

Ma GRRRE zine

Numéro 1 · Avril 2020



JARIKA
FAIT SON ENTRÉE
DANS NIDAVELLIR

CONNEX
TEAM

DANY
SE FAIT DES FILMS



Dossier spécial

NIDAVELLIR

N Y Y H F K M M Y R





NIDAVELLIR

И У Ф К М Y R



Édito

Bonjour à toutes et à tous,

En lisant ses premiers mots, vous entrez dans l'univers GRRRE Games. Ce magazine a pour but de vous faire découvrir ou redécouvrir nos jeux, d'aller plus loin dans les histoires que l'on veut raconter et également de vous informer sur notre actualité.

Dans les pages qui suivent, vous serez plongé-e-s dans le making off de nos jeux, vous découvrirez des interviews d'auteurs et d'autrices, d'illustrateurs et d'illustratrices qui ont gravité dans notre monde ainsi que des petits cadeaux pour vous faire plaisir.

Car là est notre but : que vous preniez plaisir à découvrir et jouer à nos jeux. Imaginer vos sourires, vos rôlages, votre joie de partager nos jeux en famille ou entre ami-e-s nous insuffle l'énergie et le bonheur de faire ce beau travail qui est le nôtre.

Il est important pour nous de remercier les joueurs et les joueuses, ainsi que les ludicares et les ludothécaires qui jouent à nos jeux, donnent envie de les découvrir et collaborent activement avec nous pour transmettre du bonheur autour de chaque table de jeux !

Bonne lecture ludique !

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

MaGRRREzine #1
Avril 2020

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 Nidavellir

Interview Serge Laget vous conte Nidavellir
On en parle Jean-Marie Minguez au Royaume des Nain-e-s
Comment ça marche ? L'application de scoring

p. 2



Quoi de neuf par ici ?

Connec'Team
Dany se fait des films

p. 12

The GRRRE album

p. 16



The GRRRoodies!

Jarika, la Roublarde
L'aide de jeu Nidavellir
Connec'Team *version Guess & Write spécial Confinement*

p. 17

Redécouvrez

Supercats et Octorage

p.23

Dossier spécial

Nidavellir

NIDAVELLIR est sorti le 10 janvier 2020 en boutique. Il s'agit de notre jeu le plus ambitieux en termes de mécanique et de matériel. Il a nécessité de nombreuses parties de tests pour assurer un équilibrage optimum, pour obtenir la mécanique la plus fluide et huilée possible, tout en trouvant la direction artistique nous permettant de nous démarquer des productions actuellement et ayant l'ergonomie la plus efficace.



Serge Laget découvrant la première boîte de pré-production lors du salon Octogône de Lyon en octobre 2019.

Serge Laget vous conte Nidavellir

Serge Laget, l'auteur du jeu, vous raconte dans cet article la genèse du jeu et l'évolution jusqu'à la version que vous connaissez.

L'article est parsemé de vidéos réalisées par le **Repaire des Jeux** et nous les remercions chaleureusement.

Retrouvez leur site internet [ici](#).



GG Qu'est-ce que le «Coin Building» et pourquoi ce choix de mécanique plutôt qu'un autre ?

SL Au tout départ, j'imaginai une mécanique d'enchère dans laquelle la valeur des mises évoluerait en cours de partie en fonction de la façon de miser des joueur.euse.s.

L'idée qui me paraissait intéressante était de placer les joueur.euse.s devant le dilemme suivant: soit utiliser leurs meilleures possibilités d'enchères pour optimiser leurs chances d'acquérir les meilleures cartes, soit miser plus modestement de façon à pouvoir augmenter leurs possibilités pour les enchères futures.

Après quelques heures nocturnes de réflexion, le système suivant vit le jour :

La vidéo ci-joint vous présente le système de Coin Building qui apparaît dans la version finale du jeu.

Cette mécanique a bien sûr fait l'objet de nombreux tests et modifications. Les valeurs des pièces ont évolué, il y a eu une version où lors des échanges, la plus faible valeur était défaussée où une autre version dans laquelle on ne défaussait pas les pièces lors des échanges. On se retrouvait alors avec des nombreuses pièces devant nous. Ce n'était pas satisfaisant en termes de mécanique, et de fluidité de jeu.

Mais globalement ce système de Coin Building a perduré malgré les nombreuses évolutions du jeu.

C'est d'ailleurs assez révélateur de ma conception de la création ludique : il est sans doute (et particulièrement à l'heure actuelle où les sorties de jeux sont légions...) quasi-impossible d'inventer un jeu qui ne ressemble à rien d'existant... en revanche je crois en l'importance d'un élément original qui vous est propre et fonde l'identité de votre jeu.

GG Et parlons du thème. Quand est-ce que ce thème a été choisi et validé ?

SL Et bien l'autre élément incontournable qui n'a jamais été remis en cause était le fait que l'action se situe au royaume des nains et des naines !

Ce qui n'est guère étonnant car comment envisager sérieusement de faire un jeu qui se tient, avec des elfes ? Et, dans mon cas, comment renier de glorieuses années de rôliste avec un bon vieux guerrier nain et son 19 en constitution qui m'a permis de me sortir de toutes les situations et d'arriver au petit déj de 6h du mat encore en vie?!?

Dans la vie, il y a des priorités et des choses non négociables !

GRRRE Games En tant qu'éditeur, nous avons eu de nombreuses remarques de professionnel-le-s nous indiquant que l'on prenait un risque énorme en gardant ce thème car le médiéval fantastique centré sur les nain-e-s pouvait nous couper d'une partie du public. Mais c'est l'essence de GRRRE Games de faire des choix forts et déroutants. De plus, nous croyons en la synergie du thème et de la mécanique. Si l'auteur l'a développé comme ça, une force créatrice est présente et doit être conservée. Ce n'est bien sûr pas une vérité générale mais nous y croyons dans 80% des cas. Et nous sommes ravi-e-s d'avoir fait ces choix.

GG Parlons des systèmes de scoring.

Je n'ai pas marqué la moitié des points autant que je le voudrais, mais j'ai gagné la moitié d'entre vous à moitié moins que vous ne le méritiez !

Serge Laget

SL Nidavellir est un jeu de scoring.

Il y a 5 classes de nain-e-s et chacune a sa propre façon de rapporter des points. Certaines cartes ont une faible valeur intrinsèque mais auront une valeur exponentielle lorsqu'elles se cumulent, d'autres présentent plutôt de fortes valeurs mais elles s'additionnent simplement entre elles.

La réflexion des joueur.euse.s va donc se centrer essentiellement sur les choix à faire en fonction bien sûr des options des autres joueur.euse.s.

La vidéo ci-joint vous présente les différentes classes et leur façon de marquer des points de Bravoure.

Complémentaire à ce qui a été dit dans la vidéo, différentes façons de scorer se complètent parfois très bien.

