

Ma GRRRE zine

Numéro 4 • Novembre 2020



Les Boutiques Ludiques

Le Click'n collect
des Boutiques
Ludiques



Guide
stratégique
NIDAVELLIR
par
Serge Laget

FOCUS SUR

THINGVELLIR



THINGVELLIR

ᚦ 1 ᚢ ᚾ ᚦ ᚱ ᚫ ᚫ ᚢ ᚱ



GRRRE
GAMES

Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Vos retours positifs ont été nombreux et nous encourageant à continuer ce webzine. Vous lisez actuellement l'édito du 4^{ème} et dernier numéro de l'année. Nous avons décidé de poursuivre les parutions l'année prochaine, au rythme d'un numéro par trimestre. Il est pour nous important d'avoir un espace pour étendre l'univers de nos jeux, vous proposer des variantes, des goodies, vous parler de nos futurs projets et également donner la parole à nos collaborateurs.

En cette période très difficile mêlant une réalité qui dépasse les pires fictions, et l'arrivée des longues soirées d'hiver, nous sommes heureux de pouvoir vous proposer une petite bulle de détente en famille ou entre ami-e-s autour d'un jeu de société. Dans ce numéro, nous faisons la part belle à Nidavellir et son extension Thingvellir, mais aussi à nos futurs projets. Retrouvez également toutes les informations pour soutenir vos Boutiques Ludiques via le Click & Collect page 24.

Nous ne vous remercierons jamais assez pour votre soutien. Nous vous souhaitons de belles fêtes de fin d'année. Prenez soin de vous et de vos proches.

Bonne lecture ludique !

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

Credits

1

MaGRRREzine #4
Novembre 2020

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

Crédit photographique

Charlie & Billie
p. 3, 5, 11, 13

Tous droits réservés.



Retrouvez-nous
sur Facebook,
Instagram et Twitter



Sommaire



Guide stratégique Nidavellir

Serge Laget dévoile ses stratégies
Nidavellir à travers le monde

p. 2



Quoi de neuf par ici ?

Thingvellir: une extension pour Nidavellir
2021 en approche avec KamiMaï

p. 16



Ils nous racontent

Kaelawen et les Meeples: l'envers du décor
La genèse de 63-88 par Zephiriël
La lettre des boutiques Ludique
Papa GRRRoël

p. 20

Redécouvrez

Connec'Team et Nidavellir

p. 28



Les GRRRoodies!

La nouvelle Tuck box des Grrre

p. 29

Guide stratégique

Nidavellir

Affûtez vos stratégies et votre savoir sur
Nidavellir grâce à son auteur Serge Laget.





Matériel du jeu Nidavellir.

Serge Laget dévoile ses stratégies

Dans cette rubrique – qui se pérennisera peut-être : on attend vos retours – nous allons essayer de passer en revue quelques stratégies les plus utilisées pour gagner une partie de Nidavellir.

Stratégie n°1

Le « Coin Building »



Une excellente stratégie pour découvrir nombres d'astuces du jeu est celle du coin building. Elle vous permettra de vous familiariser avec cette mécanique et, parce qu'elle implique une grande réactivité, aux stratégies des autres Elvalands, elle vous donnera aussi une bonne connaissance de toutes les façons de gagner à Nidavellir.

Vos objectifs prioritaires

En tout premier lieu, vous devez mener les mises ! La pièce 25 doit être votre et vous devrez scorer entre 60 et 80 points à la fin avec vos pièces pour être dans la course. La pièce zéro est votre amie et vous la jouerez systématiquement, en essayant de réaliser les meilleures plus-values possibles à chaque échange.

En effet, lorsque vous échangez avec un 5 et un 4, vous remplacez le 5 par un 9 et vous gagnez 4 points victoire. Lorsque vous échangez avec un 3 et un 2, vous remplacez le 3 par un 5 et vous gagnez seulement 2 points victoire...

En début de partie, ça peut ne pas paraître significatif mais si vous gagnez 7 points victoire en échangeant un 9 et un 7, vous pouvez vous permettre de prendre en dernier dans une auberge...



Pièce 25 et pièce Échange 0.



Cartes Offrande.

Dans le même esprit, les Offrandes Royale doivent être prioritaires pour vous. D'abord elles vous permettent de monter plus vite en puissance sur les échanges de pièces et surtout elles vous permettront « d'upgrader » votre plus petite pièce, ce qui n'est jamais possible avec l'échange dû à la pièce zéro (puisque vous échangez toujours celle de plus forte valeur... ça suit un peu dans le fond ? :o)

Lors des améliorations dus aux récompenses, privilégiez donc la plus petite de vos pièces (le 2 au début du jeu). Si vous appliquez la récompense sur une des pièces que vous allez ensuite échanger, là encore il convient d'appliquer le bonus sur la plus petite des pièces.

Démonstration : j'ai mis un 10 et un 5 à l'échange et je récupère la récompense +5. Si j'applique le +5 sur la pièce 5, j'aurai donc 2 pièces 10 à échanger et à l'issue de l'opération, je me retrouverai avec un 10 et un 20. Si j'avais appliqué le bonus sur le 10, j'aurais eu un 5 et un 15 à l'échange, ce qui fait toujours un total de 20 mais je me serai retrouvé à l'issue de l'opération avec un 5 et un 20...

Le seul cas où ce principe devient caduc, c'est quand il se produit lorsque vous réalisez une plus-value car la pièce que vous devriez obtenir n'est plus présente dans le trésor royal !

Si vous avez un bon mal de crâne après avoir lu cette première partie d'article, vous venez de réaliser quelque chose de fondamental : la stratégie du coin building n'est pas pour vous ! Pour la pratiquer, il faut être un vrai marchand de tapis : « un sou est un sou » doit être votre devise en toutes circonstances !

Autre élément important à prendre en compte avec cette stratégie, les cartes Héros·ïne qui vont venir la renforcer. Elles sont fondamentales pour la victoire et sans elles, vous risquez de finir avec un bon score mais... deuxième ! Voyons les cartes Héros·ïne en détail, en essayant de prioriser l'ordre de leurs recrutements :



Cartes Héros·ïne Grid, Jarika et Astrid.

- En premier lieu, c'est Grid la mercantile qui vous apportera le meilleur avantage. En effet un +7 sur une pièce (par exemple sur le 2!) sera souvent décisif pour vous assurer le leadership sur les mises. Notez que parfois le +7 sera plus intéressant sur votre meilleure pièce pour arriver au 25 avant les autres ou encore pour réaliser un total qui correspond à une pièce absente du trésor et réaliser ainsi une plus-value intéressante (notamment si plusieurs pièces successives font défaut...)

- En second lieu, Jarika est l'héroïne idéale pour booster tous vos nombreux échanges et upgrades de pièces puisque chaque fois que vous interagissez avec le trésor royal vous le ferez systématiquement avec une plus-value de 2. Que du bon pour vous !

- Enfin, Astrid la fortunée vous apportera un bon complément de points pour la victoire puisque sa valeur sera celle de votre plus forte pièce en fin de partie (donc 25 si vous avez bien suivi les conseils de cet article). Mais de mon point de vue, elle est moins primordiale que Grid et Jarika et n'est à considérer que si l'opportunité de recruter une 3^{ème} carte Héros·ïne s'offre à vous.

Bref, Astrid est un peu la cerise sur le gâteau du coin building !

À propos des distinctions, elles ne sont pas prioritaires, mais 2 sont les bienvenues : celle des Mineur·euse·s (gemme 6 imprenable qui vaut 3 points de Bravoure) et celle des Chasseur·euse·s (pièce de valeur 3 qui remplace le zéro) car vous échangerez systématiquement à chaque tour d'auberges et avoir un 3 au lieu d'un zéro ou gagnez systématiquement les égalités, sera un bonus appréciable.

