

Ma GRRRRE zine

Numéro 17 · 2024



NAINS[©]

Dossier spécial





Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Une année chargée avec beaucoup de choses à dire mais une trop grande fatigue pour le faire.

Cette année, les MaGRRREzines se sont fait rares. Vous avez pu découvrir le Spécial 5 ans à Cannes, imprimé dans du beau papier à très peu d'exemplaires, et celui que vous lisez actuellement.

Cette année a marqué le lancement des Super Mini Box: des jeux initiés en petites boîtes. Des jeux pour joueurs et joueuses aguerris, avec des univers forts et des directions artistiques marquées. Nous espérons que la suite vous plaira autant que cette 1^{re} saison.

Cette année a été la sortie de *KITSU*, un jeu de pli en équipe ou à 2, familial et addictif. Un jeu qui a su séduire un grand nombre d'entre vous dès sa sortie en septembre.

Cette année, c'est surtout la sortie de *Nains*®. Un tout nouveau jeu de Serge Laget, reprenant le système de jeu de *Nidavellir* associé à de nombreuses nouveautés. Grâce au prototype qu'il nous avait laissé avant son décès, nous avons pu réaliser son souhait: travailler sur la licence *Nains*® qu'il aimait tant. Nous continuerons à honorer sa mémoire.

Cette année, nous avons également travaillé sur nos prochains jeux pour 2025: *Hantise*, les Super Mini Box, l'extension de *SYNCRO*, et un projet secret qui vous sera dévoilé début 2025.

Cette année fut riche en travail, en émotion, en partage.

Cette année fut éreintante, mais nous avons pris énormément de plaisir. Nous espérons qu'il en est de même pour vous en jouant aux jeux GG que nous éditons avec passion.

Passez une belle fin d'année avec vos proches,

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e!

Crédits

1

MaGRRREzine #17
2024

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

Crédit photographique
GRRRE Games

Tous droits réservés.



Ce pictogramme
signifie que vous pouvez
accéder à du contenu
en ligne en cliquant
sur les images ou les
textes associés.

**Retrouvez-nous
sur nos réseaux
sociaux**



Sommaire

Gamme initiée *Nains*®, le jeu

Présentation *Nains*®

Bonus Jouer à *Nidavellir* avec les ordres de *Nains*®

p. 2

Gamme Super Mini Box *La saison 1*

Présentation *Strange World above the clouds*

Et en plus Les défis solos et carnet d'illustrations

Présentation *5 Royaumes*

Présentation *Gold'n'Crash*

p. 8

Gamme Addictive *Les jeux de Thomas*

Présentation *KITSU*

Présentation *SYNCRO*

p. 20

GRRRoodies

Fonds d'écran

Origamis pour *KITSU*

p. 31

Gamme initiée

Nains[®], le jeu

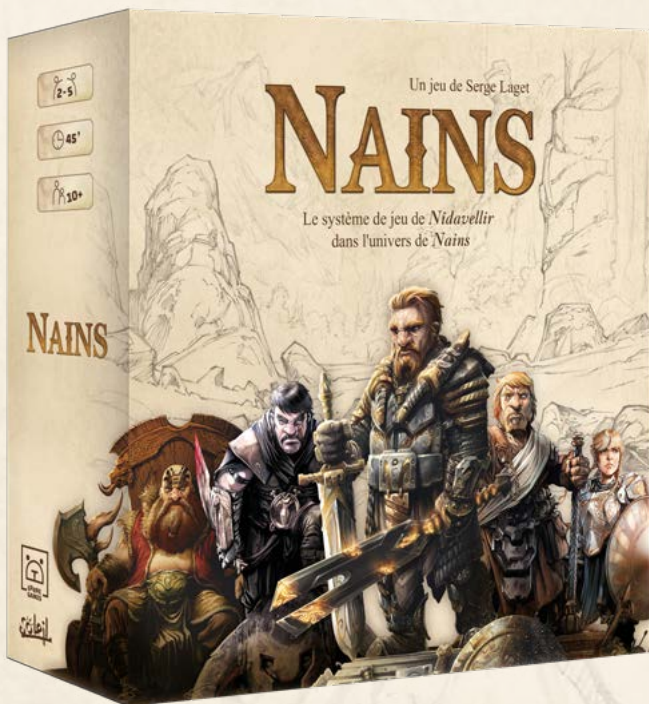
C'était un rêve, c'est désormais chose faite. Fasciné par l'univers de *Nains*[®], Serge Laget, auteur du désormais célèbre *Nidavellir*, nous confiait à l'époque son envie d'adapter son jeu dans le monde de la BD.



Carte Ordre du temple

Le système de *Nidavellir* dans l'univers de *Nains*®

Reprenant l'essence même du jeu Nidavellir, Nains® le jeu propose de nouvelles stratégies et de nouvelles façons de compter les points afin de proposer une expérience renouvelée.



2-5 | 45' | 10+

Un jeu de Serge Laget

NOVEMBRE 2024

La fabuleuse mécanique de *Nidavellir* rencontre l'univers mythique de *Nains*.

SOLEIL



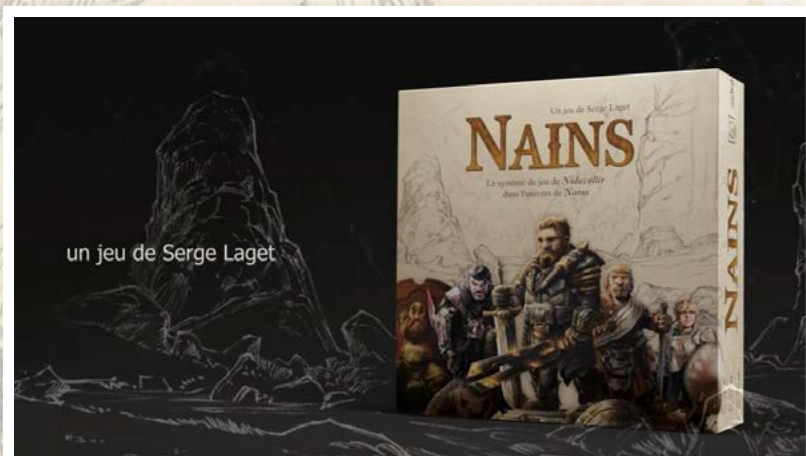
À chaque tour, placez des mises face cachées pour recruter les meilleurs nains de différents Ordres: Bouclier, Forge, Talion, Temple et Errants.

Chaque ordre a une mécanique de jeu et une façon de marquer des points qui lui est propre. Le jeu repose sur un système de « coin building » c'est à dire d'amélioration de ses pièces au fur et à mesure du jeu vous permettant de recruter les nains de votre choix.

Quand vous recrutez des nains de 5 Ordres différents, un Cognar (héros) vous rejoint et améliorera votre total de points de victoire.

Le jeu reprend la mécanique de *Nidavellir* et l'adapte à *Nains*®, une bande-dessinée à succès publiée aux éditions Soleil.

Il n'est pas nécessaire de posséder ou de connaître *Nidavellir* pour y jouer. Les connaisseurs de *Nidavellir* auront une expérience de jeu complètement renouvelée.



