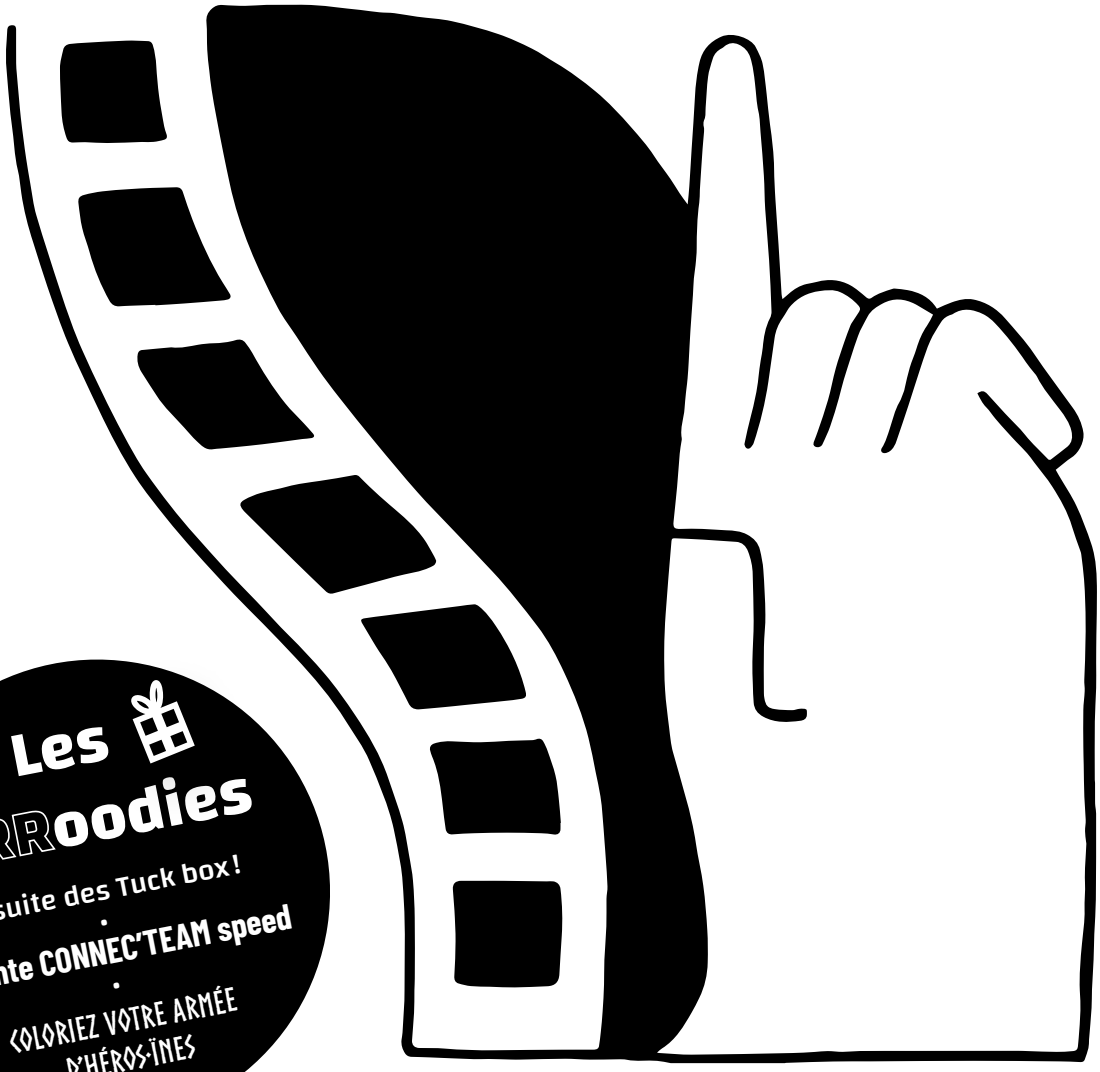
Ma GRRRE zine

Numéro 3 · Juin 2020

GRRRE GAMES



Les GRRRoodies

La suite des Tuck box !

·

Variante CONNEC'TEAM speed

·

COLORIEZ VOTRE ARMÉE D'HÉROS·ÏNES

Dossier spécial

DANY

Interviews
de Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau

GRRRE GAMES

Credits

MaGRRREzine #3
Juin 2020

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.

Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Pour ce numéro spécial « Eté », nous vous proposons d'entrer dans l'univers de **DANY**, et la raison de son existence à travers les interviews de ses deux papas Phil VIZCARRO et Antoine « Bengal » BAILLARGEAU. C'est l'occasion, également, de revenir sur la sortie de notre dernier jeu de la gamme Mini **Connec'Team** et de vous proposer des GRRRoodies et activités ludiques pour cette période estivale.

A travers l'interview de Valériane HOLLEY, vous découvrirez que l'on travaille déjà sur les jeux de 2021, 2022 et 2023. Notre but étant de continuer à développer nos gammes, aussi différentes soient elles :
- La gamme ***Mini*** aux graphismes colorés et épurés, remplie de bonne humeur,
- La gamme ***DANY*** sobre et artistique, emprunt de poésie et d'élégance,
- La gamme ***Expert*** reposant sur des mécaniques bien huilées, fluide et dynamique pour se faire chauffer un peu les neurones dont le fer de lance sera **NIDAVELLIR**.

Enfin, courant 2022, vous découvrirez notre gamme ***What if experience*** vous proposant des ambiances immersives dans des univers variés. Nos objectifs de créations sont complétements différents entre chaque gamme afin de créer une richesse intrinsèque à notre catalogue. Cela vous permettra d'y trouver votre bonheur en fonction de votre humeur !
Nous vous remercions encore chaleureusement pour votre soutien.

Bonne lecture ludique !

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a GRRRE GAMES **de l'ours·e !**

Retrouvez-nous sur Facebook, Instagram et Twitter

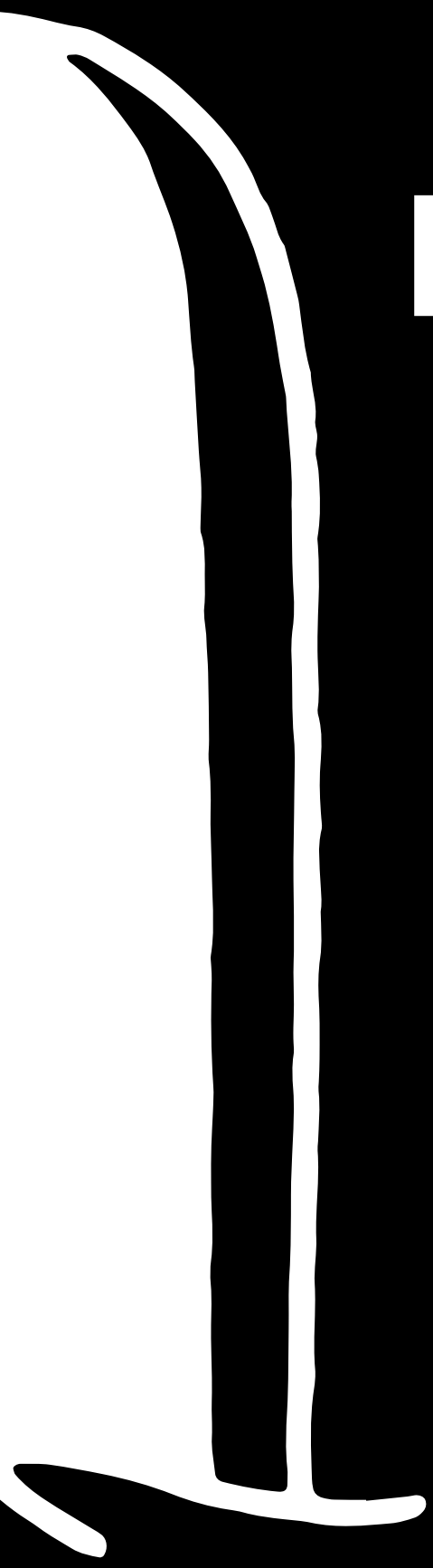
Sommaire

Dossier DANY **p. 2**
Interview Phil Vizcarro dans la tête de *Dany*
Interview Antoine « Bengal » Baillargeau
Zoom sur *Dany se fait des films*

Les reviews **p. 14**
Kaelawen et les Meeples
Le Dé Faussé

La GRRRE Team au détail **p. 20**

Les GRRRoodies! **p. 21**
Les Tuck box des GRRRE
Variante *CONNEC'TEAM* speed
Les coloriages de *NIDAVELLIR*



Dossier spécial

DANY

La sortie récente de **DANY se fait des films** nous permet de vous proposer un dossier approfondit sur l'univers de **DANY** à travers la vision de ses deux papas: Phil Vizcarro et Antoine «Bengal» Baillargeau.

Si ce n'est pas déjà fait, demandez à votre ludicaire de vous présenter ***la Raison de DANY*** qui prend vie dans cette nouvelle boîte.

*Cartes du jeu **Dany se fait des films**.*

Phil Vizcarro dans la tête de Dany

DANY, premier du nom est sorti il y a un an
et a plu à de nombreux joueurs et joueuses à travers le monde.
Il est aujourd'hui trouvable au Japon, Italie, Espagne, et Russie.

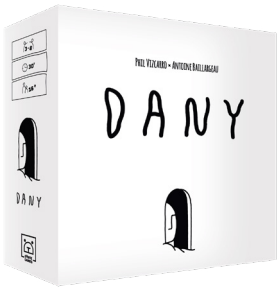
.

Laissons Phil Vizcarro son auteur vous en parler davantage.

DANY ou le droit d'exister

Texte initialement publier par Phil VIZCARRO sur le blog Cosmo Duck.

En février dernier sortait DANY, un de mes premiers jeux. Si je savais que je touchais à une thématique sensible et qu'il allait proposer une expérience différente, je n'imaginais pas tous les retours positifs que nous allions recevoir avec Antoine, l'illustrateur derrière cet univers si unique. De multiples fois interprété différemment dans les reviews du jeu, j'y ai à peu près tout lu. Et si j'apprécie la dominante positive, je regrette que mon message sous-jacent ait été au final un peu trop… sous-jacent, justement. Voilà pourquoi j'ai fait le choix de le développer aujourd'hui.