En résumé, si vous vous assurez la mise la plus forte, et que vous êtes vigilant·e à toutes les plus-values possibles en cours de partie, vous allez créer une belle surprise à vos adversaires au moment du décompte car oui (et c'est ça qui est jouissif dans cette stratégie !:o) c'est seulement à la fin du jeu que les autres prendront conscience de vos points victoire...

Mais alors le coin building c'est de la balle !

Bin vi, on se tue à vous le répéter ! Mais bon, en même temps, c'est un peu la marque de fabrique du jeu... Donc pas de surprise de ce côté-là : on vous avait prévenu !

Blague à part, si cette stratégie reste extrêmement performante, elle est aussi exigeante à conduire efficacement car elle implique de bien analyser le jeu des adversaires et de réagir en conséquence... Donc, ne vous découragez pas si les premières parties sont des coups d'essais !



Cartes Distinctions et leurs récompenses.



Trésor Royal.

Stratégie n°2

Monoclasse dominante



Deux catégories se prêtent particulièrement bien à jouer une stratégie basée sur une couleur majoritaire sans pour autant mettre tous ses œufs dans le même panier. Il s'agit des Guerrier·ère·s et des Explorateur·rice·s. De toute façon, si vous essayez de jouer une stratégie monocolor « pure » avec ces deux factions, vous risquez fort de constater que vous gagnez peu de parties... Pourquoi cela ? eh bien c'est tout simple : ces deux catégories reposent sur la somme des valeurs des personnages qui la composent (pas une suite exponentielle) or leurs valeurs sont très variables d'une carte à l'autre : de 3 à 10 pour les Guerrier·ère·s et de 5 à 12 pour les Explorateur·rice·s. Si vous recrutez tous azimuts la valeur moyenne des personnages risque d'être insuffisante par rapport à celle des catégories « exponentielles ».

Les points communs de ces deux stratégies

Le premier principe simple à ne jamais perdre de vue, c'est que la valeur intrinsèque de chaque personnage vient s'ajouter à vos points de bravoure finaux. Donc recruter un personnage qui vaut 10 points c'est mieux qu'en recruter un qui vaut 5 points (CQFD!) et c'est surtout 10 points de bravoure acquis en plus de toute autre considération : recrutement de cartes Héros·ïne, attribution d'une distinction, bonus de majorité, etc. Donc, lorsque vous misez, il conviendra de particulièrement bien choisir vos mises dans les auberges où il y a plusieurs personnages de la même catégorie et de valeurs différentes pour vous assurer du recrutement de celui ayant la plus forte valeur.

Le deuxième principe est la gestion du complément de points que vous allez réaliser en dehors de votre catégorie de prédilection. Plusieurs options s'offrent à vous :

1. Le recrutement horizontal

En clair, lorsque vous ne recrutez pas dans votre catégorie principale, vous recrutez pour chercher à compléter une ligne et à recruter une carte Héros·ïne



2. Le recrutement dans une catégorie secondaire

Tout dépend des parties et de ce que joueront les autres Elvalands mais notons que les 2 catégories Guerrier·ère·s et des Explorateur·rice·s vont très bien ensemble (vous pourrez totaliser une trentaine de points avec 4 Explorateur·rice·s alors que vous ferez 16 petits points avec des Chasseur·euse·s et ne parlons pas des Mineur·euse·s avec qui le résultat sera encore plus pitoyable...).

3. Le coin-building à « donf »

Le principe est simple, dans chaque auberge où il y a une carte Nain·e de votre catégorie de prédilection, vous misez fort et dès qu'il n'y en a pas, vous misez le zéro et/ou vos plus petites pièces pour réaliser la meilleure plus-value de pièces possibles en vous moquant du recrutement que vous ferez. Pour être dans la course pour la victoire, il faudra viser entre 60 et 80 points en valeur de pièces à la fin. Notons enfin qu'avec cette stratégie, vous pourrez quand même faire des recrutements en dernier intéressants, car ils vous permettront de recruter une carte Héros·ïne par exemple.



Les spécificités pour chacune de ces 2 catégories



LA STRATÉGIE GUERRIER·ÈRE



Cartes Guerrier·ère.

Deux éléments incontournables :

1. Vous devez absolument récupérer la majorité en grade à la fin de l'âge 1 et de l'âge 2.
2. Vous devez absolument récupérer la pièce de valeur 25 (car vous allez la compter plusieurs fois !). La majorité en grade à la fin de l'âge 1 est vitale car elle vous servira à réaliser votre objectif, à savoir être le premier à totaliser 25 en échange de pièces.

A titre d'exemple, sans bonus complémentaire dû aux offrandes royales ou au recrutement de Grid, il faudra 5 échanges à un Elvaland pour arriver à 25. Mais en général, il y aura toujours un Elvaland qui bénéficiera de bonus, qui visera lui aussi le 25 et il vous faudra donc rester dans la course ! Notons que pour ce faire, le recrutement de Grid peut s'avérer décisif mais s'il n'est pas absolument nécessaire, vous préférerez sans doute recruter Astrid (qui prend la valeur de votre meilleure pièce) car cela vous permettra de scorer 3 fois votre pièce 25 ! Une fois en faisant le total de vos pièces, une fois pour le bonus de majorité Guerrier·ère et enfin une troisième fois grâce à Astrid.



LA STRATÉGIE EXPLORATEUR·RIKE

Deux options essentielles liées au recrutement des héroïnes spécifiques, Hourya et Idunn :

1. A partir de 6 cartes Explorateur·rice recrutées, Idunn est plus rentable que Hourya puisqu'elle vous rapportera 7×2 (grades) + 7 (sa propre valeur) = 21 points. Prenant en compte que Hourya ne peut être recrutée que si on a déjà 5 personnages dans cette catégorie... Idunn sera donc toujours le choix numéro 1 et Hourya un choix complémentaire (intéressant mais pas fondamental) fait plutôt par défaut que par volonté planifiée.

2. L'autre option stratégique est donc de se limiter aux meilleures valeurs d'Explorateur·rice-s et d'abandonner volontairement le recrutement des héroïnes spécifiques.

Dans ce cas-là, on va retomber sur les options citées dans le chapitre précédent, c'est à dire : un mix Guerrier·ère-s et des Explorateur·rice-s, un recrutement horizontal ou enfin une course au coin-bulding. La différence notable avec la stratégie Guerrier·ère se situant essentiellement au niveau de la distinction obtenue en fin d'âge 1. Ici on n'aura pas le boost intéressant pour la course au 25, en revanche on bénéficiera d'un recrutement supplémentaire, en général bien utile (et en ayant même parfois la possibilité d'avoir l'équivalent de la distinction Guerrier·ère si on a la chance de tirer l'offrande +5!).



Cartes Explorateur·rice.

Alors, au final, que faut-il penser de ces stratégies «hybrides», rentables ou pas assez rentables ?

Ces stratégies ont un atout majeur, c'est la flexibilité. En effet, on pourra souvent partir sur une option lors de l'âge 1 et l'infléchir ensuite pour glisser vers un autre objectif sur l'âge 2, en fonction des opportunités laissées par les autres Elvalands.

Mais c'est aussi cela qui les rend difficiles à réussir car elles nécessitent une excellente connaissance du jeu et une bonne capacité d'analyse du jeu des autres...

Stratégie n°3

Monoclasse pure



Lorsque l'on découvre les façons de scorer de chacune des catégories de nain·e·s, on se fait la remarque que pour certaines (Forgeron·ne, Chasseur·euse, Mineur·euse) la progression est exponentielle et qu'il sera extrêmement intéressant d'essayer de centrer ses recrutements sur l'une d'entre elles. La stratégie « monocouleur » est née !

On peut bien évidemment construire des stratégies à base de recrutements majoritaires de guerrier·ère·s ou d'Explorateur·rice·s, mais souvent dans ces cas-là, le plus rentable sera de ne pas pousser le recrutement monocouleur jusqu'au bout. Nous en reparlerons dans un prochain article.