Teaser de Nains®



Nouvelles façons de marquer des points, nouvelles stratégies, dans un univers exceptionnel !



- 4
- 8
- 18
- 24
- 40
- 48
- 70
- 80
- 108
- 120
- 135
- 150
- 165
- 180
- 195



Jouer à *Nidavellir* avec les ordres de *Nains*®

Le tableau ci-dessous vous explique comment ajouter un Ordre de *Nains*® aux classes de *Nidavellir*. Il est important de partir du jeu *Nidavellir* et d'y ajouter les Ordres de *Nains*®.

 Ordre à ajouter	 CLASSE À ENLEVER	Modification à réaliser
 Talion	 CHASSEUR	
 Bouclier	 FORGERON	Aucune
 Forge	 EXPLORATEUR	
 Errant	 GUERRIER	<p>A 5 Elvalands : Ne pas ajouter les Offrandes Royales pour 5</p> 
 Temple	 MINEUR	<p>A 2, 3 et 4 Elvalands : Ne pas ajouter les Offrandes Royales de l'Age 1 et 2</p> 
		<p>A 5 Elvalands : Ajouter les 2 Offrandes Royales pour 5</p> 

Quelques précisions:

- Si vous ajoutez l'Ordre des Errants et celui du Temple à *Nidavellir*, vous ne devez ajouter aucune Offrandes Royales.
- Ajoutez à la partie les **Héros/Cognars de Classe/Ordre** présents en jeu.
- Ajoutez à la partie tous les **Héros/Cognars neutres** mais:
 - **Jorun**: il n'aura de valeur que s'il y a l'Ordre de la Forge en jeu.
 - **Ylud**: elle vaut 0 dans les Ordres de *Nains*®, sauf pour l'Ordre du Bouclier où elle compte comme un grade Bouclier.
 - **Ga'at**: il vaut 0 dans les classes de *Nidavellir* sauf pour les classes Chasseur et Forgeron où il compte comme un grade, respectivement, Chasseur et Forgeron.
 - **Les Mercenaires**: comme pour *Nains*®, ils ajoutent un grade et leur valeur dans la classe de *Nidavellir* dans laquelle ils sont placés et pour la classe des Mineurs, ils ont le même fonctionnement que pour l'Ordre du Temple, à savoir: multipliez les grades Mineur et leur valeur de bravoure avant d'ajouter celles des Mercenaires placés dans leur colonne.



Gamme Super Mini Box Saison 1

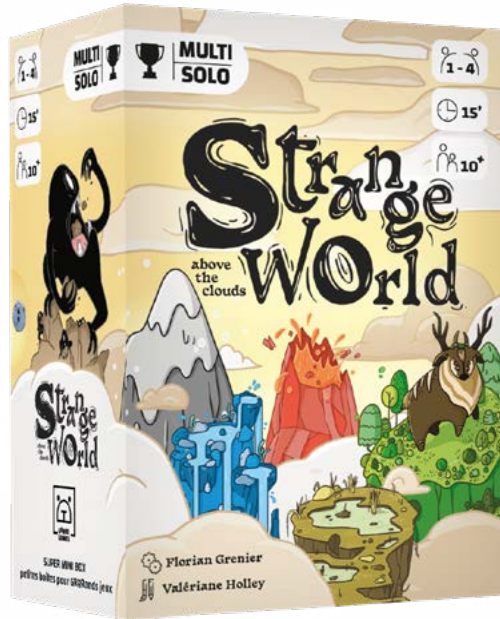
Arrivées en ce début d'année avec le premier titre *Gold'n'Crash*, les Super Mini Box ce sont des petites boites mais surtout de grands jeux qui proposent des expériences ludiques variées et stratégiques, que ce soit en duel, en solo ou en multi !



La première saison est complète !

Lancée en janvier dernier, la gamme Super Mini Box voit sa première saison s'achever avec les 3 titres indispensables de cette collection : Gold'n'Crash, 5 Royaumes et enfin, le petit dernier, Strange World above the clouds.

Focus sur ces premiers titres.



2 | 15' | 10+

Un jeu de Florian Grenier
illustré par Valérie Holley

OCTOBRE 2024

Créez un monde étrange
peuplé de créatures énigmatiques.
À chaque erreur sur les
contraintes de créations, de
dangereux Tzimimes surgiront.

Faire le mieux avec le pire !

Chaque personne a une aire de jeu devant elle. Il est interdit de jouer des cartes dans l'aire de jeu d'un adversaire.

Chaque tour, draftez 3 cartes puis posez vos cartes de façon alternée, une par une dans votre monde, adjacente orthogonalement à une carte déjà posée dans votre aire de jeu.

Plusieurs types de terrain ont des contraintes de poses. En cas de non respect, la carte jouée est mise face cachée, face Tzimime visible et ne rapportant aucune Étoile en fin de partie. D'autres terrain ont des effets de poses contraignants. Certaines cartes ajoutent des scoring verticaux et horizontaux..

Dans *Strange World*, vous devez faire au mieux avec le pire. En effet, avec un draft très « serré » de 3 cartes, vos partenaires de jeu vous donneront forcément des cartes difficiles à poser dans vos aire de jeu. Mais de cette optimisation contrainte vient le plaisir de jeu.



Les règles de *Strange World*



Attention aux Tzimimes... qui peuvent dévorer vos cartes à la moindre erreur !



Le défi solo des Tzimimes

par Stephane Belot












Le mode solo de *Strange World above the Clouds* n'a plus de secret pour toi. Non seulement les Tzimimes t'ont accepté, mais ils ont fait de toi leur maître. Il est temps pour toi de viser plus haut. Pourras-tu prétendre au rang de divinité ? Sauras-tu atteindre le panthéon des Tzimimes ?

Les Défis des Tzimimes sont là pour toi.

Pour valider un défi :

- appliquez toutes les règles de la version solo du jeu,
- choisissez un défi et réalisez-le en ayant un score total de 70 points minimum.

Exemple: pour valider le challenge 1-A, vous devez faire au moins 70 points avec minimum 20 points de Voyageurs.

	α	B	C
1	 <p>Je suis le cerbère de la porte, êtes-vous le maître des clefs ? Scorez minimum 20 points avec les Voyageurs</p>	 <p>Au clair de la lune Scorez minimum 24 points avec les Lunes</p>	 <p>Oh oh prince des flammes, t'as la queue qui crame ! Prendre obligatoirement les paquet de cartes avec un Volcan visible avant de pouvoir prendre les autres paquets de cartes.</p>
2	 <p>Attrapez-les tous ! Scorez minimum 12 points avec les Forêts donc avoir 6 animaux différents</p>	 <p>Ça va être tout noir ! Scorez minimum 16 points avec les Villes Sombres</p>	 <p>Tu vas pas rester tout seul dans ce bois ! Placer au moins 5 cartes avec des forêts de façon adjacente</p>
3	 <p>Le roi sous la montagne Scorez minimum 7 points avec les Montagnes</p>	 <p>Ils flottent tous en bas La carte de départ doit être positionnée en bas à droite ou à gauche de votre monde</p>	 <p>Si, je sais nager... mais pas dans l'eau, quoi. Scorer minimum 15 points avec les Lacs</p>

Je te vois présumer de tes forces !
Bien-sûr que tu n'arriveras pas à relever plusieurs défis sur la même partie.