Exemple: si vous jouez les guerrier-ère-s, comme le bonus de majorité en fin de partie équivaut à la pièce de la plus forte valeur, vous aurez intérêt à «upgrader» ou «coin-builder» une de vos pièces (toujours la même!) tout au long de la partie pour espérer arriver à la pièce de valeur 25 (la plus haute valeur du jeu). Intérêt aussi à recruter certains héros ou certaines héroïnes, comme par exemple



Carte Héroïne Astrid.

Astrid la Fortunée, dont la valeur est égale à la valeur de votre plus forte pièce (tient c'est bizarre ça me rappelle quelque chose...:o).

Qui dit jeu de scoring, dit tests, tests et retests ! Et comme le dit très justement le poète français Nicolas Boileau: «Cent fois sur le métier, remettez votre ouvrage...»

La hantise de l'auteur-riche de jeu lorsqu'il s'agit d'un jeu de scoring, c'est qu'il y ait une façon de marquer les points qui soit clairement plus efficace que les autres. Car dès que les joueur-euse-s l'auront identifié, il n'y aura plus de jeu !

Dans Nidavellir, il y a plusieurs éléments à prendre en compte :

- la valeur des cartes en elles-même,
- la fréquence de ses cartes (la courbe exponentielle des chasseur-euse-s est plus intéressante que celle des forgeron-ne-s, mais il y a plus de forgeron-ne-s en jeu),
- et enfin les choix des autres joueur-euse-s qui vont bien évidemment impacter la difficulté d'obtenir les cartes visées.

Si vous coupez ça avec le fait qu'il vous faudra également penser à échanger vos pièces pour améliorer leurs valeurs en prévision des futures enchères... ça peut devenir taquin de prendre une décision !

GG Existe-t-il d'autres voies de scoring que le Coin Building et le développement en classes (colonnes) ?

De l'intérêt de l'horizontalité
 << par opposition à la verticalité...>>

Serge Laget

SL Quand on découvre le jeu et que l'on entend l'explication de scoring de chaque classe de nain-e-s, on se dit que l'on a clairement intérêt à «bourriner» dans une (ou 2 au maximum) classe pour gagner. Oui mais c'est sans compter les Héroïne-s ! Créer des lignes de 5 nain-e-s de classes différentes vous permet de les recruter.



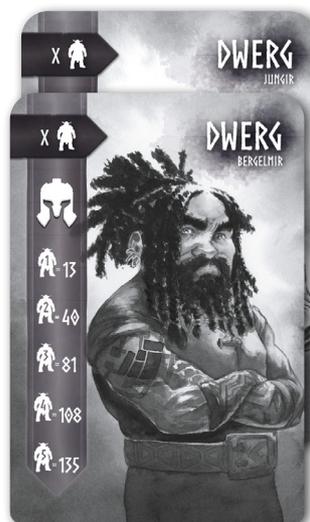
La vidéo ci-joint vous présente les différentes cartes Héros-ïne et leurs pouvoirs.

Les cartes Héros-ïne sont uniques, à l'exception des frères Dwerg dont la valeur en point de Bravoure est exponentielle en fonction du nombre d'éléments de la fratrie que vous aurez recruté. Et donc leur recrutement peut amener des joueur-euse-s à se «tirer la bourre» pour être le premier ou la première à constituer une ligne complète de nain-e-s.

C'est un élément supplémentaire à prendre en compte au moment du choix de recrutement.

Comme disait ce bon vieil André Gide: «Choisir c'est renoncer» ! Et donc dans bien des situations, il vous faudra trancher entre plusieurs possibilités qui sont toutes attractives.

Eh oui ! Une partie de Nidavellir n'est pas un long fleuve tranquille !



Mise en place du plateau individuel avec deux cartes Héros Dwerg.

GG De la durée et du rythme d'une partie de Nidavellir.

SL Une partie de Nidavellir dure environ 45 minutes (30 min à 2 joueur·euse·s). Considérant qu'une fois qu'une carte Nain·e est recrutée, elle va rester dans votre armée (à quelques rares exceptions près dues à des pouvoirs de cartes Héros·ïne), chaque choix que vous ferez sera donc crucial. Selon les configurations des parties (arrivées des cartes Nain·e dans les tavernes) et les choix des autres joueur·euse·s, il vaudra mieux se positionner rapidement sur une stratégie affichée (recrutement ciblé sur une classe de nain·e·s ou au contraire recrutement éclectique pour chercher rapidement un·e Héros·ïne) ou à l'inverse, ne pas s'engager de suite, préparer ses mises futures avec la pièce de valeur zéro, et du coup se laisser une plus grande souplesse pour la suite de la partie.

Une partie de Nidavellir est composée de 2 Âges différents. Cela permet une meilleure répartition statistique des cartes Nain·e à recruter (pas de risque que tou·te·s les chasseur·euse·s sortent en début de partie par exemple) et cela rythme également la partie. A l'issue de l'Âge 1, le Roi va procéder, en guise de récompense aux joueur·euse·s les plus méritant·e·s, à une attribution de distinctions !



La vidéo ci-joint vous présente les différentes cartes Distinction.

La course aux Distinctions est donc un objectif supplémentaire à négocier. Et en même temps, on peut très bien gagner une partie sans en avoir obtenu car on a réussi à compenser ça par l'obtention d'une carte héros·ïne puissante tôt dans la partie, par un upgrade de ses mises particulièrement efficace qui vous assure la primeur des recrutements de l'Âge 2 ou bien encore par la constitution d'une solide collection de nain·e·s d'une même classe.

À Nidavellir, pas de stratégie écrite d'avance ! Tout se joue en fonction des autres !

En conclusion, le déroulement d'une partie de Nidavellir n'est pas linéaire puisque l'accroissement des pièces qui servent à miser, reste au bon vouloir de chacun. Parfois vous serez le roi du mithril avec la pièce de valeur 19, et parfois vous serez 3ème avec la pièce de valeur 23 !

It's the law of the west
(of the royaume des nain·e·s)!

Serge Laget



Cartes Distinctions

GG Comment s'est passé le travail en équipe avec GRRRE Games et Jean-Marie Minguez ?

De la nécessité du travail d'équipe
et de la beauté de l'aventure
que peut être la création d'un jeu.

Serge Laget

SL Comme je l'ai déjà constaté moult et moult fois, un jeu est bien plus que la création d'un·e auteur·rice (ou d'un collectif d'auteur·rice·s). Particulièrement en ces temps de concurrence extrême où il sort un jeu plus vite qu'un nain écluse sa chope de bière, un jeu est le fruit d'un travail d'équipe : testeur·euse·s, chef·fe de projet, maquettiste, illustrateur·rice, éditeur·rice, tout ce beau monde œuvre de concert pour que le jeu soit une réussite commerciale. Sans vouloir diminuer en aucune façon le talent de Christophe Raimbault, je pense sincèrement que le jeu *Colt Express* n'aurait pas atteint l'énorme succès qu'il a eu, sans le travail éditorial de Anne-Cécile et Cédric, sans le travail artistique de Ian Parovel et Jordi Valbuena (et je ne parle pas de tous ceux et celles qui ont contribué au développement du jeu par leurs avis ou leurs conseils).