Cliquez sur la boîte pour découvrir les règles.

Fantasme Hollywoodien

Je lis souvent dans les reviews ou les avis des joueurs la notion de schizophrénie. Or, Dany [Protagoniste] n'est pas schizophrène. On peut souffrir de multiples personnalités sans être schizophrène et l'inverse. Il est donc important de dissocier les deux et de s'éloigner du fantasme Hollywoodien. Je lis aussi beaucoup de « Dany est un gars qui ne va pas très bien », « il », « lui » et des tournures de phrases essentiellement masculines. Et c'est quelque chose que je déplore, car nous avons vraiment travaillé de façon à faire en sorte que DANY [Jeu] n'impose pas de genre.

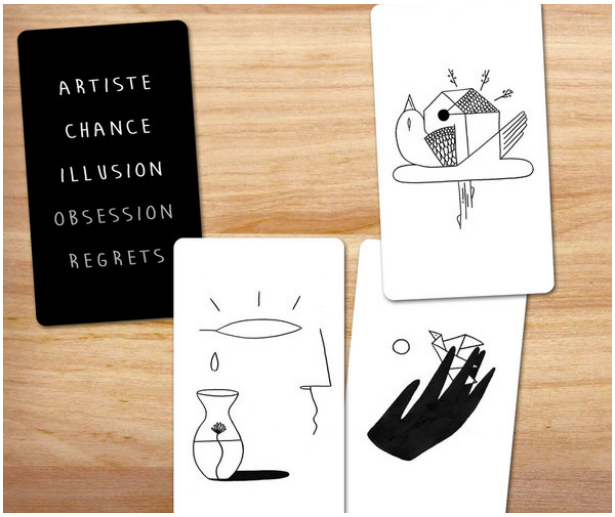
En effet, le prénom Dany a été choisi dans le but de ne pas genrer notre protagoniste. Dany, c'est un peu le chat de Schrödinger du genre. À la fois masculin et féminin tout en n'étant ni l'un ni l'autre. De la sorte, tout le monde peut s'identifier. Parce qu'on a toutes et tous quelque chose en nous de… non, pas de Tennessee. Allons. Non. De Dany. Cette volonté de prolonger sa vie. Ce désir fou de… hm. Bref. Dany n'a pas de genre associé, car Dany, c'est vous, elles, eux, moi.

Mais surtout, DANY [Jeu] est avant tout une œuvre de fiction. Et comme toute fiction, si l'on y retrouve des éléments inspirés de la réalité, l'ensemble ne cherche pas à dépeindre une réalité avec précision. Dès lors, quelques libertés sont permises.

En quête de sens

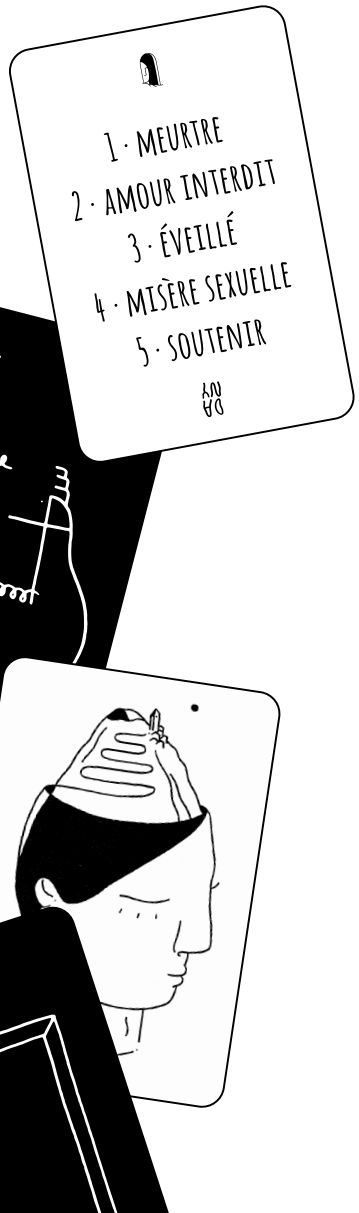
L'approche que j'ai eue des troubles de la personnalité en développant Dany n'est ni une approche médicale ni scientifique, mais bien une approche philosophique. Je voulais amener les personnes découvrant le jeu à s'interroger, consciemment ou non, sur la condition de l'être humain et ce qui fait de nous des êtres vivants.

Avec DANY [Jeu], je voulais sciemment placer les personnalités secondaires au premier plan, en tant que « gentil(le)s » de l'histoire, créant ainsi un décalage avec l'idée qui aurait voulu que Dany [Protagoniste], envahi(e), soit nécessairement le personnage central et donc « la bonne personne ». Ceci dit, Dany [Protagoniste] n'est pas non plus à proprement parler « méchant(e) » dans cette histoire. Et c'est là que ça commence, pour certain(e)s, à se compliquer. Habitués au manichéisme voulant qu'une histoire présente un gentil et un méchant, nombreux sont les gens qui ont été surpris par le fait que dans DANY [Jeu et Protagoniste], tout le monde veuille survivre et tout le monde soit bon et mauvais à la fois.



Prototype de Dany.

Le droit d'exister



En partant de cet axe narratif, je voulais que l'on s'interroge sur ce qui fait de nous des êtres vivants, et spécifiquement des humains. On dit souvent que ce qui fait de nous ce que nous sommes c'est notre conscience. Le fait de savoir que l'on vit et que l'on va mourir. Notre capacité à faire des choix, notre libre arbitre (s'il existe réellement, mais ça c'est un autre sujet).

Dans ce cas, il est indéniable que Dany [Protagoniste] est un être vivant, appartenant au genre humain. Mais QUID de ses nombreuses autres personnalités ?
Dans DANY [Jeu], elles se manifestent pleinement, en prenant la place de Dany [Protagoniste] et pas seulement en lui parlant dans sa tête. Dès lors, elles ont toutes une conscience propre. Elles ne partagent pas les idées ou la capacité d'analyse de Dany [Protagoniste] ou des autres personnalités. Elles sont même conscientes qu'elles existent et qu'elles peuvent disparaître, puisque c'est pour cette raison qu'elles prennent collectivement la décision de s'unir pour survivre. Cette volonté d'exister, cette capacité de prendre des décisions, d'évoluer seule ou au sein d'un groupe n'en fait-elle pas de véritables personnes, au moins au sens philosophique du terme ?
Ou bien est-ce le fait de posséder un corps qui fait de nous ce que nous sommes ? Et si c'était le cas, les personnalités se partagent toutes le corps de Dany [Protagoniste] au moment où elles dominent dans sa tête. Elles ont alors tout ce que possède un être humain, corps et esprit, et il ne leur manque éventuellement qu'un numéro de sécu.

Toutes et tous égales et égaux ?

Si l'on s'accorde sur le fait que tout être humain a le droit de vivre (toutes considérations éthiques concernant d'éventuels profils exclus), alors le sort que réserve Dany [Protagoniste] aux personnalités qui « envahissent » sa tête n'est-il pas une sorte de meurtre, s'assassinat ?
J'avais envie que l'on s'interroge sur le fait que ces personnalités, au final, n'ont qu'une envie : celle d'exister. Elles demandent juste à vivre, un droit que tout être vivant devrait avoir. Car même si elles ne sont éveillées qu'alternativement, elles sont bien vivantes lorsqu'elles le sont.
Ce n'est donc pas le trouble de la personnalité, la maladie (si l'on accepte de voir cela de cette façon) et encore moins la folie qui sont au centre de DANY [Jeu], mais bel et bien le droit à la vie, à l'existence, et la survie innée de tout être vivant. Voilà le propos sous-jacent de DANY [Jeu].

Phil Vizcarro

Interview

Phil Vizcarro

Quelques mots de présentation

Je m'appelle Phil Vizcarro, j'ai 30 ans depuis 12 ans, je voue un amour profond à la liberté créative des années 80 et à la pizza, et je suis -entre autres choses- auteur de jeux de société. J'ai créé récemment Cosmo Duck, un studio de création dans lequel nous sommes aujourd'hui 8 créatifs, et qui vient depuis peu d'évoluer en maison d'édition. Je suis une sorte de touche à tout… mais je me lave toujours les mains après !
J'ai bossé dans plein de secteurs différents avant de faire du jeu de société. Dans le désordre : j'ai été vendeur en boutiques de jeux vidéo, rédacteur en chef de plusieurs magazines et sites, j'ai créé des reproductions de temples de Saint Seiya pour un fabricant de dioramas, j'ai bossé sur des jeux vidéo, écrit un bouquin sur la pop culture, lancé une ligne de t-shirts… Et un jour j'ai eu envie de faire des jeux.

Le jeu en général

Quand je joue, j'aime bien calculer les trucs, mettre au point des stratégies sur plusieurs tours. Je suis pas le joueur relou qui va chercher systématiquement à entraver les autres, sauf si c'est le seul moyen d'avancer dans le jeu. Je suis plutôt du genre à m'immerger vraiment dans le jeu si le thème le permet. J'aime ressentir des trucs et quand je joue, je peux me lâcher un peu. Les rires sont francs, les fous-rires nombreux, on se chambre pas mal avec les potes… et pour autant la concentration est bien présente.
Et surtout, je suis bon perdant. Que ce soit de ma faute ou parce que quelqu'un d'autre a simplement été meilleur, j'ai pris plaisir à jouer. Après oui, la victoire a toujours un goût plus sucré, c'est sûr…
Ah oui, et je suis un peu maniaque aussi. Faut que les cartes soient bien parallèles, que les éléments de jeu soient posés comme c'est demandé dans les règles, sinon je suis pas bien. Sérieux, quand je joue avec des gens qui ne mettent pas leur défausse du bon côté de leur mini-plateau, ça me perturbe, comme les gens qui rangent leurs chaussures avec le pied droit à gauche ! Mais sinon, je vais bien. (rires)

La création

Depuis un peu plus de deux ans, je suis auteur à plein temps. Enfin, je fais toujours de la traduction à côté, de temps en temps, parce que j'aime ça et que ça paye la sauce pour les pâtes, mais oui, mon activité principale, c'est auteur de jeux. C'est un pari que j'ai pris lorsque j'ai décidé de me mettre sérieusement à la créa de jeux, et même si c'est loin d'être facile tous les jours, je ne peux décemment pas me plaindre. Je fais ce que j'aime et je gagne ma vie avec ça. C'est un privilège, mais c'est surtout beaucoup de travail.