Les principes généraux de la stratégie monocouleur

Le premier principe à respecter est l'adaptabilité ! Ça paraît trivial de le dire mais vous ne pouvez pas décider avant la partie de votre façon de jouer. Nidavellir est un jeu où les interactions entre Evalands sont fondamentales puisque le pool de cartes qui va constituer votre armée est issu d'un espace où chacun enchérit. Pour réussir une stratégie monoclasse pure, il vaut donc mieux choisir une catégorie qui sera boudée par les autres. Dans les premières tournées d'auberge, privilégiez les échanges avec votre pièce zéro et prenez ce que les autres délaissent en essayant bien sûr lorsque vous avez le choix de recruter dans la catégorie où vous avez déjà recruté.

Si vous recrutez des cartes Nain·e dans d'autres catégories, ce n'est pas très grave car le recrutement d'une carte Héros·ïne ou deux est souvent un plus pour renforcer votre score en monocouleur. Là encore, dans la mesure du possible, lorsque vous ne pouvez recruter dans votre catégorie principale, essayez de recruter des cartes dans des catégories différentes pour aller le plus vite possible vers le recrutement des cartes Héros·ïne. L'idéal dans cette stratégie, étant de réussir à bien commencer sa série dans une couleur tout en ayant bien « upgradé » ses pièces pour pouvoir s'assurer des recrutements lors de l'âge 2...

Les spécificités pour chacune des 3 catégories



Cartes Forgeron·ne.



LA STRATÉGIE DE LA FORGE

Deux constats :

1. Les forgeron·ne·s sont en plus grand nombre dans le jeu et donc plus faciles à recruter malgré les recrutements des autres Elvalands dans cette catégorie.
2. La distinction est fondamentale puisqu'elle apporte un personnage à double grade dans cette catégorie (l'équivalent du héros Aëgur !).

Un des éléments clés pour la victoire avec cette stratégie est la gestion du recrutement des héros Aëgur et Bonfur. En effet, il ne sera pas toujours nécessaire de les recruter tous les 2 (dans certains cas il vaudra mieux recruter des Forgeron·ne·s plutôt que d'aller chercher l'obtention d'une ligne) et le dilemme viendra à votre premier recrutement de héros : vaut-il mieux prendre Bonfur (et réaliser un boost de 3 grades !) au risque de ne pas pouvoir recruter Aëgur ensuite car la destruction

d'un personnage dans une autre catégorie aura été rédhibitoire ? ou vaut-il mieux recruter Aëgur (et son boost plus modeste de 2 grades) mais se garder la possibilité de recruter Bonfur plus tard ? Du judicieux de cette réponse, dépendra souvent la victoire si jolie ou l'ignominieuse place de second...



SI VOUS VOULEZ DEVENIR UN·E BON·NE CHASSEUR·EUSE

Deux constats :

1. La courbe exponentielle de progression est supérieure à celle des forgeron·ne·s mais il sera sans doute plus difficile d'aller aussi loin...
2. L'héroïne Dagda est « magique » en termes de boost dans la catégorie mais il faut bien gérer le timing de son recrutement pour minimiser l'effet destruction...

Encore plus que pour les autres stratégies monocolors, le recrutement des cartes Héros·ines spécifiques est décisif pour la victoire. Particulièrement celui de Dagda. En effet, si vous recrutez Dagda alors que vous avez déjà 9 nain·e·s vous passerez de 81 à... 144 points de bravoure, soit un jump de 63 points ! Si vous détruisez un·e Mineur·euse à zéro et un·e Forgeron·ne à 3 points, c'est 60 points de bravoure qui tombent dans votre escarcelle ! Autant dire que c'est la victoire quasi-assurée ! Le coup peut paraître difficile à réaliser mais il y a peu de chance que d'autres Elvalands recrutent Dagda car pour eux l'effet négatif de la destruction ne serait pas compensé suffisamment par le gain de points.



Cartes Chasseur·euse.



L'AVENIR EST AU FOND DE LA MINE



Cartes Mineur·euse.

Deux constats :

1. Ces personnages n'intéressent les autres que pour former des lignes et recruter des héros·ines car leur valeur si on en a peu est ridicule (zéro + un fois deux égale... deux ! Whaou !)
2. Les 2 héros de cette catégorie sont intéressants et n'offrent pas d'inconvénients en contrepartie de leur pouvoir.

Le choix de l'un ou l'autre sera fonction des recrutements de Mineur·euse·s que vous avez déjà effectués : si vous avez plutôt recruté des personnages de valeurs 2 ou 1, prenez plutôt Zoral pour l'effet multiplicatif et si vous avez recruté pas mal de personnages de valeur zéro, prenez plutôt Lokdur pour booster la somme à multiplier. Au moment de la pose des mises, soyez très vigilant aux possibilités des Elvalands qui ont besoin d'un recrutement de Mineur·euse pour faire une ligne : c'est d'eux que vient le danger !

Mais, mais... Nidavellir est un jeu de bourrin, alors !

La stratégie monoclasse pure peut paraître très efficace et un rien simpliste mais c'est loin d'être toujours le cas ! Tout dépendra des parties et si plusieurs Elvalands jouent une stratégie à base de recrutements de cartes Héros·ine, vous aurez beaucoup de mal à monter suffisamment haut dans une catégorie car les autres auront aussi besoin de cette couleur pour compléter leurs lignes... De plus cette stratégie peut s'avérer frustrante car la victoire se joue souvent à un recrutement prêt, le bond en point de bravoure d'un recrutement étant extrêmement important !

Stratégie n°4

Héros·ine



Comme nous l'avons vu à travers les articles précédents, Nidavellir est un jeu d'interactions et les stratégies «souples» qui permettent de s'adapter aux façons de jouer des adversaires sont en général les plus efficaces. Parmi elles, celle qui vise à recruter le plus grand nombre possible de cartes Héros·ine est sans conteste une des plus efficaces et une des plus agréables à jouer. Pour la réussir, vous devrez être sans cesse attentif aux choix des autres Elvalands, essentiellement pour essayer de deviner ce qu'ils-elles vont tenter de recruter dans chacune des tavernes.

Par exemple, vous avez besoin d'une carte Guerrier·ère et oh, coup de chance, il y en a une dans la taverne du Gobelin Rieur. Donc, logiquement, votre premier mouvement sera peut-être de placer une forte mise dans cette taverne... Or, si en y regardant de plus près, vous constatez qu'au Gobelin Rieur, il y a également une carte Chasseur·euse et une carte forgeron·ne que convoitent respectivement vos deux adversaires, vous mettrez bien plus habilement votre pièce zéro, sachant que vous récupérez de toute façon la carte Guerrier·ère à la fin. Cela vous permettra de garder votre pièce de forte valeur pour une autre taverne où les choix seront beaucoup plus disputés.

C'est ce genre de petites optimisations qui vous permettra de vous assurer un meilleur contrôle sur la partie et de prendre l'ascendant sur vos adversaires.



Cartes Distinction et Thrud.

Thrud, capitaine recruteuse

La façon la plus naturelle de mettre cette stratégie en place, est bien évidemment, le recrutement de Thrud comme première héroïne.

En effet, son pouvoir est extrêmement pratique puisque vous pouvez la placer dans votre armée et donc profiter de son grade pour poser déjà la première pierre du recrutement de la carte Héros·ine suivante... Cerise sur le gâteau, si vous avez la malchance de recruter une carte Nain·e dans la catégorie où se trouve Thrud, vous pourrez la déplacer vers une autre catégorie dans laquelle, il vous paraît, par exemple, beaucoup plus difficile d'obtenir une.

Autrement dit, Thrud vous permet de recruter les cartes Héros·ine suivante «à moins 1», c'est à dire avec une carte de moins que nécessaire pour faire une nouvelle ligne complète. Et en +, comme elle peut se déplacer au fil des recrutements, elle va, pour finir la ligne, forcément dans la catégorie où vous n'avez pu recruter !