Carnet d'illustration

Par Valériane Holley



À l'occasion de la sortie de *Strange World*, Valériane nous présente quelques illustrations et leur processus de création.



Les voyageurs

Recherches de charadesign pour le Voyageur du Marais. Chaque personnage étant associé à un paysage, les croquis ont été pensés pour faire le parallèle entre les personnages et les paysages à travers les textures, couleurs et positions.



Carte finale



Côté Montagne, ce Voyageur s'inspire de la forme d'une Caverne (tête) mais également du Yéti, le monstre mythique des montagnes, ici constitué de roches et de neige.

Les différentes étapes : les croquis, l'encrage, la mise en couleur et les ombrages.

Les animaux des Forêts

De la même manière que pour les Voyageurs, les animaux qui peuplent les forêts ont été pensés pour faire sens avec le paysage en double. Ici, par exemple, un phoenix rouge feu en lien avec la figure enflammée du volcan.

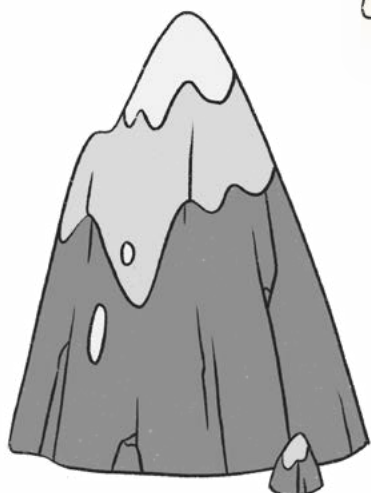




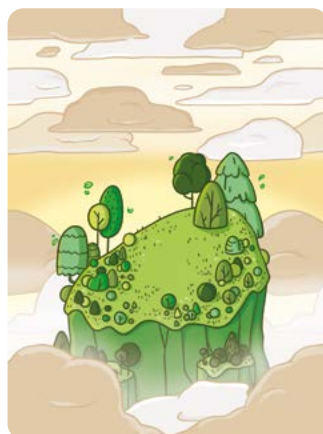
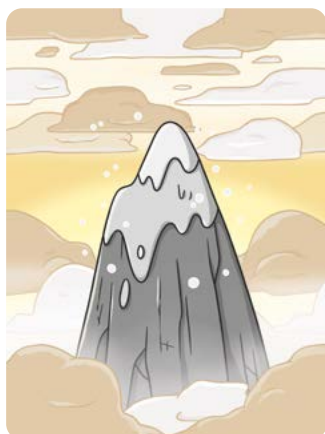
Les paysages

Premières recherches graphiques visant à déterminer l'univers visuel du jeu mais également le système de fond permettant de créer, ou non, un puzzle entre toutes les cartes.

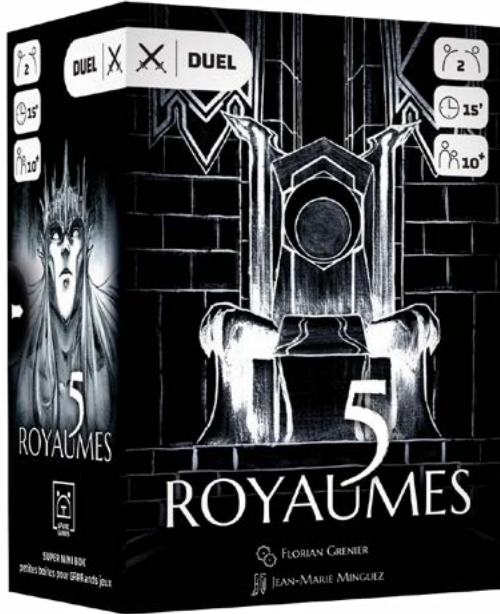
Premiers encrages de deux paysages phares du jeu : la montagne et la forêt.



Recherches de mise en couleur avant l'intégration sur le fond de nuages.



Chaque paysage peut se mélanger avec n'importe quel autre paysage afin de créer des cartes doubles voir triples. Les formes minimales ainsi que les couleurs en applat permettent de repérer facilement le type d'environnement présent sur la carte.



Un jeu de Florian Grenier
illustré par Jean-Marie Minguez

DEPUIS VOTRE NAISSANCE, VOUS AVEZ GRANDI EN CAPTIVITÉ PARMIS LES PEUPLES ALKANIENS. VOUS AVEZ APPRIS À SURVIVRE ET À CHUCHOTER À L'OREILLE DES PUISSANTS. IL EST TEMPS D'USER DE REPREDRE LE POUVOIR APRÈS DES ANNÉES PASSÉES DANS L'OMBRE DES 5 ROYAUMES.

L'idée forte du jeu repose sur l'utilisation des cartes avec d'une 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, ou 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.



Les règles de 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 marchands 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.





2 | 15' | 10+

Un jeu d'Antoine Bauza, Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat et Théo Rivière illustré par Camille Chaussy et Valérie Holley

**La grande finale annuelle de course de zeppelins peut débuter !
Les Poulpirates vs les Chamourais.
Pour l'occasion, des invités prestigieux ont pris place à bord des vaisseaux.
A peine le coup d'envoi donné, la guerre est déclarée !**

Prenez possession d'un paquet de cartes Équipage: Poulpirates ou Chamourais. À votre tour, vous pouvez faire 2 actions parmi :

- poser une carte dans une de vos colonnes (interdiction de poser dans celle qui a le plus de cartes) et d'appliquer son effet,
- défausser une carte d'une de vos colonnes et appliquer son effet de défausse,
- piocher une carte.

Il y a 5 types de cartes différentes, avec chacune un effet de pose et un effet de défausse. Cela donne 10 pouvoirs qui vous permettent de sauvegarder des trésors, d'attaquer votre adversaire et de sécuriser les invités prestigieux.

Gold'n'Crash est un jeu dynamique, sans temps mort, avec de nombreuses combinaisons en jeu. Les règles sont simples, mais le jeu a une belle courbe d'apprentissage.



Les règles de Gold'n'Crash

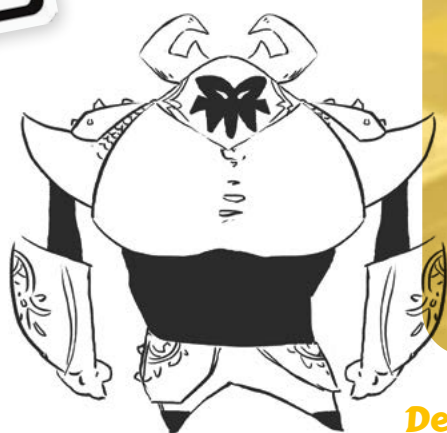


En avril 2023, l'équipe de GRRRE Games se retrouvait à la Cafetière à Valence en compagnie de la Team Kaedama et de Camille Chaussy pour lancer une aventure ludique à part !

3 jours pour créer un jeu de société

LE DOCUMENTAIRE

DISPONIBLE SUR YOUTUBE !



De cette aventure est né un documentaire inédit réalisé par Adrien Ribeiro.