J'ai toujours créé. Depuis tout petit. J'ai toujours eu ce besoin de créer, d'imaginer et de donner vie à des choses. Alors si le fond et la forme ont évolué avec le temps, ce qui n'a pas changé, c'est que je crée avant tout pour me faire du bien, pour exprimer quelque chose autrement et parce que j'en ai besoin, pour mon équilibre. Ça fait partie de moi. C'est comme ça que je communique le mieux, je crois. Je ne peux pas fonctionner correctement sans créer.
Quant au but… c'est très variable. Si je crée un meuble pour chez moi, le but va être qu'il soit parfaitement adapté à mes besoins, tout en étant original et différent de ce qui se fait habituellement. Sinon je vais chez le suédois du coin, et je râle en montant le truc en kit, comme tout le monde. Mais si je crée un jeu, par exemple, ou un webcomic, je vais généralement vouloir faire passer un message. Parfois c'est très flagrant, parfois c'est plus discret. Genre planter une graine.
Alors bon, je crée aussi des jeux dont le seul but est de divertir, mais même là, il y a quand même un désir de pousser les gens à réfléchir à une stratégie, ou quelque chose dans le genre. J'aime par-dessous tout être stimulé, et donc stimuler avec mes créations.

Le plus important dans un jeu, à mon sens, c'est l'équilibre entre le thème, la mécanique et le plaisir de jeu. On parle rarement du plaisir de jeu, comme s'il était moins important que le thème et la mécanique. Mais un jeu beau, bien foutu mais auquel tu n'as pas forcément envie de rejouer une fois ta partie

finie ne remplit pas selon moi son contrat. C'est un ensemble. Et si je peux accrocher à des jeux dont le thème va être inexistant, c'est qu'ils me raccrochent par leur mécanique ingénieuse et par le plaisir qu'ils me procurent. Pour parler de trucs un peu plus pro, il est important qu'un jeu qui propose plusieurs configurations de joueurs soit aussi bon pour toutes ces configs. Alors c'est difficile à faire, parfois, mais je préfère les jeux qui ont le courage de dire « non ok, nous, on est jouable que de 4 à 6 » et qui sont solides comme ça que ceux qui vont chercher à tout prix à coller un solo parce que c'est la mode ou un mode 2 joueurs parce que c'est plus facile à vendre et qu'au final tu t'ennuies encore plus que devant un épisode de Derrick. Donc ouais, l'équilibre.

En matière de création, on a déjà pensé à essayer dans d'autres médias, avec les gars de Cosmo Duck. Du jeu vidéo, de la BD, du cinéma… tout ça c'est du storytelling. C'est raconter une histoire pour susciter des émotions. Et puis tous ces formats sont de plus en plus liés, aujourd'hui. On trouve des adaptations de tout en tout.
Pour ma part, quand je crée, j'aime sortir du modus operandi du jeu de société. Je pense mes jeux comme des films, des séries ou des jeux vidéo. Ça ouvre des perspectives infinies. Après, ouais, je pense que quand on est auteur de jeux, on est… non attends, je ne vais pas généraliser. Je reformule. En tant qu'auteur de jeu, je pense que je suis un peu fétichiste. Manipuler une poignée de dés, agencer des petits cubes en bois bien comme il faut… caresser la moquette d'une table de jeu hors de prix, comme j'ai pu le faire une fois chez Tric Trac… (rires) c'est presque de l'ASMR tactile, tu vois ? Donc ouais, même si je suis partisan du less is more dans le jeu de société, j'aime bien les jeux qui permettent de manipuler des trucs. Donc je le fais dans mes jeux, quand c'est cohérent.
Actuellement, je dois avoir entre douze et quinze jeux édités, plus une poignée de jeux que j'ai sorti gratuitement et que je ne compte pas dans les jeux édités. On trouve de tout dans cette sélection. J'ai aussi six ou sept jeux actuellement chez des éditeurs, signés ou en cours de signature, et qui sortiront cette année ou en 2021 du coup, vu comme le Covid a un peu foutu le bordel dans les cartes, comme un set de sleeves neuves trop glissantes.
J'ai aussi plusieurs projets plus ou moins avancés chez Cosmo Duck, qui devraient sortir dans les mois et années à venir. Les gens vont finir par savoir écrire mon nom correctement ! (rires)

Sans équivoque, DANY est mon plus gros succès à l'heure actuelle, celui qui m'a réellement ouvert des portes et fait connaître auprès de nombreux gens du milieu. Savoir qu'il est joué et apprécié partout dans le monde, et notamment au Japon, est une grande fierté.

Un projet particulier non édité ?

Oooh bah j'en ai plein ! (rires) Le problème avec le fait d'avoir commencé dans le milieu en me mettant directement à plein temps, c'est qu'au début j'ai créé comme un forcené. J'ai enchaîné les protos, dans plein de genres différents, et maintenant je me retrouve avec une palanquée de jeux, dont certains sont totalement finis, dans des tiroirs et sur des étagères, et pas assez de temps pour tout présenter à des éditeurs ou pour les sortir moi-même. Des titres comme *Up To Eleven*, un jeu de battle de groupes sur une multi scène géante, à celui qui finira avec le plus de fans devant sa scène, Plan de vol, un jeu de taxis aériens dans les années 60, très axé sur les crasses entre joueurs et le retour de bâton, *Farm Wars*, une sorte de *Worms* sur un plateau avec des animaux anthropomorphes et fans de cinéma, ou encore Aliens from outer space and the humans who worshipped them, un petit jeu abstrait mais avec un thème délirant… Tout ça ce sont des jeux qui ont vraiment selon moi leur place dans le paysage ludique aujourd'hui, et je regrette de manquer de temps pour finir de m'en occuper.

Le futur

Continuer de faire évoluer Cosmo Duck, déjà. Sortir Hollywood Racers, un autre de mes jeux qui a connu quelques déboires avec un premier éditeur peu scrupuleux et qu'on va finalement éditer chez Cosmo Duck. Et puis *Kaze No Bochi*, *KaijuKing*… Et les jeux des autres membres de l'équipe, aussi, parce qu'il y a de belles perles ludiques complètement originales… Et en vérité, c'est déjà pas mal.
Je pourrais te dresser une longue liste de tout ce que je voudrais faire d'autre, mais à moins qu'on me file l'adresse de la salle du temps qu'on voit dans *Dragon Ball Z*, je ne vois pas trop comment je vais faire. Donc plan B : on avance petit à petit, projet après projet. Genre j'apprends la sagesse. Et c'est plutôt cool.

Présentation FLASH

Un jeu *Santorini*, pour avancer et construire, avancer et construire, avancer et construire…
Un livre / une BD Je vais prendre un manga, du coup. *JoJo's Bizarre Adventure*. Un bijou de créativité. L'auteur se réinvente perpétuellement depuis le début de la série en 1986 et prend des risques de dingue. Du génie qui force le respect.
Un film *Rocky*, évidemment.
Un sport Le MMA. Pour son aspect complet, hyper riche et en mouvement perpétuel
Un animal Le chat. Pour plein de raisons, et pas forcément les plus attendues
Une émotion Avant, la colère. Aujourd'hui, plutôt l'amour.
Une couleur Le rose. C'est cool, le rose.

Interview

Antoine Baillargeau

Quelques mots de présentation

UN ÉTERNEL BAMBIN : Je suis né à Poitiers en 1992 et ai passé la majorité de mon enfance dans la campagne Deux-Sévrienne, dans la petite ville de Parthenay. C'est sans doute de ces racines que me viennent d'ailleurs la fascination pour la liberté que procurent les grands espaces et mon côté fleur bleue. De cette proximité avec la nature et ce cadre idyllique, j'ai sans doute également développé ce penchant pour les rêveries, et le plaisir à observer et imaginer la vie de ces petites choses qui m'entourent, s'agitent et évoluent. Aujourd'hui à Nantes et un poil plus grand, je suis toujours le même éternel bambin avide de se délecter calmement des choses qui l'entourent.

La création

Après des études en communication visuelle à Nantes et en images plurielles (techniques d'impression artisanales : sérigraphie, gravure) à Bruxelles, j'ai d'abord travaillé pour la musique en tant que graphiste chez *Master Lab Systems* à Nantes (création visuelle de pochettes d'albums et identité de groupes principalement). Parallèlement, j'ai continué à développer ma passion pour l'illustration, mon exutoire. Quelques commandes et retours positifs m'ont poussé à tenter l'expérience et à en faire mon métier. Désormais, je développe cette pratique professionnellement en indépendant à Nantes dans différents domaines : l'illustration, le tatouage, les mots ? Je n'ai jamais su définir ce qu'était vraiment un·e artiste, je dirais plutôt que je suis quelqu'un qui cherche, par mes expérimentation pratiques personnelles, à faire passer des messages. C'est ça un·e artiste ? Alors je crois que nous sommes toutes et tous des artistes à notre échelle.

Comme je l'ai dit précédemment, le dessin à toujours été un exutoire pour moi, une manière de m'exprimer, ma manière de m'exprimer. Étant quelqu'un d'assez timide, j'ai dès mon plus jeune âge été séduit par les possibilités d'expressions singulières que permet le médium du dessin. Ce qui est merveilleux dans le fait de créer, c'est de partir du vide et d'y graver le sens que l'on veut (c'est d'ailleurs également ce que je recherche dans mon rapport au tatouage), c'est la liberté, en un mot.
Je pense que le plus important dans mes créations est comme pour tout médium de communication, de provoquer une réaction, bonne ou mauvaise, fidèle à ma pensée ou non. Si les gens regardent mon travail et ressentent quelque chose, c'est que l'image fonctionne. Si cela provoque un sourire, c'est encore plus beau.

Le jeu en général

Je ne suis pas un grand joueur et c'était à vrai dire, avant l'aventure DANY, un monde que je connaissais très peu. A Parthenay où j'ai grandi, le Flip (*Festival Ludique International de Parthenay*) ayant pourtant été le terrain de jeu de nos expérimentations sociales et un rendez-vous annuel très attendu pour nous retrouver, je n'ai jamais passé trop de temps autour d'une table de jeu, j'étais plutôt du genre à trouver des moyens détournés pour avoir des Whoopies. Il y a des jeux que j'aime pour autant beaucoup, des classiques comme *Dixit*, *Cluedo*, *Labyrinthe*, parce que ce sont des jeux qui sont liés à mon passé, j'y suis donc attaché sentimentalement. Et sinon j'adore le *Scrabble*.

