Godal,  
Théo Rivière,  
Magali Aude,  
Raphaël Samakh



**Prévision:**  
Novembre  
2022

**IDAVOLL**

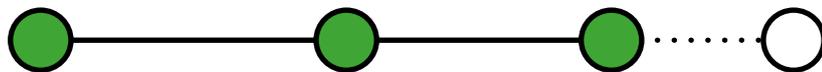
Serge Laget,  
Jean-Marie Minguez



**Prévision:**  
Novembre  
2022

**RAUHA**

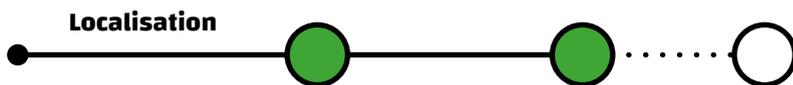
Johannes Goupy,  
Théo Rivière,  
O'lee



**Prévision:**  
1<sup>er</sup> Semestre  
2023

**THE ARTEMIS  
ODYSSEY**

Bruno Faidutti,  
Serge Laget,  
Cristian Romero



**Prévision:**  
Courant  
2023

**HAMLET**

David Chircop,  
Yusuf Artun



**Prévision:**  
Courant  
2023

**FAFNIR**

Serge Laget,  
Jean-Marie Minguez



**Prévision:**  
Fin 2023

# Paris **est** Ludique !

**Paris est Ludique les 2-3 juillet 2022 !**

Venez rencontrer l'équipe GG au complet et jouer aux jeux suivants :



# On en parle !

Ça se passe dans le monde du jeu, alors on vous en parle ici.

Dans la même lignée que les collectifs d'auteurs-trices de jeu en France, un regroupement vient de se créer en Suisse romande sous l'initiative de Diogo Cardoso.



Nommé LACS: Ligue des Auteurs-trices des Cantons Suisses, celui-ci a pour vocation de fédérer les créateurs.trices de jeux de société et aider les personnes se lançant dans la création de ceux-ci en Suisse Romande. Le but est aussi de faciliter les échanges entre les différents «acteurs ludiques» (joueurs-euses, graphistes, éditeurs...) et promouvoir les différents événements ludiques du pays.

Pour faciliter ces échanges et annoncer les divers événements, un discord a été mis en place. Que vous soyez suisses ou non, créez des jeux ou non, celui-ci est ouvert à toutes les personnes curieuses et intéressées de suivre de près ou de loin ce qui concerne la création et autres événements ludiques en Suisse !

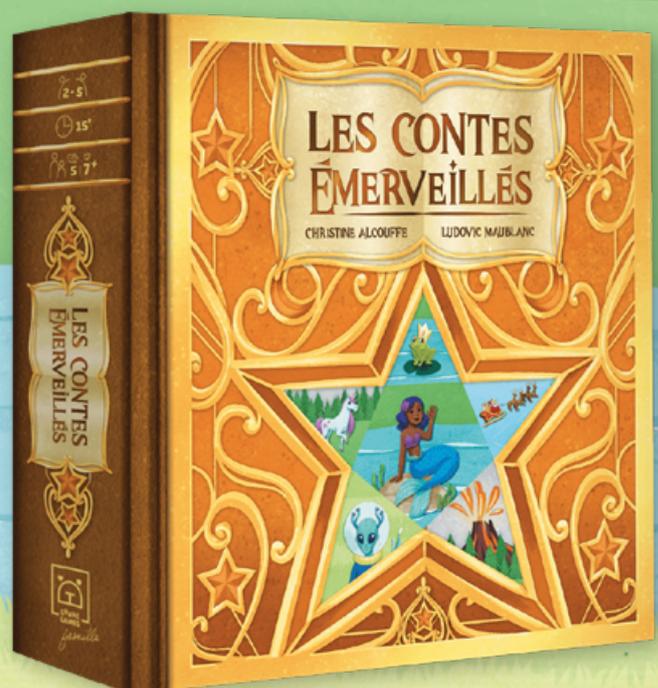
**Lien du Discord :** <https://discord.gg/G59gnQEBZC>



**Les Contes Émerveillés est nommé dans la catégorie « Enfants » du FLIP 2022.**

Cette année le Festival Ludique International de Parthenay se déroule du 13 au 24 Juillet 2022.

*Les Contes Émerveillés* est un jeu de Ludovic Maublanc et Christine Alcouffe



Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine  
sur notre site internet !

Dans le numéro du mois d'Avril vous trouverez les interviews inédites autour de Cyrano,  
un point sur le BOOTCAMP, des vidéos exclusives, des GRRROODIES à imprimer  
et pleins d'autres choses....

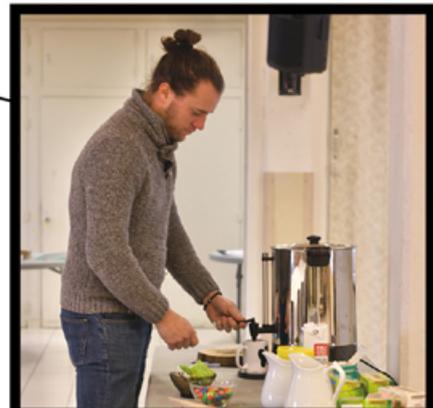


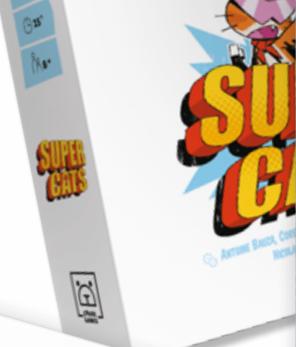
Cliquez sur la  
couverture pour  
le télécharger.



## Le Bootcamp en images

Quelques photos réalisées par Adrien Ribeiro, prises durant le Bootcamp, entre temps de tests, d'entretiens, de présentations et de café!





[www.grrre-shop.com](http://www.grrre-shop.com)

# GRRRE SHOP



choix des options





Retrouvez également l'ensemble  
de nos jeux sur notre site !

Règles, aides de jeu et variantes disponibles en français et anglais.

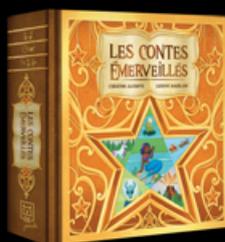
[www.grrre-games.com](http://www.grrre-games.com)



[ACCUEIL](#) [NOS JEUX](#) [TÉLÉCHARGEMENTS](#) [CURIOSITÉS](#) [MAGRREZINE](#) [VIDÉOS](#) [SHOP](#) [A PROPOS](#) [EN](#)

# GRRRE GAMES

## À DÉCOUVRIR



[Tous nos jeux](#)



Le MaGRRREzine  
c'est par ici !