

# Ma GRRRRE zine

Numéro 5 • Avril 2021



Art box  
et sleeves

# KAMIMAI

紙舞





# KAMIMAI

## 紙舞



# Édito

Bonjour à toutes et à tous,

GRRRE Games entre dans sa troisième année d'existence et nous sommes très fier-e-s du chemin parcouru. Le contexte sanitaire nous a contraint à revoir notre planning de sortie privilégiant les jeux familiaux. Ces jeux se veulent accessibles à toutes et à tous, et intergénérationnels.

Nous débuterons cette année par la sortie de *KamiMai* dans la gamme Mini. Viendra ensuite la gamme Famille en fin d'année avec *Bingo Island* (un jeu de placement/gestion light) et *Les Contes Émerveillés* (un jeu mêlant mémoire et narration). Jouable dès 6 ans et avec toute la famille, ces jeux, respectivement de Corentin Lebrat et Ludovic Maublanc et Christine Alcouffe et Ludovic Maublanc auront tout pour vous plaire.

Je vous laisse profiter de ce MaGRRREzine, et je vous donne rendez-vous dans 3 mois pour plus d'informations sur notre planning de fin d'année.

Bonne lecture ludique !

Florian  
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

Credits

1

MaGRRREzine #5  
Avril 2021

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

**Crédit photographique**  
Tous droits réservés.



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

Retrouvez-nous sur Facebook, Instagram et Twitter



## Sommaire



### Les nouveautés Nidavellir

**Présentation** Trésor Royal de luxe

**Présentation** Art Box : les classes ré-illustrées et les sleeves

**Les Prix à l'international** Swiss Gamers Award 2020 et Dice Tower Nidavellir & Thingvellir sur BGA

**p. 2**



### Quoi de neuf ?

**Focus sur** KamiMai

**Interview** Masakazu Takizawa, auteur de KamiMai ?

**p. 12**

### La GRRRE Team au détail

Présentation des membres de l'équipe

**p. 20**



### Les GRRRoodies!

Marque Page KamiMai

Tuck Box KamiMai

**p. 21**

# Dossier

Les nouveautés

Nidavellir





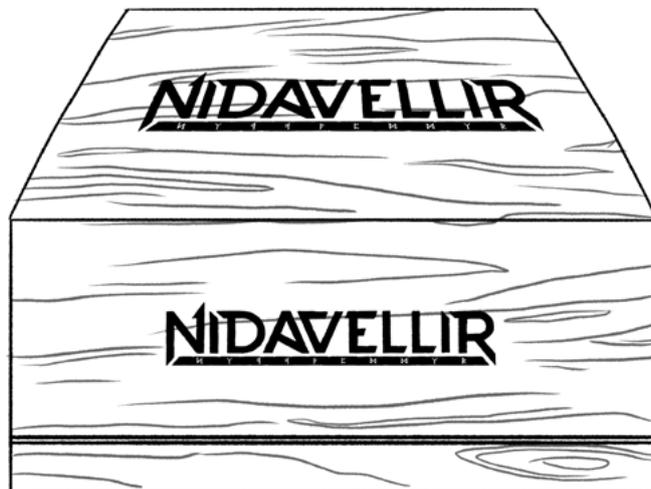
*Dagda par Harry Conway*

# **Matériel luxueux et classes ré-illustrées !**

**Des milliers d'Elvalands ont répondu à l'appel du Roi et de la Reine de Nidavellir.**

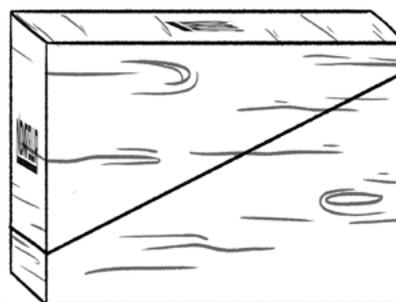
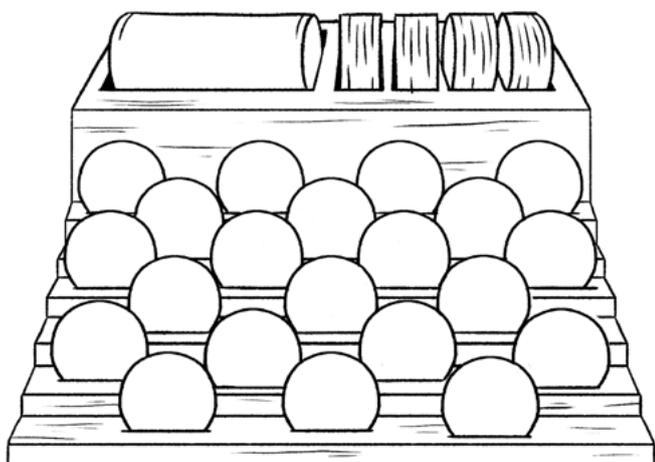
**En tant qu'éditeur, notre but était de proposer un jeu financièrement accessible à toutes et à tous. Ce fabuleux succès nous permet de vous proposer aujourd'hui une version de luxe du Trésor Royal, des variations pour les cartes de Classes et des protégés cartes spécifiques à Nidavellir et Thingvellir. Notre but étant toujours de vous proposer une meilleure expérience de jeu ainsi qu'une nouvelle vision de vos nains et naines préféré-e-s.**