Découvrez-le dès maintenant sur YouTube
www.youtube.com/@GRRREGames



Le but de cette Game Jam était d'essayer de créer le premier jeu de la gamme SUPER MINI BOX. De manière générale, une game JAM, c'est un évènement qui regroupe différents participants et participantes ayant des compétences variées, et qui a pour but de créer, en équipe, un jeu en l'espace de quelques jours seulement.

Dans notre cas, il s'agissait d'imaginer un jeu de société en l'espace de 72 h, avec la team Kaedama du côté autorat, Camille Chaussy du côté illustration et la GRRRE Team du côté édition et organisation. Bref, un beau défi qui avait pour objectif de développer le premier jeu de notre prochaine nouvelle gamme.



De ces quelques jours en commun sont nés deux choses : d'abord un jeu, Gold'N'Crash, dont on vous parle en page 11, mais également un documentaire, en lien juste au-dessus, qui retrace cette aventure ludique hors du commun.

Gamme Addictive Les jeux de Thomas

Après *SYNCRO*, atteignez la sagesse en duel, ou en équipe ! Un jeu de pli haut en couleur qui va enjouer vos soirées.





Carte KITSU

Un regard sur KITSU, le rusé

Après SYNCRO, sorti en Juin 2023, Thomas Favrelière nous livre sa dernière pépite, KITSU, qui s'inscrit dans la même gamme addictive et familiale!



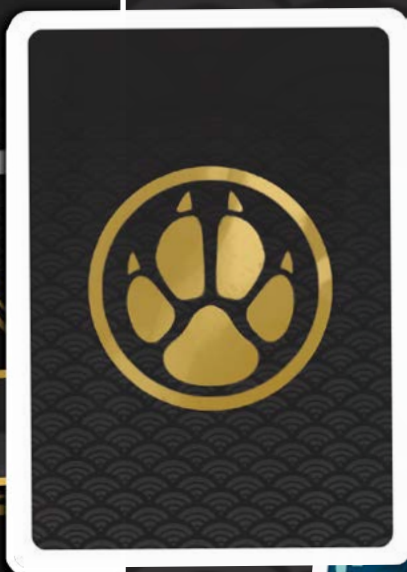
2/4/6 | 15' | 10+

Un jeu de Thomas Favrelière
illustré par Naïade

SEPTEMBRE 2024

**Les Kitsune sont divisés en 2 clans :
Zenko (cartes bleues) et Yako (cartes orange).
Un clan vous sera attribué dès le début
de la partie, mais vous devrez faire avec
les cartes de votre clan et celles du clan
adverse pour l'emporter.**

FACILE À PRENDRE EN MAIN, PRENANT ET SURPRENANT



Le jeu se joue à 1 contre 1 ou par équipe à 2 contre 2 ou 3 contre 3.

Une manche est divisée en une succession de plis. A la fin de chaque pli, comparez la valeur totale des cartes Kitsune Orange et Bleues. Le clan ayant la plus grande valeur avance son pion Kitsune sur la piste de la Sagesse d'un nombre de case correspondant à la différence entre la valeur totale des cartes Kitsune Orange et Bleues. Si cette différence est supérieure à 4, l'équipe qui a perdu le pli peut récupérer un puissant jeton Pouvoir.

Une manche prend fin quand un clan a amené son pion Kitsune sur la case de la sagesse absolue.

Lorsqu'un clan a remporté 2 manches la partie prend fin.

Il faudra compter sur le piment des cartes spéciales et sur la stratégie induite par le timing de jeu et les jetons Pouvoir pour remporter la partie.



DANS LA QUÊTE DE LA SAGESSE ABSOLUE, LES PLUS FUTÉS VONT GAGNER !

Une partie de KITSU, c'est...



Les règles de KITSU



L'ouverture de boîte de KITSU



Carnet d'auteur

Thomas Favrelière



LA NAISSANCE DE KITSU

Vous vous demandez sûrement comment KITSU est né et d'où vient l'idée ? Je vous raconte ça de suite... J'étais à une soirée ludique dans la boutique de jeux à côté de chez moi. Et avec l'un des joueurs, tout en discutant, il me dit qu'il est fan de jeu de pli en tout genre. Comme j'aime beaucoup également les jeux de plis, je me suis lancé le défi d'en faire un.

Mais pas le énième jeu de pli, mais celui qui ajoute un nouveau gameplay.

Comme j'étais sur le développement de SYNCRO avec GRRRE GAMES, je me suis dit, que l'idée d'associer des cartes pour faire une seule valeur pourrait être intéressant. Et je voulais sortir des «classiques», dont le principe d'un traditionnel jeu de pli, est d'avoir 4 couleurs, de suivre la couleur demandée, puis avoir des atouts pour couper.

J'aime beaucoup les jeux en équipes, donc pourquoi ne pas mettre uniquement 2 couleurs dans le jeu pour les associés, puis faire la différence entre les valeurs. Pour faire avancer un pion sur une piste, puis atteindre un certain nombre de points pour remporter la partie.

Il fallait bien sûr que les valeurs ne soient pas trop élevées, pour ne pas avancer trop vite et ne pas se lancer dans des calculs compliqués. Je suis donc partie sur des cartes de 0 à 6. En mettant rare les cartes à forte valeur et plus nombreuses celle de faible valeur.

L'ÉVOLUTION DU JEU

Je commence des tests de résolutions d'un tour de jeu. La carte 0 apporte peu d'intérêt, je décide donc de lui mettre un effet: détruire une carte. L'effet était agréable à jouer, j'ai donc réfléchi à de nouveaux effets pour pimenter les tours de jeux.

Le changement de couleur était assez évident comme je n'avais que 2 couleurs. Enfin, j'ai ajouté un effet pour forcer le joueur d'après à jouer une couleur annoncée.

Après quelques parties tests, soit on était souvent à égalité soit en 2 plis c'était fini.

C'est là que l'idée des jetons arrive, avec la contrainte d'un écart de 4 points, pour que l'équipe adverse récupère un jeton. Les parties test étaient plus agréables à jouer.



LA PRÉSENTATION AUX ÉDITEURS

J'étais donc prêt à le présenter à des éditeurs, mais je n'avais pas de thème pour le jeu.

Je commence à chercher des idées. Et là, je me suis dit que dans notre main de carte, on avait un contrôle sur le jeu des autres comme on a les 2 couleurs en mains. Après plusieurs recherches sur le net, je tombe sur la définition du démon renard :

«A un âge mûr, le Kitsune devient extrêmement puissant et peut prendre n'importe quelle apparence. Il a le pouvoir de lire dans les pensées, de prendre possession des esprits et des rêves. Ainsi, la créature fantastique peut manipuler les humains et influencer leurs destins.»

Ça collait parfaitement avec le principe de mon jeu ! J'étais prêt à le présenter, mais c'était un 4 joueurs seulement, après avoir vu que c'était un frein en boutique, j'ai créé la version 2 joueurs puis 6 joueurs.



LA SIGNATURE AVEC GRRRE GAMES

Suite à la présentation du jeu à Cannes, il a plu à Florian de GRRRE GAMES, après l'avoir représenté à PEL, il a été signé dans la foulée.