Le futur

Dans le monde du jeu, les seuls projets sur lesquels je travaillerais seront DANY et ses déclinaisons (ma parole a été donnée à Phil à ce sujet et je n'ai qu'une parole). J'ai en quelque sorte donné avec grand plaisir et honneur mon exclusivité graphique à Phil et GRRRE Games, pour ce jeu. Le style d'illustration fait partie intégrante du concept du jeu, il serait donc difficile de travailler sur un autre projet dans ce domaine sans refaire DANY. Donc non, pas de projets autres dans le monde du jeu de société.

En dehors, beaucoup de projets se mettent en place. Le tatouage devient la partie majeure de mon activité professionnelle avec l'illustration. Des projets d'expositions, de sorties de livres, clip entre autres. Mais je n'en dis pas plus pour le moment. Toutes les infos seront données en temps et en heure sur mes pages.

Présentation FLASH

Un jeu *Le lynx*
Un livre / une BD *Peter Pan*
Un film *Big fish*
Un sport La randonnée (dans la limite du dénivelé)
Un animal Le rouge Gorge
Une émotion Fleur Bleue
Une couleur Noir c'est noir

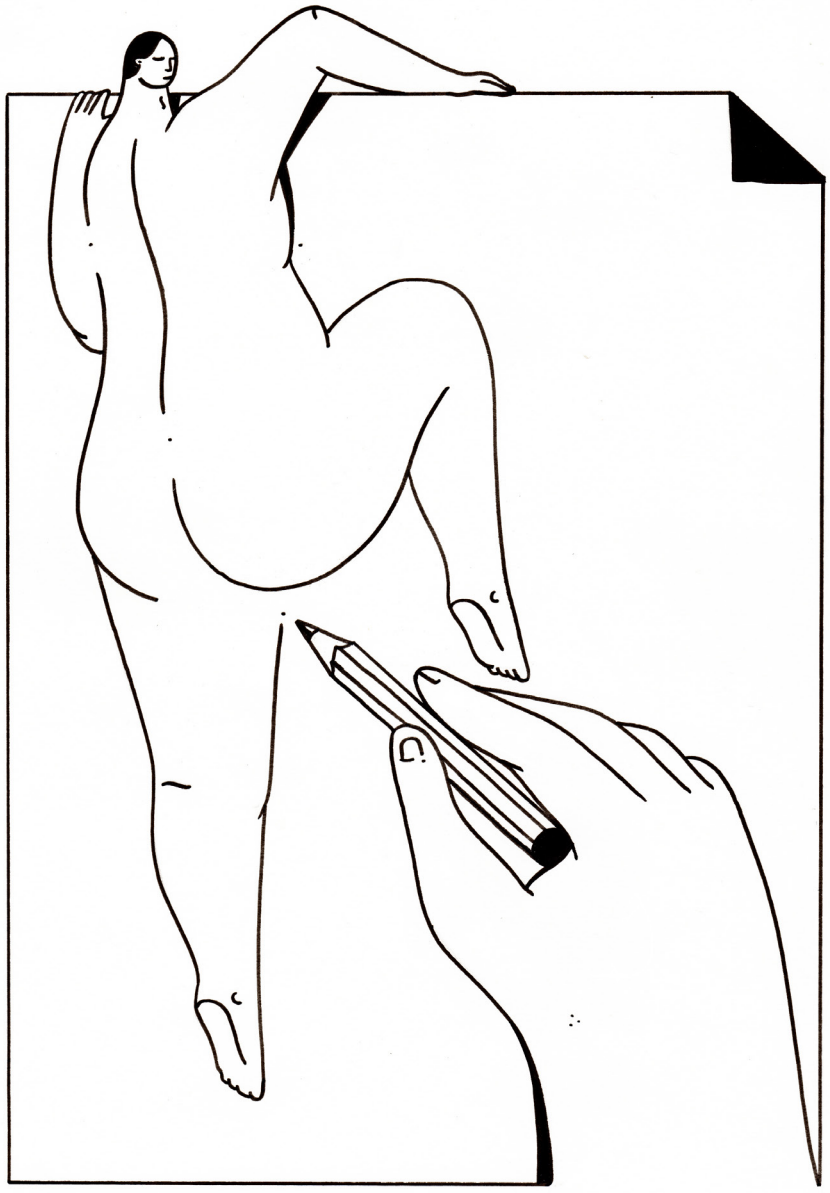


Illustration de Antoine « Bengal » Baillargeau.

La rencontre

Phil Alors en fait, au départ, j'ai posté une annonce sur Internet, parce que je cherchais un illustrateur pour un autre jeu. Un Dungeon Crawler à l'esprit décalé, pour lequel l'illustrateur venait de quitter le projet. J'ai reçu plein de réponses d'illustratrices et d'illustrateurs, dont Antoine, qui m'a envoyé son book. Immédiatement, je suis tombé amoureux de son style, de son trait, de la poésie et de la sensibilité qui se dégageaient de ses illustrations. Mais ça ne correspondait pas du tout à ce que je cherchais pour le jeu en question. Par contre, hors de question de le laisser filer ! (rires)
Il fallait qu'on bosse ensemble, et je lui ai donc proposé qu'on reste en contact le temps que je trouve un jeu qui collerait avec son univers si unique. Et on a gardé contact. On s'envoyait des messages de temps en temps « salut, ça roule ? J'ai pas encore eu l'idée, mais ça va venir, t'es toujours motivé ? » ce genre de correspondance d'ado… (rires)

Antoine À la suite de cette longue période numérico-épistolaire, Phil est réapparu comme par magie avec ce genre d'incantations qui font frémir les moustaches : « Ça y est j'ai le pitch ! » qu'il m'a dit. Sans attendre, j'ai sauté sur mon deux roues Motobécane à pédales et j'ai rejoint le sage Phil dans sa caverne d'Ali Baba. Tout s'est passé très vite ensuite, une rencontre, quelques regards (qui prouvèrent sans nul doute une attirance particulière l'un pour l'autre) et puis des mots échangés.

Phil Effectivement, ça a ressemblé à une rencontre amoureuse, il y a eu un vrai coup de foudre créatif. C'était une évidence, on devait faire quelque chose ensemble. Alors au final, plutôt que de faire des bébés, on a choisi de créer un jeu. Et au final, c'est une expérience très intime. DANY est un peu notre enfant bizarre. Et cette connexion qui s'est créée lors de notre première rencontre réelle, chez Cosmo, est ce qui donne ce petit truc différent à DANY. C'est pas juste un jeu créé d'un côté et illustré de l'autre. C'est une œuvre dont la mécanique et l'esthétique sont indissociables. Il y a eu une sorte de fusion créative et humaine très forte.

La genèse de DANY

Antoine Il m'a exposé son pitch et j'ai été conquis. J'avais préalablement envoyé une série d'illustrations pour qu'il jette un œil et commence à faire une petite sélection. En l'espace d'une heure, le jeu était pratiquement créé, ne restait plus qu'à l'imprimer et le faire tourner pour régler la jouabilité.

Phil C'est un peu ça, oui. Un matin je me suis levé avec l'idée de DANY dans la tête. J'ai envoyé un message à Antoine, on s'est vus dans la foulée, je lui ai exposé l'idée, elle prenait forme à mesure que je développais, on était comme deux gamins en train de créer un univers. Ses illustrations étalées sur la table, je prenais des notes tout en parlant et boum, DANY a vu le jour. Au final, si certains jeux sont quasiment intégralement réécrits entre la première idée et la sortie boutique, DANY lui, n'a pratiquement pas bougé. La substance était là dès le début. Tout a été fluide, naturel, simple.
Bien sûr il y a eu quelques réglages de faits, forcément, mais il y avait surtout un truc qui nous échappait un peu, comme une évidence : DANY avait une âme. Il se passait un truc sur le développement de ce jeu. Sans prétention aucune, on ressentait le potentiel de ce jeu. On SAVAIT qu'il allait marcher. Au-delà de la fluidité qu'ont parfois certains projets, au-delà de notre entente créative rare, c'était comme si DANY dégageait quelque chose. Une énergie, un truc indéfinissable.

Antoine Il y a quelque chose d'assez insaisissable dans la manière dont s'est passée la création du jeu, en effet, et je pense que le choix du nom a été à l'image de cette évidence planante. Habituellement, trouver un titre à une œuvre (jeu, livre, film, etc.) n'est pas chose facile. Il faut que le titre définisse l'univers, du moins une première ligne qui donnera envie aux gens d'ouvrir la boîte. Ici le fait de donner un nom était encore une fois une évidence, il fallait, comme l'a dit Phil, que ce jeu soit à l'image de notre rencontre, qu'il soit notre enfant. On l'a donc nommé. Le choix du nom s'est fait instinctivement, un nom mixte (nous y tenions), prononçable dans la plupart des langues, utilisé internationalement. L'idée était que chaque personne puisse se retrouver dans ce personnage, dans cette entité qu'est Dany. Je crois que c'est ce qui plait aux joueur.euse.s, la facilité à se projeter dans le personnage et ses différentes facettes.

Phil Et puis ce qui était clair depuis le début, c'est que je voulais développer un jeu autour des illustrations d'Antoine, et pas l'inverse.