# Le Trésor Royal de luxe

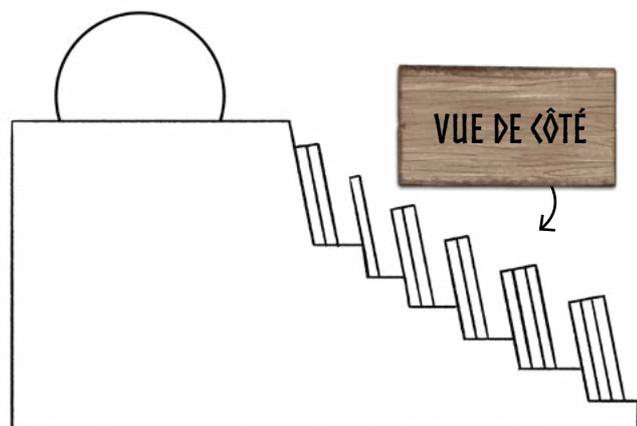


## LA BOÎTE

Ce Trésor Royal tiendra dans un boîte de 240 par 200 mm avec une ouverture biseautée vous permettant l'accès au pièces dès l'ouverture de la boîte.



OUVERTURE BISEAUTÉE



VUE DE CÔTÉ

## LE PRÉSENTOIR

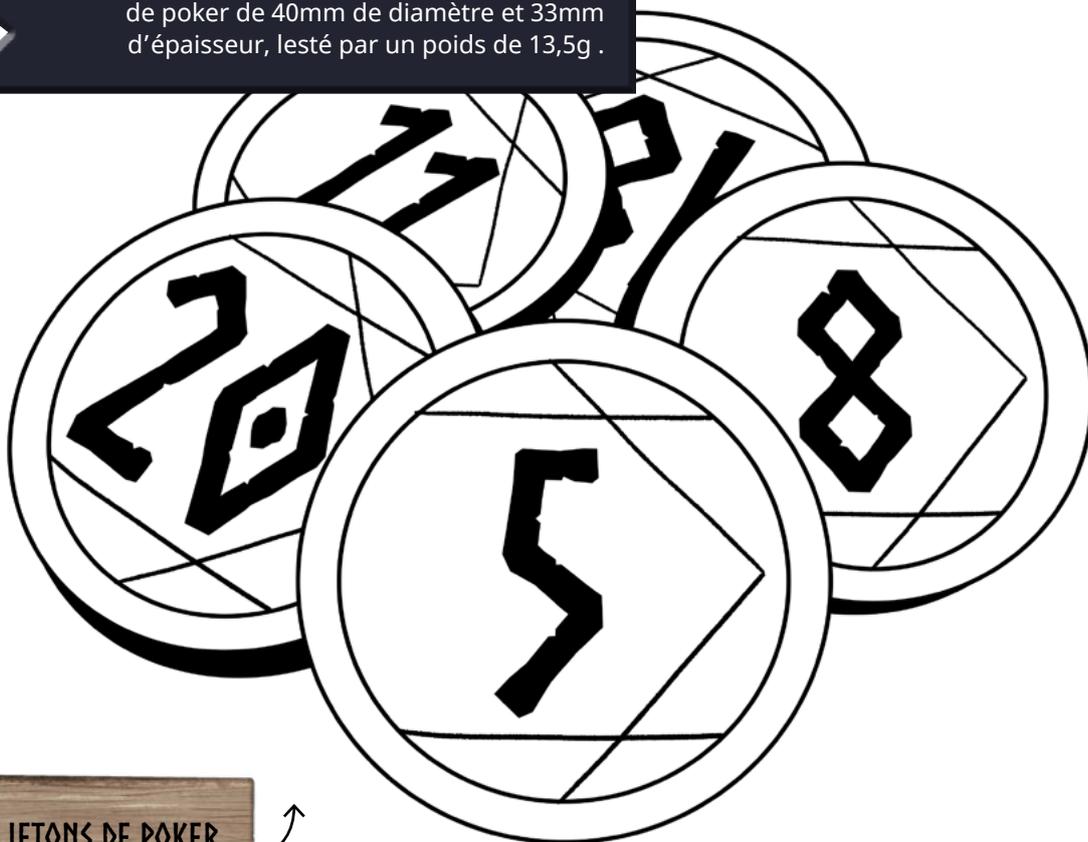
A l'intérieur, vous trouverez un présentoir pour les pièces, fermé par un couvercle en plastique transparent.