Pendant le développement du jeu, Florian me demande si j'avais une envie pour l'illustratrice ?

J'aime beaucoup le travail de Naïade, que j'ai donc proposé. Et qui a ensuite été validé. J'étais et suis super heureux d'avoir Naïade aux illustrations.

Le rendu est sublime et au-dessus de mes attentes.

Je suis ravi d'avoir un nouveau jeu édité avec GRRRE GAMES, de travailler ensemble est vraiment chouette. Mais attendez, on me dit qu'un 3^e jeux, dont je suis en co-autorat est signé chez GRRRE GAMES...

Et bien, je crois que depuis notre rencontre au 1^{er} BOOTCAMP en 2022, on peut dire que le feeling est très bien passé, et que certains de mes jeux plaisent à la team GRRRE. Et depuis, je ne compte pas le nombre de portes qui se sont ouvertes et des nouvelles rencontres, que des chouettes personnes (auteures, illustratrices, éditeuses, créatrices de contenus, ludicares, distributeurs...).

Que dire de plus, à part un grand merci à GRRRE GAMES pour votre confiance, et merci à vous, joueurs & joueuses de prendre plaisir à jouer à mes jeux, car je prends plaisir à les créer et de vous voir passer de chouettes moments autour de mes jeux.





2-5 | 15' | 10+

Un jeu de Thomas Favrelière
illustré par Raphaël Samakh



SYNCRO est un jeu dans lequel vous n'avez pas le droit de communiquer avec vos partenaires de jeu. Synchronisez-vous avec les personnes de votre équipe, gérez votre main de cartes Sort afin de détruire tous les monstres de chaque niveau.

GRRRE SHOP

Rejoignez notre newsletter pour découvrir en avant-première nos actualités ludiques !

INSCRIPTION ICI

TRÉSOR

ELLIR

GRRRE SHOP



Le merchandising

GRRRIGNETTES

→ LE COIN DES PROMOS !

Retrouvez notre hors-série spécial 5 ans
en vente exclusive sur notre site internet!



Découvrez-y
un jeu de
Thomas
Favrelière !

Cliquez sur la
couverture pour
vous le procurer !





THOMAS FAVRELIÈRE



20'

8 ANS

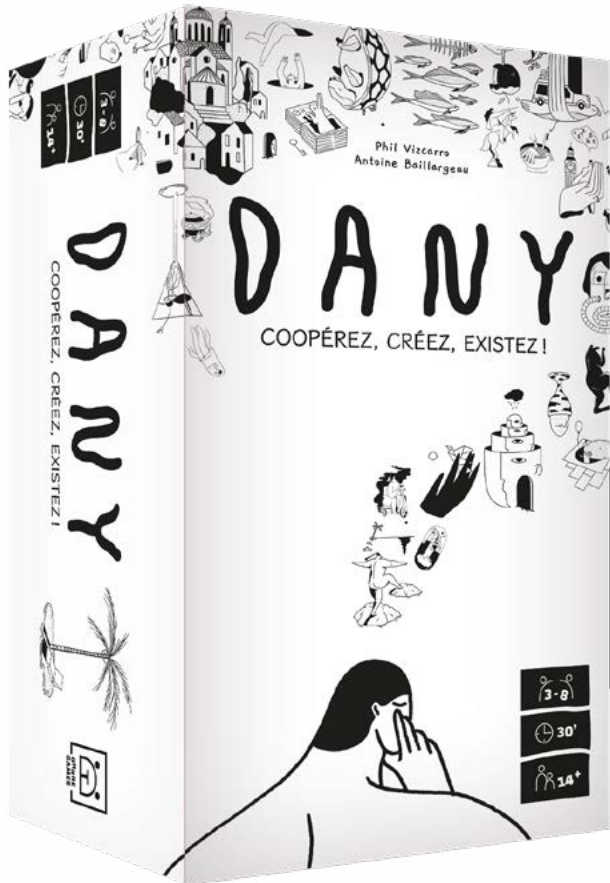
DÉTRIS

BUT DU JEU

Réussir à recouvrir les ☉ de chaque monstre, en réalisant des lignes complètes.

MATÉRIEL DU JEU

- 2 dés à 6 faces, appelés «D6».
- Vous pouvez utiliser les pages du mag si vous n'en avez pas.
- 6 crayons de couleur.
- Nous vous conseillons, pour un meilleur confort de jeu, de détacher les pages du jeu.



Un jeu de Phil Vizcarro
et Antoine Baillargeau

NOUVELLE VERSION :

- Nouveau format de boîte
 - 83 illustrations
 - 80 nouveaux mots
- Look plus moderne mais toujours aussi original

Vous vivez dans la tête de Dany.

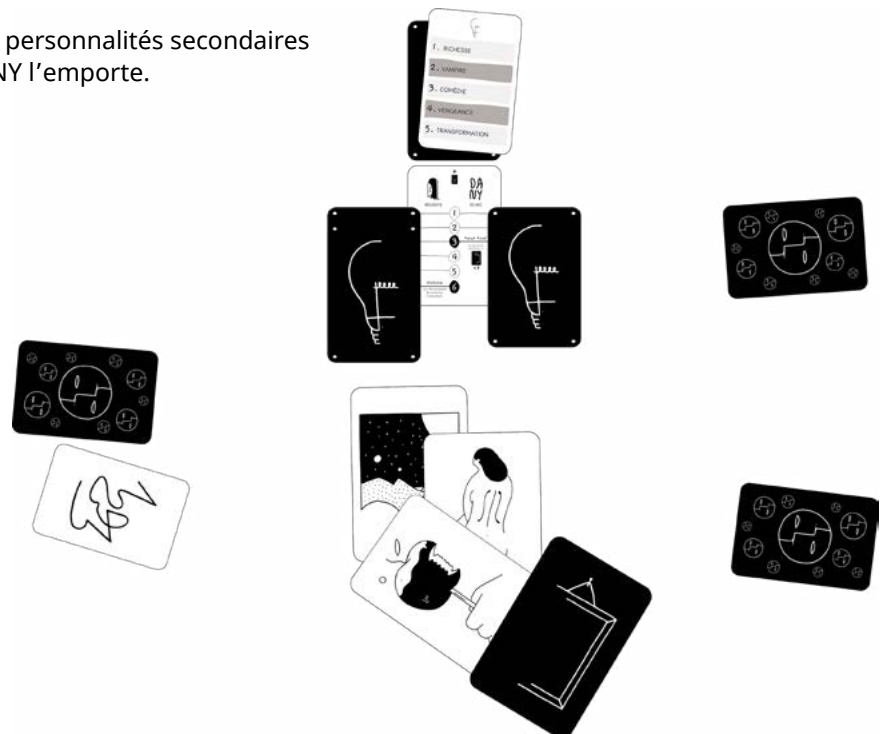
Parmi vous se trouve, cachée, sa vraie personnalité.

À chaque tour, une personne va se voir attribuer une Idée parmi cinq à faire deviner aux autres grâce à des cartes Souvenir illustrées. Une fois la composition réalisée, et après discussion une réponse est donnée et un succès ou un échec est attribué à l'ensemble des personnalités. Puis, un nouveau tour commence.