Paris est Ludique 2019
Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau en séance de dédicace

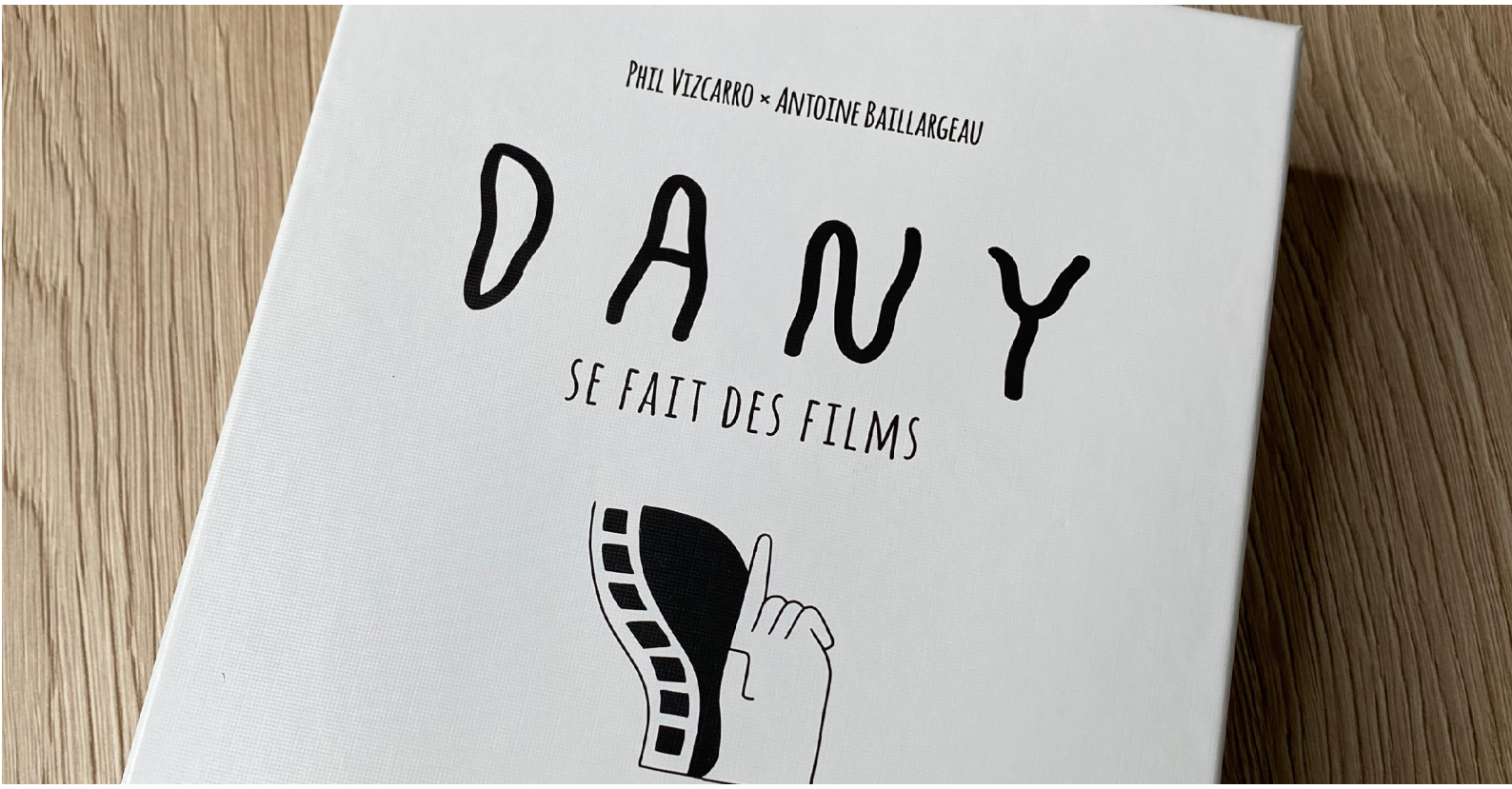
On a bossé à l'envers par rapport à ce qui se fait habituellement dans le milieu. Et c'est certainement aussi ce qui donne à DANY cet aspect indéfinissable, qui dérange certains et en fascine d'autres. Une chose est sûre, il ne laisse pas indifférent, et ça c'est chouette.
Quand j'ai eu l'idée de parler des troubles de la personnalité et des personnalités multiples, j'ai tout de suite eu envie de prendre le truc à contrepied. Pourquoi placer Dany en victime et en protagoniste, alors que toutes ses personnalités secondaires ont toutes des souvenirs, font des choix, ont des envies, des rêves… une vie, quoi. Il m'apparaissait intéressant de s'interroger sur le fait que ces personnalités étaient vivantes et conscientes, au moins autant que Dany. J'ai donc décidé de faire d'elles les protagonistes et de Dany la némésis. Je voulais que ce jeu amène à réfléchir, à se poser des questions. Je voulais qu'il y ait une portée philosophique à la hauteur des messages et interprétations des illustrations d'Antoine. Qu'est-ce qui fait de nous des êtres humains ? Qu'est-ce qui nous définit comme tel ?

Le futur en commun

Phil Alors on travaille actuellement à la suite de Dany, qui n'a rien à voir avec l'extension « Dany se fait des films », et dont on ne parlera pas trop pour le moment. Mais si vous avez aimé le premier, ça va vous plaire. On reste dans l'ambiance, mais… bon, tout ce que je peux dire c'est : Pauvre Dany… (rires)

Antoine Il n'est pas au bout de ces peines notre Dany, voilà ce qu'on peut ajouter. On est fier de notre enfant mais il arrive à l'âge des questionnements existentiels et ce n'est pas évident à gérer en tant que parents. On aura besoin de votre aide.

Phil À dire vrai, quand j'ai imaginé DANY, très vite m'est venue l'envie d'une trilogie. Trois jeux dans le même univers, trois explorations successives dans la tête de Dany, dans sa psyché chaque fois plus abîmée. Une sorte de continuité, comme dans des films ou des œuvres littéraires, en fait. Et je pense que le fait que ce soit là depuis le début est ce qui assure la cohérence de l'œuvre dans sa totalité. On ne s'est pas dit « oh tiens, t'as vu, DANY cartonne, vient on surfe dessus et on fait une suite ! », non. L'idée était là avant même de savoir à quel point le premier marcherait. D'ailleurs c'était une condition de signature, pour Dany. J'avais dit à tous les éditeurs intéressés par le jeu « C'est la trilogie ou pas de signature du tout. » Et GRRRE Games nous a fait totalement confiance. Franchement, on les remercie pour ça.



Dany se fait des films.

Nous voulions que notre premier jeu édité soit le reflet de notre philosophie. Nous avons été séduits instantanément par DANY : son art épuré et percutant, sa mécanique huilée adaptée à un thème singulier et poétique. Nous sommes fiers et très heureux d'avoir pu éditer DANY et de pouvoir collaborer avec Phil et Antoine. Nous les remercions pour leur confiance.
GRRRE Team

DANY

SE FAIT DES FILMS

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

3-8 | 30' | 14+

Déjà 20 000 exemplaires vendus

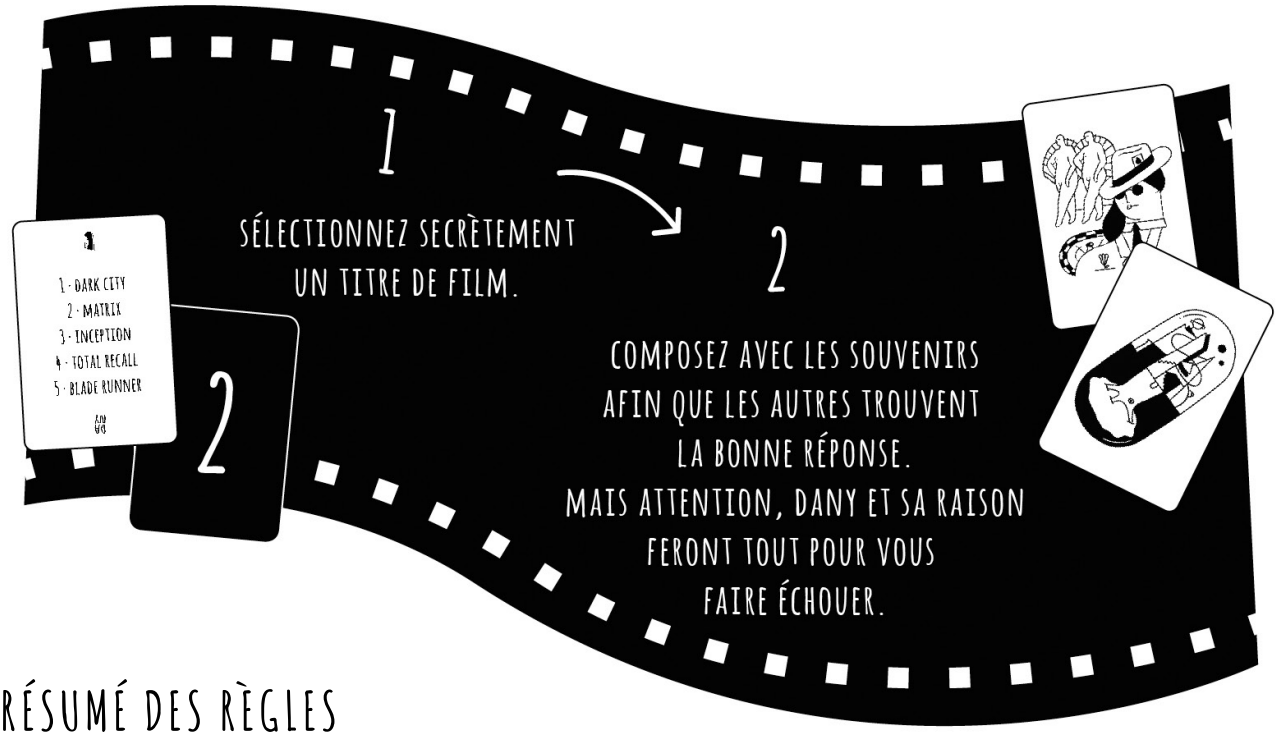
C'est une nouvelle version de DANY comprenant tout le matériel pour jouer. Mais vous pouvez également mélanger son contenu avec celui d'une boite de DANY pour varier vos parties !

Retrouvez Dany dans un univers cinématographique et enivrant !

DANY se fait des films est un jeu de cartes et de communication, dans lequel 3 à 8 joueurs et joueuses incarnent Dany ou une de ses personnalités.
Pour exister, les personnalités 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.