La distinction donnée à la fin de l'âge 1 pour une majorité Explorateur·rice est à viser prioritairement puisque l'avantage qu'elle confère est complètement en synergie avec le pouvoir de Thrud. En effet en piochant les 3 premières cartes de l'âge 2, vous en aurez très souvent une qui favorise la constitution d'une prochaine ligne... ou à défaut, une qui se place dans la catégorie où est Thrud...

La distinction Forgeron·ne peut s'avérer être aussi un bon choix (2 grades pour l'apprentie forgeronne) mais, puisque vous avez la majorité dans cette catégorie, les 2 grades supplémentaires seront peut-être superflus...

Lors des recrutements des cartes Héros·ïne qui viendront après Thrud, plusieurs options s'offrent à vous :

- Privilégier celles qui se placent dans l'armée (ce choix est détaillé dans le chapitre suivant)
- Privilégier celles qui vous donnent des avantages sur les enchères
- Privilégier celles que vos adversaires auraient aimé recruter selon le bon vieux principe : tous les points que ne font pas vos adversaires, vous approchent de la victoire !

A propos des enchères, Grid ou Uline sont d'excellents choix puisqu'elles vous permettront peut-être le bon recrutement le moment venu...

Ylud est également un très bon choix puisque sa versatilité (elle peut se placer à la fin de chaque âge, dans la catégorie de son choix) vous permettra peut-être de compléter une ultime ligne à la fin de l'âge 2 !

Les Héros et Héroïnes qui en appellent d'autres

Pour recruter de nombreuses cartes Héros·ïnes, la technique qui consiste à en recruter dans le but d'en recruter d'autres est sans doute une des plus astucieuses et une des plus efficaces si les autres tardent trop à comprendre votre petit manège et à réagir...

Le principe est simple, recruter les Héros et Héroïnes de Classe, se plaçant dans l'armée, en privilégiant ceux qui comportent plusieurs grades pour vous faciliter les recrutements ultérieurs (entre Kraal et Tarah, vous prendrez plutôt Kraal pour bénéficier de ses 2 grades et tant pis pour les 7 petits points de bravoure de plus qu'aurait apporté Tarah). En revanche, ceux qui détruisent des cartes à leur recrutement (Dagda et Bonfür) sont à proscrire puisque vous cherchez à avoir le plus grand nombre de grades possibles.

En résumé, si tous vos choix vont dans le sens de privilégier le plus grand nombre de grades possibles, vous terminerez la partie avec un nombre de cartes Héros·ïne inhabituel et la plus-value qui en découle en termes de score par catégorie, devrait suffire à vous assurer la victoire !



Cartes Grid et Dwerg.

Mais alors la solution, c'est de faire des lignes !

Certes, le plan lorsqu'il se déroule parfaitement, est un vrai rouleau compresseur et les points de Bravours s'ajoutent comme par magie !

Mais une partie de Nidavellir n'est pas toujours un long fleuve tranquille et plusieurs éléments peuvent venir entraver votre plan infaillible :

1. Plusieurs Elvalands jouent une stratégie monocolore et dès qu'un des personnages dont ils ont besoin, apparaît, ils misent sur la taverne en question avec leur plus forte pièce...
2. Si Thrud est votre premier recrutement, d'autres Elvalands auront peut-être recruté la carte Héros·ïne « double grade » que vous convoitez lorsque vous recruterez votre deuxième...

Bref, ici comme dans les livres du célèbre Jean-Paul Sartre : « l'enfer c'est les autres » !



Cartes Héros·ïne.

Stratégie n°5

Les Dweg



Dans cette rubrique – qui se pérenniserait peut-être : on attend vos retours ! – nous allons essayer de passer en revue quelques stratégies les plus utilisées pour gagner une partie de Nidavellir.

Quoi de mieux pour débiter que de commencer par la très célèbre fratrie des Dweg's ! Assez naturelle, cette stratégie vous fera gagner de nombreuses parties pour peu que sachiez être efficace et... discret !

Les Dweg : points forts, points faibles

Si on y regarde d'un peu plus près, on s'aperçoit que dès le 3^{ème} frère, le nombre de points de bravoure gagné est très rentable : 81 points pour 3 héros, ça met la carte à 27 points, ce qui est supérieur à ce que vous apporteront la plupart des cartes.

Mais si on ajoute leur valeur à la centaine de points que vous rapporteront les cartes qui constituent les 15 grades nécessaires à leur recrutement (5 fois 3 grades), on voit aussi que cela ne suffira pas à gagner (notez que dans une partie à 2 ou 3 joueurs, on pourra monter à 4 frères et là c'est carrément la fête du slip... en mithril !).

La question se pose donc pour valider cette stratégie : où faire les 60 à 80 points supplémentaires qui vous assureront la victoire ?

Plusieurs pistes mais essentiellement 2 : les pièces (puisque leur valeur est convertie en points victoires à la fin) et l'excédent des grades au-delà des 15 nécessaires au recrutement.

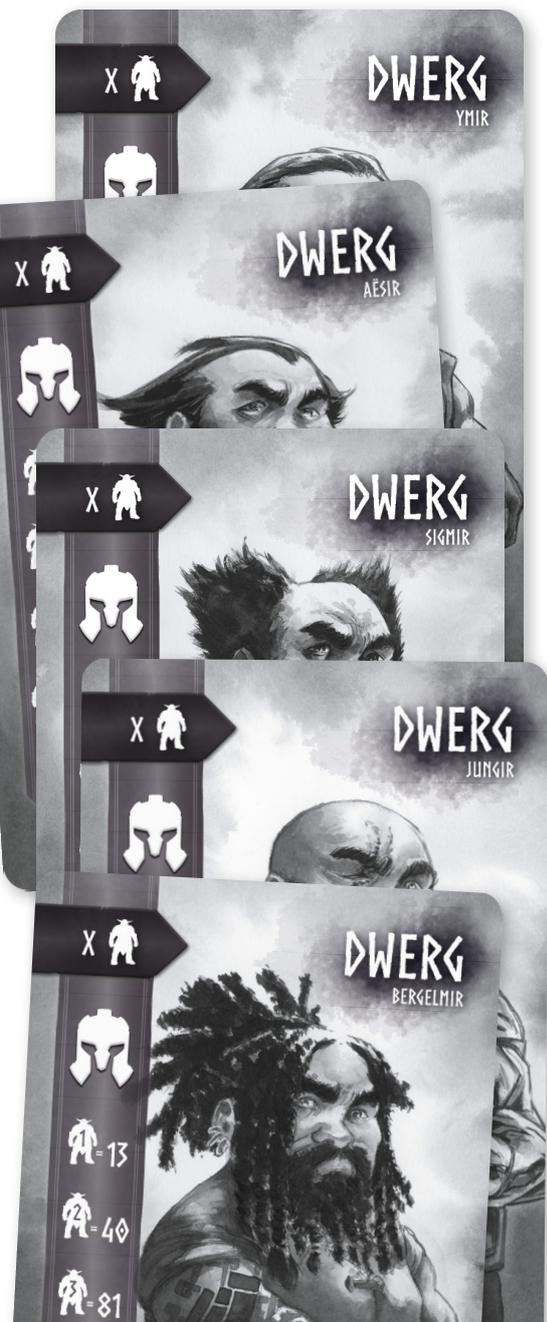
En fait, et c'est là que vous ferez la différence par rapport à vos adversaires, tout est lié et c'est la cohérence de vos actions au service de cette unique stratégie qui feront la différence !

Tout d'abord, constatons que points forts et points faibles de cette stratégie se rejoignent. En effet, dès que vous aurez recruté votre premier Dweg, vous donnerez une information capitale sur votre façon de jouer pour le reste de la partie. Changer d'objectif après un recrutement, vous laisserez avec un héros à 13 points sans aucun pouvoir... de quoi pleurer et penser déjà à la prochaine partie ! Et en persistant sur les Dweg, non seulement vos adversaires vont savoir sur quoi vous allez miser, mais ils vont aussi et surtout savoir que vous allez leur fiche une paix royale sur toutes les autres cartes Héros-ine...

