

# Ma GRRRRE zine

Numéro 7 - Septembre 2021



## GRRRRE GAMES

### a 3 ans !

LE POINT SUR

# FRAGMENTS



INTERVIEW DES AUTEURS  
Jonathan Favre-Godal  
et Théo Rivière



## GRRROODIES!

Un nouveau KamiMai  
s'est échappé du Grimoire!



# Ma



# FRAGMENTS



# Édito

Bonjour à toutes et à tous,

GRRRE Games fête ses 3 ans d'existence ce mois-ci. Le moment pour nous de faire un point sur notre aventure ludique. De retour du festival de Vichy, nous vous parlons encore de KamiMaï, le premier jeu que nous avons signé en 2018, avant DANY, et pour lequel nous vous offrons un GRRRoodies en fin de magazine.

On en profite également pour vous présenter Fragments et ses auteurs : Jonathan Favre-Godal et Théo Rivière.

Merci encore pour votre soutien.

Bonne lecture ludique !

Florian  
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

Credits

1

MaGRRREzine #7  
Septembre 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

### Dossier GRRRE Games a 3 ans!



**Spécial** Le point après 3 ans de création  
**Collection** Un point sur nos jeux  
**Collection** Nos jeux à venir

**p. 2**

### Planning de production

**p. 9**

### Quoi de neuf ?



**Nouveauté** La gamme narrative  
**Présentation** Fragments  
**Interview** Jonathan Favre-Godal & Théo Rivière

**p. 10**

### Les reviews



**Présentation** KamiMaï  
**Review** Vidéos, podcasts et articles autour du jeu

**p. 16**

### Les GRRRoodies!



Un nouveau KamiMaï exclusif

**p. 23**

# Dossier

## GRRRE GAMES

### a 3 ans!

Septembre 2018 - Septembre 2021 :

l'occasion pour nous de prendre le temps de regarder en arrière pour voir l'étendue du chemin parcouru.





*GRRRE Games depuis ses débuts !*

# **Le point après 3 ans de création**

**GRRRE Games est officiellement né en septembre 2018,  
et notre premier jeu Dany est sorti en janvier 2019.**

**Environ 160 000 exemplaires de nos jeux ont trouvé un foyer  
dans une vingtaine de pays différents. Ce chiffre est minuscule comparé  
aux mastodontes du milieu, mais pour nous : c'est énorme.  
Chaque jour, nous avons une pensée pour les joueurs et joueuses,  
ainsi que les ludicares qui nous soutiennent.**

**Nous sommes partis de rien et le chemin parcouru est fabuleux.**

**Nous sommes conscients du travail fourni, des nuits et weekends  
de travail, mais aussi de la chance que nous avons d'en être arrivés là.**

# La philosophie de notre société

**Éditeur de jeux est un métier Passion. Un formidable métier qui nous permet d'exprimer nos envies ludiques et artistiques dans un milieu que nous adorons.**

Dès la fondation de la société, par Céline et moi-même, il était acté que nous ne devons pas être dépendants financièrement de la structure afin de pouvoir garder une liberté de choix, d'action et de création sans s'exposer à la peur de l'échec et donc du risque financier.

Éditer un jeu, c'est vous faire une proposition. Chacun de nos jeux doit être marqué de notre «patte» dans sa mécanique comme dans sa direction artistique. Cependant, notre métier n'a du sens que s'il y a des personnes pour prendre plaisir à y jouer. C'est là, le vrai but de notre métier.

Nous fonctionnons au coup de cœur et avons voulu dès le début avoir un vrai catalogue éditeur. Cela peut brouiller l'identification de la «patte» GRRRE Games, pourtant, elle est bien là et elle s'affirmera encore ces prochains mois et années.



La GRRRE Team



L'équipe de Blackrock International

En plus de BlackRock Games qui distribue nos jeux en France, on peut compter sur Blackrock International: Aurore, Hervé, Jonas et Thibaut qui présentent nos jeux à nos partenaires étrangers.

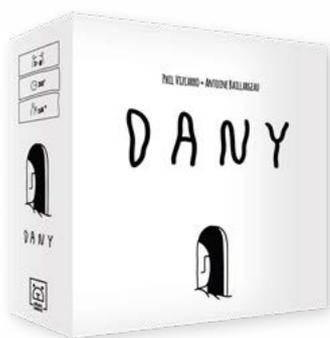
Merci pour votre superbe travail !