Le présentoir permettra de contenir toutes les pièces du Trésor Royal, d'avoir des zones pour stocker les pièces de départ pré-rangées pour les 5 Elvalands et enfin, une zone pour défausser les pièces en cours de jeu.

Le couvercle maintiendra les pièces et évitera qu'elles ne se déplacent en cas de transport.

## LES PIÈCES

Les pièces seront composées de 69 jetons de poker de 40mm de diamètre et 33mm d'épaisseur, lesté par un poids de 13,5g .



JETONS DE POKER

DÉPART ASYMÉTRIQUE

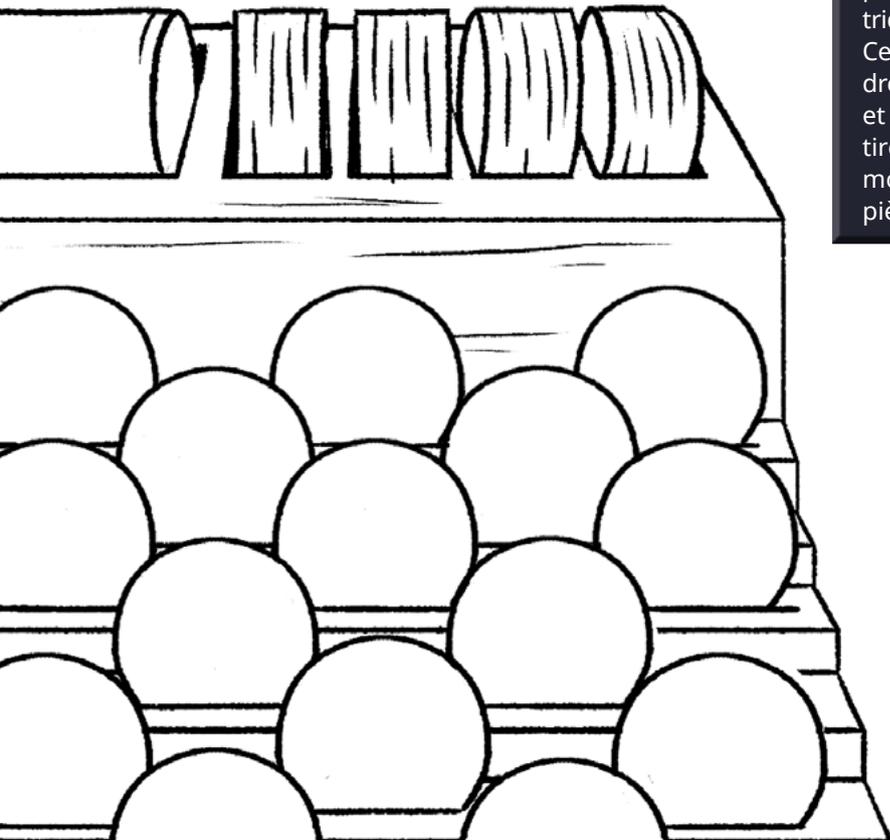
## UNE VARIANTE AVEC DÉPART ASYMÉTRIQUE

Il vous sera également fourni des pièces en plus permettant de jouer avec des départs asymétriques.

Cela signifie qu'en début de partie, vous obtiendrez des pièces différentes des autres elvalands et cela sera déterminé en fonction de la gemme tirée au sort. Cela aura pour incidence une modification du Trésor Royal avec l'ajout d'une pièce 18, 23 et 25.

**NOUS SOMMES VRAIMENT EXCITÉ·E·S  
QUE VOUS DÉCOUVRIEZ CETTE  
VARIANTE CAR LES SENSATIONS  
DE JEU SONT EXQUISES!**

Produit en cours de développement.  
Les visuels peuvent évoluer.



# Art Box: les classes ré-illustrées!

Pour l'occasion, nous avons demandé à des artistes de nous donner leur version de chaque classe de Nidavellir.

Où, Jean-Marie Minguez avait beaucoup de contraintes liées à l'usage du noir et blanc, et à un souci d'ergonomie poussée, nous avons laissé carte blanche à ses artistes. Le but étant d'avoir une relecture complètement artistique quitte à rogner un peu l'ergonomie. Cette démarche est possible car vous connaissez maintenant tous et toutes le jeu.