Ce qui est particulièrement chouette dans Nidavellir c'est que le jeu a suscité suffisamment d'engouement chez tou·te·s les membres de l'équipe qui ont bossé dessus, pour que chacun·e s'approprie en quelque sorte le jeu et y apporte des idées personnelles.



La vidéo ci-joint vous propose d'aller plus loin sur la vision de Serge sur le travail d'équipe dans la création d'un jeu.

Complémentaire à ce que j'ai dit dans la vidéo, je tiens vraiment à remercier Céline & Florian (Les GRRRE!) pour leur engagement dans cette aventure. Deux exemples sont particulièrement révélateurs :
-la rédaction des règles en écriture inclusive (qui a représenté un vrai travail de titan! Et pour laquelle la tentation de lâcher l'affaire aurait pu les vaincre...)
-les tests très nombreux, notamment pour la règle à 2 joueurs, qui leur ont donné une vrai «expertise» du jeu et qui du coup leur ont permis de faire des propositions pertinentes de modifications de règles.

Un élément important pour que «la mayonnaise prenne», que ce travail collaboratif se mette en place, est sans doute lié au fait que tous les acteurs et actrices de sa fabrication ont joué au jeu, ont joué ensemble, et ont passé un week-end de travail à jouer, manger, boire et prendre plaisir autour du jeu...
Au final, le jeu est devenu «autre chose» que ce qu'il était à l'origine dans mon esprit et je m'en réjouis. C'est sans doute cette magie qui fait que je continue à faire des jeux !

Un grand merci à la famille Ruiz (testeur-euse-s de tous les instants!), à Céline, Florian et Valériane (les GRRRE), à Jean-Marie (magicien du pinceau et de la palette!) et enfin à Nicolas Normandon, qui, simplement parce qu'il a aimé le jeu, nous a offert une magnifique application pour smart phone, qui permet de calculer les scores en fin de partie.



*Extrait du Teaser de Nidavellir.
Découvrez-le dans son intégralité en cliquant
sur l'image.*

Nous tenons à remercier Serge Laget et Jean Marie Minguez de nous avoir fait confiance et pour la fabuleuse ambiance de travail qui ne nous a jamais quitté et a donné vie à NIDAVELLIR.

GRRRE Team

Jean-Marie Minguez au Royaume des Nains



Jean-Marie Minguez donnant vie à l'héroïne Jarika

Après une balade en « Notre Mer »...

Avec Serge Laget, nous étions un peu restés sur « notre faim » lors de notre précédente collaboration, si bien que lorsqu'il m'a émis l'idée d'illustrer son nouveau jeu, je n'ai pas eu besoin d'y réfléchir ! Passés les détails contractuels nous avons pu nous lancer dans ce projet motivant à plus d'un titre, en commençant par la remise en question de plusieurs de mes habitudes de travail.

Anatomie des Nains

Dans l'imaginaire Héroïc Fantasy, quand il s'agit de Nain·e·s, on pense plus facilement à Gimli qu'à Willow (qui, techniquement, est un Nelwyn et non un nain, mais vous visualisez ce que je veux dire). Nous souhaitions nous éloigner de l'archétype du Nain à la Tolkien et en se rapprochant de l'anatomie d'une personne de petite taille de la vraie vie. Nouveau challenge, apprendre à dessiner une nouvelle anatomie, des nouvelles proportions que je n'avais jamais eu l'occasion d'aborder jusqu'à maintenant. Au final, je pense que les nain·e·s de Nidavellir se situent quelque part à mi-chemin entre les 2 univers (pas du tout Gimli, mais pas totalement Willow non plus).

Mais le challenge ne s'est par arrêté là :



Dans la vidéo ci-joint Jean-Marie vous présente son travail sur NIDAVELLIR.

Trésor Royal

Comme nous l'avons vu lors de la vidéo du premier article, le système de « Coin Building » est un élément central de la mécanique du jeu.

Il est vite apparu qu'aller chercher la pièce de la bonne valeur dans un tas de pièce posé sur le bord de la table allait vite devenir pénible et allait casser le rythme dans l'échange des pièces.

Afin qu'il soit le plus aisé et fluide possible, la GR·RRE Team a imaginé un présentoir en 3D, à base de punchboards ingénieusement assemblés (un véritable chef-d'œuvre d'ingénierie Naine ! Si Si !).

Conjugué avec la bonne dimension pour les pièces et après de très nombreux réglages au millimètre près pour que la valeur de chaque pièce reste toujours accessible et visible, le tout habillé d'une texture bois vieillis, le coffre du trésor du royaume de Nidavellir est une pièce primordiale pour l'immersion dans l'ambiance jeu.

« There and Back Again »

Pour conclure sur mon expérience personnelle, je retiens avant tout un beau travail d'équipe ! Chacun·e œuvrant ou service du bien commun, à savoir le jeu, la qualité de son contenu, et l'expérience des joueur·euse·s, le tout avec une équipe positive et constructive !

Une bien belle aventure! ^_^



Etape 1:
Croquis préparatoire de Jarika.



Etape 2:
Dessin en cours d'encrage.



Etape 3:
Composition finale en cours de séchage.

Etape 4:
Montage final sur carte



L'application de scoring

Application développée par Nicolas Normandon

À la fin de la partie, vous pouvez compter vos points en utilisant le carnet de scores fourni mais si vous ne voulez pas avoir à calculer, nous vous proposons de télécharger l'application de scoring.

Comment ça marche ?

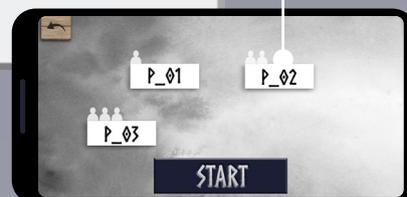
1.

Téléchargez l'application Nidavellir sur la **plateforme** de votre choix en cliquant sur le logo correspondant.



2.

L'application se veut la plus intuitive possible. Elle vous permet de choisir le nombre de joueur·euse·s de la partie et de rentrer les premières lettres de chaque prénom ou surnom.



3.

Ensuite vous accédez à la **zone d'ajout des cartes** concernant la personne dont le **nom s'affiche en haut à droite de l'écran**.

4.

Pour ajouter une carte : «tapez» dessus avec votre index.



5.

