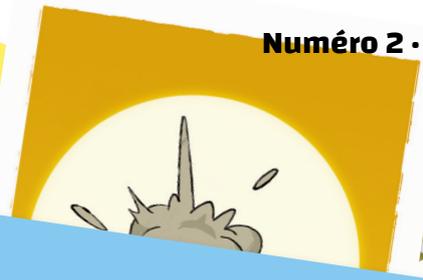


Ma GRRRE zine

Numéro 2 • Mai 2020



LE CHALLENGE
SOLO
NIDAVELLIR
PAR LA SOCIÉTÉ
DES JEUX

**CONNEX
TEAM**
arrive
en boutiques!

Dossier spécial
Mini-jeux

Interviews
de Corentin Lebrat, Jonathan Favre-Godal,
Théo Rivière et Bruno Tatti



 **Les** 
GRRRoodies
Amenez vos mini jeux
en vacances avec des Tuck
box adaptées !
DESSINEZ VOTRE BANDE
DE CHATS
POUR SUPER CATS !






er la dernière
exion de la partie



Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Pour nous, chaque projet a un sens, une vision, une consonnance singulière. Les auteurs et autrices nous amènent un superbe scénario et nous réalisons un jeu en gardant l'âme qui lui ont insufflée, mais en mettant de nous dans tous les aspects.

Comme pour les œuvres cinématographiques ou mêmes artistiques au sens large, le jeu de société va au-delà du simple jeu.

Il présente cependant une particularité sur les autres expressions artistiques. Il est manipulé, joué et interprété par tout un panel hétéroclite de joueurs et joueuses, avec leurs vécus, leurs attentes, leurs préférences. Donc un jeu n'a pas qu'une signification. Il en a une multitude par le prisme de vos yeux, de votre compréhension, de votre passion. Vous en êtes les acteurs et les actrices. Vous lui donnez vie.

Le jeu de société est plus qu'un bien de consommation. C'est un liant exceptionnel, essentiel même, et la situation particulière que nous vivons nous le rappelle.

Nous vous remercions pour l'accueil chaleureux que vous avez réservé au premier numéro de notre petit webzine. Notre univers vous a plu donc on va encore aller un peu plus loin.

La sortie prochaine de deux nouveaux jeux : **Connec'Team** et **DANY se fait des films** nous donne l'opportunité de réaliser un dossier sur notre gamme Mini que vous trouverez dans ce numéro. Le dossier de **DANY** sera à découvrir dans le magazine numéro 3 de juin !

Bonne lecture ludique !

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

MaGRRREzine #2
Mai 2020

1

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

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 Facebook, Instagram et Twitter



Sommaire



Dossier Gamme Mini-jeux!

Connec'Team
Octorage
Super Cats

p. 2



Nos collab' !

p. 17

L'anecdote des GRRRE

p. 20



Les GRRRoodies!

Les Tuck box
Nidavellir, le Challenge Solo de la Société des Jeux
Dessine tes Super Cats
Golden Cat

p. 21

Dossier

Gamme

Mini-jeux

À l'occasion de la sortie de Connec'Team, le nouveau jeu de notre gamme Mini, nous vous proposons d'en apprendre plus sur le jeu, sa création et ses auteurs.

C'est également l'occasion de revenir sur Super Cats et Octorage, nos précédents jeux de cette gamme à travers les interviews de leurs auteurs et/ou illustrateurs.



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

CONNEC TEAM



3-6 | 15' | 8+

Connec'Team est un jeu de Jonathan Favre-Godal et Corentin Lebrat, dont la création graphique a été assurée par Valériane Holley. Dans ce jeu, 3 à 6 joueurs et joueuses, dès 8 ans, vont devoir ne faire qu'un esprit pendant les 15 minutes de partie.

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 marquez 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 !

**Agilité d'esprit,
coopération,
bonne humeur !**

Ne faites qu'un-e
avec votre équipe !

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 !

Interview

Corentin Lebrat

Quelques mots de présentation

Je suis un auteur de jeu depuis 2011. Papa de deux enfants. Passionné par le cinéma, le jeu vidéo et le jeu de société. Depuis peu (2018), je suis auteur à plein temps. J'ai enfin eu l'opportunité de quitter mon travail qui ne me rendait pas heureux pour faire de ma passion mon nouveau travail.

Le jeu en général

Le jeu (quel qu'il soit), permet de créer de très bons moments avec d'autres gens. Le plus important dans un jeu, pour moi, est qu'il arrive à être le vecteur de ça.

Je cherche à passer un bon moment que ce soit soldé par une victoire ou une défaite. J'aime bien parler et échanger quand je joue. Chamberer aussi, si le contexte s'y prête. Ce qui fait que je joue à beaucoup de jeux aux styles différents, même si j'ai tendance à privilégier les jeux de moins de 3h (parentalité oblige).

La création ludique et vidéo-ludique

J'ai toujours beaucoup joué aux jeux de société, parfois même seul alors que les jeux solo n'existaient pas :). A force de découvrir tous ces jeux, j'ai voulu les modifier, les façonner, et au final j'ai voulu créer les miens.

Le but évident de ma création est de me faire plaisir en racontant des histoires ou en développant des univers à travers le jeu de société. Peut-être que si j'avais été à l'aise en informatique j'aurais utilisé les jeux vidéo pour les raconter.

Le jeu de société à ça qu'il est facile d'accès, et pour les joueurs et pour ceux qui voudraient mettre la main à la pâte. Se lancer dans la création est finalement assez simple, puisque le matériel nécessaire se limite à un ciseau des feuilles et un cerveau. C'est après que ça se corse :).

Je ne me sens pas apte à créer un jeu vidéo. Cela nécessite sûrement d'autres compétences que je n'ai pas. Mais il m'arrive parfois, lors d'un stade précoce d'un prototype, de me dire que ça pourrait faire une belle application. On peut, grâce à ça, pousser certaines mécaniques plus loin alors que les transposer en cartes et en jetons les rendraient fastidieuses.

Je crois qu'une vingtaine de mes jeux sont sortis à l'heure actuel. Mon plus gros succès est Takenoko Chibis, l'extension de Takenoko, sur laquelle nous avons travaillé à 4 mains avec Antoine Bauza. Mais Draftosaurus n'est pas loin derrière, et le T-Rex risque de dévorer les petits pandas :).

Un projet particulier non édité ?

Quelques-uns oui. Je pense à un prototype créé avec Théo Rivière. C'est un jeu coopératif et narratif pour enfants, qui les mets dans la peau d'une apprentie Sorcière ayant rapetissée après une mauvaise manipulation de potions. Les joueurs vont alors devoir catapulter des ingrédients dans des chaudrons pour essayer de confectionner la potion qui les guérira, mais rien ne se passe comme prévu :). Nous l'avons montré à 2 ou 3 éditeurs et, malgré l'intérêt, rien n'est signé pour l'instant...



Présentation FLASH

Un jeu Sûrement un jeu-vidéo Nintendo, un Zelda ou un Mario. Ils ont bercé mon enfance.

Un livre / une BD Peter Pan de Loisel. J'ai vraiment pris une belle claque artistique quand j'ai lu cette BD.

Un film Difficile ça... je dirais Sleepy Hollow. Sans préjuger de sa valeur artistique, je trouve ce film beau et passionnant.

Un sport J'aime beaucoup les sports de raquettes. Je dirais le Squash.

Un animal Un panda roux, pour dormir en haut des arbres. Inaccessible et ombragé, le bonheur.

Une émotion L'admiration. Je suis facilement "fan" de personnes au talent fou, dans tous les domaines.

Une couleur Orange, c'est beau le orange.

Interview

Jonathan Favre-Godal

Quelques mots de présentation

Auteur Valentinois, je suis le papa de trois enfants. Mes deux passions sont les livres et les jeux. Je travaille dans une grande enseigne culturelle à temps plein, aux rayons livres (je suis libraire depuis mes 18 ans).

Le jeu en général

Le jeu, pour moi, permet de partager du temps avec ceux qu'on aime.

En tant que joueur, je m'adapte au jeu que je suis en train de faire. Je suis compétitif et concentré quand je joue au GO ou au Backgammon car mon but est de monter de niveau de classement. J'analyse mes parties après afin de m'améliorer. Pour les jeux de société moderne je suis plutôt parleur et chambrure :p

La création ludique et vidéo ludique

Tout a débuté par un diplôme! Et oui en 2014 j'ai effectué la formation de «Ludothécaire» à la FM2] un des modules d'évaluation était la «Création d'un objet ludique» ça pouvait être un jouet, ou un jeu de société. Je vous laisse deviner lequel j'ai choisi :). Et ce jeu n'a jamais été édité si vous vous posez la question.