Cette boîte contiendra une nouvelle illustration en couleur pour les nains et naines de chaque classe ainsi que pour les héros de classe uniquement. Ainsi, vous pourrez retrouver :



**Emy de Blacksheep tattoo qui propose une variante badass et onirique des forgerons et forgeronnes.**

Artiste Tatoueuse depuis 2002, autodidacte en dessin, passionnée de sports extrêmes depuis toujours et de philosophie. J'ai monté Blacksheep tattoo à Grenoble en 2010. D'abord seule, j'ai ensuite formé Lox et Lio mes partenaires artistiques. Au niveau du style? Plutôt très coloré, alternatif, et mélancolique. Je suis difficilement classable et je fais en sorte de ne pas l'être. J'utilise principalement des techniques de peinture plume, encre de Chine, et colorex.

Mon art s'inspire de mon enfance en montagne, de mon amour du mouvement punk depuis mes 8 ans... Je peux être définie comme une révoltée, idéaliste et utopiste.

**Satoshi Matsuura propose une inspiration cartoonesque et colorée des mineurs et des mineuses.**

J'aime par-dessus tout créer des personnages originaux. Cette envie de créer des personnages singuliers et marquants est primordiale et passe avant toutes réflexions sur la technique de dessin.

Les nains-e-s restent mon type de personnages favoris et j'ai pris énormément de plaisir à les illustrer.



**Guy-Pascal Vallez propose une vision singulière au symbolisme fort des explorateurs et exploratrices.**

Guy-Pascal Vallez aka Gax mercenaire barbare multiclassé illustrateur. Ayant baigné tout petit dans le monde du jdr papier et ordi comme Baldur's Gate et Planescape Torment, il arpente les méandres de l'internet en quête de gloire et de richesses, nous ne serions pas étonné que ce dernier ait des ancêtres nains.





### Harry Conway propose une relecture sombre et shamanique des chasseurs et des chasseuses.

Harry est un illustrateur indépendant qui a grandi dans l'ouest de l'Irlande et vit désormais dans la paisible campagne environnante de Cavan. Il obtient un BTS en illustration en 2018 au Ballyfermot College of Further Education et construit sa carrière sur son amour des récits graphiques dans la fantasy et l'aventure.

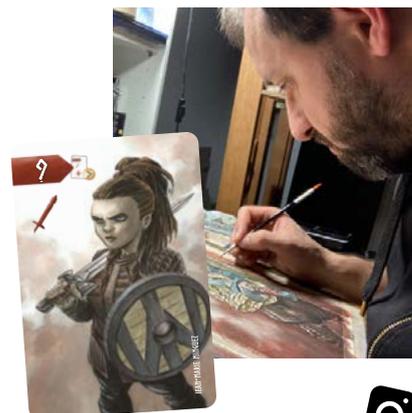
Harry aime participer à des projets qui touchent différents aspects de l'illustration, notamment le design de personnage, les affiches, jeux de cartes à collectionner, jeux de société et illustrations de livres. Après avoir utilisé les supports traditionnels, il travaille dorénavant de manière numérique, utilisant des formes abruptes et des textures rêches pour créer des images schématiques mais d'autant plus frappantes. Il suscite un sens spirituel dans son travail, explorant des thématiques comme le courage, la morale et l'identité.

En 2017, les illustrations de Harry ont été publiées dans une double page du magazine d'arts et illustrations ImagineFX, un fait marquant pour son début de carrière. Il a participé à plusieurs expositions et salons d'art dont le Dublin Comics Arts Festival. Il a également représenté son univers au salon Art Source. Harry a réalisé les illustrations pour The Great Dalmuti : Dungeons & Dragons chez Wizards of the Coast ainsi que pour le jeu Veiled Fate chez IV Games.

### JM Minguez réinvente ses guerriers et guerrières pour notre plus grand plaisir !

Né à Perpignan de famille espagnole, normand d'adoption depuis bientôt 8 ans, je suis auteur de BD et illustrateur depuis 2003, Je travaille en pointillés dans l'illustration du jeu de société depuis 2010, et je dois avouer qu'aucun projet ne m'a demandé autant d'implication, autant d'investissement et de remise en question que NIDAVELLIR. C'est d'autant plus agréable quand on sent Serge Laget et toute la Team GRRRE, râmer dans le même sens.

Pour les illustrations de l'Artbox, j'ai souhaité ajouter de la couleur en plus des valeurs de gris habituelles. Un test grandeur nature pour plus de continuité du projet.



## DES PROTÈGES CARTES NIDAVELLIR ET THINGVELLIR



Nous pouvons maintenant vous proposer des protèges cartes spécifiques avec les dos opaques pré-imprimés aux couleurs des différents types de cartes !

• **172 sleeves**  
pour le jeu de base et son extension

• **101 sleeves**  
pour l'Art Box

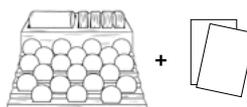
# TRÉSOR ROYAL DE LUXE

Voici les items bientôt en précommande sur le GRRRE Shop.

