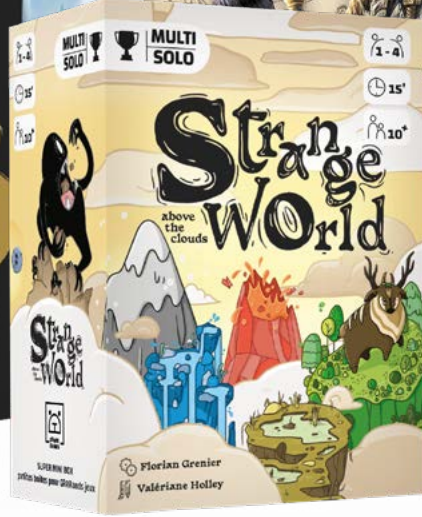
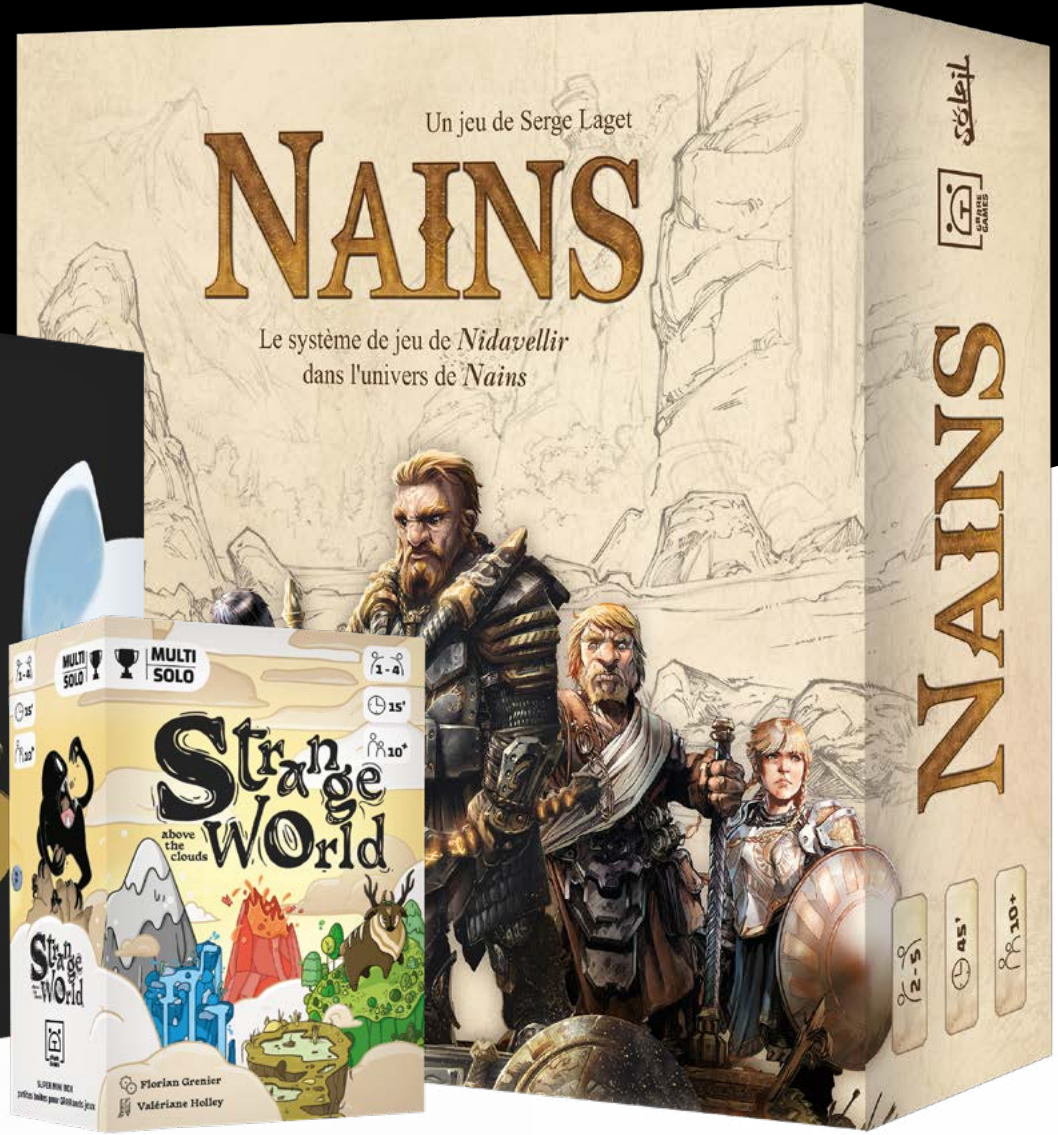