En tant que créateur, je pense que je suis plutôt «touche à tout» et je réfléchis à tout sorte de jeux donc oui je m'intéresse à la création via d'autres médias comme le jeu vidéo. Le seul frein à la création de jeux vidéo c'est mon manque de copains dans le domaine pour «échanger» et «développer» ensemble. Conneç'Team sera mon 8ème jeu édité. Mon plus gros succès est «Kikafé» chez Blue Orange, temps du point de vue reconnaissance «prix ludiques» et rencontre avec son public.

Un projet particulier non édité ?

Beaucoup de prototypes ! XD

Plus sérieusement dernièrement surtout 2 jeux, ce qui m'a amené à réfléchir à m'auto éditer. Bonne ou mauvaise idée ?



Partie de test avec un prototype de Conneç'Team



Présentation FLASH

Un jeu Le jeu de GO
Un livre / une BD Harry Potter
Un film Old Boy
Un sport Le JJB
Un animal Le cerf
Une couleur Le marron

La rencontre

Jonathan Corentin, on passe sur le Cap d'agde, et on va direct sur le festival de Romans sur Isère :). Corentin était avec Boris Courtot (note bas de page), au festival de Romans donc. Ils sont venus jouer aux protos que je présentais (de souvenirs, il y avait la fée cachée devenue depuis Cadomino chez Djeco).

Corentin Comme l'a expliqué Jonathan, la première fois que l'on s'est croisé c'était sur le festival de Romans. A l'époque, je crois qu'il n'avait pas encore sorti Kikafé. Plus tard, nous nous sommes revus à la Cafetière lors d'un brunch. Nous nous sommes rapidement bien entendu et l'envie de faire des jeux ensemble s'est imposée assez simplement.

[Boris Courtot est un salarié de l'association « Archi-jeux » à Crest. C'est un Bar ludique. Archi-jeux est très présent dans l'activité ludique régional. Ils font partie du collectif du réseau des cafés ludiques.]

La genèse de Connec'Team

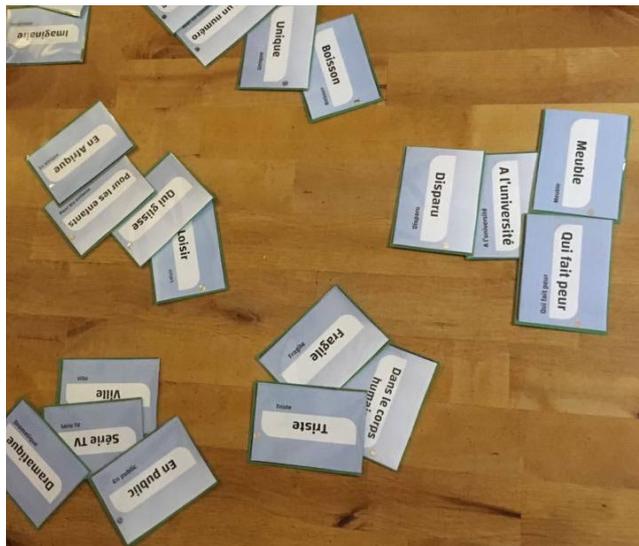
Corentin Un jour je suis me rendu chez Jonathan pour une séance de game design. Jonathan a toujours énormément d'idées de jeu. Il me présentait alors ses dernières pistes. Parmi elles, un jeu d'association d'idée m'a tout de suite séduit. La proposition était simple, presque minimaliste. Elle était encore brute et accrochait à plusieurs endroits, mais j'y voyais une jolie pierre prête à être polie :).

Nous avons échangé une bonne partie de l'après-midi sur ce point de départ, posant les grandes lignes de ce qui allait devenir Connec'Team.

Puis, pris par d'autres idées, le développement de jeux plus avancés, la vie de famille, nous avons mis ce projet de côté.

Jonathan Oui, et lors d'un de mes passages à la Cafetière quelques semaines après, nous y avons joué avec Ludovic Maublanc et Antoine Bauza. Grâce aux pistes d'Antoine et Ludovic, et au recul que nous avions pris sur le jeu, nous sommes repartis de plus belle, afin de pouvoir le présenter aux éditeurs.

Corentin Pour ce jeu nous avons voulu garder une vraie simplicité, afin que tout s'articule autour de l'association d'idée et qu'il n'y ait aucun scoring autour qui pourrait nous détourner de ce propos.



Partie de test avec un prototype de Connec'Team

Jonathan GRRRE GAMES l'a vraiment compris et nous a suivi dans cette envie, voilà pourquoi nous avons voulu proposer un jeu uniquement composé de cartes et sans thème.

C'est au festival de Romans sur Isère «Vous êtes joueurs?» que GRRRE GAMES l'a testé pour la première fois. On peut dire que du coup ce festival m'a apporté un éditeur et un co-auteur :).

Le futur

Jonathan Actuellement je travaille beaucoup avec Corentin et nous avons signé plusieurs jeux chez différents éditeurs (je ne sais pas si on a le droit de communiquer dessus encore).

Sinon j'ai des boîtes VHS de protos avec des copains (Didier Lenain, Fabrice Lamouille, et Julien Seisson).

Corentin Nous avons effectivement quelques jeux qui sortiront en 2021, ainsi que des jeux encore à la recherche d'éditeurs :).

Pour ma part je suis bien pris par les projets Kaedama et mes projets avec d'autres co-auteurs. Mais j'essaie de prendre du temps pour lire, jouer aux jeux vidéo et regarder des films. En plus d'être des activités que j'adore, elles permettent de recharger la créativité :).

Pour rebondir sur les propos de Corentin et Jonathan, nous voulions effectivement garder cet aspect minimaliste et instantané que propose le jeu. Il fallait faire la part belle à la coopération, à la création et à l'ambiance de cohésion créées par le jeu.

OCTORAGE



Découvrez
le trailer
du jeu.

3-6 | 20' | 10



Simple, interactif, méchant
Éliminez les autres et échappez à l'Octoman !

OCTORAGE est un jeu de Nicolas Normandon et Florian Grenier, illustré par Bruno Tatti, pour 3 à 6 mercenaires à partir de 8 ans.

Les parties durent en moyenne 20 minutes.

Dans ce jeu de gestion de main et de coups fourrés, vous incarnez un ou une mercenaire devant survivre aux assauts du terrible Octoman.

Une partie d'Octorage se déroule en plusieurs manches. Dès qu'un ou une joueuse totalise 2 manches gagnées, il ou elle remporte la partie.

A tour de rôle, vous pouvez jouer une carte :

- **Arme** dont la valeur doit être supérieure ou égale à la dernière carte jouée. Si la carte est de valeur 8, alors la rage de l'Octoman est augmentée de 1.
- **Esquive** : qui change le sens du tour.
- **Trésor maudit** : qui handicape le ou la mercenaire ciblée et diminue ses chances de survie.

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer de carte, alors l'Octoman vous attaque. Vous perdez autant de pions de vie que la valeur de Rage de l'Octoman. A ce moment-là, chaque mercenaire pioche une nouvelle carte.

Si vous perdez votre dernier pion de vie, alors vous êtes éliminés de la manche. Une manche se termine quand il ne reste qu'un seul joueur en vie. Les manches ne durent que 5 minutes et l'élimination n'est jamais bien longue.



OCTORAGE la genèse

Festival de Cannes 2017. Lors d'une discussion, les auteurs partagent leur envie de travailler ensemble. Très vite vient l'idée d'un jeu aux règles très simples, dynamique, volontairement méchant et ayant recours à quelques « game changer ».

De fil en aiguille, une mécanique se dessine mais tout prend vie avec l'arrivée du thème. En recherchant des visuels sur internet pour habiller la première version du prototype, les auteurs découvrent un « nanar » de 1971 : OCTAMAN. Il s'agit d'un film de série Z dans lequel un homme poulpe terrorise des aventuriers et aventurières.

Hasard de la pioche vs Timing de jeu

Dans OCTORAGE, les joueurs et les joueuses doivent faire avec les aléas de la pioche. Cependant, le timing de jeu est très important. Le moment où vous devez jouer une carte faible, une carte forte, une carte spéciale ou même passer est primordial.

Lors des premières parties, vous aurez souvent tendance à jouer votre carte la plus forte à votre tour... et souvent, vous perdrez. Dans OCTORAGE, vous devez gérer votre main au mieux et savoir qu'il est préférable de passer et de se faire attaquer, et ainsi reprendre la main, que de jouer une carte forte qui n'aura aucun impact sur les autres joueurs et joueuses. Votre but étant d'éliminer les autres, il faut « frapper » au bon moment !

La pioche n'est présente que pour créer des situations incongrues et épiques parfois source de frustrations mais aussi d'explosions de joie.

Les pouvoirs des mercenaires et des Trésors Maudits

OCTORAGE repose sur des règles simples. À votre tour, jouer une carte ou passer. Si vous passez, subissez l'attaque de l'Octoman.