La précommande concerneront uniquement le France, la Belgique et la Suisse.  
Pour tout autre pays, veuillez vous rapprocher de l'éditeur qui localise le jeu dans votre pays.

## OFFRE DE BASE

**Trésor Royal + sleeves  
base et extension offertes**



**Art Box + sleeve de l'Art box**



**Sleeves Nidavellir & Thingvellir (x172)**

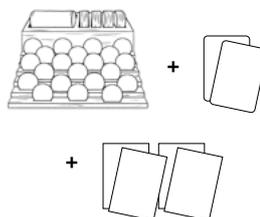


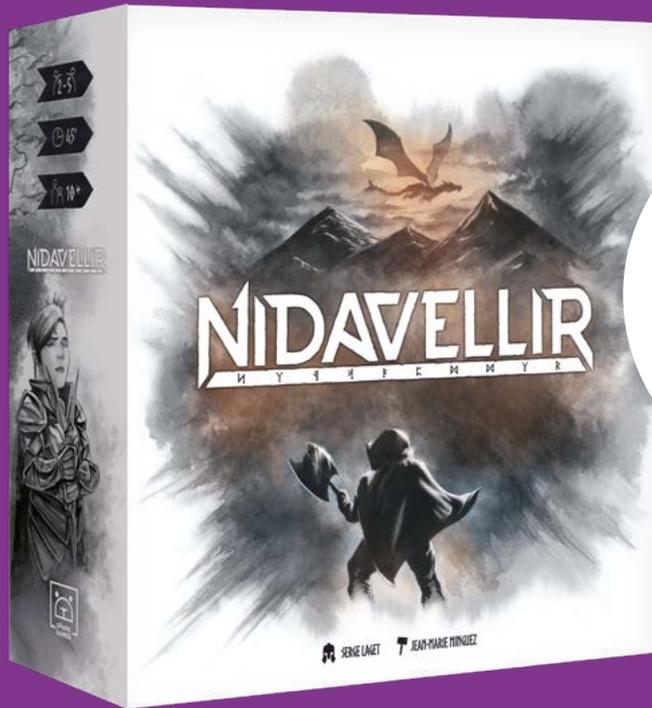
**Sleeves Art box (x101)**



## LA TOTALE

**Trésor Royal de luxe  
+ Art Box offerte  
+ Sleeves Nidavellir & Thingvellir (x172)  
+ Sleeves Art box (x101)**





**Les Prix**

**à l'international**



# Nidavellir & Thingvellir sur BGA



Après plusieurs semaines de développement, Nidavellir et Thingvellir font leur apparition sur BGA ! Jouez dès maintenant à la version BETA et découvrez l'expérience Nidavellir en ligne.



@FLOGRRRE

**Bientôt disponible**



ACCESSOIRES  
Masque - Taille adulte  
6,00€  
Ajouter au panier

Accessoires  
Masque - Taille adulte  
6,00€  
Ajouter au panier



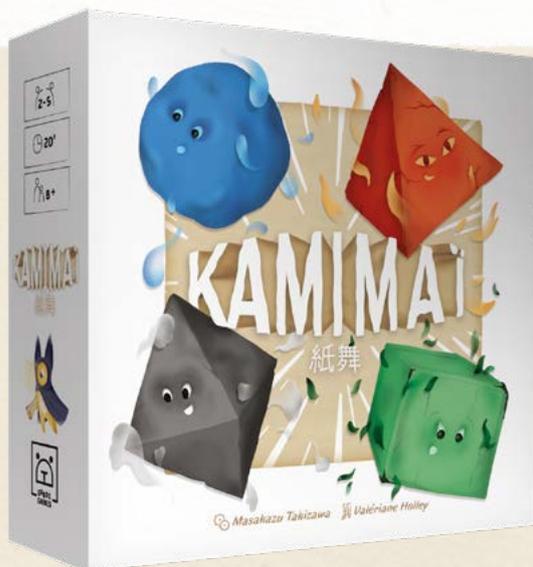
  
[www.grrre-shop.com](http://www.grrre-shop.com)

Vêtement  
T-shirt « Je suis Dany (ou Nida) »  
9,00€  
Choix des options

Vêtement  
T-shirt « Nida...quoi!?' »  
9,00€  
Choix des options



**Quoi  
de neuf  
par ici ?**



1-5 / ⌚ 20' / 👤 8+

Un jeu de Masakazu Takizawa  
illustré par Valériane Holley

Sortie en Mai 2021



Découvrez  
le trailer dès  
maintenant !

*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 famille ou entre ami-e-s !