Heureusement, il se trouve que précisément ces héros n'ont qu'un intérêt : celui de scorer en fin de partie. Inutile donc de les recruter à l'âge 1 !

Double avantage : vous n'annoncez pas comment vous allez gagner et vous vous concentrez sur deux éléments capitaux pour la réussite de cette stratégie : les distinctions et le coin building !

Cartes Dweg.



Au 1er tour, misez le 0, 2 et 3 pour échanger votre 5 contre un 9. Peu importe les cartes que vous recrutez, il vous en faudra dans toutes les catégories ! En revanche à l'âge 2, lorsqu'il vous manquera quelques cartes clés pour finir vos lignes, vous aurez besoin de la ou les meilleures mises pour faire la loi dans les tavernes...

N'essayez pas de faire des lignes complètes : on ne veut PAS recruter de Dweg à l'âge 1. L'idéal est de laisser un « trou » dans une catégorie que vous complèz tranquillement à l'âge 2.

Pour le reste, essayer de recruter pour obtenir une distinction ou 2, voire même d'empêcher un adversaire trop gourmand d'en récupérer plusieurs. Trois distinctions présentent un intérêt majeur pour votre stratégie :

- En premier lieu, celle des Explorateur·rice·s, car le fait d'obtenir une carte supplémentaire et qui plus est, peut-être dans une catégorie jusque-là déficiente, vous assurera souvent la garantie du recrutement de 3 frères (le 4^{ème} est théoriquement possible à 4 et 5 joueurs mais il faut un concours de circonstances favorables pour le réussir).

- En second lieu, celle des Forgeron·ne·s est un bon choix pour un peu les mêmes raisons : 2 grades de plus pour les recrutements mais aussi pour la plus-value de scoring sur cette catégorie en fin de partie.

- Enfin, la distinction Guerrier·ère reste intéressante puisqu'elle vous assurera quasiment à coup sûr, la domination sur les mises à l'âge 2.

En résumé, si vous sortez de l'âge 1 avec une distinction en poche et la (ou les, soyons fou!) mise la plus forte, vous n'aurez plus qu'à achever vos adversaires en recrutant sur 4 ou 5 tours les nains qui vous manquent pour compléter une ligne quasiment à chaque taverne (les 3 Dweg en une tournée de tavernes étant le must absolu !!! «;^»)

Mais alors les Dweg gagnent toujours !

La meilleure façon de contrer les Dweg n'est pas de tenter d'en recruter 1 ou 2 pour embêter (ça anéantirait vraisemblablement vos propres chances de gagner...), mais plutôt de profiter du boulevard que votre adversaire vous laisse ! Allez-y ! Faites-vous plaisir : toutes les autres cartes Héros·ine vous tendent les bras : un petit +7 sur une de vos pièces pour reprendre l'avantage sur les mises ? Thrud pour recruter à la pelle ? Dites ! Allez-y ! Vous voulez quoi ? :o)

De façon générale, si un Elvaland récupère la pièce 25 avant celui qui joue les Dweg, il lui compliquera grandement le chemin vers la victoire...

Et bien sûr des tas d'autres stratégies sont performantes et peuvent surclasser les Dweg's ! Mais ça c'est une autre histoire, dans un autre MaGRRREzine...



Cartes Distinction.

Mise en place de Nidavellir.



NIDAVELLIR

И У Ч Д Ы К М Н О Р





LES ELVALANDS DU MONDE ENTIER
SE MOBILISENT POUR RECRUTER
LES NAIN·E·S LES PLUS INTRÉPIDES...

FAFNIR N'A QU'À BIEN SE TENIR !



Quoi de neuf par ici ?

Découvrez en avant première la nouvelle mécanique de Thingvellir ainsi que le prochain jeu de la gamme Mini.



2-5 | 45' | 10+

Un jeu de Serge Laget
illustré par Jean-Marie Minguez



Découvrez
le trailer dès
maintenant !

LE 11 DÉCEMBRE 2020, RENCONTREZ LE PEUPLE NOMADE DE THINGVELLIR !

La reine Dagfid est allée demander de l'aide à sa tribu. À peine les caravanes installées au pied du château que le peuple de Nidavellir découvre les braves mercenaires et les merveilleux artefacts glanés par cette tribu singulière. Désormais, l'Elvaland possédant la meilleure mise à le choix de se rendre au Camp plutôt que dans la taverne en cours de résolution.

Le camp vous propose :

- Des artefacts très puissants aux pouvoirs incroyables,
- Des mercenaires aux deux classes, avec un « timing » de pose différé vous donnant accès à des combinaisons exceptionnelles.

Découvrez également 6 nouvelles cartes Héros·ine dont Jarika, offerte pendant le confinement.



Le but de cette extension est d'apporter très peu de règles mais de vous permettre de casser vos habitudes de jeu en apportant, via les artefacts et les mercenaires, des possibilités de combinaisons et de développement plus complexes et intéressants.

Nous l'avons développé dans l'idée que les stratégies du jeu de base soient toujours viables tout en créant de nouvelles voies vers la victoire et en renforçant les stratégies extrêmes.

Tous les ajouts vous sembleront extrêmement attirants et puissants mais ne vous laissez pas emporter par la cupidité naine car cela peut courir à votre perte !





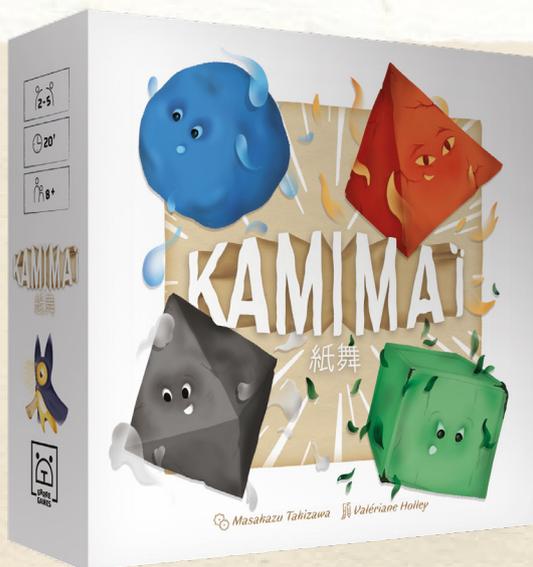
Etape 1:
Croquis préparatoire de Mjöllnir.



Etape 2:
Dessin encre.



Etape 3:
Carte finale.



1-5 / ⌚ 20' / 👤 8+

Un jeu de Masakazu Takizawa
illustré par Valériane Holley

Sortie prévue courant 2021



On vous avait bien dit de ne pas entrer dans la pièce maudite de la bibliothèque de l'école. Mais c'est plus fort que vous !

Attiré-e par le désir d'en apprendre plus sur vos pouvoirs naissants, vous poussez la porte et tombez nez à nez avec un vieux Grimoire poussiéreux posé d'une curieuse façon sur le sol. A peine vos doigts ont-ils frôlés ses pages déchirées que vous vous sentez aspiré-e-s dans un monde froid et lugubre... Le KamiMaï qui habite le vieux Grimoire vous a piégé et vous voilà enfermé-e-s dans le monde des Cauchemars... Parviendrez-vous à vous en échapper ?

Dans KamiMaï, vous incarnez un ou une apprentie invocatrice dans un jeu coopératif: vous gagnez ensemble ou perdez ensemble.

A tour de rôle, vous allez piocher des cartes dans le Grimoire magique en équilibre pour lancer des sorts afin de vaincre le KamiMaï et permettre au groupe de s'échapper du monde des Cauchemars.

Si le Grimoire s'effondre, le groupe perd 1 Point d'Énergie. Si vous perdez votre dernier Point d'Énergie, vous perdez la partie, piégé-e-s à tout jamais dans le monde des Cauchemars.



Le jeu repose sur une mécanique de jeu unique :

- Coopératif,
- Jouant sur l'équilibre de la pioche disposé en pyramide
- Facile à expliquer et à jouer,
- Promettant de nombreuses parties en familles ou entre ami-e-s !