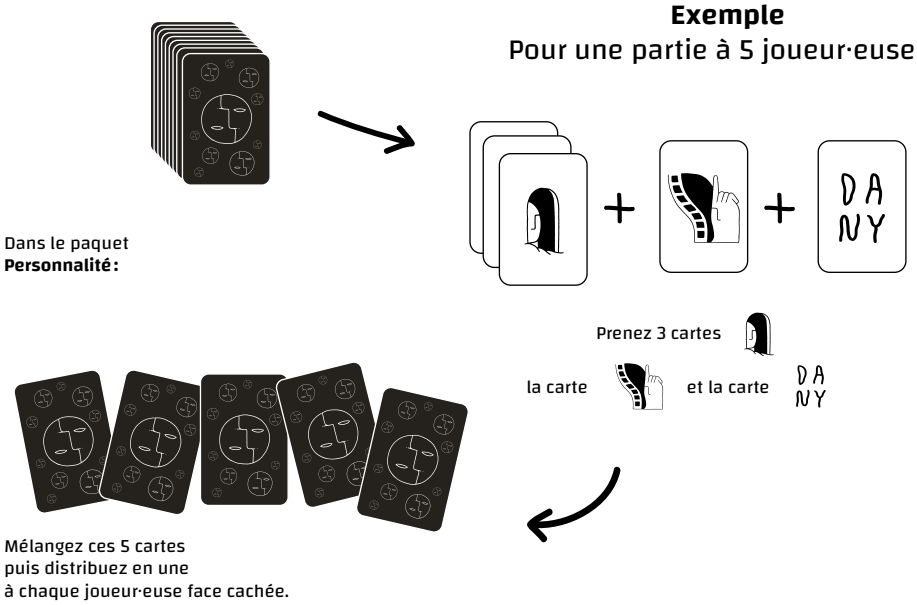
ORIGINAL, MALIN ET ARTISTIQUE

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



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 !

Les reviews

Découvrez les avis de Kaelawen et du Dé Faussé sur nos dernières sorties : **Connec'Team**, **Dany se fait des films** et **Nidavellir** !

Kaelawen & les Meeples

Vous pensiez être connectés avec vos amis ?
Avoir les mêmes idées ? C'est ce que vous allez tenter de vérifier dans Connec'Team !

On l'a découvert à 3 joueurs, puis 4 et ensuite 6…
à chaques parties, des fous rires, des incompréhensions, des réussites et bien sûr des gros fails en étant pourtant persuadés d'avoir la même réponse.

Je le trouve passe partout, on peut le sortir aussi bien dans une soirée entre amis, un apéro ou même un après-midi en famille, tout le monde y trouve son compte vu qu'on crée tous ensemble les connexions.

On pensait s'en être débarrassés mais non, les voix sont toujours là !
Cette fois ci on rejoue dans l'univers de Dany et on doit faire deviner des films … moi qui ne suis pas très cinéphile je me suis dit "oula, ça va pas passer, ils (les autres joueurs) me comprendront jamais" ! Mais c'était sans compter sur l'idée ingénieuse de mettre des noms parlant, même si on n'a pas vu le film, on s'y retrouve tout de même.

Encore une fois, Dany nous fait tourner la tête à entendre des voix…
mais en plus voilà qu'il a une conscience.

On aime essayer de trouver de quoi se comprendre (ou pas) et partir dans des débats animés et tenter de deviner le film et surtout l'identité du joueur :)

Voilà 5 mois que nous avons découvert Nidavellir…
Et quelle claque !

C'est toujours notre petit favori de cette année. Enfin petit… Non pas tant que ça. Un tel coup de coeur qu'on s'affronte régulièrement en duo ou à plus de joueurs, c'est LE jeu à ne pas manquer. Notre façon de gérer le coinbuilding et de miser sur certaines catégories de Nain(e)s change au fur et à mesures des parties, les héros changent aussi la donne, bref, notre Chouchou, c'est notre coup de coeur, un immanquable d'une ludothèque selon nous !

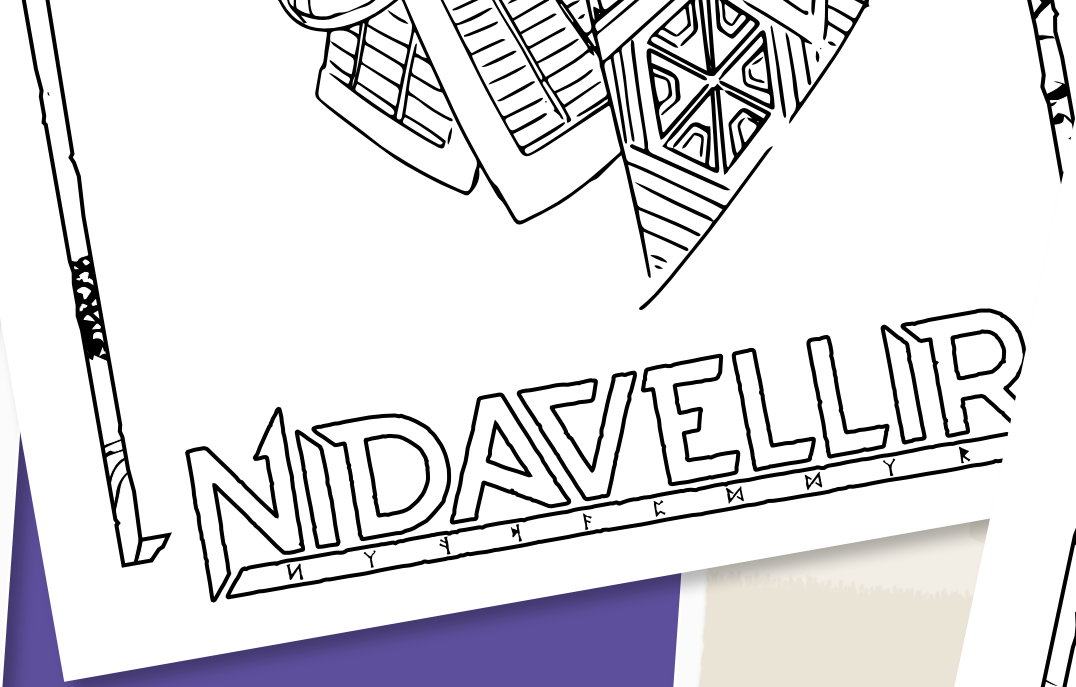
Connect'Team est clairement un party game : facile à comprendre mais pourtant il est tellement difficile à faire un bon score car se connecter avec les gens n'est pas facile ! On retrouve un peu de The Mind *dedans et c'est un compliment de taille !*

Mais pour ma part j'irais même plus loin en disant que c'est un des meilleurs brise glace que j'ai vue. Ca veut dire quoi ? Ca veut dire que sortir ce jeu dans un groupe de personnes que vous ne connaissez pas ou peu vous ouvre le début de soirée !
Vous êtes forcé de vous connecter, d'apprendre sur les gens, de vous adapter à eux et plus vous jouez plus kiffez !

Testé pendant une rando à la pause dej, les gens ne voulaient plus partir sans arriver à remplir les objectifs !

Le petit dernier !

Au moment où on nous le présente nous n'avons aucune idée du genre de jeu ou du thème. Les explications commencent, les anecdotes de conceptions arrivent, puis on ouvre la boite. Et c'est le coup de foudre. Nidavellir met en scène des nain.e.s de toutes ethnies que les joueurs recrutent pour partir au combat pour le roi. Le jeu introduit la mécanique de coin building et notre duo n'a pas manqué de se prendre la tête pour des enchères un peu trop similaires pendant que Florian nous terrassait. Une superbe expérience sublimée par le design du jeu, le tout n'appelant qu'à de nombreuses autres parties.



Envoyez-nous vos dessins !

Partagez vos plus beaux dessins de SuperCats et coloriages de Nidavellir avec nous sur les réseaux avec les hastags #GRRROODIES et #GRRREGAMES!

Retrouvez les cartes vierges de Super Cats dans le MaGRRREzine numéro 2 !

Suivez toutes nos aventures sur les réseaux !

Téléchargez les numéros 1 et 2 du MaGRRREzine sur notre site internet !

Découvrez notre numéro d'avril avec un dossier spécial sur notre gamme Mini-jeux, avec des inteviews et des GRRROODIES exclusifs ! Retrouvez en un extrait ici.

CONNEC TEAM

NOUVEAUTÉ!

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

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'echelle 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 !

Valériane Holley

GRRRE Games, c'est Céline, Florian et aussi Valériane. Brillante graphiste et illustratrice, qui participe à l'image et l'imaginaire des jeux et de GRRRE Games.
Quelques mots de présentation

Je suis graphiste indépendante depuis deux ans. J'ai beaucoup déménagé depuis la fin de mes études, ce qui m'a notamment valu un passage par Grenoble en 2017 et une rencontre avec la GRRRE Team où toute l'aventure a commencé.

Es-tu joueuse ? Et si oui, à quoi tu joues ?

Oui ! Je joue très souvent, à des jeux de société et aussi à des jeux vidéo. C'est un moyen de me détendre, de me défouler, de partager de bons moments ou de m'isoler. Pendant la période de confinement, le jeu a pris naturellement une place importante dans mon quotidien, pour m'aider à penser à autre chose.

Quel a été ton parcours dans le monde du jeu ?

Je jouais souvent le soir et le week-end avec mes amis ou ma famille jusqu'à ma rencontre avec Florian et Céline. Très rapidement, on a commencé à jouer ensemble et puis ils m'ont parlé de GRRRE Games. C'était nouveau pour moi mais le projet m'a tout de suite tenté : c'est quelque chose d'assez fascinant de participer à la fabrication d'un jeu, du prototype (déjà maintes fois testés) à sa communication. Et c'est encore meilleur de finir par jouer avec !

Comment fais-tu pour t'adapter à l'univers propre de chaque jeu ?

Il faut trouver un équilibre entre ce qui fait la singularité graphique du jeu et les éléments qui sont communs à l'identité propre de GRRRE Games.
Pour chaque projet, j'apprends et je cherche de nouvelles techniques et inspirations pour pouvoir m'adapter et respecter au mieux le thème et le travail de l'auteur.rice et de l'illustrateur.rice. C'est très enrichissant de plonger à chaque fois dans des univers aussi différents.
On confond souvent le travail du graphiste et celui de l'illustrateur, alors qu'ils sont pourtant très différents : mon rôle en tant que graphiste est de valoriser l'illustration, quand il y en a, tout en agençant les supports pour qu'ils soient les plus lisibles possibles en toutes circonstances. Cela demande de réaliser pas mal de tests et de prototypes pour vérifier chaque piste. C'est un travail que je fais en étroite collaboration avec les membres de l'équipe pour aboutir à un produit final jouable, lisible, agréable à regarder et à manipuler.