# Etapes de création

## Le gardien du Grimoire



Etape 1:  
Crayonné préparatoire



Etape 2:  
Mise en couleur



Etape 3:  
Montage final de la carte



Mr & Mme Takizawa

## Interview

# Masakazu Takizawa

### Quelques mots de présentation

自己紹介をお願いします。

たきざわまさかず1977年東京生まれ。独学でペーパークラフトを習得。テレビチャンピオン第9回ペーパークラフト王選手権出場。2016年秋ゲームマーケットにて正体隠匿型バランスゲームBABELを初出品。現在に至る。

(テレビチャンピオンの件は伝わる様なら入れてください、難しい様なら削除をお願いいたします。)

Je m'appelle Masakazu Takizawa et je suis né à Tokyo en 1977. Je me suis intéressé aux maquettes en papier (au paper craft) en autodidacte et suis même passé dans une émission de télévision intitulée Terebi Champion, la 9ème édition spéciale consacrée à cette discipline (diffusée le 2 décembre 2004)... Cette émission mettait en compétition plusieurs experts de la discipline.

(ndt : voici la bande annonce de l'émission, mais il ne s'agit pas de l'édition à laquelle a participé Masakazu Takizawa). En 2016, j'ai sorti mon premier jeu d'équilibre à identité cachée fabriqué avec du papier : BABEL.

**Comment vous est venue l'idée du jeu, notamment cette pioche en équilibre, et quels ont été les moments clés de sa création jusqu'à la signature avec GRRRE Games ?**

山札とフェルトのアイデアのきっかけは何でしょうか? どういう風にゲームを考えて作りましたでしょうか? リリースした際、どのような反応がありましたでしょうか?

日本の山崩しという砂山を崩すゲームとトランプマジックに着想を得て製作しました。

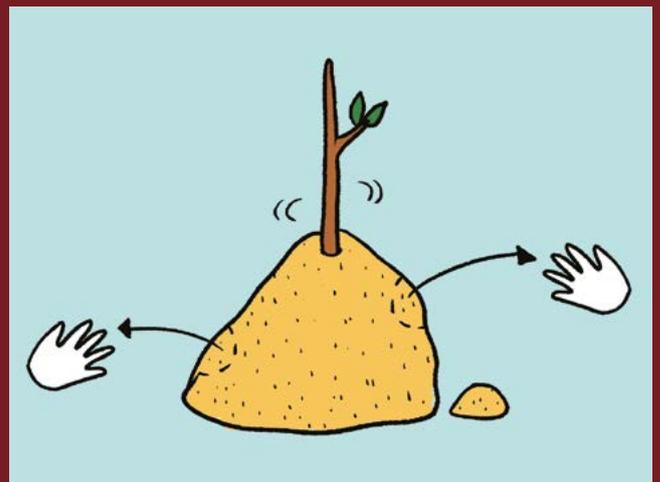
このゲームはカードの摩擦力がとても重要なゲームなのでペーパークラフトで培った知識がとても役立ちました。初回生産するにあたって紙問屋さんにゲームコンセプトを説明しました。すると「だからこの紙を選ばれたんですね!」と、担当の方がとても感動されていたので奇妙に思

い、何故かと尋ねると、私が摩擦力だけを考慮して選んだ紙の名前が実はフランス語の砂(サーブル)という意味である事がわかりとても驚きました。様々な奇跡的なご縁が重なり、こうしてフランスのパブリッシャー様でローカライズされる事、とても嬉しく思っています。

ヒクトルーンは発売当初からBGGゲームマーケット出張版に取り上げていただきとてもうれしかったです。その後も海外の方の紹介ブログや動画を拝見して沢山の元気をもらいました。

C'est en mélangeant un jeu traditionnel japonais, appelé le Yamakuzushi et des cartes de magie (ou cartomagie) que m'est venue l'idée. J'ai tout de suite essayé de mettre ces deux idées en pratique dans un jeu...

(ndt : Yamakuzushi<sup>1</sup>, est un jeu dans lequel on pose un bâton au sommet du monticule de sable.



Jeu Yamakuzushi

※ヤニックさんへ

山崩し、棒倒し、は日本人の子供なら1度は遊んだ事がある単純なゲームです。しかし、形式ばったものではなく、こどもたちからこどもたちへと口伝えて伝わっているもので、地方で呼び方も違うというようなものです。(not 伝統ゲーム、百人一首、花札、ごいたなど)

<sup>1</sup> L'auteur explique ici que le jeu est transmis de façon orale et qu'il n'est sans doute pas enregistré comme jeu traditionnel japonais. Il explique aussi que tous les garçons et toutes les filles japonais-e-s y ont sans doute joué au moins une fois dans leur vie. (Il oppose le Yamakuzushi à d'autres jeux plus connus comme le Hyakunin Isshu, le Hanafuda ou encore le Goita).