Les auteurs ont alors apporté quelques pouvoirs pour changer drastiquement la physionomie des parties.

Chaque mercenaire possède ainsi un pouvoir très puissant, qui se veut extrêmement plaisant à activer pour faire râler vos camarades de jeu.

De même, les pouvoirs des Trésors Maudits ont été pensés pour avoir un véritable impact sur le jeu du joueur ou de la joueuse ciblée.



Nicolas Normandon
Auteur de *Zombies : la blonde, la brute et le truand* (2005),
City of Horror (2012), *Bahamas* (2019)



Florian Grenier
Auteur de *Tokyo Ghoul : Bloody Masquerade* (2017),
Paris New Eden
avec Ludovic Maublanc (2019)

Pourquoi c'est cool ?



« Ici, on adore les jeux où il faut se tirer dans les pattes pour gagner ! Alors quand en plus on y ajoute un petit côté aventurier dans la jungle avec une créature tentaculaire menaçante : on apprécie :) »

« Octorage est idéal comme petit jeu entre amis à emporter en soirée, qui se joue rapidement avec des règles facilement assimilables. »



« Quand on cherche la m**** on la trouve et il faut en payer le prix. Enfin, c'est toujours mieux si la foudre retombe sur quelqu'un d'autre hein. »

« Et bien, c'est exactement ce à quoi vous invite Octorage : la trahison ! De quoi faire plaisir à Alex dans nos rangs. Enfin, Zephirielle n'a pas été en reste quand il a s'agit d'attirer Octoman sur ses petits camarades. Un jeu de hasard (la pioche) et de gestion des cartes, facile à prendre en main et partager. »

Interview

Bruno Tatti

**Bruno Tatti, coloriste et illustrateur, a donné vie au terrible Octoman !
Quelques mots de présentation...**

Salut, donc vous l'aurez deviné je m'appelle Bruno Tatti, je travaille dans l'image (dessins couleurs/illustrations/ BD) depuis 22 ans maintenant.

Le jeu en général

Joueur dans mes jeunes années, j'ai joué à «Dungeon & Dragons», «Space Hulk», «Cthulhu», «Dragonlance», mais à vrai dire, j'étais plus attiré par leurs univers visuels, les illustrations (TSR, Michael Whelan, Brom etc)... c'est un peu là qu'a commencé mon envie de dessin et d'illustration.

La création

Je travaille comme coloriste de bandes dessinées, mais je dessine beaucoup pour mon plaisir et l'illustration a toujours été un but ou du moins une très forte envie.

J'ai illustré pour la presse jeunesse (ed Milan). À chaque fois c'est via des collègues auteurs de BD que j'ai pu travailler sur différents jeux. Je communique très peu sur mon travail personnel, c'est paradoxal mais c'est ainsi.

Quand la demande de visuel pour Octorage est arrivée, je travaillais en parallèle sur la mise en couleur de plusieurs albums BD et pour Octorage les délais étaient très serrés : environ 1 mois pour faire un peu moins de 30 visuels

Il a fallu être méthodique et organisé pour que tout se fasse dans les temps et en flux continu. J'ai donc mis en place un planning spécifique, je partageais mon temps en deux, le matin je colorisais une BD et l'après-midi je travaillais sur Octorage (c'était ma récréation, j'étais impatient d'être au lendemain pour continuer!). Au fil des jours, les propositions se sont succédées, et petit à petit les visuels du jeu prenaient forme.

Pour Octorage mes inspirations étaient dès le départ les affiches de films de série B c'était aussi le point de départ du jeu, j'ai ensuite adapté le style à ces contraintes visuelles.

J'avais déjà mis les pieds dans le monde du jeu et j'avais travaillé sur les 3 boîtes de «V Commando» chez Triton Noir (je me suis occupé des cartes de personnages et des tokens).

Je suis également intervenu comme coloriste sur «Highway to hell» chez Red Joker, et je viens de terminer quelques illustrations pour «Pax Elfica» pour les XII singes.

J'aime travailler dans l'illustration de jeux. J'en ai peu à mon actif, mais ça a été à chaque fois des expériences très enrichissantes nécessitant de m'adapter à un style aussi bien graphiquement qu'au niveau de l'ambiance et de l'univers du jeu. Au départ du projet ce qui est plaisant c'est la créativité et le foisonnement d'idées que déclenche le ou les briefings en vue de déterminer l'identité du jeu.



Présentation FLASH



Un jeu Octorage bien-sûr

Un livre/une BD N'importe quel roman de Michael Connelly pourvu que l'inspecteur Bosch y soit.

Un film *L'homme qui voulut être roi* de John Huston

Un sport Paintball de compétition (des sensations incroyables)

Un animal Le Bouquetin

Une émotion La Plénitude

Une couleur Les "gris colorés"



Découvrez
le trailer
du jeu.

SUPER CATS

FAMILIAL,
DYNAMIQUE,
FUN!

3-6 | 15' | 8+

SUPER CATS est un jeu d'Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Nicolas Oury et Théo Rivière, illustré par Naïade, pour 3 à 6 Super Chats, dès 6 ans pour des parties de 15 minutes.

INCARNEZ DES SUPER CHATS ET SAUVEZ LE MONDE!



Dans Super Cats, vous incarnez un groupe de 5 chats qui s'affrontent pour devenir les Super Cats qui affronteront le RoboDog, infâme dévoreur de croquettes! Les confrontations se déroulent en simultanée à l'aide des mains des joueurs.

DANS L'ÉPISODE 1, scandez SU-PER-CAT et tendez une main en levant 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 doigts. Si vous avez le plus grand chiffre unique, transformez un de vos chats en Super Cats! Dès qu'un joueur ou une joueuse a ses 5 chats transformés, l'épisode 2 débute.

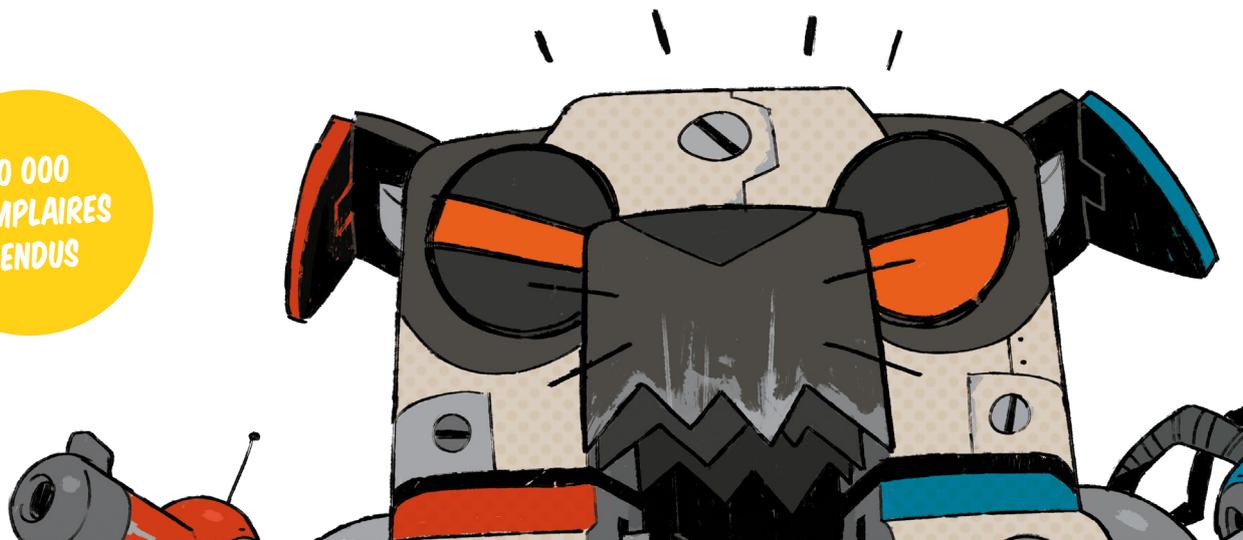
DANS L'ÉPISODE 2, les Super Cats affrontent les autres joueurs et joueuses qui deviennent le RoboDog. Scandez RO-BO-DOG et préparez-vous à l'affrontement!

Les Super Cats à l'assaut du monde!

Par ses règles simples, son dynamisme, son thème rigolo et dans l'air du temps, les Super Cats ont séduit le monde entier (enfin presque!).

Les Super cats sont ou arriveront sous peu aux Etats-Unis d'Amérique, au Canada, aux Pays-Bas, en Italie, en Espagne, en Russie, et au Japon!