En tant qu'éditeur, nous sommes au carrefour entre la création et les enjeux économiques, entre les auteurs/autrices/illustrateurs/illustratrices et le distributeur.

Pour pouvoir produire de nouveaux jeux et pouvoir rémunérer nos partenaires à leur juste valeur, nous avons besoin d'avoir une trésorerie saine, et donc le désir de création, d'accès de nos jeux et du nombre de ventes se rencontrent. L'ensemble de l'équipe de Blackrock Games a été et est toujours d'une grande aide. Nous les remercions chaleureusement.

Actuellement, GRRRE Games est constitué de Céline qui gère l'entreprise d'une main de maître et qui s'occupe également du développement des jeux, Valériane qui gère la partie graphique, Camille qui s'occupe des traductions franco-anglaises et d'une partie de la communication et enfin de moi-même. Chaque membre de GRRRE Games accepte la ligne éditoriale GG et les prises de risque que cela implique.

Merci encore pour votre soutien et le plaisir ludique partagé !

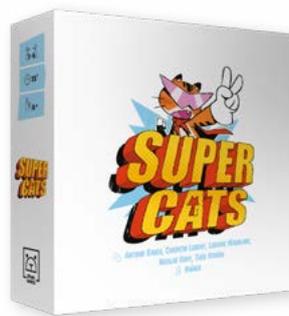


### DANY

de Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau

Sorti en janvier 2019, nous avons voulu être remarqués par ce premier jeu. La prise de risque était certaine avec un jeu en noir et blanc aux illustrations déroutantes pour beaucoup et avec un thème qu'il l'est tout autant. Nous sommes très fiers de notre premier jeu qui allie association visuelle, créativité, bluff et rôles cachés.

*Dany* a beaucoup plu : entre 30 000 et 40 000 boîtes ont trouvé un beau foyer à travers le monde. Cette année a malheureusement été marquée par une rupture de plus de 6 mois suite à des problèmes de production et de transport.



### SUPER CATS

de Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Nicolas Oury, Ludovic Maublanc et Théo Rivière, illustré par Naïade

Sorti en juin 2019, les débuts du jeu ont été hésitants. Puis le bouche à oreille de l'été l'a fait décoller à la rentrée.

Dans ce jeu de Chifoumi survitaminé, nos petits chats ont vaillamment lutté contre le Robodog.

Ils ont été accueillis par 30 000 à 40 000 personnes et un partenariat a été signé avec l'éditeur The Op aux USA, pour la sortie de licences. Prochainement, vous pourrez découvrir ce jeu sous le thème des *Tortues Ninjas*, en tout cas, aux US...

## UN POINT SUR NOS JEUX



### OCTORAGE

de Nicolas Normandon et Florian Grenier, illustré par Bruno Tatti

Sorti en juillet 2019, *Octorage* avait pour but de renouveler le bon vieux 8 Américain pour vos apéros entre ami-e-s. Le jeu s'inspire d'un nanar dantesque *Octaman*. Accès sur le timing entre jouer des cartes et passer, le jeu se veut simple, accessible mêlant hasard, réflexion et prise de risque pour rendre les parties vivantes et pleine d'interactions.

Malheureusement, la finalisation des fichiers s'est faite dans le rush, dû à un manque d'expérience. *Octorage* a souffert d'un problème de relecture et d'un mauvais placement d'une phrase qui rendait le jeu injouable. Dans l'urgence, un erratum a été rajouté à la boîte mais certains reviewers avaient déjà négativement critiqué le jeu. De plus, la sortie début juillet dans un anonymat quasi complet n'a pas aidé et l'implantation dans les boutiques a été très mauvaise.

C'est à ce jour notre seul jeu soldé... on a parfois le retour de joueurs et joueuses qui adorent ce jeu et y jouent encore. Ça nous fait extrêmement plaisir. Seulement 3 000 personnes ont fait l'acquisition de ce jeu. Il va cependant rebondir en Chine où il sera localisé cette année !



## NIDAVELLIR

de Serge Laget, illustré par Jean-Marie Minguez

Sorti en janvier 2020, notre 4<sup>ème</sup> jeu était notre « All in » ! Certes, le succès relatif de *Dany* et *Super Cats* nous permettait de tenir probablement une année de plus, mais quasi toute notre trésorerie a été investie dans la production de *Nidavellir*.

Une implantation correcte mais un peu timide en boutiques puis un joli bouche-à-oreille et une apothéose à Cannes. *Nidavellir* est définitivement notre plus gros succès. Il a fait aussi bien qu'on le souhaitait.