Ensuite, à son tour, le joueur ou la joueuse actif-ve va retirer un peu de sable du monticule avec la main en essayant de ne pas faire tomber le bâton. Dès qu'un joueur ou une joueuse fait tomber le bâton, c'est la dé-faite !)

Le phénomène physique de frottement des cartes m'a beaucoup aidé à créer le jeu. J'ai rapidement dû expliquer mon concept au fournisseur de papier. On a essayé plusieurs sortes de papier jusqu'à trouver celui qui convenait parfaitement. Ce qui est amusant, c'est que le nom donné à ce papier au Japon est une conversion du mot français «sable» dans notre syllabaire katakana (ndt : le syllabaire utilisé pour intégrer des mots étrangers avec notre système phonétique). En y pensant, ce n'est finalement pas étonnant qu'un éditeur/éditrice francophone se soit intéressé-e à ce jeu. Ça me rend d'autant plus heureux !

Lorsque le jeu est sorti au Tokyo Game Market, le site américain Boardgamegeek l'a présenté dans son stream vidéo consacré à l'événement. Le jeu a d'ailleurs été présenté dans plusieurs blogs et vidéos à l'étranger.

## Avez-vous d'autres jeux en cours de création ou d'édition ?

次の作品はありますか？海外版になった作品も紹介してくれませんか？今までの作ったゲームを簡単に紹介してくれませんか？

現在、BABEL第3版がアークライト様より販売中です。個人的な活動ではボルダリングをテーマとしたカミクライムの一般販売をキックスターターにて検討中です。また、ゲームデザインは私ではありませんが、カイジウオングアース第3弾ユグドラサスのダイスタワーの設計に携わらせていただきました。

今後もプレイを通して自己成長を体感できるゲームを、驚きと感動と共に皆さんにお届けできたらと思っています。

引き続き、ぶっ飛んだ内容のゲームになるかと思いますが温かく見守っていただけたら嬉しいです。今後ともどうぞよろしく願いいたします。

BABEL est ressorti dans une troisième édition chez l'éditeur japonais Arclight. Je réfléchis aussi à me lancer dans une campagne Kickstarter pour présenter au monde mon jeu Kami Climb, la rencontre du papier et de l'escalade de bloc.