Vous pouvez **ajouter les cartes Nain·e·s de la classe de l'onglet actif, ainsi que les cartes Héros·ïne de cette classe et Ylud**, qui doit être ajoutée, si vous la possédez, à la classe de votre choix. **Les cartes qui apparaissent en noir ne sont plus sélectionnables** soit car il n'y a plus d'exemplaire disponible soit car cette carte n'est pas présente à moins de 5 joueur·euse·s.

6.

Pour enlever une carte se trouvant dans la **colonne de sélection à droite de l'écran** : «tapez» dessus avec votre index.

7.

Quand vous avez fini de sélectionner les cartes d'une classe, «tapez» sur l'onglet suivant pour changer de classe.

**8.**

Quand vous arrivez au niveau des pièces, sélectionnez toutes vos pièces y compris les «0». Ca permet à l'application de se rendre compte que tout est respecté.

9.

Appuyez ensuite sur la flèche en haut à droite pour changer de joueur-euse et recommencer la saisie.

**10.**

Quand tous les joueur-euse-s auront une saisie complète avec les pièces de valeur «0», la touche total apparaîtra en bas à droite et vous permettra de voir votre score et le classement de la partie.

11.

	Red	Green	Orange	Purple	Blue	Grey	Gold	Total
FLO	29	25	18	117	44	7	76	316
<EL	84	81	36	12	32	0	64	309
SEB	33	9	15	33	31	94	59	274

L'application ne permet pas de sauvegarder les scores, mais faites une photo de votre écran pour garder traces de vos plus belles parties!

Bon jeu!

Quoi de neuf par ici ?

Dans chaque numéro, vous découvrirez nos prochains jeux à paraître.

Vous aimez vous creuser la tête entre ami-e-s et/ou en famille, vous aimez les jeux coopératifs, le tout dans une petite boîte transportable partout? **Connec'Team est fait pour vous!**

Vous avez aimé DANY et vous voulez renouveler vos parties ou vous voulez tout simplement découvrir ce jeu dont le thème et les illustrations vous intriguent? **DANY se fait de films va vous plaire!**



3-6 ⚡ ⌚ 15' ⚡ 👤 8+

Un jeu de
Jonathan Favre-Godal et Corentin Lebrat
Création graphique par
Valérieane Holley

Connec'team est le prochain jeu de notre gamme Mini (Super Cats, Octorage) proposant à 3 - 6 joueur·euse·s de coopérer pendant des parties de 15 minutes.

Il s'agit d'un jeu purement coopératif mêlant création et déduction. Le jeu repose sur des règles très simples qui favorisent le jeu en équipe. Il est composé de deux phases.

1. Phase de création

· Posez une carte à tour de rôle pour créer des connexions de mots.

2. Phase de validation

· Connectez-vous en binôme dans l'ordre du tour : sélectionnez une connexion, comptez jusqu'à 3 et annoncez un mot simultanément. **Si le mot est le même: vous marquer un point pour l'équipe!**

Regardez si vous avez validé un objectif dans le même temps pour scorer un point de plus !

· Il est à noter que chaque joueur·euse possède une carte Aide permettant de tenter de valider des connexions à 3 (seulement 2 mots identiques sur les 3 énoncés permettent de valider la connexion).

Lorsqu'il n'y a plus de connexions à valider, comptez vos points et reportez le total sur l'échelle Connec'Team !



La vidéo ci-dessous vous explique l'ensemble des règles.

Le jeu contient également :

- **un mode Mission** Affrontez en équipe 7 missions avec des contraintes qui s'ajoutent et rendent le jeu plus compliqué.
- **un mode Challenge** Définissez un thème et validez un certain nombre de connexions de ce thème pour l'emporter.
- **une variante 2 joueurs** Pour les accros du jeu, cette petite variante permet de tester votre compatibilité d'esprit à deux !

**Une équipe,
un esprit !**

Valider 2 connexions d'affilée

Jeux

Cool

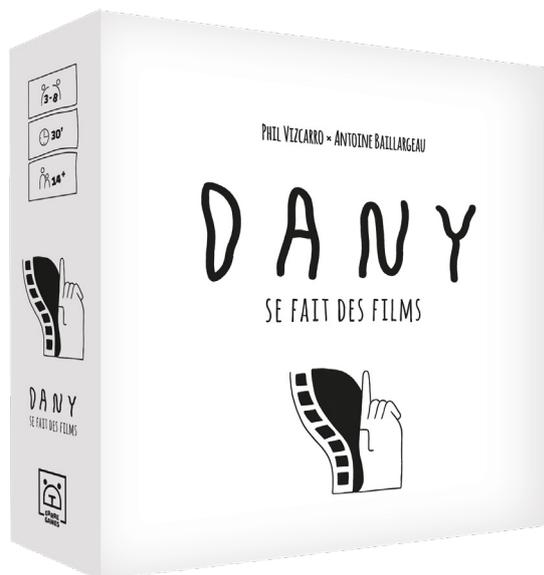
Ville

Loisir

Héros

Valider la première connexion de la partie

Créature fantastique



3-8 | 30' | 14+

Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau
sont toujours aux commandes
de ce nouvel opus.

C'est une nouvelle version de DANY comprenant tout le matériel pour jouer. Mais vous pouvez également mélanger son contenu avec celui d'une boîte de DANY pour varier vos parties !

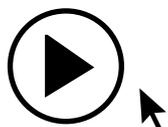
On garde les bases et on innove !

DANY se fait des films reste un jeu de cartes et de communication, dans lequel vous incarnez Dany ou une de ses personnalités. Pour exister, elles doivent communiquer entre elles en jouant avec les souvenirs de Dany.

Dany et **sa Raison, une nouvelle personnalité**, mettront tout mettre en œuvre pour qu'elles échouent et disparaissent à jamais. Il est toujours possible de jouer une partie classique de DANY sans ajouter La Raison de DANY.

Les cartes Idée sont désormais composées de titres de films ayant marqués la pop-culture !

La vidéo ci-dessous vous explique l'ensemble des règles.



RÉSUMÉ DES RÈGLES AVEC AJOUT DE LA RAISON DE DANY

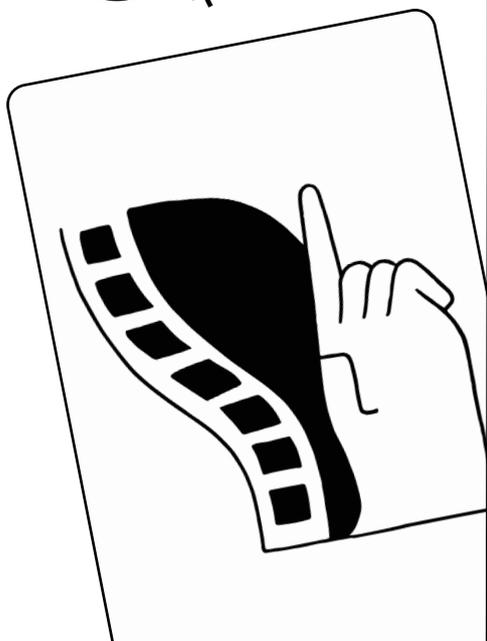
Chaque joueur-euse incarne secrètement une personnalité dans la tête de **DANY**. Un-e des joueur-euse-s sera la véritable personnalité de **DANY** et un-e des autres sera la **Raison de Dany**, son allié. À chaque tour, la **Personnalité Active** va se voir attribuer une Idée parmi cinq à faire deviner aux autres personnalités grâce à des cartes **Souvenir** (cartes illustrées).