Parle-nous de ton travail sur Connec'Team. Quelles ont été tes inspirations ?

Dans Connec'Team il y a deux choses qui m'ont marquée : l'association et la construction d'idées et le geste de connexion que réalisent les binômes. A la différence des jeux que nous avions déjà produits, il n'y avait pas d'illustration en plus, les mots étant les éléments principaux.
L'éclair était un symbole assez évident pour tout le monde dès le début pour marquer la connexion qui se fait entre les joueurs, un symbole universel, efficace et lisible. En partant de l'idée d'une forme géométrique très graphique, j'ai développé des formes évolutives qui pouvaient former des motifs une fois assemblées. L'enjeu était d'obtenir des visuels dynamiques sans pour autant qu'ils prennent le pas sur l'élément principal de la carte, à savoir le mot.

Peux-tu nous en dire plus sur les projets passés qui t'ont marqué ? Sur tes projets actuels et futurs ?

Avant de me mettre à mon compte j'ai enchainé différentes expériences. J'ai notamment travaillé dans un Fablab pendant plusieurs mois. Pour les projets futurs, je change un peu de registre pour faire de l'illustration en plus du graphisme. D'ailleurs, en ce moment, je travaille sur les illustrations de Kami-Maï, un jeu qui sortira l'année prochaine chez GRRRE Games !

Présentation FLASH

Un jeu Fantasy Realms
Un livre / une BD *Petites coupures à Shioguni* de Florent Chavouet
Un film *Your Name* de Makoto Shinkai
Un sport Le rugby
Un animal L'écureuil
Une émotion L'empathie
Une couleur Le bleu, mais ca change souvent

Les GRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire
un GRRRand merci!

Les Tuck box

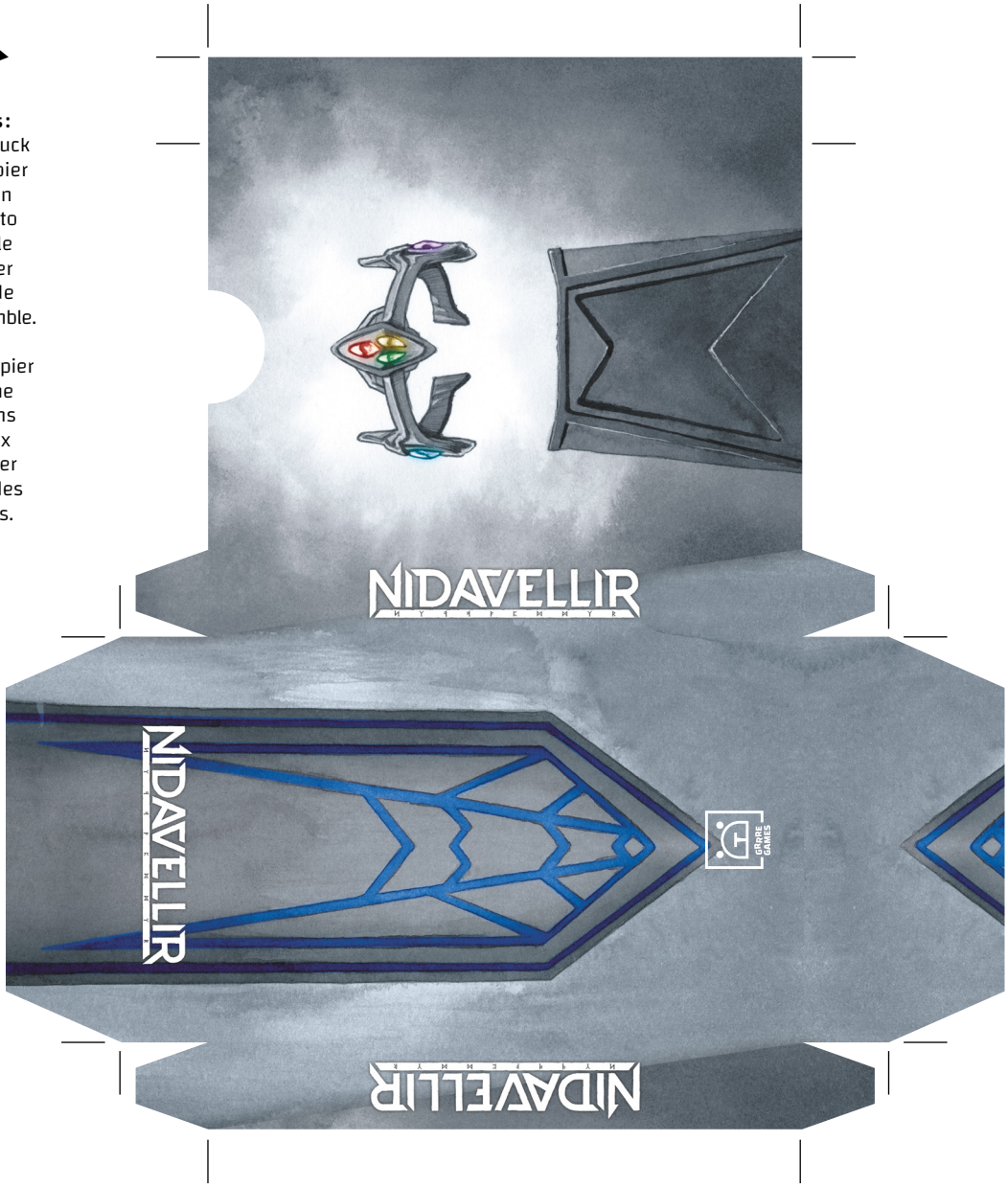
à imprimer

Ce mois-ci on continue les Tuck Boxs GRRRE Games avec des boîtes pour ranger vos cartes Nidavellir et vos cartes Dany !

Nos conseils :

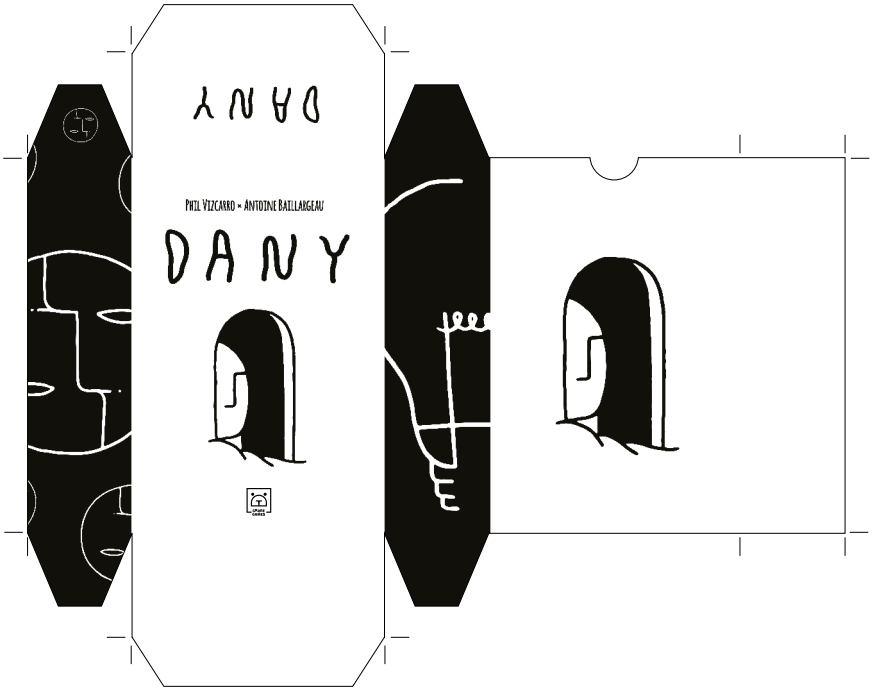
· Imprimez la Tuck Box sur un papier épais (environ 200gr) en recto simple à taille réelle et coller le fond afin de solidifier l'ensemble.

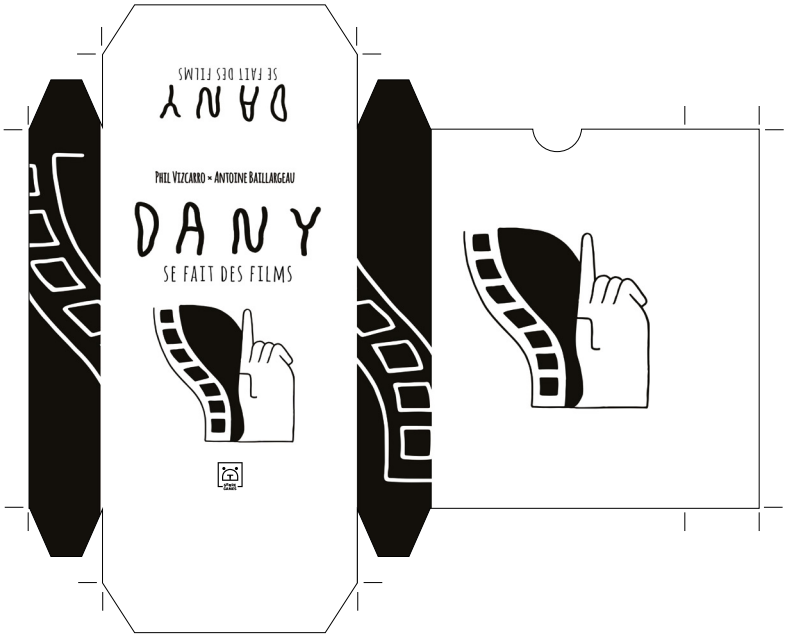
· Effleurez le papier avec une lame de cutter (sans appuyer !) aux endroits à plier pour obtenir des pliures nettes.



NIDAVELLIR
NIDAVELLIR
NIDAVELLIR
NIDAVELLIR
NIDAVELLIR
NIDAVELLIR
NIDAVELLIR

Les Tuck Box de DANY et DANY se fait des films nécessitent d'être imprimées sur des feuilles au format A3. Cliquez sur les boîtes pour télécharger le format complet !





CONNEC TEAM SPEED

FASTER & HARDER !

Jouez contre le temps !

Mettez votre équipe à l'épreuve !