Numéro 1 - Juillet 2024

# la GAZETTE des GRRRE



# Prochaines sorties

La fin d'année s'annonce chargée, avec pas moins de 3 sorties que l'on est impatients de vous présenter : d'abord **KITSU**, prévu pour Septembre, suivi de près par **Strange World above the clouds** en Octobre puis le très attendu **Nains**, qui arrivera en Novembre !



## SEPTEMBRE 2024

 **Thomas FAVRELIÈRE**  
 **NAÏADE**

 |  20' |  10+



 **Florian GRENIER**  
 **Valériane HOLLEY**

# OCTOBRE 2024

 |  15' |  10+

Créez un monde étrange peuplé de créatures énigmatiques.  
 A chaque erreur sur les contraintes de créations,  
 de dangereux Tzimimes surgiront. Obtenez le plus d'Etoiles en  
 créant un monde constitué de 16 cartes et, tout en faisant  
 attention aux Tzimimes qui pourront les dévorer.



Dans la même collection :



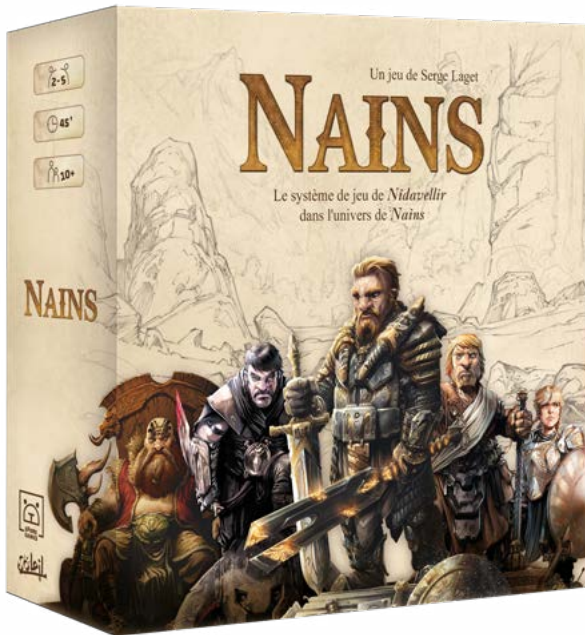


# NOVEMBRE 2024

 **Serge LAGET**

 |  45' |  10+

La fabuleuse mécanique de Nidavellir rencontre l'univers  
 mythique de Nains. Nouvelles façons de marquer des points,  
 nouvelles stratégies, dans un univers exceptionnel !  
 Vous êtes des Seigneurs à la tête d'une forteresse-état.  
 Votre but est de recruter les nains et les Cognars les plus  
 braves afin d'affirmer votre domination sur les terres d'Arran.





# 5 ROYAUMES

**LE ROYAUME FÉLIN** régnait sans partage sur Alkane depuis des centaines d'années jusqu'à la Guerre des Cinq. Lors de cet affrontement, les Félin ont su protéger et garder leurs terres au sud mais ont perdu le trône qu'ils espèrent reconquérir sous peu. L'équilibre d'Alkane est désormais précaire. La moindre étincelle pourrait être à la source d'un embrasement sans précédent.

**LE ROYAUME URSIDÉ** a toujours régné sur les régions forestières du Nord. Ils ont été forcés d'entrer dans la Guerre des Cinq lors de l'embrasement de leurs terres. Voulant par-dessus tout maintenir la paix et l'équilibre d'Alkane, ils ont échoué. Désormais cantonnés plus au Nord, beaucoup rêvent de se venger.

**LE ROYAUME MARIN** est un peuple nomade et marchants des côtes d'Alkane. Ils ont été les premiers à commercer avec les Reptiles venus d'une contrée lointaine. Ils ont également été les premiers à prendre part à la Guerre des Cinq. Ils sont depuis haïs par les Ursidés et les Félin qui refusent de reprendre le commerce et la diplomatie avec eux.