30 000
EXEMPLAIRES
VENDUS



Super Cats, la génèse du jeu racontée par Théo Rivière

On était en voyage tous les cinq au Japon. Antoine et Corentin venaient d'auto-éditer un petit jeu «Gaijin Dash» pour le vendre pendant le Tokyo Game Market. Pendant une balade au parc, avec Ludovic et Corentin, on a commencé à réfléchir à un nouveau jeu pour faire la même chose l'année suivante. Le thème est vite arrivé parce que les chats étaient à la mode (à l'époque on les transformait en Super Sentaï pour rester dans une thématique japonaise). Les prémices mécaniques sont également rapidement arrivées parce que j'avais joué à un jeu à pleins pendant un week-end jeu. On avait tous mis un chiffre sur un papier et le plus petit chiffre unique avait gagné un lot. C'est la base de Super Cats. Nicolas et Antoine nous ont rapidement rejoint (après s'être moqué de notre idée quand même). On était tout le temps tous les cinq et c'était l'occasion parfaite de travailler ensemble. Rentrés à notre AirBnB, on a commencé à bricoler des choses et à faire des dessins, on a rapidement eu quelque chose qui nous plaisait pas mal. C'est aussi rapidement qu'on s'est dit qu'on allait chercher un éditeur, parce que l'édition ne s'improvise pas et qu'on est trop feignants pour ça.



Théo Rivière, l'un des auteurs de SuperCats, à PEL en 2019

De retour en France, on a peaufiné le jeu et on a commencé à le faire tourner un peu partout. Un éditeur, IELLO, s'est rapidement montré intéressé et devait publier le jeu. Pour tout un tas de petites raisons pas ouf, IELLO n'a pas pu éditer le jeu jusqu'au bout et on a récupéré nos droits pour le proposer à d'autres éditeurs. On connaît bien l'équipe de GRRRE parce que ce sont des copains et on avait bien rigolé ensemble autour du proto. On a donc assez naturellement proposé à Céline et Florihein (ndlr : Théo adore martyriser le prénom de Florian) d'éditer le jeu et hop l'aventure était lancée.

D'autres projets en commun ?

Avec Antoine, Corentin et Ludovic, nous avons monté la Team Kaedama et on travaille donc sur pas mal de projets ensemble. Nicolas habite loin et on le voit trop peu souvent, mais ça serait cool de relancer un truc tous les cinq !



POURQUOI C'EST COOL ?



« Les joueurs de Super Cats retombent en enfance lors de ces parties de "chi fou mi" nouvelle version. On se marre bien en essayant d'embêter l'un ou l'autre des joueurs. On préfère la 2ème phase où les perdants de la 1ère affronte le gagnant, car on a encore plus envie de le bloquer dans ses annonces. Une ambiance bon enfant, avec des enfants d'ailleurs ou entre adultes, c'est toujours avec le même plaisir qu'on y joue. C'est hyper accessible, les illustrations sont excellentes, mon p'tit chouchou de cette gamme GRRRE. »



« Super Cats est une variante du Chifoumi... Mais en mieux parce que dès que vous remportez 1 manche, vous transformez un chat en... Super Chat. Et quoi de mieux qu'un super chat ? 5 supers chats peut-être. Fous rires garantis pendant les parties. Rien ne nous avait préparé à ça xD. C'est rapide, simple et fun donc un bon petit jeu d'ambiance servis par un design WTF d'occasion. »



Interview

Théo Rivière



Il est l'un des cinq auteurs derrière SUPER CATS et membre de la Dream Team Kaedama. Quelques mots de présentation...

La nuit je me transforme en Bat-Cat, mais la journée je suis Théo Rivière. Depuis bientôt 3 ans la création de jeu (personnelle et avec la Team Kaedama) occupe tout mon temps.

Le jeu en général

Que ça soit un jeu complexe ou un petit truc, l'important pour moi est de passer un bon moment. J'ai du coup beaucoup de mal avec les mauvais joueurs et avec les jeux qui ont beaucoup de downtime. J'ai envie de m'éclater le temps d'une partie.

Je suis assez divers dans les jeux que j'aime. Je peux m'éclater autant avec un jeu pour enfant qu'en jouant à un gros jeu à l'allemande compliqué et long. Si je devais me catégoriser, je suis dans la famille des explorateurs, j'ai plus tendance à jouer à plein de jeux différents qu'à approfondir un jeu en particulier.

La création ludique en plateau ou même en jeux vidéos

Je crée assez naturellement, j'ai besoin de m'exprimer au travers de quelque chose et les jeux correspondent bien à ma manière de penser. Je ne sais pas s'il y a un but caché derrière mes créations, mais je sais que j'en ai besoin pour me sentir bien. C'est un grand plaisir de savoir que je vais apporter un peu de plaisir aux gens qui joueront à mes jeux.

J'aime le game design sous toutes ses formes et je pense que si j'avais le bagage technique nécessaire pour faire des jeux-vidéos j'y prendrais plaisir également (j'ai déjà fait quelques essais inaboutis d'ailleurs). Pour un petit jeu, les différences ne sont pas énormes, la production, elle, n'est vraiment pas la même.

Au moment où je réponds, j'ai sorti une vingtaine de jeux. Mon jeu qui marche le mieux est «Sticky Chameleons», mais je pense que quand on aura les chiffres de vente de «Draftosaurus», ce dernier deviendra mon plus gros succès.

Un projet particulier non édité ?

Avec Corentin Lebrat et Ludo Maublanc, on a développé un Dungeon Crawler en odorama où tu sens des Monstres pour essayer de découvrir qui t'attaque. Le jeu est fou et difficile à éditer. Je ne pense pas qu'on trouvera quelqu'un un jour et pourtant je m'amuse beaucoup quand j'y joue.

Le futur

J'ai pas mal de jeux qui devraient arriver dans les prochains mois, je ne peux pas vous en dire plus pour le moment mais je continue de créer compulsivement et j'espère qu'ils vous plairont !



Présentation FLASH

Un jeu Magic

Un livre/une BD *Spirale* de Junji Ito

Un film *Summer Wars* de Mamoru Hosoda

Un sport *Ring Fit Adventure* sur Switch
ça compte ?

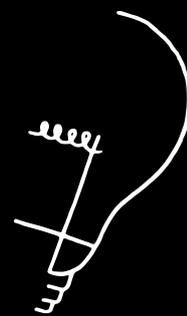
Un animal Un chat <3

Une émotion Le dépassement de soi

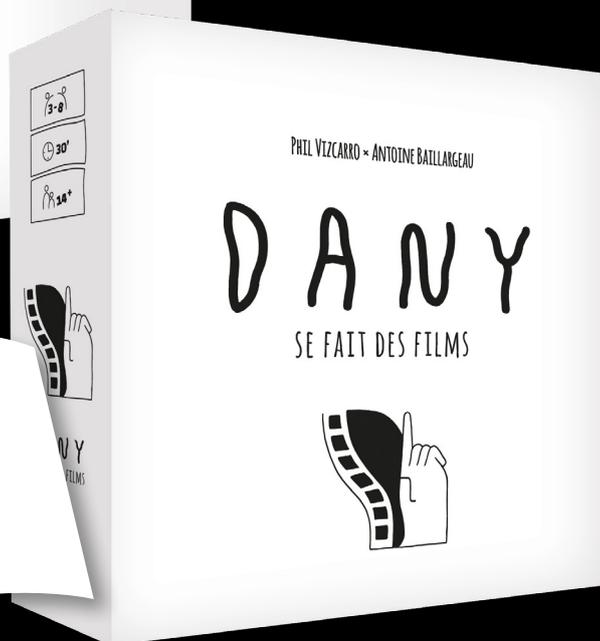
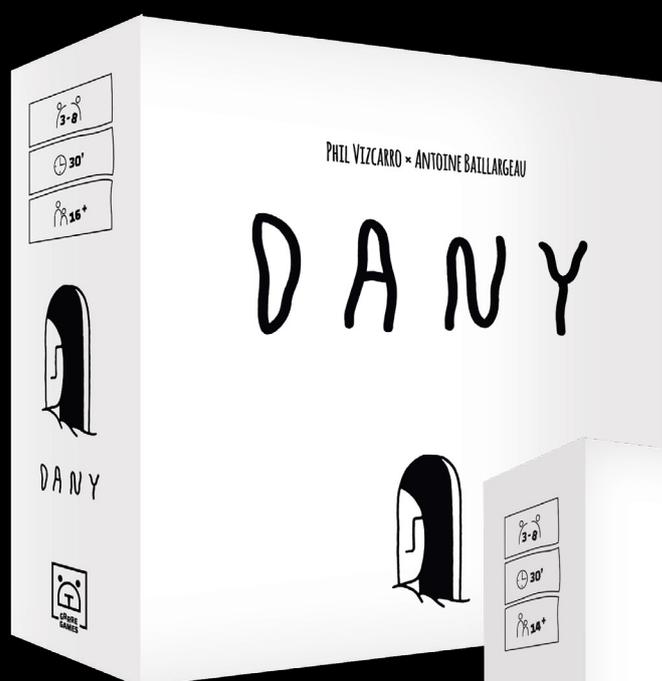
Une couleur Violette

LE MOIS PROCHAIN

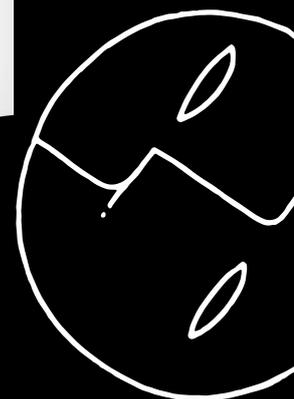
Le dossier DANY!