Pour la petite histoire :

Retour en juin 2018. GRRRE Games est en gestation (la naissance arrivera en septembre 2018).

Nous sommes à la Cafetière, en mode détente et Antoine Bauza et Ludovic Maublanc nous présente un jeu nommé HIKTORUNE dont la mécanique de jeu basée sur l'équilibre de la pioche nous émerveille !

Après quelques contacts, nous parvenons à remonter jusqu'à l'auteur, à avoir une traduction des règles et à jouer au jeu. Dans la foulée, nous signons un contrat d'édition.

Il a fallu ensuite 2 ans de travail et d'adaptation pour le rendre plus en adéquation avec la cible du jeu.





Ils nous racontent

Kaelawen vous révèle l'envers du décor, Zephiriel vous parle de la genèse de 63-88 et la lettre spéciale confinement des Boutiques Ludiques.

Extrêmement attachantes, ces histoires ludiques vous plairont sûrement.



Kaelawan en tournage.

Kaelawen
& les
Meeples

L'envers du décor

Par Kaelawen

Quand Flo m'a demandé si j'étais partante pour écrire un article sur le « making of » d'une de nos vidéos, j'avoue qu'après avoir pensé « Ouiiii super idée », je me suis retrouvée avec le syndrome de la page blanche.

Par où commencer ? Ça fait bientôt 2 ans qu'avec mon mari nous réalisons des vidéos, parfois plusieurs par semaine. Aujourd'hui, je vais donc tenter de partager avec vous ce quotidien, car oui, faire des vidéos, Kaelawen, ça fait désormais partie intégrante de nos journées.

Pour pouvoir bien parler de ce quotidien, plus précisément des vidéos, il me semble important d'abord de revenir au commencement. Il va beaucoup aider à comprendre le cheminement et notre façon de travailler.

Je vis avec un homme dont l'audiovisuel est le métier. Réalisateur / Monteur de formation, Alecs ne fait aucune concession sur le « rendu » de nos vidéos

« Si on fait les choses, tentons de les faire bien, et tentons d'amener autre chose que ce qui existe déjà » voilà ses mots. Déformation professionnelle oblige, d'emblée il s'est astreint à une rigueur et volonté de qualité qui bien souvent au début m'ont dépassées. « Le son n'est pas bon, la lumière fait une ombre ici, le raccord ne va pas » ... des choses que le commun des mortels ne verrait même pas ...

Moi, de mon côté, avant ça je n'avais jamais fait de vidéo, et je ne me serais jamais imaginée être mise en avant comme ça. Mais au fil des tournages, de ses moments de partage, de ses conseils et encouragements, je me suis prise au jeu. J'ai rapidement compris pourquoi Alecs s'imposait une telle exigence, car finalement, j'ai fini par en faire de même sur la

présentation des jeux, et maintenant les rôles s'inversent « Ah non mais la prise là est pas bien, et là faudrait pas un plan ? »

On veut partager en vidéo notre passion pour le jeu de société, mais pas n'importe comment, on veut être fiers de ce qu'on propose tout en s'éclatant à faire ça et en partageant en tant que couple.

Ce qui va suivre est « notre » façon de faire, est-ce la mieux ? Je n'en sais rien, aucune prétention de notre part, en tout cas, c'est celle qui nous, nous éclate :) Réaliser des vidéos sur les jeux de société pourrait être bien plus simple que ce dont on s'impose, mais cela ne nous correspondait pas.



Partie de test pour Nidavellir.

Souvent on ne voit pas le travail à réaliser en amont de tout ça. Pour commencer à travailler sur la vidéo d'un jeu, on passe par une longue phase de tests. Plusieurs parties, plusieurs heures de jeux, afin de cerner aux maximum les subtilités du jeu qu'on va traiter.

Viens ensuite une phase d'échanges où avec Alecs, on confronte nos avis, nos points de vue, on réorganise nos idées, savoir ce qu'on va mettre en avant ou non.

Sur certain format, j'écris, je prépare mon texte. Alecs le relis, plusieurs fois ... Je repasse ensuite derrière pour être le plus concise possible, pour aller droit au but et ne pas me perdre en explications inutiles.

Arrive ensuite le moment du tournage. Au fil des mois, nous nous sommes équipés afin de pouvoir réaliser les vidéos à la hauteur de nos attentes. Lumières, micros, caméras, ordinateur ... nous sommes même allés jusqu'à dédier une pièce de notre maison et l'aménager pour nous faciliter les tournages. Pour les tournages, Alecs se charge du côté technique, la partie invisible: cadrage, lumière, prise

de son. De mon côté je gère la partie visible. Être le plus naturelle possible, le moins stressée, penser à articuler, et surtout réussir à communiquer mes explications et mon ressenti sur le jeu.

Depuis quelques temps, nous proposons des parties filmées, plus détendues, à deux. Car oui, si c'est Alecs qui m'a lancée devant une caméra, aujourd'hui c'est moi qui lui ai demandé de partager ces parties avec moi. Je sais que ce n'est pas son exercice préféré, mais je crois qu'il a fini par se prendre au jeu, tout comme moi !

Une fois ces sessions de tournages finies, Alecs s'attèle au montage des vidéos et je l'assiste. Chaque étape est vraiment réalisée ensemble. Bien que ce soit son métier, je n'hésite pas à échanger avec Alecs sur tel ou tel plan, sur la façon de monter la vidéo. Ça permet aussi de vérifier chaque vidéo afin d'éviter qu'une erreur se glisse dans un point de règle ou autres faux plans.

Que ce soit l'écriture, le tournage, le montage, toutes ces sessions ont bien souvent lieu tard les soirs, en semaine comme les week-ends car jusqu'à maintenant, il y a un point dans toute cette organisation que j'avais soulevé mais ... Nous sommes parents de deux p'tits bonhommes, de 6 et 8 ans, et il était inconcevable que cette passion prenne le pas sur notre vie de famille. C'est pourquoi avec Alecs nous nous sommes fixés des limites. Cette passion aussi enrichissante soit elle ce ne sera jamais au détriment du temps qu'on accorde à nos enfants. Résultat, on se retrouve souvent à préparer les vidéos, filmer, monter, qu'à partir de 21h et parfois jusqu'à 1h du matin, une fois les petits couchés... tout en ayant le boulot le lendemain !

C'est un rythme assez fou, mais on adore ça. Certains aiment regarder des films ou des séries, nous c'est faire des vidéos. On aime ça, Kaelawen et les Meeples est une superbe aventure pour nous deux, une aventure qu'on partage avec vous, et qu'on espère continuer encore longtemps.



Silence, ca joue!

Retrouvez les vidéos de Kaelawen sur Youtube!



La genèse de 63-88

Par Zephiriel

L'histoire derrière 63-88 c'est avant tout une rencontre entre deux passionnés du jeu lors d'une partie de JDR: Théo Rivière, auteur de jeux, et Zephiriel co-créateur du Dé Faussé.



Zephiriel et Théo en enregistrement.

Le premier souhaite parler de sa créativité, le second est curieux de connaître les backstages du monde ludique: le résultat est un podcast de 30 minutes bimensuel qui raconte le processus de création.

Partant d'une idée de carnet d'auteur, 63-88 est une émission qui parle de chaque étape de vie d'un jeu de société. De son idée simple en parlant d'un thème ou d'une mécanique en évoluant vers les itérations de prototype jusqu'à la présentation à l'éditeur·trice puis sa vente en boutique tout y passe. Même le contrat entre éditeur·trice et auteur·trice/illustrateur·trice sera «dépunché» dans l'émission.

Théo répond aux questions de Zephiriel, en s'appuyant sur son expérience d'auteur et en insistant aussi bien sur les difficultés rencontrées que sur la bienveillance générale du milieu du jeu ainsi que l'aide que l'on peut y trouver que l'on soit néophyte ou habitué.