Une fois la composition réalisée, et après discussion le joueur-euse à droite de la **Personnalité Active** donne la réponse de son choix et un succès ou un échec est attribué à l'ensemble des joueur-euse-s. Un nouveau tour commence avec une nouvelle **Personnalité Active**.

La partie se termine s'il y a :

- **6 succès** : les personnalités secondaires l'emportent,
- **4 échecs ou si la pioche Souvenir est épuisée** : le twist final a lieu. Les joueurs doivent éliminer **DANY** lors d'un vote. Si **DANY** est éliminé, les personnalités secondaires l'emportent, sinon, **DANY** et sa **Raison** l'emportent ! La **Raison de DANY** l'emporte si **DANY** gagne la partie, même si elle est éliminée !

Préparez-vous à des échanges savoureux et à changer vos habitudes de jeu !



Antoine Baillargeau est son style si caractéristique a donné vie à un nouveau monde onirico-cinématographique grandiose ! Le dos des cartes **Souvenir** est maintenant une bobine de film incomplète ce qui vous donnera d'autres possibilités de composition que les cadres de celui de DANY.

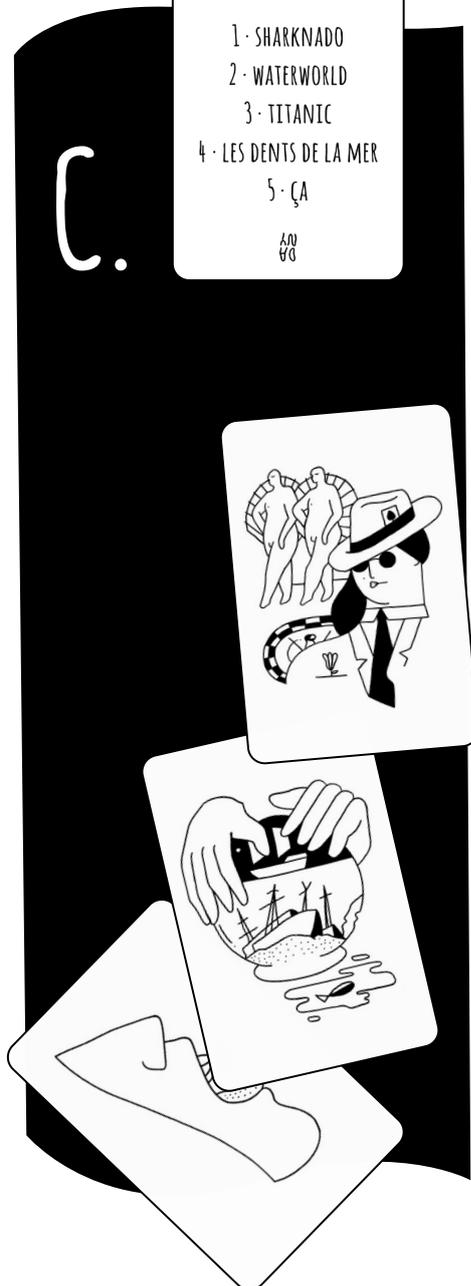
ON VOUS PROPOSE DE VOUS AMUSER PENDANT LE CONFINEMENT !

Saurez-vous découvrir les titres de films qui se cachent derrière ces compositions ?

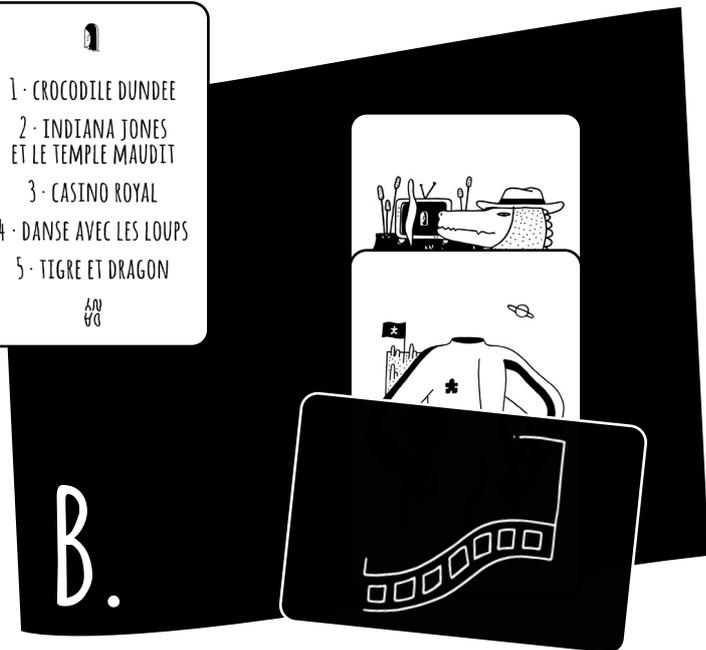
- 1 - PLANÈTE INTERDITE
2 - ROBOCOP
3 - TERMINATOR
4 - I, ROBOT
5 - IRON MAN
- AN
68



- 1 - SHARKNADO
2 - WATERWORLD
3 - TITANIC
4 - LES DENTS DE LA MER
5 - ÇA
- AN
68



- 1 - CROCODILE DUNDEE
2 - INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT
3 - CASINO ROYAL
4 - DANSE AVEC LES LOUPS
5 - TIGRE ET DRAGON
- AN
68



Réponses à venir sur notre page Facebook !





Serge Laget juste après la signature du contrat d'édition de Nidavellir



de gauche à droite : Florian Grenier, Camille Bonnard, Quentin Guidotti, Céline Grenier



de gauche à droite : Valériane Holley, Phil Vizcarro, Florian Grenier, Camille Bonnard, Céline Grenier.

FIJ 2020 Un an et trois jeux plus tard, Nidavellir faisait son show sur la croisette !



Fatigués mais heureux !



Nicolas Normandon signant le contrat d'édition d'Octorage

FIJ 2019 Notre premier Cannes en tant qu'éditeur ! L'occasion de vous présenter notre premier jeu: Dany.