DES INTERVIEWS,
DE NOUVEAUX GRRROODIES,
ET ENCORE BIEN D'AUTRES
CONTENUS EXCLUSIFS!



DANY
se fait des films
sortie le 22 mai 2020

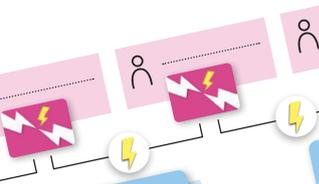


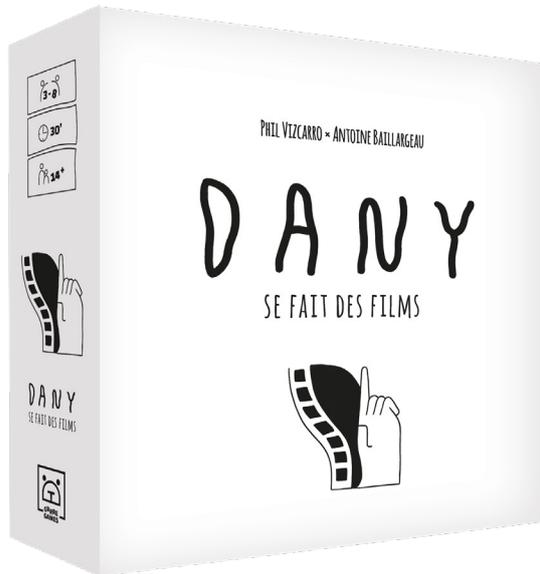
Notre premier MaGRRREzine et son contenu exclusif
sont en téléchargement sur notre site !

Découvrez notre dossier spécial Nidavellir, de nombreux GRRROODIES,
mais également un focus sur nos prochaines sorties dont on vous met un extrait ici.



Cliquez sur la
couverture pour
le télécharger.





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 !

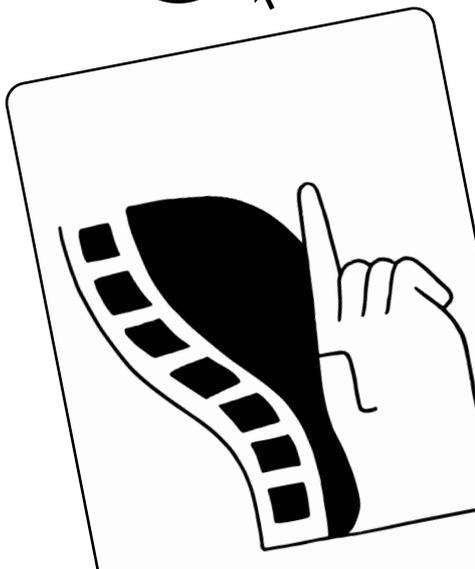
On garde les bases et on innove !

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 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

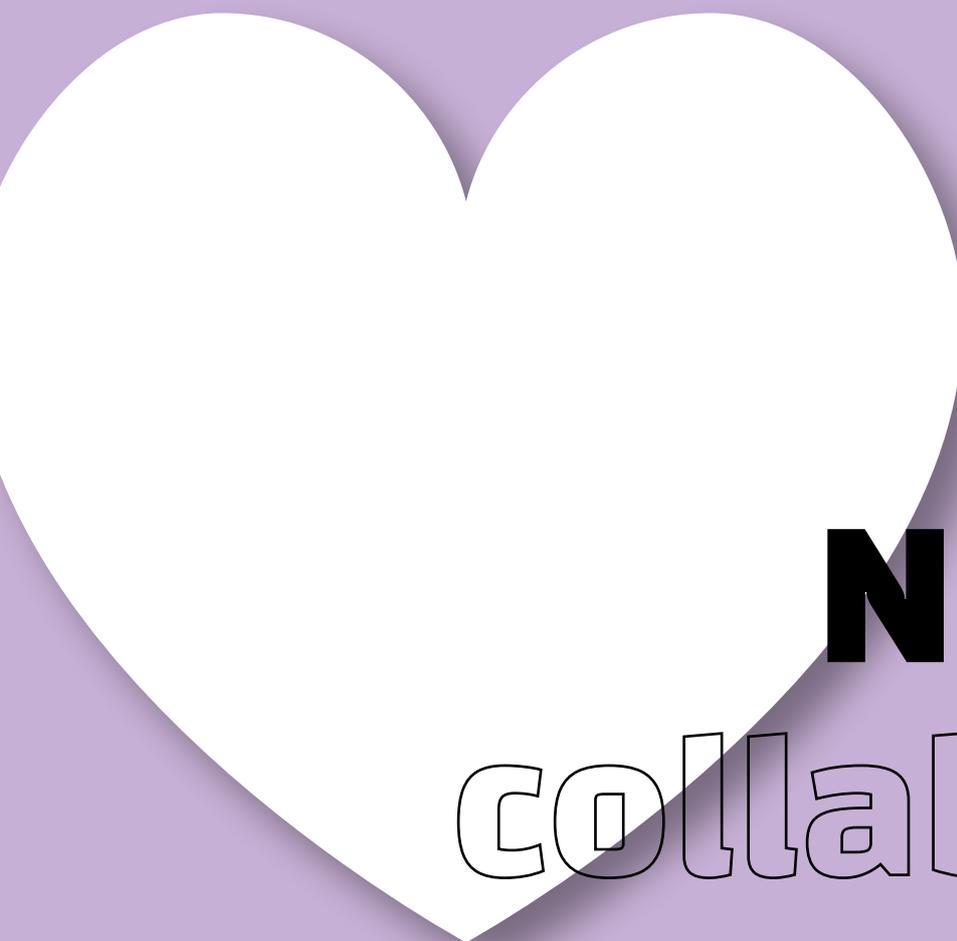
Chaque joueur-euse incarne secrètement une personnalité dans la tête de **DANY**. Un-e des joueur-euse-s sera la véritable personnalité de **DANY** et un-e des autres sera la *Raison de Dany*, son allié. À chaque tour, la **Personnalité Active** va se voir attribuer une **Idée** parmi cinq à faire deviner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



Nos collab' !

Comme vous pouvez le voir, le MaGRRREzine a été rejoint par une équipe de choc!

Kaelawen et Alecs de Kaelawen et les meeples, Alex et Zeph du Dé Faussé et Martin de la Société des Jeux!

Le but: vous proposez un contenu toujours plus intéressant sur les jeux GRRRE Games!



SOUTENEZ LE VAISSEAU
REJOIGNEZ LES
PATRONAUTES!



Le Dé Faussé, c'est qui, c'est quoi ?

Hello, nous sommes Alex' et Zephiriël, 2 amoureux du jeu sous toutes ses formes.

Depuis bientôt 2 ans et 1 fois par semaine (ou plus quand la folie nous prend ;)) l'un d'entre nous explique à l'autre un jeu de son choix. A moins que ce ne soit Sam, ou Polgara, ou Florian, bref une personne spéciale qui prend le micro pour nous expliquer un jeu. Après les explications vient le temps du jeu, puis du débrief et des règlements de comptes. Ah oui et le tout en 20 minutes.

Nous sommes sur Spotify, Deezer, Itunes et toutes les meilleures app' de podcast.

Si vous voulez vous faire une idée voici quelques émissions choisies complètement au hasard :



Les podcasts!



Paris est Ludique 2019
Partie d'Octorage avec Zephiriël,
Florian, Nicolas et Alex'



Paris est Ludique 2019
Zephiriël et Alex'



Kaelawen & les Meeples, c'est qui, c'est quoi ?

Créée en 2019, Kaelawen et les meeples est une chaîne Youtube spécialisée sur les jeux de société.

Sur la chaîne plusieurs formats de vidéos sont disponibles :

- Un format d'environ 5 minutes « À la découverte » dans lequel nous réalisons un focus global sur le jeu, son univers, le matériel tout en essayant de récapituler au maximum les règles pour faire découvrir le jeu !
- Nous avons également un second format où on va jouer une partie complète d'un jeu « On joue à ». Un let's play sur plusieurs axes de caméra afin de partager au mieux les sensations autour de la table.
- Et pour finir, un autre format dans lequel on va parler de plusieurs jeux, récents comme plus anciens, sortis sur notre table de jeux au cours du mois dans « À quoi on joue ».