Et parce qu'ils souhaitent entendre chaque point de vue, des épisodes spéciaux sont déjà prévus pour comprendre le métier d'illustrateur·trice mais aussi éditeur·trice.

Création, passion et bienveillance sont les mots-clés pour représenter 63-88.



Découvrez le podcast
63-88 !

Retrouvez **GRRRE Games**
sur youtube !

Teaser, règles, parties....

Venez en apprendre davantage
sur nos jeux et sur notre univers.



**Nous sommes ludiques:
des passionnés de la chose ludique
et des experts en jeux.**

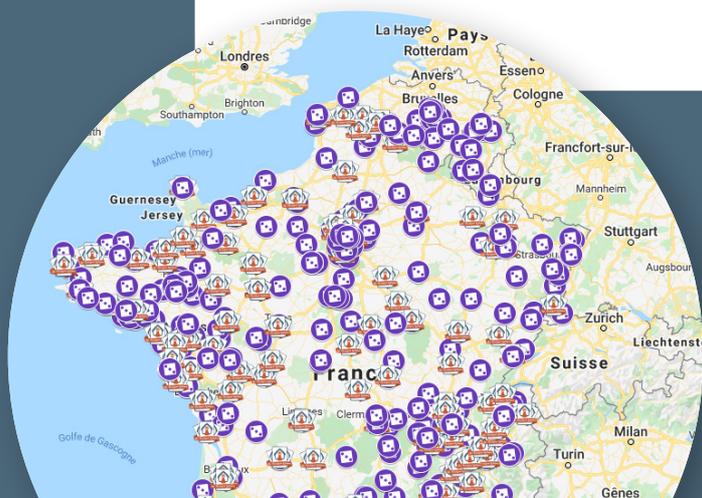
Notre force est cette passion mise au service de vos attentes pour vous conseiller et vous aiguiller dans la profusion de jeux édités chaque année. Une boutique de jeux, c'est un lieu où flâner sans forcément acheter, c'est un lieu de vie, des animations et événements organisés dans les murs ou en dehors partout en France.

La dure réalité d'une crise sanitaire sans précédents nous a contraints à la fermeture. Nous avons déjà renoncé à la bise et au serrage de main de nos proches clients. Les sourires se faisaient depuis quelque temps derrière un masque mais nous étions heureux de vous accueillir «en vrai». Désormais tout se fait à distance, derrière un téléphone ou un écran. Nous continuons ceci dit à vous sourire - même si c'est moins visible - et à nous démenner pour vous proposer les meilleurs conseils. Ce conseil qui fait notre force : un choix large et une connaissance pointue. Alors, si vous aimez des cadeaux sélectionnés avec soin, le service d'un commerce de proximité, une adresse conviviale: pensez à votre ludicaire !

Le premier confinement nous a appris à nous organiser. Nous mettons en place selon nos possibilités du retrait en magasin ou «click'n collect», de la livraison locale... Nous nous efforçons de vous servir au mieux pour vous procurer les jeux qui raviront petits et grands à Noël ou vous sauveront de l'ennui à la maison.

Dans un avenir proche, nous ré-ouvrirons nos portes et vous accueillerons à nouveau avec un immense plaisir. Bien plus qu'un magasin, ce sont des personnes passionnées avec qui échanger, des pépites ludiques testées et approuvées, de petites attentions comme un goodies pour votre jeu préféré réservé sans même l'avoir demandé...

D'ici là, merci pour votre fidélité, merci pour votre soutien et à bientôt pour des moments de partage autour d'un jeu !



Retrouvez dès maintenant
la carte **Click'n collect**
des boutiques Ludiques !



Cher Papa Grrroès,

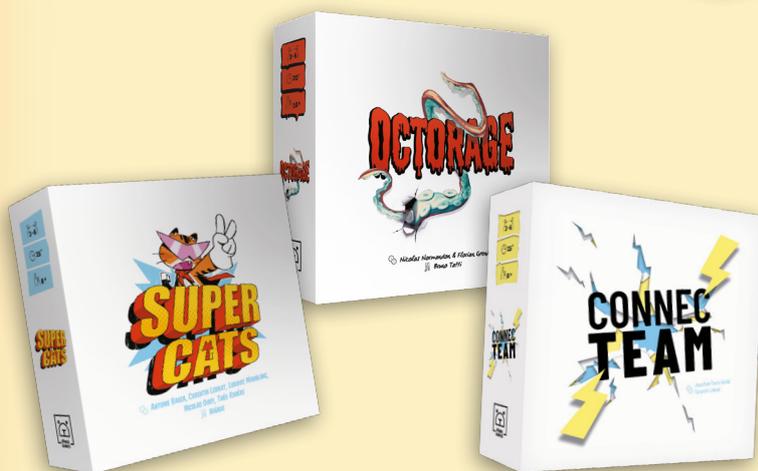
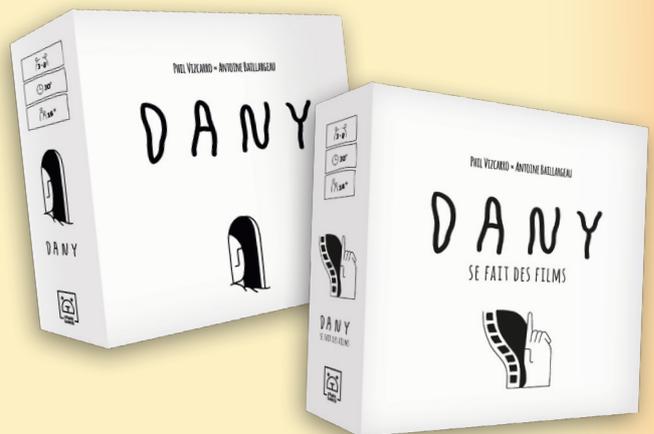
J'ai évidemment été très sage cette année !

Pourrais-tu, s'il te plaît, m'apporter les jeux suivants
(que tu trouveras dans toutes tes boutiques ludiques préférées) :



CRÉEZ L'ARMÉE LA PLUS PUISSANTE
POUR PROTÉGER
LE ROYAUME DES NAINS.

!! JOUEZ DANS LA TÊTE DE DANY
ET AFFIRMEZ VOS PERSONNALITÉS !!



Mini-prix
pour grosse ambiance,
pour tout âge
et tous les goûts.

Un Grrrand merci !

Signé :

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 interviews et des GRRROODIES exclusifs! Retrouvez en un extrait ici.



droit d'exis

par Phil VIZCARRO sur le blog Cosmo Duck.

ET DANY, un de mes premiers jeux. Si je savais que t qu'il allait proposer une expérience différente, j'ifs que nous allions recevoir avec Antoine, l'illust multiples fois interprété différemment dans les. Et si j'apprécie la dominante positive, je regrette au final un peu trop... sous-jacent, justement. Voilà per aujourd'hui.

Fantasma Hollywoodien

Je lis souvent dans les revies zophrénie. Or, Dany (Prot souffrir de multiples persc Il est donc important de d' woodien. Je lis auss «il», «lui

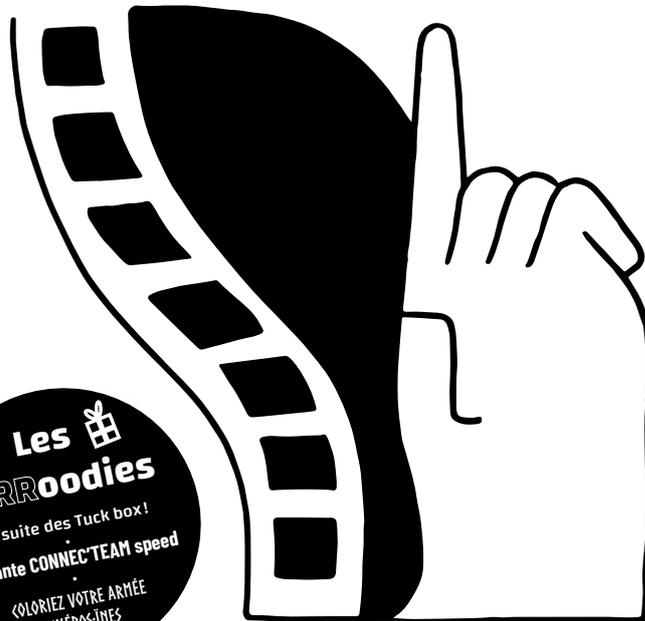
Les Tuck
à imprim

Ce mois-ci on continue les Tuck Boxes GI pour ranger vos cartes Nidavelli

News · Dossiers · Interviews · GRRROodies

MaGRRREzine

Numéro 3 · Juin 2020



Les GRRROodies
La suite des Tuck box!
Variante CONNEXTEAM speed
COLORIEZ VOTRE ARMÉE D'HÉROSINES

Cliquez sur la couverture pour le télécharger.