GRRRE Games à la Tric Trac TV

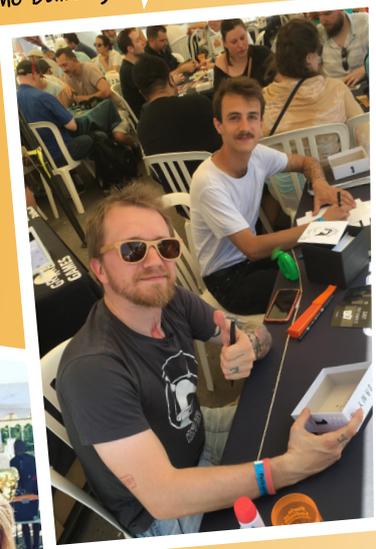
Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau

L'album des GRRRE

Week-end de tests pour Nidavellir



PEL 2019 Du soleil, des autographes et toute l'équipe ultra motivée !



de gauche à droite : Florian Grenier, Valériane Holley, Céline Grenier.



Pendant ce temps-là, Dany fait le tour du monde en bateau !



de gauche à droite : Nicolas Normandon, Bruno Tatti et Florian Grenier.



de gauche à droite : Théo Rivière, Antoine Bauza, Céline Grenier, Nicolas Oury, Ludovic Maublanc, Naïade.

Suivez toutes nos aventures sur les réseaux !





Les GRRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire
un GRRRand merci !



JARIKA, LA ROUBLARDE

Cette Comtesse Naine, gouvernant les déserts lointains, a mis plus de temps que prévu pour rejoindre le Royaume. Aristocrate très respectée, Jarika doit son sobriquet à ses talents d'oratrice et de marchande lui ayant permis d'accroître la fortune de son comté de façon considérable. Certain-e-s émettent même l'hypothèse d'une richesse supérieure à celles de Grid et Astrid réunies! Quoiqu'il en soit, si vous commencez à parler commerce avec elle, elle trouvera toujours le moyen de s'en tirer à bon compte!

Comme en négociation, son pouvoir montera en puissance au fur et à mesure de la partie vous permettant d'amasser une grande fortune et de recruter les meilleur-e-s Nain-e-s!

Découpez, pliez au centre puis collez les deux faces ensemble. Vous pouvez ajouter Jarika à votre paquet de cartes Héros-ine!



Carte

Héroïne Neutre

JARIKA LA ROUBLARDE

Elle ajoute **8 points** à votre **Valeur Final de Bravoure**.

En tant qu'**Héroïne** neutre, placez la dans votre **zone de commandement**.

Lors d'une **transformation de pièce** ou lors d'un **échange de pièce**

(**Offrande Royale**, **Distinction Guerrier-ère-s**, **GRD**), augmentez la valeur de la somme voulue de 2.

Cécile a rapidement recruté Jarika. Elle joue ensuite sa **pièce** de valeur 0. À la fin de son tour, elle révèle les deux **pièces** de sa bourse : 3 et 4. Elle défusse sa **pièce** de valeur 4 et devrait prendre une **pièce** de valeur 7 du **Trésor Royal**. Mais comme elle possède Jarika, elle prend une **pièce** de valeur 9 car elle ajoute 2 à la somme de l'échange.



Plus tard dans la partie, Cécile choisit une carte **Offrande Royale +3** qu'elle applique sur sa **pièce** de valeur 2. Elle devrait donc prendre un 5 dans le **Trésor Royal**, mais elle prend un 7 (5+2).



NIDAVELLIR



T SERGE LAJET **M JEAN-MARIE MINGUEZ**

De 2 à 5 joueur·euse·s ♦ 45 minutes

Préparation du tour

1. ENTRÉE DES NAIN·E·S

* Placez X cartes de l'Age en cours dans chaque Taverne.
X = nb d'Elvalands.

2. LES MISES

* Posez vos pièces face cachée sur chaque emplacement Taverne.

Résolution des tavernes

1. RÉVÉLATION DES MISES

* Révélez votre pièce sur l'emplacement Taverne correspondant.

* La pièce de plus haute valeur détermine l'Elvaland actif·ve.

Les égalités sont départagées par les gemmes.

2. TOUR DE L'ELVALAND AKTIF·VE

* Choisissez une carte de la taverne en cours de résolution.

* Procédez, éventuellement, au recrutement d'une carte Héros·ine.

* Procédez à l'échange de pièces si vous avez joué votre pièce de valeur 0.

Tour de l'Elvaland suivant·e déterminé par l'ordre décroissant des pièces ou des gemmes en cas d'égalité.

3. ÉCHANGE DE GEMMES

Lorsque chaque Elvaland a joué, procédez à l'échange des gemmes entre les Elvalands à égalité pour une valeur de pièce donnée.

Passez ensuite à la résolution de la taverne suivante.

Reprenez au 1. RÉVÉLATION DES MISES.

Tour suivant

Lorsque toutes les tavernes ont été résolues, reprenez vos pièces en main et passez au tour suivant.



Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe

LES GUERRIER·ÈRE·S



Leur Valeur de Bravoure est égale à la somme de leurs Points de Bravoure, à laquelle l'Elvaland majoritaire en grades dans la colonne Guerrier·ère, ajoute sa pièce de plus haute valeur. En cas d'égalité, tou·te·s les Elvalands concerné·e·s ajoutent leur pièce de plus haute valeur à leur Valeur de Bravoure Guerrier·ère.

LES CHASSEUR·EUSE·S



Leur Valeur de Bravoure est égale au nombre de grades Chasseur·euse au carré. Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.

LES MINEUR·EUSE·S



Leur Valeur de Bravoure est égale à la somme de leurs Points de Bravoure multipliée par le nombre de grades dans leur colonne.

LES FORGERON·NE·S



Leur Valeur de Bravoure est une suite mathématique (+3, +4, +5, +6, ...). Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.

LES EXPLORATEUR·RIKE·S



Leur Valeur de Bravoure est égale à la somme de leurs Points de Bravoure.

Valeur de Bravoure Forgeron·ne et Chasseur·euse

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250	273	297	322	348	375
	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	441				

Cartes présentes en jeu

CARTES PRÉSENTES À 2, 3, 4 ELVALANDS		3	4	5	6	6	7	8	9	10		X X
		X	X	X	X	X	X	X	X	X		
CARTES AJOUTÉES À 5 ELVALANDS		0	0	1	1	2	2	0	1		X X	
		X	X	X	X	X	X	X	X			X
		5	6	7	8	9	10	11	12		X X X	





Héros·ïne Neutre

DWERG LES 5 FRÈRES

Ajoute **X points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
X dépend du nombre de frères recrutés :

13	40	81	108	135

Plusieurs joueurs peuvent se lancer dans cette stratégie.

SKAA L'INSONDABLE

Ajoute **17 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

ASTRID LA FORTUNÉE

Ajoute **X points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
X correspond à la **valeur de la plus forte pièce que vous possédez**.