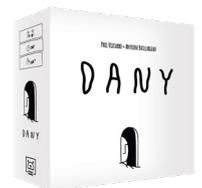
À la base l'idée de la création de la chaîne est venue d'Alecs, mon binôme à la vie comme à l'écran. C'est l'homme de l'ombre sur les pastilles où je suis seule devant la caméra, il gère toute la technique, le montage, le tournage. De par son expérience professionnelle dans le domaine de l'audiovisuel, nous tentons d'apporter un regard nouveau sur la présentation des jeux que nous traitons, que ce soit dans le fond comme dans la forme des pastilles, que nous souhaitons le plus pro possible.

Nous faisons ça de façon totalement passionnée, sur notre temps libre, après nos heures de travail et le temps en famille. On profite également de notre page facebook pour garder un lien où discuter plus facilement avec les joueurs car ça reste l'essentiel de notre motivation : le partage.

Pour la suite, on a des tonnes d'idées, de nouveaux formats, une volonté de nous améliorer encore et toujours... mais ça, on verra dans le futur !



Kaelawen prête à découvrir de nouveaux jeux.



Les vidéos!



La société des jeux, c'est qui, c'est quoi ?

Au Québec, on a inventé la neige! Notre hiver est tellement long qu'il nous a transformé en joueurs et joueuses. Depuis toujours, nous occupons nos froides soirées hivernales à jouer aux cartes et aux jeux de société. Si ma ludothèque pouvait parler, elle hurlerait de douleur sous le poids de mes centaines de jeux.

Alors comment partager ma passion depuis mon sous-sol de Montréal? Internet! C'est donc un soir de janvier 2017 que La Société des Jeux a publié sa première vidéo Youtube. Trois ans et 500 vidéos plus tard, me voici copropriétaire du plus grand Bar de jeux de société en Amérique, le Randolph.ca. Chaque semaine, je vous partage mes coups de cœur, mes critiques, les sorties kickstarter et surtout, mes Challenges Solo. Des variantes de vos jeux préférés afin de prolonger votre plaisir...en solitaire ;) Plus je découvre ce merveilleux monde du jeu et plus je souhaite y collaborer, la preuve, me voici publié dans le célèbre MaGRRREzine! Et malgré tout ce chemin parcouru, une seule règle demeure incontournable: AVOIR DU PLAISIR!

La Société des Jeux, c'est moi Martin Montreuil, mais ce sont surtout des milliers de vrais passionné(e)s du jeu qui forme la meilleure des communautés, la communauté ludique!

Préparez-vous à embarquer pour une folle aventure... C'est parti!

Bienvenue à la Société des Jeux :)



Les vidéos!

L'anecdote des GRRRE



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

Festival des jeux de Cannes 2019

Il s'agit de notre premier gros festival en tant qu'éditeur. Nous avions pu nous faire la main lors du festival de Grenoble, Place aux Jeux quelques semaines auparavant, cependant, nous étions assez stressés par l'accueil qui pouvait être réservé à notre premier jeu DANY. Au final, tout s'est très bien passé et le public a été au rendez-vous faisant de ce festival l'un des faits les plus marquants de notre jeune histoire. Pourquoi vous racontez tout ça ? Parce que lors de cet événement a eu lieu la partie la plus fantastique de DANY.

Adèle et ses ami·e·s prennent place autour de la table de jeu. Après une explication rapide et dans une excellente ambiance, je me dis que cette partie va être haute en couleur devant la personnalité attachante, bienveillante et emplie de bonne humeur des participant·e·s.

Très vite, Dany se retrouve en position délicate avec 5 bonnes réponses à 0. Adèle attire la suspicion des autres personnalités et la partie semble vraiment mal engagée. Puis vient le 6ème tour décisif. Adèle sort le grand jeu, argumente, embrouille ses camarades lors d'un tour qui doit durer bien 15 minutes.

La première erreur survient.

Adèle mène bien la suite de la partie car elle est arrivée à semer la discorde parmi les personnalités et 2 nouvelles erreurs s'ajoutent.

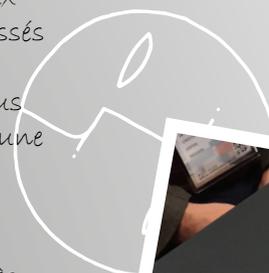
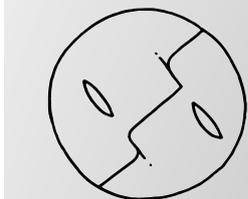
D'une façon impensable, on se retrouve désormais au Twist Final.

Je suis surpris de voir la façon dont elle a retourné la partie.

Le twist Final débute et très vite Adèle est la cible de suspicion. Encore une fois, je me dis que c'est cuit et qu'elle va se faire éliminer. Je n'aurais pas dû la sous-estimer. En s'appuyant sur les quelques personnalités indécises, elle démonte un à un les arguments envers elle et se paie le luxe de cibler une personnalité qui semblait hors de tout soupçon. Au terme d'un Twist Final de 20 minutes, remplies de discussions animées et de fous rires, Adèle s'est sauvée, a fait éliminer une personnalité secondaire et s'est révélée en tant que DANY.

Je ne sais pas si ces quelques lignes arrivent à retranscrire le sentiment épique qui s'est dégagé de cette partie hors norme, mais je peux vous dire qu'Adèle est la meilleure joueuse de DANY qu'il nous ait été permis de voir!

Suivez toutes nos aventures sur les réseaux !





Les GRRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire
un GRRRand merci !



Les Tuck box

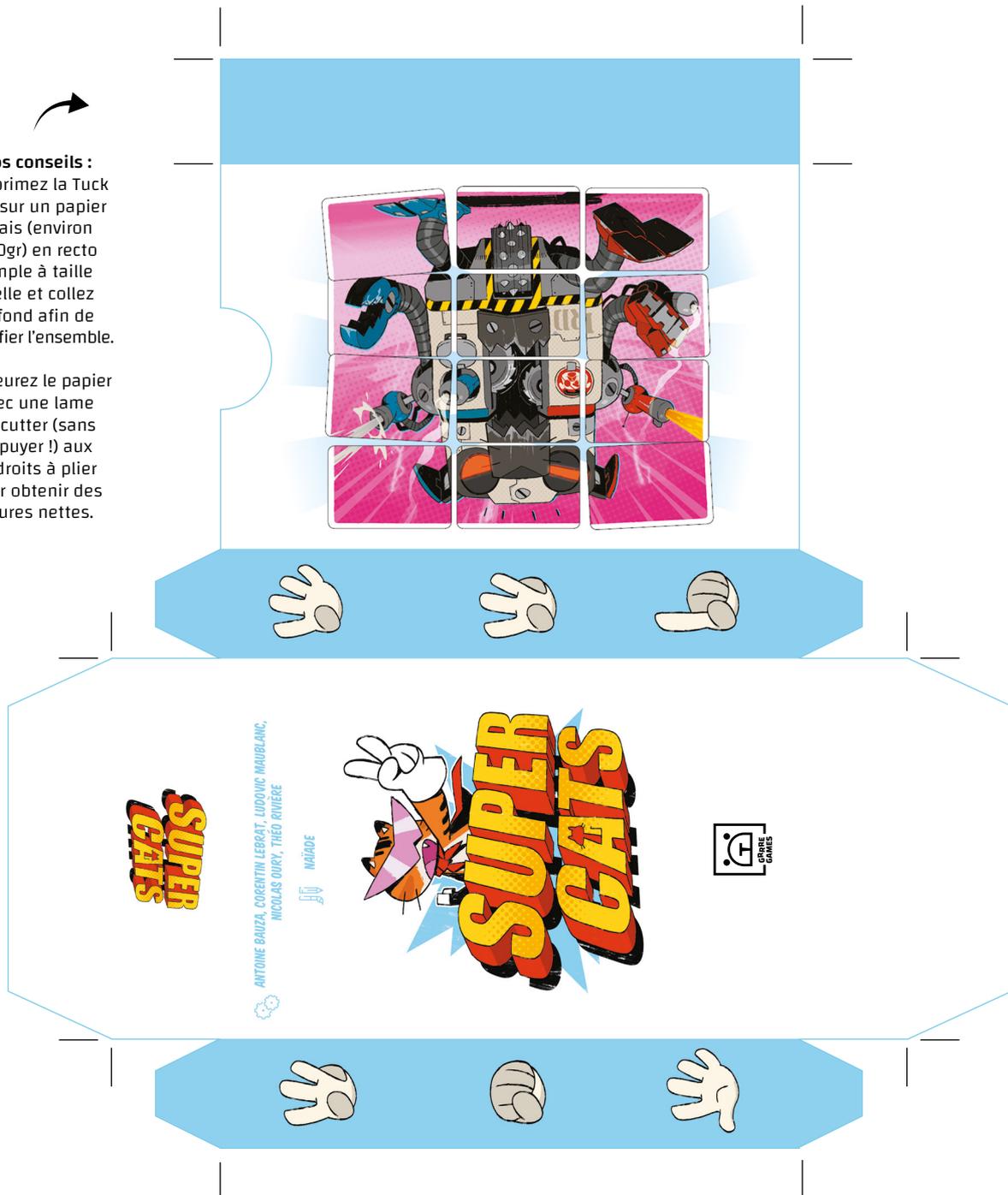
à imprimer

Les beaux jours approchent et la fin du confinement aussi !
Alors pour fêter le retour des après-midis au soleil en famille ou entre amis,
nous vous proposons d'imprimer des Tucks box GRRRE Games
aux couleurs de vos jeux préférés !