La partie se termine s'il y a :

- **6 succès** : les personnalités secondaires l'emportent,
- **3 échecs ou si la pioche Souvenir est épuisée** : le twist final a lieu pour démasquer Dany lors d'un vote.

Si DANY est éliminé, les personnalités secondaires l'emportent, sinon, DANY l'emporte.





Les
GRRRRoodies

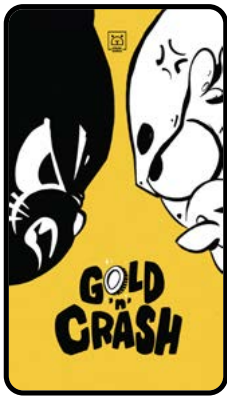
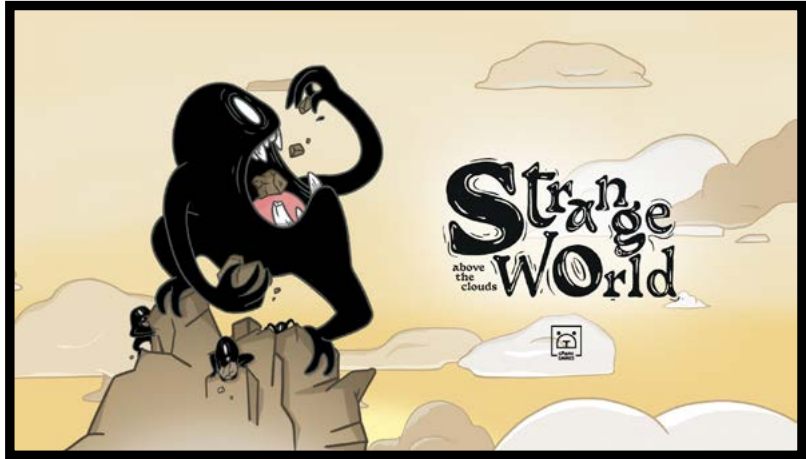
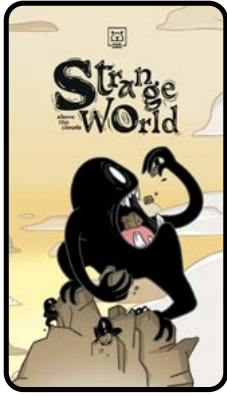
Des petits cadeaux pour vous dire
un GRRRand merci!



Les fonds d'écran à télécharger

Un fond d'écran aux couleurs de votre jeu préféré ? Non, plusieurs !
Téléchargez les fonds d'écrans pour votre ordinateur ou mobile gratuitement
sur notre site internet et affichez fièrement vos préférences ludiques.





Tuck box et origami

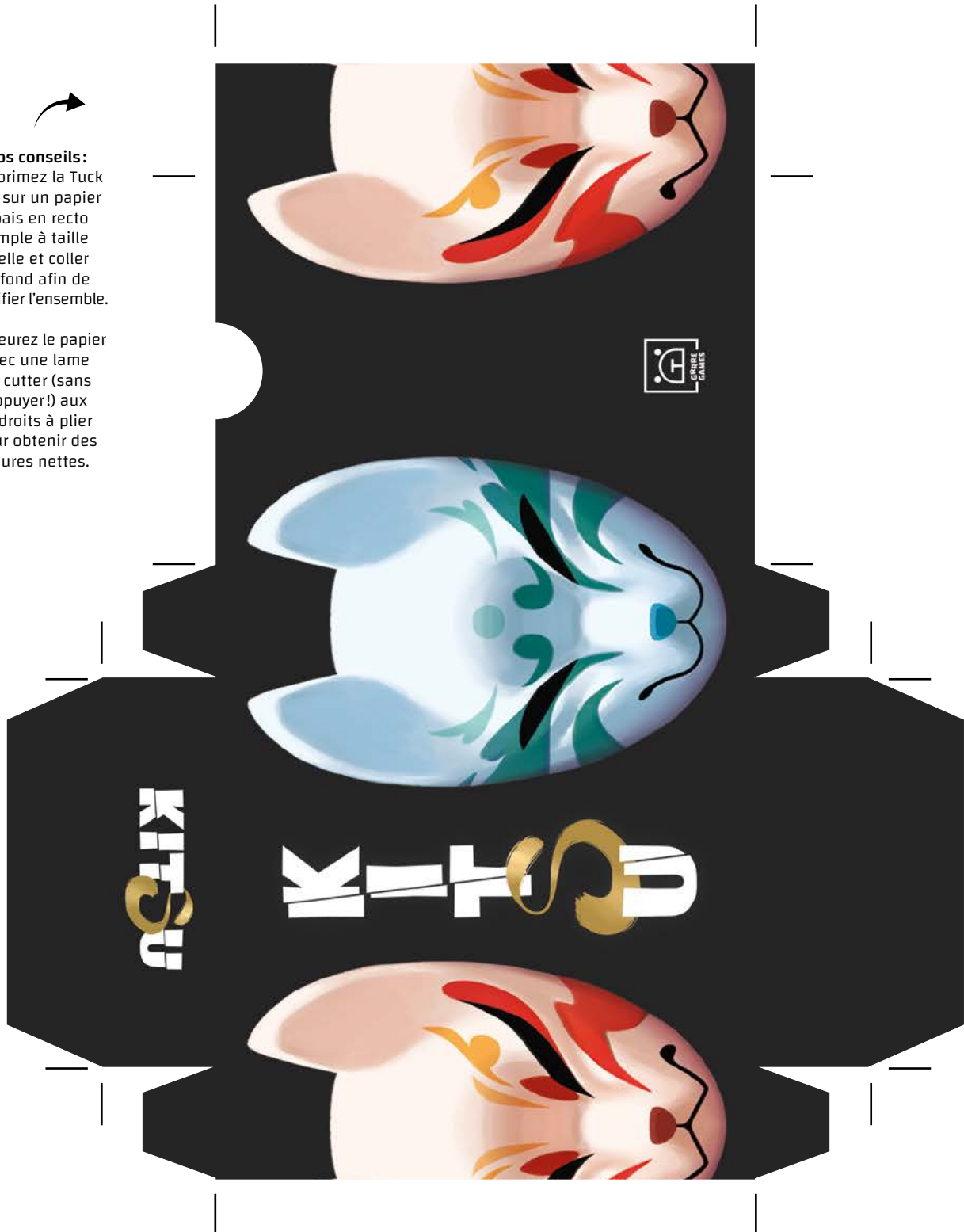
à imprimer

Ce mois-ci on continue les Tuck Boxes GRRRE Games avec des boîtes pour ranger vos cartes et meeples ! Retrouvez les instructions de montage de la boîte en origami page 27.