Mise en place :

- Mettez en place un chronomètre ou minuteur de 5 minutes sur votre téléphone portable ou montre.
- Créez un tas de 24 cartes **Idée** face cachée que vous placez au centre de la table.
- Laissez les cartes **Objectif** et **Aide** dans la boite de jeu, elles ne serviront pas dans cette variante.
- Déterminez-le ou la Capitaine de l'équipe qui débutera la partie. Placez à ses côtés le couvercle de la boîte de jeu qui servira de **Zone de Scoring**.

Déroulement de la partie :

Lancez le chronomètre puis débutez la **Phase 1 : Création des connexions**, enchainez avec la **Phase 2 : Validation des connexions**, sans arrêter ce dernier.

1. Création des connexions

En débutant par le ou la Capitaine, chaque membre de l'équipe, dans le sens des aiguilles d'une montre, pioche une carte du paquet **Idée** et la place face visible sur la table :

- **Soit en créant une nouvelle connexion,** (les règles du jeu de base s'appliquent)
- **Soit en précisant une connexion existante.** (les règles du jeu de base s'appliquent)

Dès que le tas de carte **Idée** est vide, la phase 2 débute.

2. Validation des connexions

Avant de débuter cette phase, défaussez toutes les connexions ne contenant qu'une seule carte Idée.

En débutant par le ou la Capitaine puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque membre de l'équipe va devenir le ou la membre active.

Le ou la membre active lève son index au centre de la table et choisit une connexion. Dès qu'un.e membre de l'équipe pense avoir une réponse compatible, il ou elle se connecte index contre index et compte jusqu'à 3 puis annonce simultanément un mot. Comme dans le jeu de base :

- **Si le mot est identique : défaussez la connexion en gardant une carte dans la zone de scoring,**
- **Si le mot est différent : défaussez la connexion en ne gardant aucune carte.**

Il n'y a plus de binôme de connexion obligatoire.
Le ou la membre qui pense avoir la bonne réponse se connecte sans attendre avec le ou la membre active.

Fin de partie :
La partie peut prendre fin de deux manières :

il n'y a plus de connexion à valider sur la table

ou

le temps est complètement écoulé

(fin des 5 minutes)

Dans les deux cas, l'équipe calcule immédiatement son score qui correspond au nombre de cartes dans la **Zone de Scoring**.

Échelle de connexion

11-12	**Exceptionnel !** Votre équipe ne forme qu'une seule et même personne.
9-10	**Fabuleux !** Vous avez atteint la *connexion cosmique* !
7-8	Vous êtes connecté·e·s tou·te·s ensemble, vous avez atteint la *connexion collective* !
5-6	C'est un bon début, vous avez atteint la *connexion instinctive*.
3-4	Il vous faudra encore plusieurs parties ensemble pour établir une vraie connexion.
0-2	Vous venez certainement tou·te·s d'une planète différente avec des cultures et des mœurs opposées.

Retrouvez dès maintenant **CONNEC'TEAM** en boutique !

LES COLORIAGES DE NIDAVELLIR

COLORIEZ VOS HÉROS ET HÉROÏNES PRÉFÉRÉ•E•S !

GRRRE GAMES

GRRRE GAMES

KRAAL

NIDAVELLIR

GRRRE GAMES

TARAH

NIDAVELLIR

GRRRE GAMES

DAGDA

NIDAVELLIR

GRRRE GAMES

ARAL

NIDAVELLIR

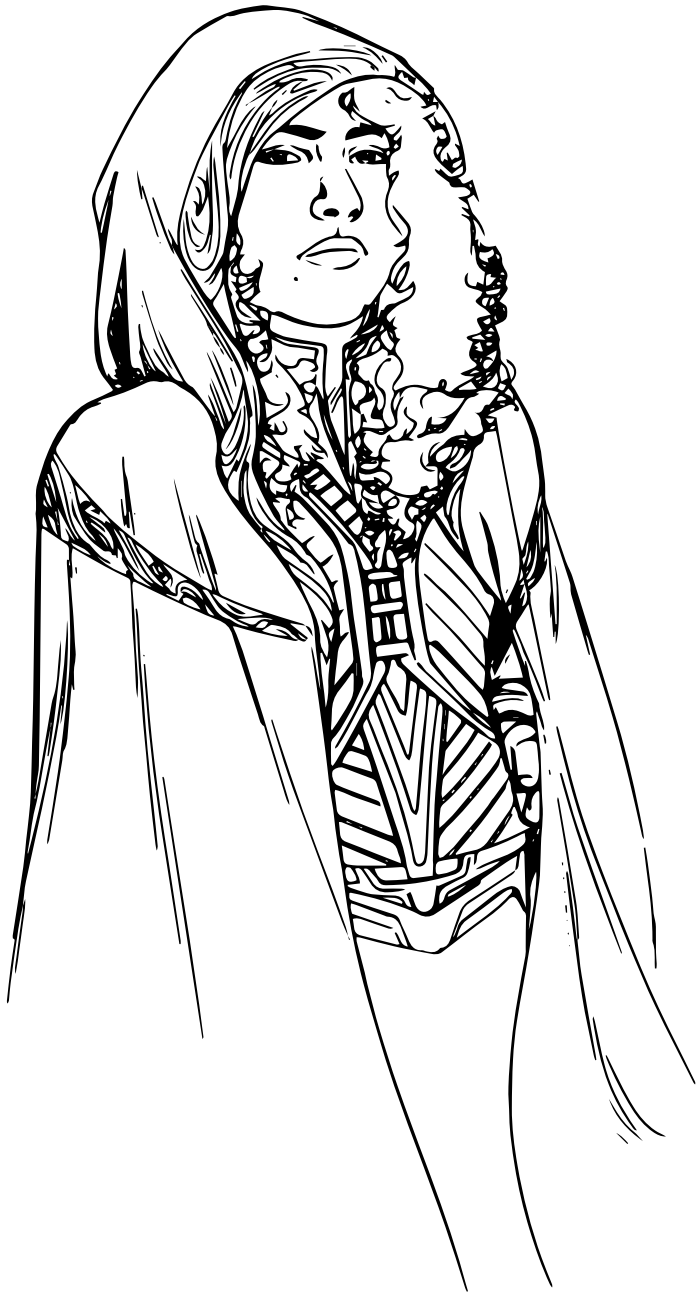
GRRRE GAMES

ZORAL

NIDAVELLIR

GRRRE GAMES

HOURYA



NIDAVELLIR

GRRRE GAMES

AËGUR

NIDAVELLIR

GRRRE GAMES

SKAA

NIDAVELLIR

GRRRE GAMES

ULINE

NIDAVELLIR

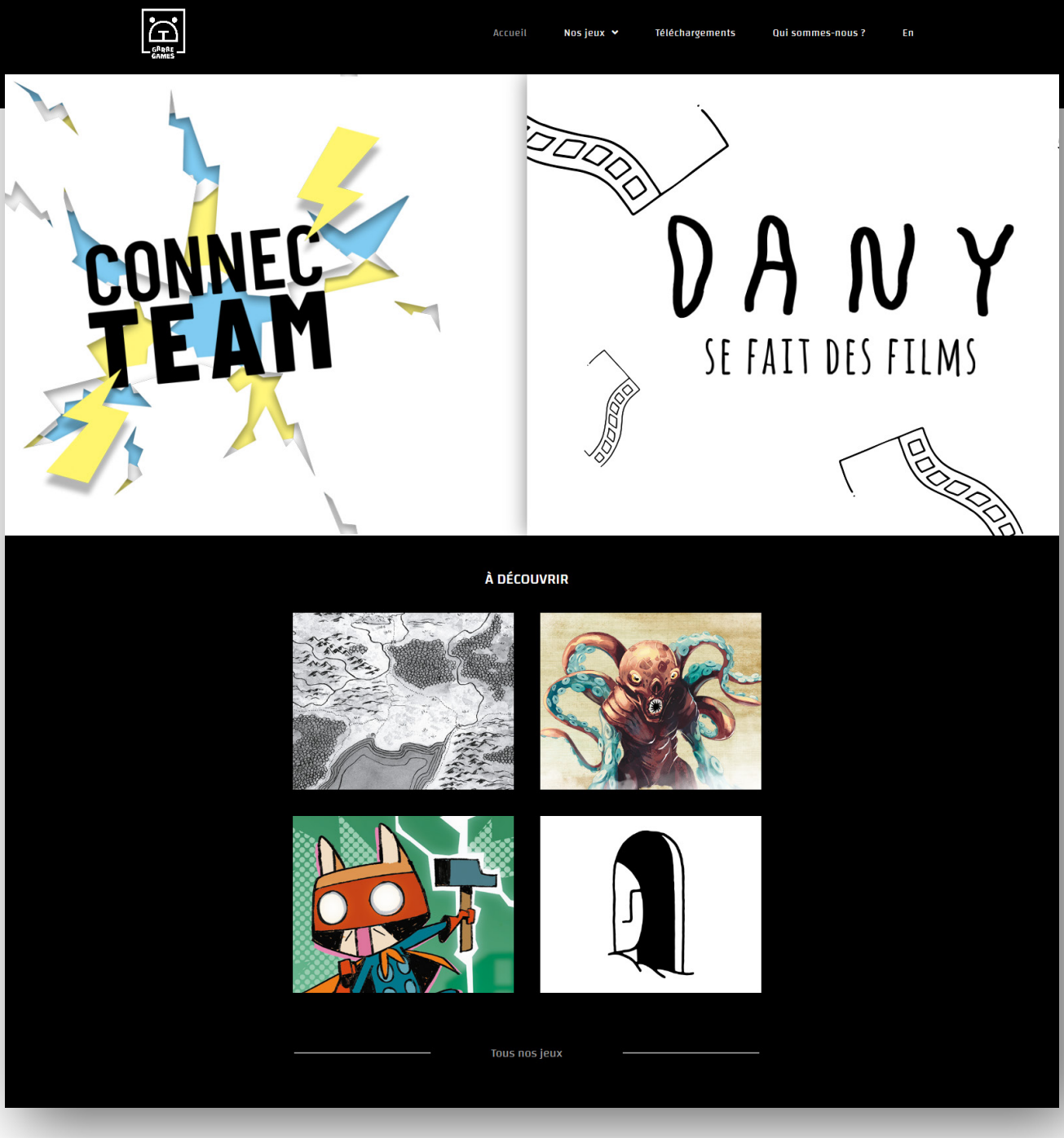
GRRRE GAMES

DWERG

YMIR

NIDAVELLIR

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