Dossier spécial

D A N Y

Interviews
de Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau

25



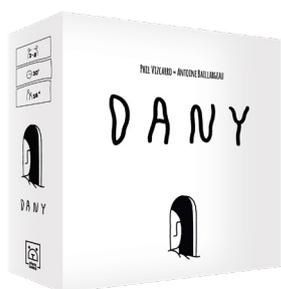
DANY

ou le droit d'exister

Texte initialement publié 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'imaginai 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.

Fantasme Hollywoodien



Cliquez sur la boîte pour découvrir les règles.

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.





3-6 ⚡ 15' ⚡ 8+

C'est un Très Bon pour ConneCTeam qui générera facilement de l'ambiance autour de la table. Les joueurs en apprendront certainement plus sur les personnes présentes.

LudGaume.net



Redécouvrez Redécouvrez

2-5 | 45' | 10+



C'est un Indispensable pour Nidavellir pour sa mécanique fluide, claire et son «Coin-Building» qui innove pour donner un côté passionnant à vos choix durant la partie. On y rejouera avec plaisir et envie.

LudGaume.net



Découvrez le teaser de Nidavellir en cliquant sur la boîte.



Les GRRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire
un GRRRand merci!



Les Tuck box

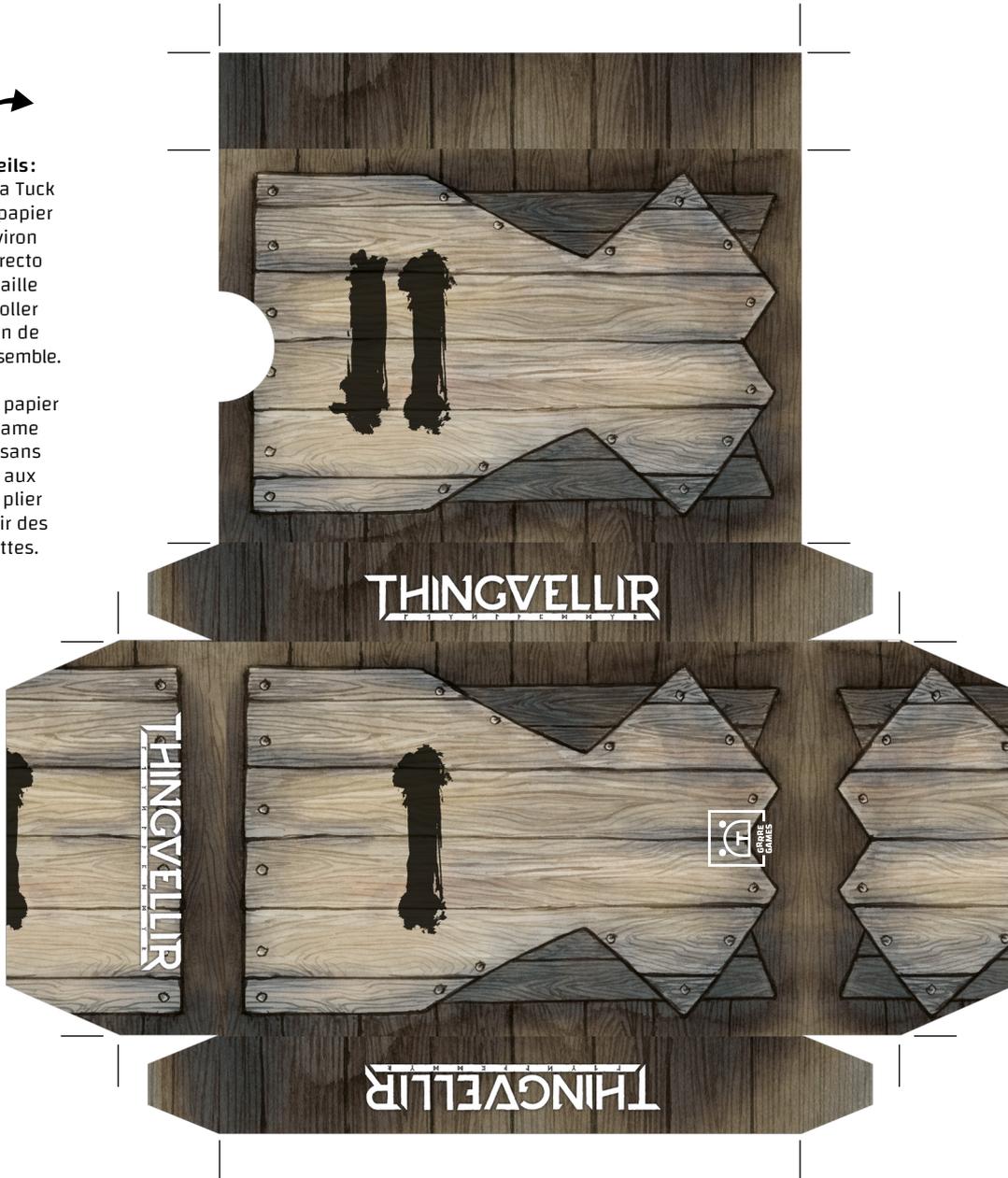
à imprimer

Ce mois-ci on continue les Tuck Boxes GRRRE Games avec des boîtes pour ranger vos cartes de Thingvellir.



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.

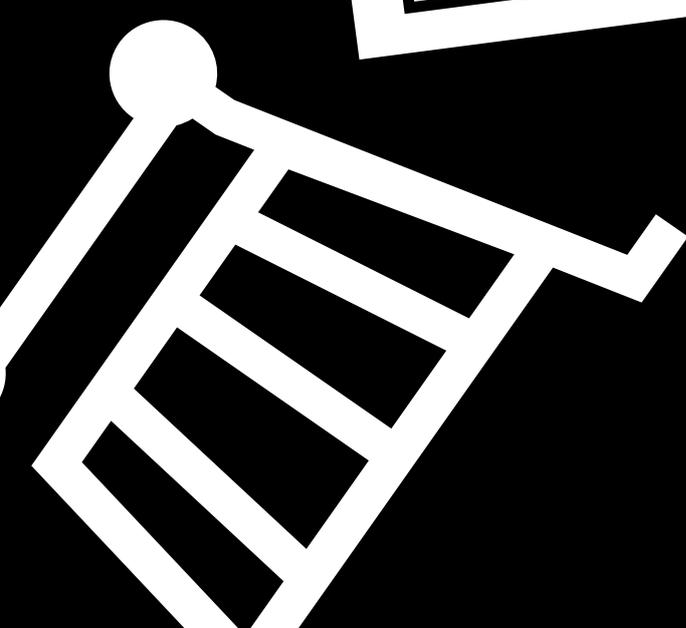




Bientôt en ligne

**GRRRE
SHOP**

pour plus de GRRRAOU!





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](#)

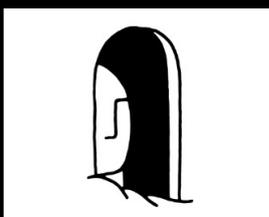
[Téléchargements](#)

[Qui sommes-nous ?](#)

[En](#)



À DÉCOUVRIR



[Tous nos jeux](#)