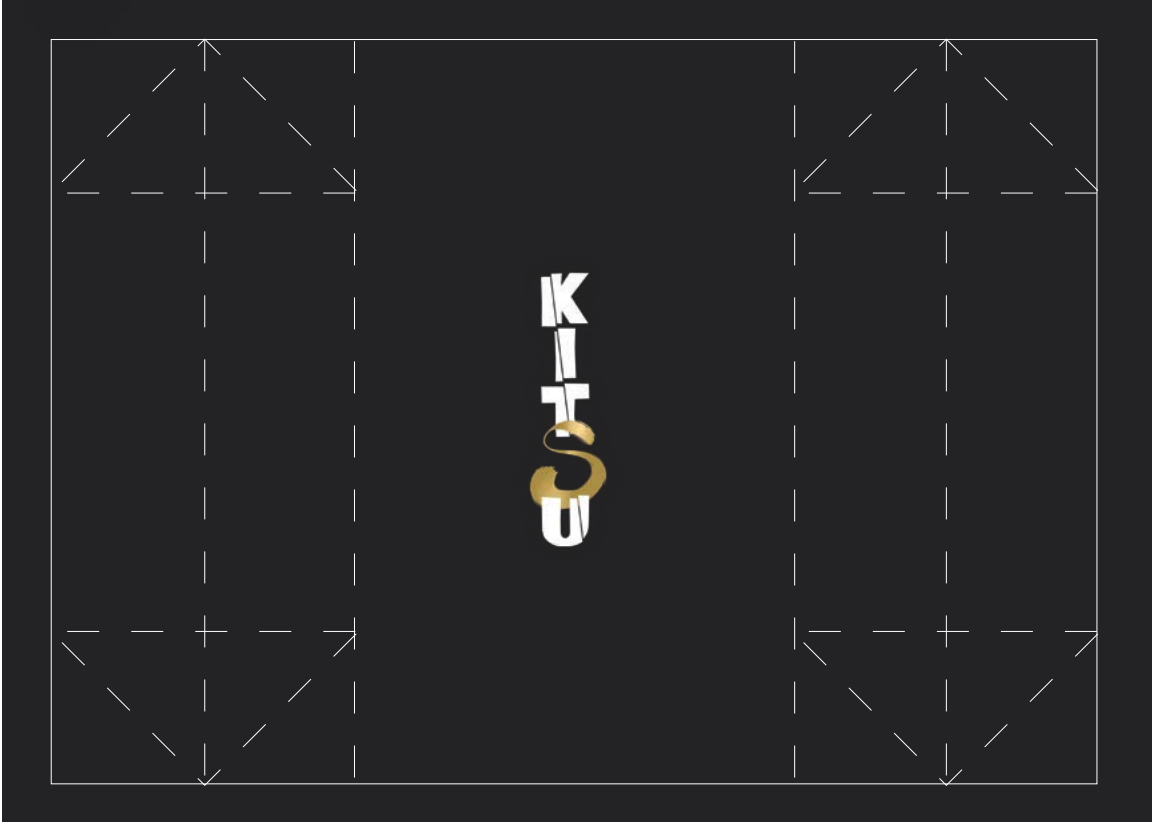


Nos conseils:

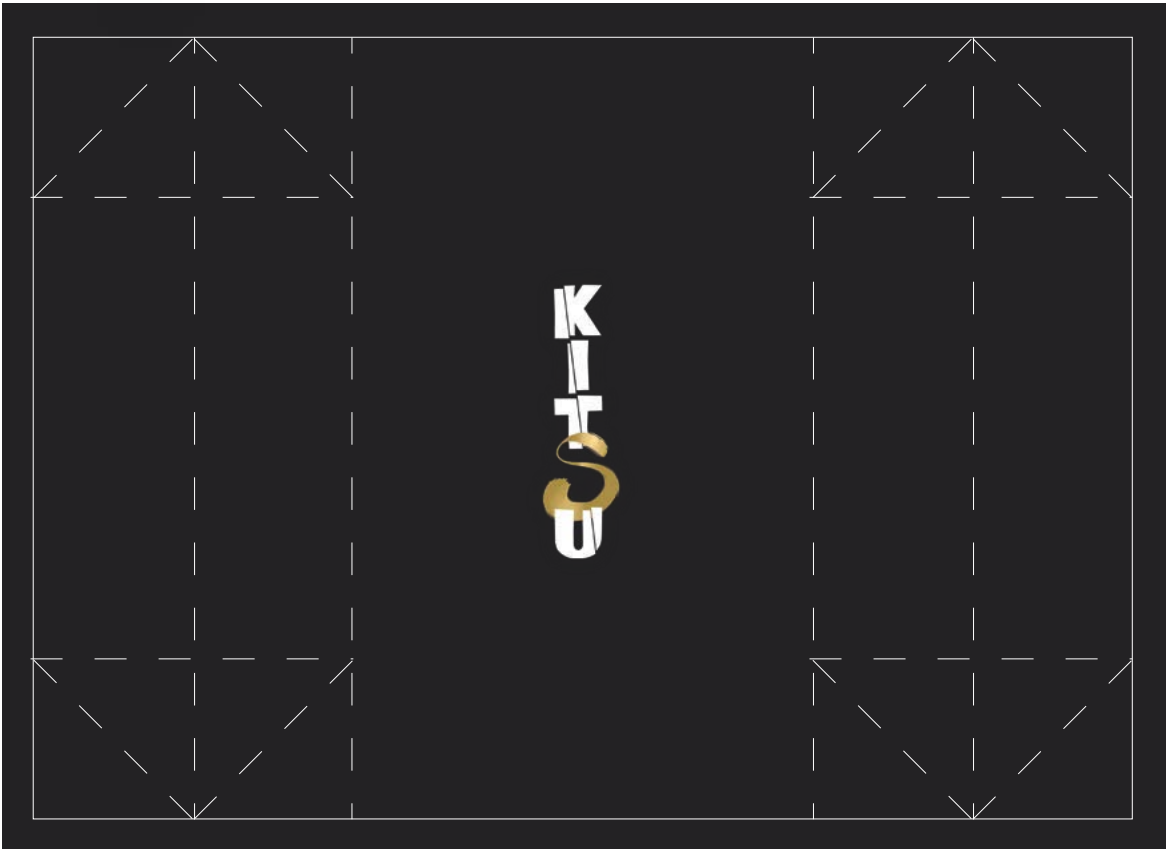
- Imprimez la Tuck Box sur un papier épais en recto simple à taille réelle et collez le fond afin de solidifier l'ensemble.
- Effleurez le papier avec une lame de cutter (sans appuyer!) aux endroits à plier pour obtenir des pliures nettes.