**LE ROYAUME REPTILE** a été fondé par un peuple venu d'une contrée lointaine. Leur arrivée est un mystère. Certains évoquent une venue des cieux. Actuellement, ils occupent la région centrale du territoire empiétant sur les anciens Royaumes Félin et Ursidés. Ils sont à l'origine de la Guerre des Cinq. Ils ont manipulé le Royaume Marin par des manœuvres politiques pour qu'ils se révoltent contre les Félin.

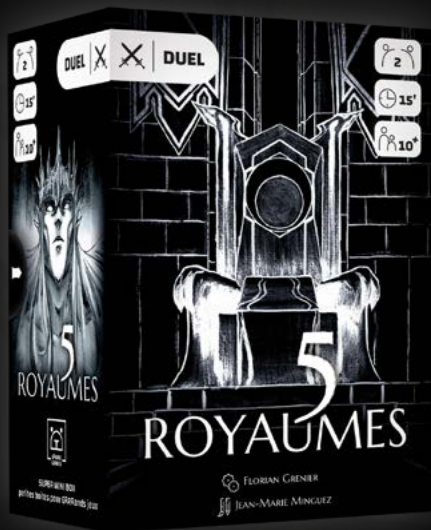
**LE ROYAUME RAPACE** est encore plus mystérieux que celui des Reptiles. Royaume insulaire, à l'Est d'Alkane, ils ont noué des alliances fugaces et versatiles avec chaque Royaume durant la Guerre des Cinq. L'arrivée des Reptiles leur est depuis attribuée, tout comme, depuis cette guerre, le surnom d'« Oiseaux de malheur ».

**L'ORDRE IMPÉRIAL** était une tribu pacifique du centre d'Alkane, composé principalement d'Hominoïdes et de quelques humains libres. Ils ont fait preuve d'une intelligence stratégique exceptionnelle lors de la Guerre des Cinq, d'un point de vue politique et surtout militaire. Ils sont à l'origine de la découverte de la Porte Sacrée ayant permis l'émergence des Titans ce qui a mis fin à la guerre. Ils s'attellent, pour le moment, au maintien de la paix dans cette période instable.

**L'ORDRE RELIGIEUX** a vu le jour suite à la Guerre des Cinq et glorifie les Titans. Un temple a été construit autour de la Porte Sacrée par des humains esclaves. Cette opportunité leur a permis d'attirer la bienveillance de Gaïa, Reine des Titans. Celles-ci a alors nommé ses Papesses et ses Moines parmi les humains provoquant la colère des 5 Royaumes. Les conditions des esclaves humains n'en ont été que plus dures dans les différentes cours d'Alkane.



Tous les ingrédients sont prêts pour qu'une nouvelle guerre éclate, et en tant qu'humain, vous pourrez cette fois compter sur les Ordres et sur les Titans pour vous assurer la victoire et vous asseoir sur le trône d'Alkane !



**Florian GRENIER**  
**Jean-Marie MINGUEZ**

2 | 15' | 10+

L'idée forte du jeu repose sur l'utilisation des cartes avec d'un côté une Bannière et de l'autre un Personnage appartenant au royaume en question.

A chaque tour et à tour de rôle, il vous faudra placer une carte Bannière dans l'aire de jeu dans le but de récupérer des cartes en respectant les contraintes de poses et de prises.

Une fois que vous aurez récupéré des cartes, vous pourrez soit INFLUENCER et placer les bannières dans votre zone de jeu pour augmenter votre influence dans ce royaume soit RECRUTER et prendre connaissance des personnages au dos des cartes Bannière, afin d'en choisir 1 et de l'ajouter à votre conseil.

Les personnages ont des effets qui s'activeront lors de leur recrutement, lorsqu'un certain nombre d'influences dans un royaume sera atteint, ou en fin de partie, sous forme de majorité. Vous allez donc créer votre façon de marquer des points, représenté par des châteaux.

Pour l'emporter : réunissez 5 titans ou conquérez plus de châteaux que votre adversaire. durant la partie.



# Sur les réseaux

Retrouvez les différentes vidéos de nos jeux qui vous permettront, en quelques minutes seulement, de comprendre les règles ou de découvrir le matériel d'un de nos jeux !



## Prochainement



Retrouvez-nous sur nos réseaux sociaux