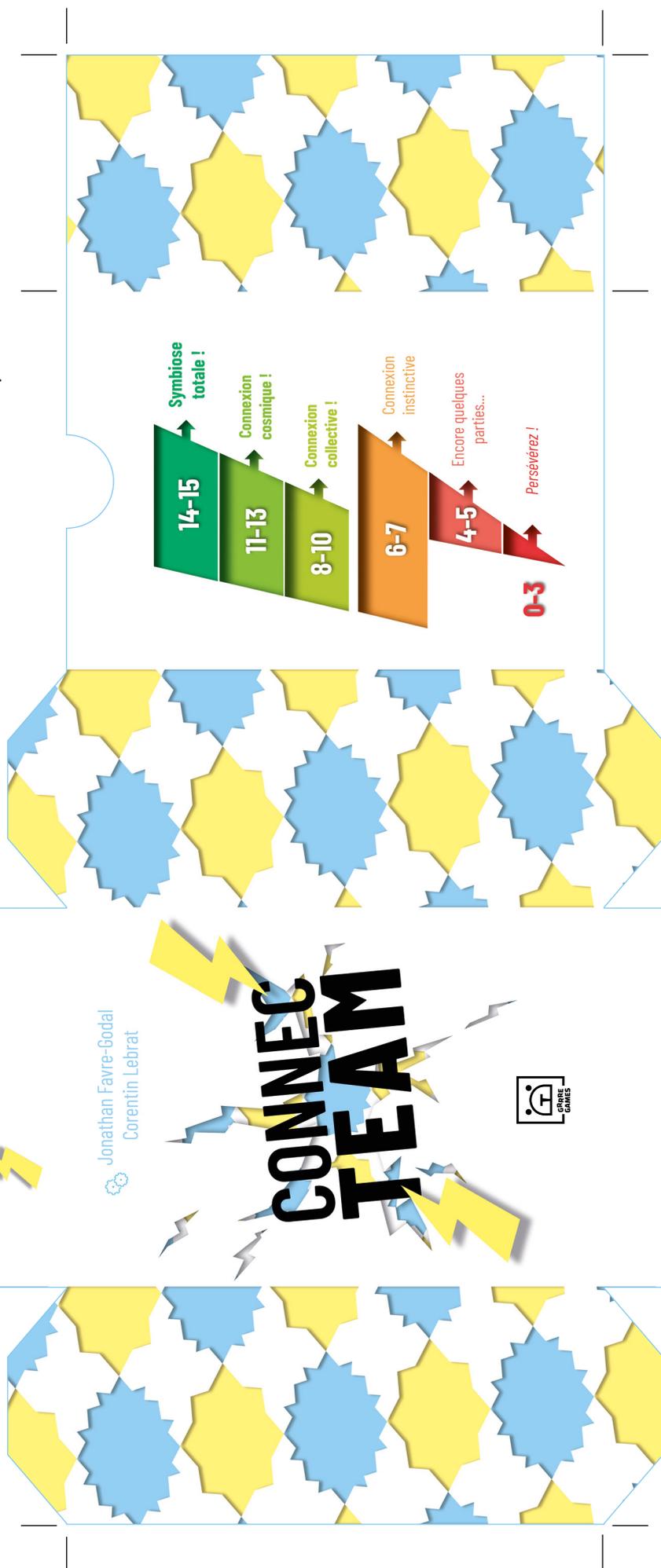
Nos conseils :

- Imprimez la Tuck Box sur un papier épais (environ 200gr) 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.



Nos conseils :
· Imprimez la Tuck Box sur un papier épais (environ 200gr) 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.



**CONNEX
TEAM**

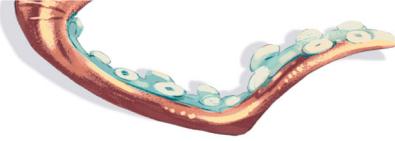
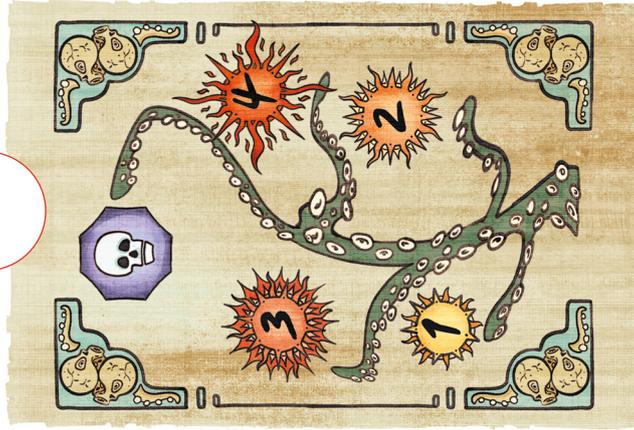
Jonathan Favre-Godal
Corentin Lebrat





Nos conseils :

- Imprimez la Tuck Box sur un papier épais (environ 200gr) 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.



OCTORAGE

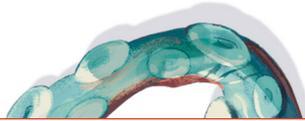
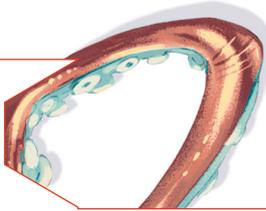
Nicolas Normandon
Florian Grever



Bruno Tatti



OCTORAGE



NIDAVELLIR



Pour plus d'information, regardez la vidéo explicative!

LE CHALLENGE SOLO · DE · LA SOCIÉTÉ DES JEUX

Dans ce challenge solo, vous allez affronter le clan des **Neutres**. Toutes les cartes **Héros-ïne Neutre** seront vos adversaires. Mettez ces cartes à l'écart, elles ne peuvent être recrutées pour votre armée.

Mise en place

Effectuez une mise en place comme une partie à deux Elvalands, à l'exception des **gemmes**. Le clan des **Neutres** recevra les **gemmes de valeur 1, 2 et 3** et vous n'en aurez aucune. C'est donc dire que le clan des **Neutres** remportera tous les bris d'égalité (qui a dit que les règles du jeu étaient justes...)!



Sélectionnez votre niveau de difficulté

Placez les frères DWERG de côté, ceux-ci seront appelés en renfort lorsque les **Neutres** compléteront une ligne composée d'un **garde** de chaque classe.

Parmi les cartes **Héro-ïne** restantes, choisissez un nombre d'adversaires selon votre niveau de difficulté :

- **Très Facile** 1 carte **Héros-ïne Neutre**
- **Facile** 2 cartes **Héros-ïne Neutre**
- **Normal** 3 cartes **Héros-ïne Neutre**
- **Difficile** 4 cartes **Héros-ïne Neutre**
- **Très Difficile** 5 cartes **Héros-ïne Neutre**
- **Le titre de Roi** les 6 cartes **Héros-ïne Neutre**

Tour de jeu

1 • ENTRÉE DES NAIN-E-S

Trois cartes face visible dans chaque taverne.



2 • LES MISES

Placez vos **pièces** face visible sur les tavernes de votre choix ainsi que dans votre **bourse**. Ensuite, mélangez face cachée les **pièces** du clan des **Neutres** et positionnez-les sur son plateau aléatoirement (face cachée).

3 • RÉVÉLATION DE LA MISE

Révéléz la première **pièce** des **Neutres**, la mise de la taverne du **Goblin Rieur**, et déterminez l'ordre de sélection (les **Neutres** gagnent le bris d'égalité).