GRID LA MERCANTILE

Ajoute **7 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
Quand vous la recrutez, ajoutez immédiatement +7 à l'une de vos **pièces**.

ULINE LA VOYANTE

Elle ajoute **9 points** à votre **Valeur Finale de Bravoure**.
Quand vous choisissez Uline, prenez toutes vos **pièces** non révélées sur vos tavernes, ainsi que les **pièces** dans votre bourse.
À chaque tour, attendez que les autres Elvaland révèlent leur mise, pour choisir la vôtre et la poser sur la taverne en cours de résolution.
En cas d'**échange de pièces**, choisissez deux **pièces** de votre main pour faire cet échange puis prenez la **pièce** nouvellement acquise dans votre main. Vous pouvez l'utiliser sur la prochaine taverne si vous le souhaitez.
En cas de **transformation de pièce**, choisissez une **pièce** de votre main ou une **pièce** déjà révélée sur une taverne de votre plateau. La **pièce** nouvellement acquise remplace la **pièce** transformée (dans votre main ou sur votre plateau).

YLUD L'IMPRÉVISIBLE

Placez-la dans votre **zone de commandement**.
A la fin de l'**Age 1**, avant la résolution des **Distinctions**, placez la dans la colonne de votre choix.
A la fin de l'**Age 2**, vous pouvez changer Ylud de colonne avant le décompte des **Points de Bravoure**.
Le grade d'Ylud compte comme un **grade** de la classe (colonne) où elle se trouve.
Elle rapporte un nombre de **Points de Bravoure** qui dépend de la classe (colonne) dans laquelle elle se trouve au moment du décompte des **Points Finaux de Bravoure**.

THRUD LA CHASSEUSE DE TÊTES

Placez-la dans une colonne de votre **armée**.
Thrud ne peut jamais être recouverte. Quand vous devez placer une carte sur elle, prenez-la en main, placez la carte acquise dans la colonne en question et posez Thrud dans la colonne de votre choix (la même, ou une différente).
Thrud compte comme un **grade** de la classe (colonne) où elle se trouve.
A la fin de l'**Age 2**, avant le décompte final, placez-la dans votre **zone de commandement**.
Elle ajoute **13 points** à votre **Valeur Finale de Bravoure**.



Héros·ïne Guerrier·ère

KRAAL LE VÉNAL

Possède **2 grades**.
Ajoute **7 et 0 points** à votre **Valeur de Bravoure Guerrier·ère**.

TARAH FRAPPE FATALE

Possède **1 grade**.
Ajoute **14 points** à votre **Valeur de Bravoure Guerrier·ère**.



Héros·ïne Chasseur·euse

ARAL SERRES D'ACIER

Possède **2 grades**.

DAGDA L'EXPLOSIVE

Possède **3 grades**.
Posez immédiatement Dagda dans votre colonne **Chasseur·euse**, et défaussez immédiatement la dernière carte **Nain·e** de votre choix de deux autres de vos colonnes. Les deux colonnes doivent être différentes.



Héros·ïne Forgeron·ne

AËGUR POING D'ACIER

Possède **2 grades**.

BONFUR LE TYRANNIQUE

Possède **3 grades**.
Posez immédiatement Bonfur dans votre colonne **Forgeron·ne**, et défaussez immédiatement la dernière carte **Nain·e** de votre choix d'une autre de vos colonnes.



Héros·ïne Mineur·euse

ZORAL LE CONTREMAÎTRE

Possède **3 grades**.
Ajoute **1, 0 et 0 Point de Bravoure** à la somme des **Mineur·euse·s**.

LOKDUR CŒUR CUPIDE

Possède **1 grade**.
Ajoute **3 Points de Bravoure** à la somme des **Mineur·euse·s**.



Héros·ïne Explorateur·rice

HOURLA L'INSAISSABLE

Possède **1 grade**.
Ajoute **20 points** à votre **Valeur de Bravoure Explorateur·rice**.
Il faut posséder **5 grades** dans la colonne des **Explorateur·rice·s** dans son **armée** pour la recruter.

IDUNN LA FURTIVE

Possède **1 grade**.
Ajoute **7 points** à votre **Valeur de Bravoure Explorateur·rice** plus **2 points** par **grades** présents de cette colonne, y compris le sien.



CONNEXION TEAM

GUESS&WRITE
spécial CONFINEMENT!

Regardez notre partie
en live pour découvrir
les règles en vidéo.



Connec'team arrivera prochainement en boutique.

Durant cette période de confinement, on vous propose une version **Guess&Write** vous permettant de jouer à distance avec vos ami-e-s via Skype, Discord ou autres. Pour cela, nous avons réalisé la phase de création des connexions pour vous. C'est une phase très importante et savoureuse pour les amoureux de coopération mais elle est trop difficile à mettre à place à distance.

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

· Inscrivez les noms des joueur-euse-s au dessus de chaque carte **Aide**.

Les crochets vous indiquent les **binômes de connexion**.

· Le premier ou la première joueuse est appelé Capitaine de l'équipe. Le **binôme comprenant le ou la Capitaine choisit une connexion 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 (si vous êtes en vidéo, essayez ;)), collent leur index (non! Interdit dans le contexte, sauf via écrans interposés) 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 et **mettez un 1 au bout 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

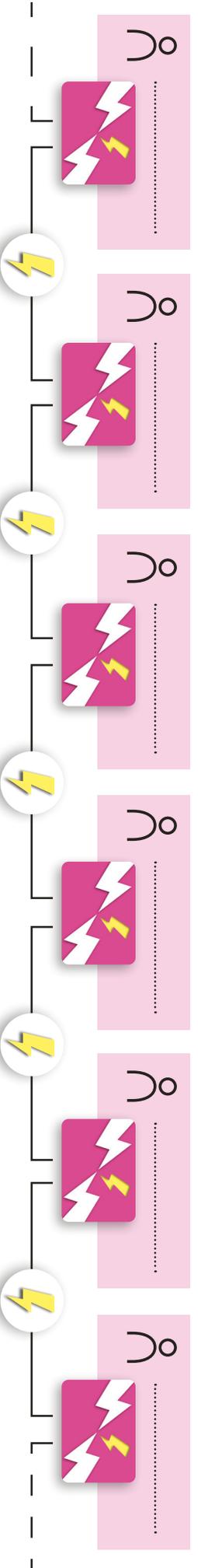
Un-e membre de l'équipe peut barrer sa carte **Aide** pour assister un binôme de connexion. Dans ce cas, les trois joueur-euse-s collent leur index et comptent jusqu'à 3 puis annoncent, en même temps, le mot auquel ils-elles pensent.

·
Si deux des trois joueur-euse-s ont annoncé le même mot, la connexion est validée.