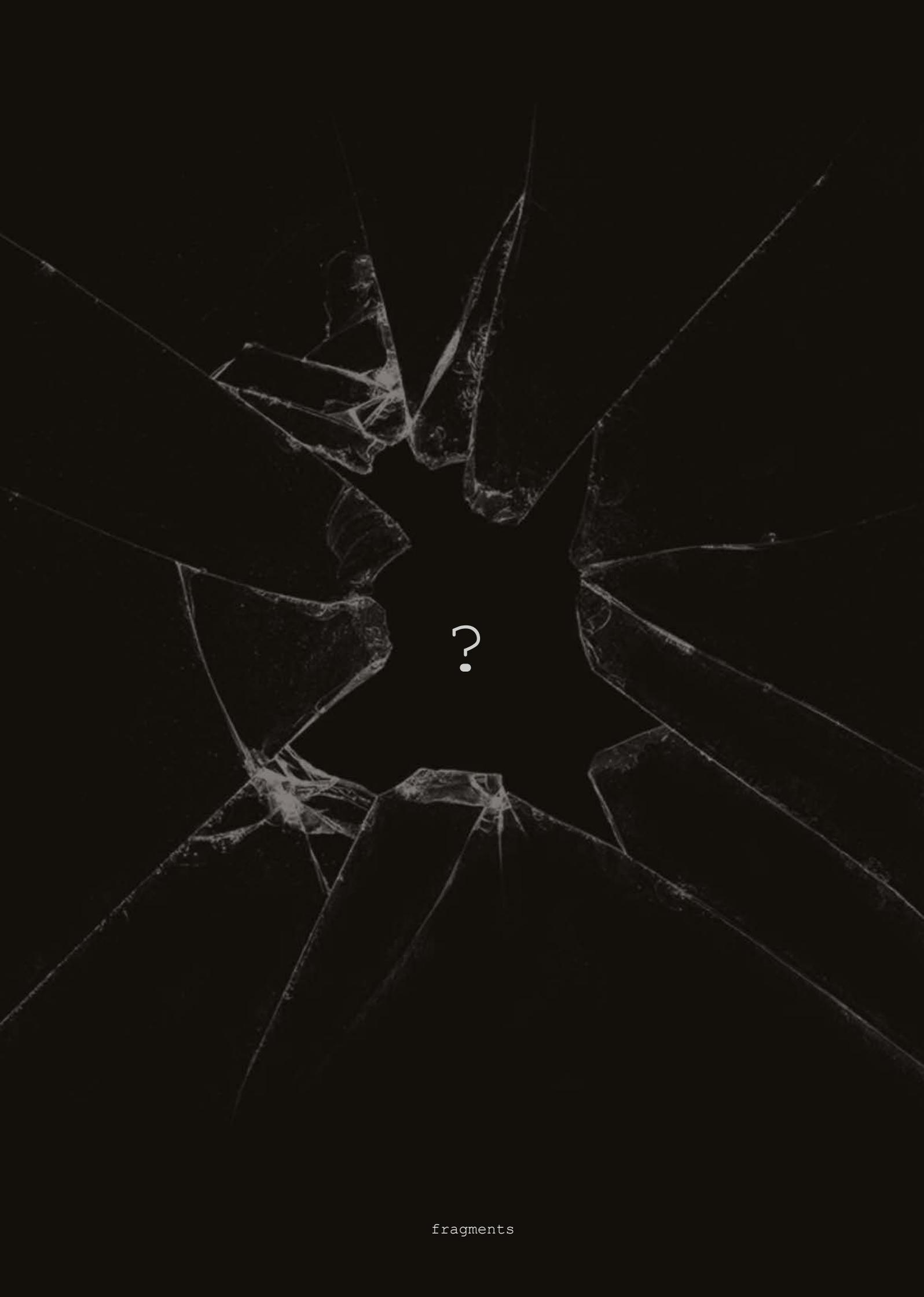


Je vais aussi participer à la création d'une tour à dés pour le troisième jeu de la série des Kaiju on the Earth, une suite de campagnes participatives japonaises.

(ndt: Le troisième jeu de la série, Yggdrasus, a été créé par Hisashi Hayashi, l'auteur de Yokohama, Trains... Le lien de la campagne Makuake, une plateforme de financement participatif importante pour le jeu de société japonais. La campagne a levé 25.5 millions de yens, soit 200000 euros à peu près).

Pour conclure, je tiens à remercier GRRRE Games et j'espère que KamiMaï plaira à toutes et à tous. Ca me fait très chaud au cœur de savoir que mon jeu a traversé le monde .

Traduction par Yannick DEPLAEDT



?

Téléchargez les précédents numéros 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.



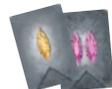
Cliquez sur la couverture pour le télécharger.



de Mjöllnir.

Etape 2: Dessin encré.

Stratégie  
**oclasse dominante**



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

ur intrinsèque de chaque personnage  
à vaut 10 points c'est mieux  
on plus de toute  
à etc.



# 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 !

# La GRRRE Team

Comme vous le savez peut-être, GRRRE Games a vu le jour en septembre 2018. Il s'agit d'une toute petite société d'édition qui est composée depuis le début de 2 personnes. C'est pourquoi nous cumulons de nombreux postes !



## Céline

Co-fondatrice et présidente  
Gestion administrative  
Gestion de la production  
France et export



## Florian

Co-fondateur, chef de projet et développeur  
Gestion de la communauté



## Valériane

Graphiste et illustratrice

Au moment où nous avons voulu nous lancer, nous avons fait appel à Valériane. De cette coopération est né l'identité propre de GRRRE Games. En plus d'être une amie et de nous accompagner graphiquement sur tous nos jeux et nos médias de communication, elle prend également ses pinces pour passer à l'illustration !



## Camille

Communication et playtesting

Homme de l'ombre, il nous a donné un nombre de coups de main incalculables. Tour à tour, traducteur, animateur, représentant, testeur, relecteur et avant tout ami, nous vous présentons Camille. Il a intégré GRRRE Games officiellement depuis 2 mois à temps partiel pour nous aider à gérer la communication.

Nous sommes fier.e.s de notre  
petite équipe d'ours.e.s !



# Les GRRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire  
un GRRRand merci!



# KAMIMAI

## 紙舞

Imprimez dès maintenant votre marque-page KamiMaï.



**Nos conseils:**  
· Imprimez le  
marque-page sur  
un papier épais  
(environ 120gr) en  
recto simple  
et collez une face  
contre l'autre.



# Les Tuck box

## à imprimer

Ce mois-ci on continue les Tuck Boxes GRRRE Games avec une boîte pour ranger vos cartes de KamiMaï.

**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.





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](http://www.grrre-games.com)



[Accueil](#)

[Nos jeux](#) ▾

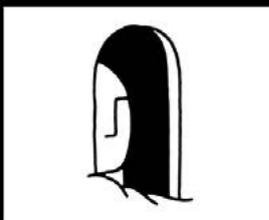
[Téléchargements](#)

[Qui sommes-nous ?](#)

[En](#)



À DÉCOUVRIR



[Tous nos jeux](#)