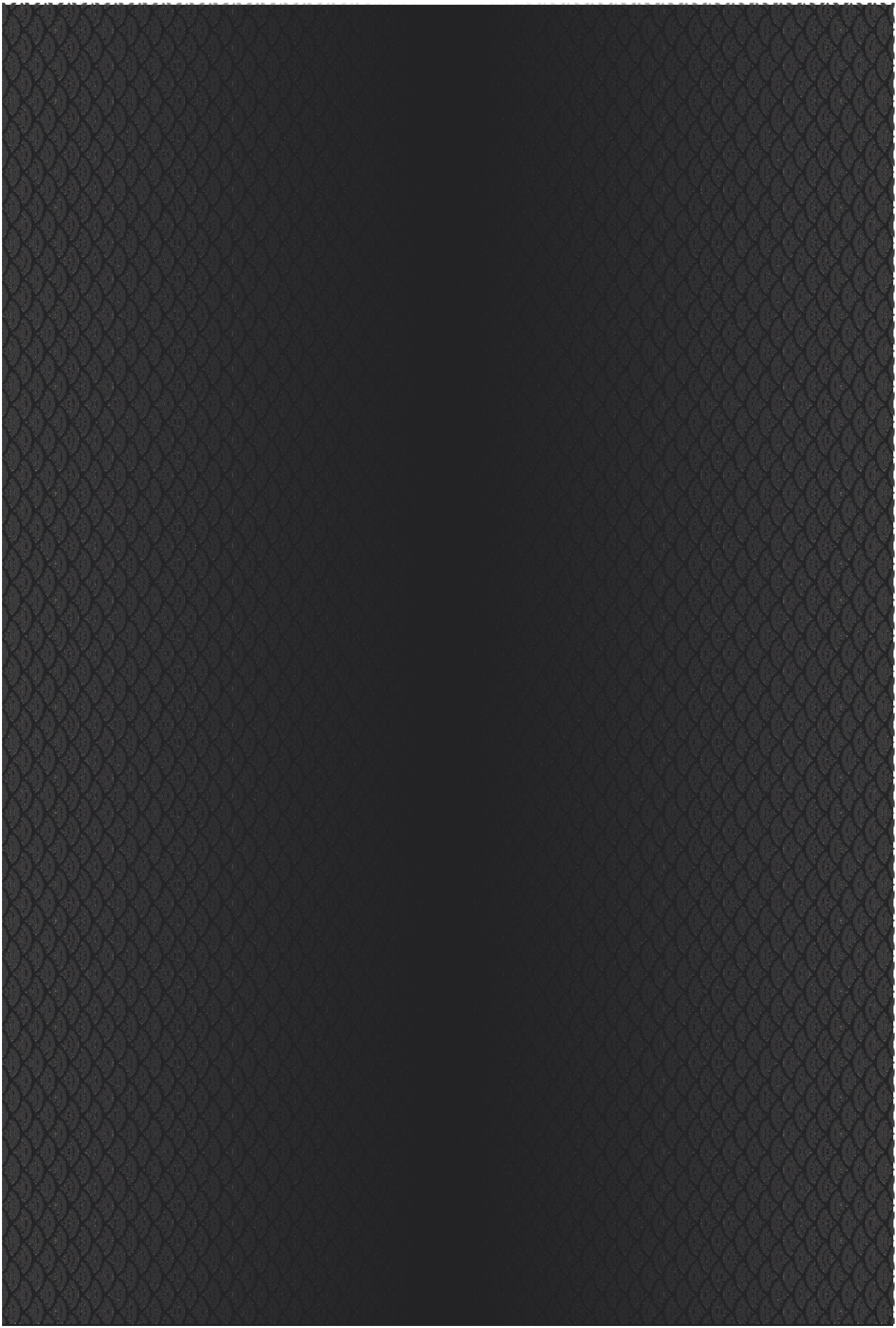


Fond

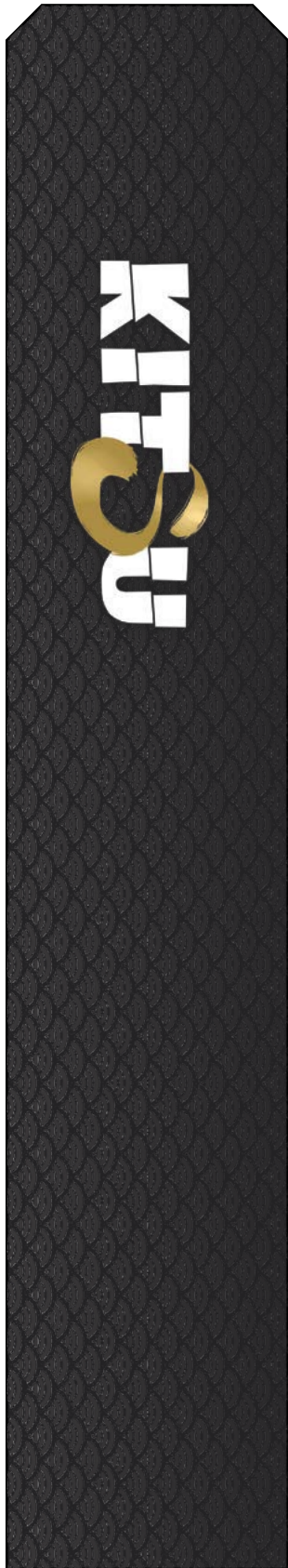


Couvercle





Bandeau pour le plateau
et les cartes de mise en place



Instructions de montage de la boîte en origami

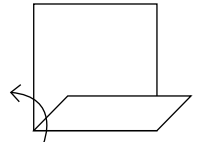
POUR LE FOND :

Imprimez les 2 pages suivantes en **Recto-Verso**, à **taille réelle**. L'épaisseur de papier conseillée est **entre 100 et 120gr**.

Les informations écrites en blanc seront cachées par les plis si les étapes de pliages sont correctement respectées.

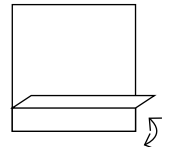
ETAPE 1 :

- Placez la feuille face intérieure devant vous, choisissez un côté pour démarrer puis pliez le long de la ligne en pointillés la plus au centre.



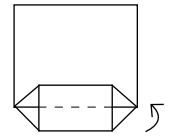
ETAPE 2 :

- Marquez bien le pli de la ligne en pointillés du milieu vers l'intérieur puis ouvrez.



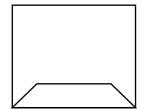
ETAPE 3 :

- Pliez les angles vers l'intérieur.



ETAPE 4 :

- Pliez à l'endroit où vous avez marqué le pli de l'étape 2.

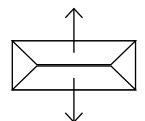


ETAPE 5 :

- Reproduisez les mêmes étapes de l'autre côté.

ETAPE 6 :

- Lorsque les 2 côtés sont pliés, formez la boîte en ouvrant les 2 côtés. Vous pouvez marquer les angles avec vos doigts.



Et pour en apprendre davantage sur les techniques de rangement en origami, n'hésitez pas à rejoindre le groupe [LES LUDISTES ORIGAMISTES](#) qui propose de nombreuses idées et tutos !





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



The screenshot shows the homepage of the GRRRE GAMES website. At the top, there is a navigation menu with links for ACCUEIL, NOS JEUX, TÉLÉCHARGEMENTS, MAGRRREZINE, VIDÉOS, SHOP, SAV, A PROPOS, and EN. The main header features the GRRRE GAMES logo and a call to action: "Rejoignez notre newsletter pour découvrir en avant-première nos actualités ludiques !" with a button labeled "INSCRIPTION ICI". Below this, a section titled "À DÉCOUVRIR" displays five game boxes: "SHIK", "ROYAUMES", "GOLD CRASH", "SYNCRO", and "DANY". A link "Tous nos jeux" is positioned below the game boxes.



This section shows the 'Ma GRRREzine' area of the website. It features a background with various game-related illustrations. At the top, there are labels for 'News', 'Dossiers', 'Interviews', and 'GRRRoodies'. The main title 'Ma GRRREzine' is prominently displayed in a stylized font. To the right, the word 'STORAGE' is visible in a red, blocky font.