Si aucun-e joueur-euse n'a annoncé le même mot, c'est un échec.

·
À deux joueur-euse-s barrez les cartes **Aide**, car vous ne vous en servez pas.

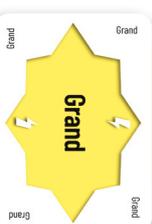
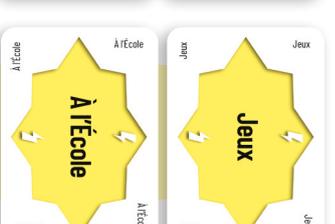
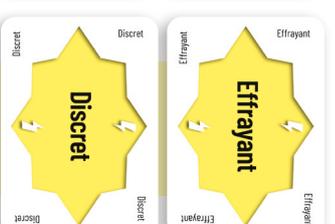
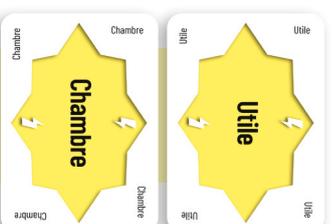
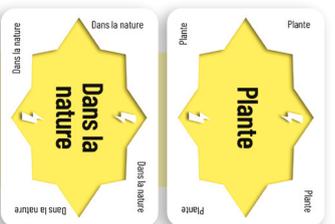
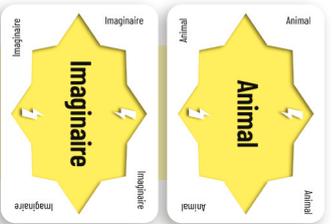
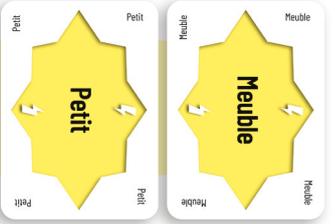
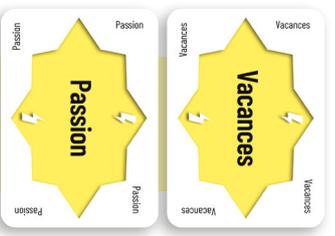




Valider la dernière connexion de la partie

Valider 2 connexions d'affilée

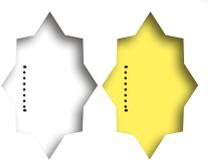
Valider une connexion de 3 cartes ou plus

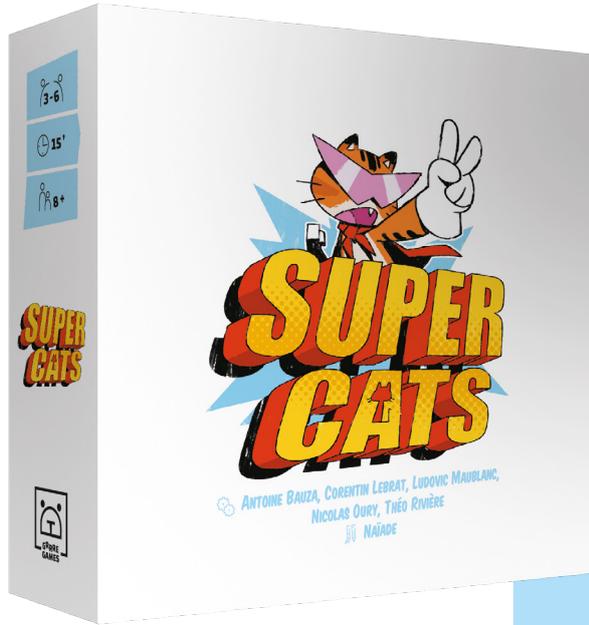


CONNEXTEAM · PHASE 2 : Validation des connexions



Total =





3-6 | 15' | 8+

Lorsqu'on est un papa soucieux de faire jouer les enfants et les adultes ensemble, on est curieux du moindre jeu capable d'un tel miracle. Super Cats est de cette trempe. Un jeu céleste, à la distribution d'auteurs « Smash Up All-Star », prévu pour 3 à 6 joueurs rassemblés autour d'un jeu de doigts insensé à l'ambiance Samourai Pizza Cat.



Découvrez le teaser de Super Cats en cliquant sur la boîte.

jeudéclick
JEUX DE SOCIÉTÉ J2S

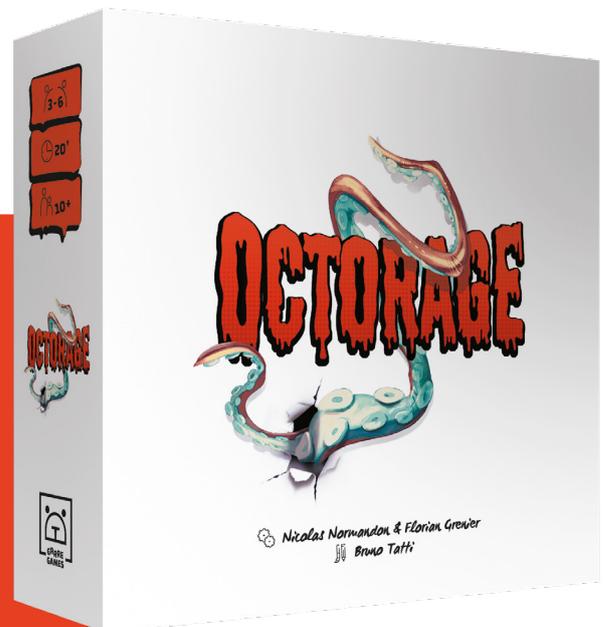
Redécouvrez Redécouvrez

3-6 | 20' | 10



La rejouabilité est très bonne et l'on peut donc y rejouer de très nombreuses fois sans lassitude. Qui dit petit jeu, dit petit prix, donc au top ! On aime l'univers aventurier et la durée des parties. 20 minutes, c'est très bien pour un jeu d'ambiance que l'on peut sortir facilement à l'apéro !

PARADOXETEMPOREL



Découvrez le teaser d'Octorage en cliquant sur la boîte.



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



[Accueil](#)

[Nos jeux](#) ▾

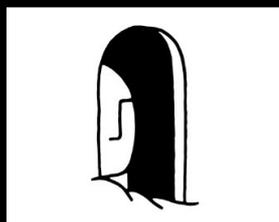
[Téléchargements](#)

[Qui sommes-nous ?](#)

[En](#)



À DÉCOUVRIR



[Tous nos jeux](#)

GRRRE QUOI ?

GRRRE Games bien sûr !

C'est d'abord une maison d'édition de jeux de société indépendante née en 2018 à Grenoble et dirigée par Céline et Florian.
Mais c'est avant tout un grognement féroce et énergique pour réveiller l'ours qui sommeille en vous lors de vos futures parties autour de nos jeux en famille ou entre amis !

[Cliquez ici pour en savoir plus.](#)