4 · TOUR DU CLAN AKTIF

Selon l'ordre de tour déterminé par la mise, vous effectuez votre sélection de carte selon vos préférences de recrutement. Dans le cas du clan des **Neutres**, procédez au recrutement de cartes selon l'ordre de préférence suivant :

- A. Sélectionnez une carte lui permettant de compléter une ligne et recruter un frère DWERG (les seules cartes **Héros·ine** disponibles pour les **Neutres**)
- B. Sélectionnez la carte dont la classe est la moins présente dans son **armée**.
- C. Sélectionnez la carte de plus haute **valeur de Bravoure** si plus d'une carte de la même classe est présente.
- D. Si plus d'un choix est valide, utilisez les **gemmes** pour sélectionner au hasard parmi les cartes valides (1-2 ou 3 selon la position de la carte dans la taverne)
- E. Ne sélectionnez jamais volontairement les cartes **Offrande Royale**, sauf lorsque le hasard des **gemmes** sélectionne cette carte.
- F. Lors d'une **transformation ou d'un échange de pièces**, sélectionnez toujours la **pièce** de plus petite valeur visible pour faire l'augmentation.
- G. Et si la **pièce** de valeur zéro est dans la bourse, le clan des **Neutres** augmente aussi la valeur de l'autre **pièce** présente dans la bourse en la remplaçant par la valeur supérieure disponible dans le **Trésor Royal**. *Bon certains diront que c'est de la triche mais les **Neutres** sont comme ça, ils ne respectent pas les règles !*

5 · LES ÉTAPES 3 ET 4 SONT RÉPÉTÉES

Pour les deux autres tavernes, ainsi que le dévoilement de la bourse. Puis on recommence une nouvelle offre jusqu'à l'épuisement du deck de carte de l'**Age 1**.



6 · À LA FIN DE L'ÂGE 1

L'évaluation des troupes est effectuée pour déterminer les majorités et remettre les cartes de **Distinction**. C'est également l'arrivée de la **gemme spéciale** de valeur 6, vous permettant enfin de remporter les bris d'égalités! Enfin une règle respectée par les **Neutres** ! Et la bonne nouvelle, vous conservez cette **gemme** jusqu'à la fin de la partie !

7 · À LA FIN DE L'ÂGE 2

Comparez la **Valeur de Bravoure** de votre armée à celle du clan des **Neutres** pour déterminer qui montera sur le Trône !



Précision des capacités des cartes Héros·ine Neutre

SKAA L'INSONDABLE

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

ASTRID LA FORTUNÉE

Ajoute la valeur de la plus forte **pièce** en **Valeur finale de Bravoure**.

GRID LA MERCANTILE

Remplace en début de partie la **pièce** de valeur 2 par une **pièce** de valeur 9 en plus d'ajouter 7 **points** à la **Valeur finale de Bravoure**.

ULINE LA VOYANTE

Ajoute simplement 9 **points** à la **Valeur finale de Bravoure**...
Il y a un prix à ne pas respecter les règles!

YLUD L'IMPRÉVISIBLE

Sera positionnée à la fin de l'**Age 1**, avant l'Évaluation des troupes, selon l'ordre de priorité déterminé au point 4 du tour de jeu. Elle conservera cette position jusqu'au décompte final.

THRUD LA CHASSEUSE DE TÊTE

C'est la plus redoutable des adversaires puisqu'elle sera toujours présente dans votre **armée** pour essayer de compléter des lignes de garde et recruter les frères Dweg. Lors du décompte elle retourne dans la **Zone de commandement** et ajoute 13 **points** à la **Valeur finale de Bravoure**.

POUVEZ-VOUS RELEVER LE DÉFI AFIN DE PRÉTENDRE AU TRÔNE DU ROI ?

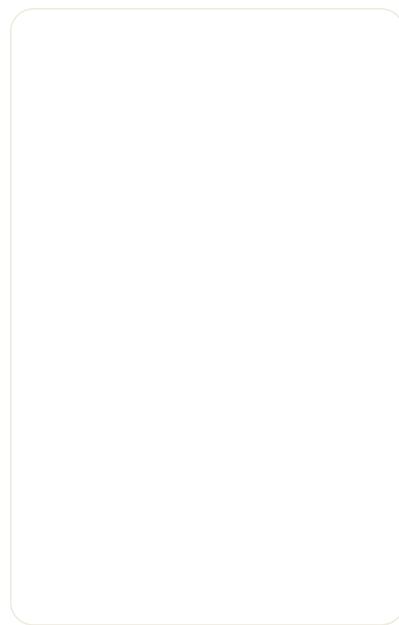
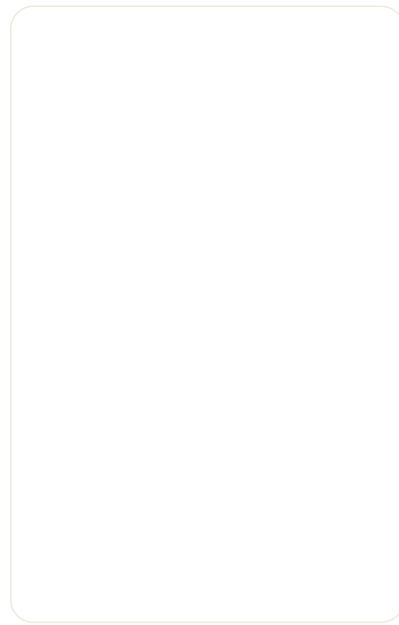
Un challenge Solo de Martin Montreuil de la Société des Jeux,
suivez-nous sur Youtube!



SUPER CATS

Dessinez une nouvelle famille de chats et ajoutez là à votre jeu !

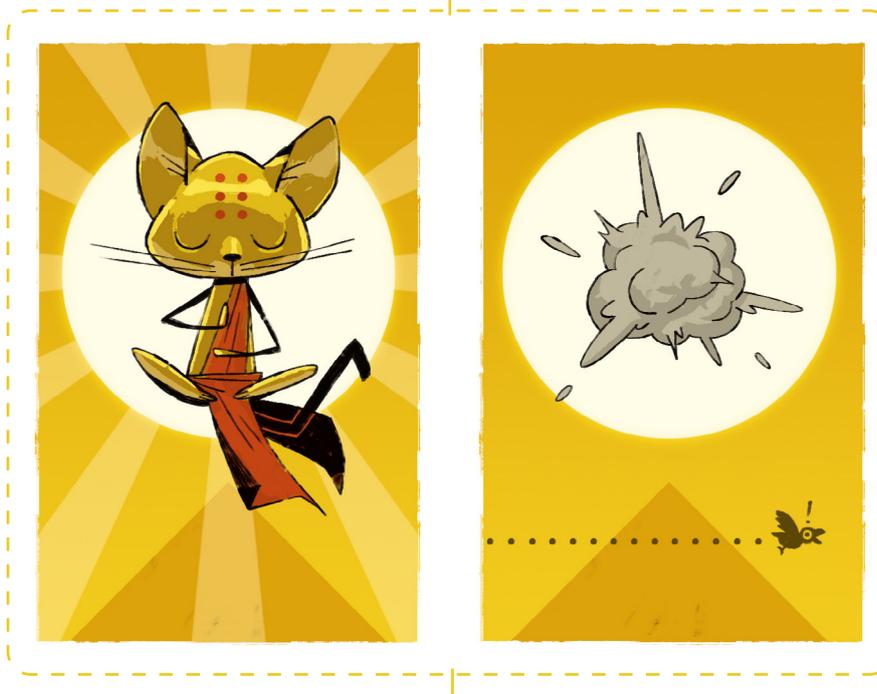
→
Découpez,
pliez au centre
puis collez
les deux faces
ensemble.
Vous pouvez
ajouter vos
nouveaux chats
à votre jeu !





GOLDEN CAT

Le Golden Cat a été ajouté lors de la deuxième édition du jeu.
 Il se trouve actuellement dans toutes les boîtes vendues dans le commerce.
 Si vous ne l'avez pas, demandez-le à votre boutique. En attendant, imprimez-le!



Partie à 6 joueurs



Les règles sont les mêmes qu'à **5 joueurs**, cependant, vous ajoutez le Golden Cat qui fonctionne comme le Silver Cat. Le **SUPER MIAOU!** n'a aucun effet sur le Golden cat.

Exemple Théo est le Héros de l'épisode 2.

RO-BO-DOG!

MANCHE 3 X

THÉO X

RO-BO-DOG!

MANCHE 6 X

THÉO X

Théo utilise son Silver Cat et garde ses Super Cats transformés.

↓

↓

Théo utilise le Golden Cat et garde ses Super Cats transformés. Il ne pourra plus utiliser le Silver Cat ou le Golden Cat, même s'il réalise un **SUPER MIAOU!**





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](#) ▾

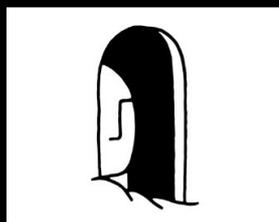
[Téléchargements](#)

[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.](#)