Actuellement, un peu plus de 60 000 boîtes ont trouvé un foyer dans 20 pays différents. On aimerait arriver à 100 000 en fin d'année !

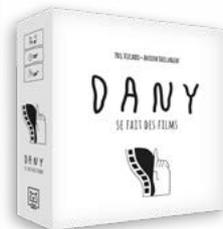


## CONNEC'Team

de Jonathan Favre-Godal et Corentin Lebrat

Sorti en mai 2020, à la sortie du confinement, ce jeu d'association d'idées coopératif, malin et rapide est passé complètement sous les radars. Les critiques étaient bonnes, mais l'implantation boutique a été faible.

Heureusement, le marché international a succombé à ce chouette jeu et nous devrions atteindre le chiffre de 10 000 sous peu.



## DANY se fait des films

de Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau

Sortie en mai 2020 également, tout comme *CONNEC'Team*, cette seconde boîte apportant de nouvelles illustrations et un nouveau rôle, la Raison de Dany, n'a pas eu le même succès que sa grande sœur en France. Cependant, il rebondit bien à l'international, notamment au Japon.



## THINGVELLIR

de Serge Laget, illustré par Jean-Marie Minguez

Sortie en décembre 2020, la première extension de *Nidavellir* vous a conquis ! Les retours ont été excellents et nombreux sont, celles et ceux, qui ne jouent plus à *Nidavellir* sans cette extension. Elle apporte encore plus de possibilités et de profondeur stratégique au jeu. Nous sommes ravis de l'accueil que vous lui avez réservé.



## KAMIMAI

de Masakazu Takizawa, illustré par Valériane Holley

Sorti en juin 2021, il s'agit de notre premier jeu signé. Et oui, on l'a signé avant *Dany*. Il a fallu un gros travail de développement pour l'adapter au public souhaité, et trouver les bons matériaux. Malheureusement, il a atteint trop peu de boutiques à notre goût. Nous voulons faire le maximum pour donner une chance à chacun de nos jeux, pour leurs auteurs/autrices, illustrateurs/illustratrices, quitte à décaler d'autres projets...

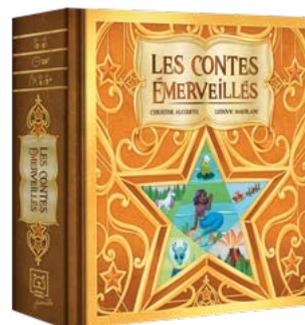




### FRAGMENTS

de Jonathan Favre-Godal et Théo Rivière,  
illustré par Magali Aude et Raphaël Samakh

Prévu pour octobre 2021, il s'agit d'un jeu de rôle hybride sans maître du jeu, sans préparation, entièrement basé sur la narration, pour des parties de 45 minutes à 1 heure. Dans cette première boîte, vous pourrez vous immerger dans un univers Post-apocalyptique ou un univers où les super pouvoirs sont réalité.



### LES CONTES ÉMERVEILLÉS

Un jeu de Christine Alcouffe et Ludovic Maublanc, illustré par Christine Alcouffe

Prévu pour novembre 2021, il s'agit d'un formidable jeu de narration et de mémoire qui vous promet des histoires loufoques et attachantes en famille, et complètement déjantées entre adultes.



### BINGO ISLAND

Un jeu de Corentin Lebrat et Ludovic Maublanc, illustré par Valériane Holley

Prévu pour le 1<sup>er</sup> trimestre 2022, *Bingo Island* vous plonge dans un jeu de gestion très léger pour toute la famille. Développez votre île, accueillez-y des animaux et partez à la chasse aux trésors... Mais attention aux crabes !

**SORTIE DÉCALÉE  
DÉBUT 2022**

NOUS VOUS AVIONS PARLÉ DE BINGO ISLAND, NOTRE PROCHAIN JEU À SORTIR EN SEPTEMBRE 2021. MALHEUREUSEMENT, NOUS AVONS PRÉFÉRÉ REPOUSSER SA SORTIE AFIN DE POUVOIR LAISSER KAMIMAI S'ÉPANOUIR, ET ÉVITER D'AVOIR 2 JEUX SUR LESQUELS COMMUNIQUER. NOUS SORTONS PEU DE JEUX PAR AN, COMPARÉ À CERTAINS MASTODONTES QUI EN ÉDITENT UNE VINGTAINE. NOUS CHOYONS CHACUN DE NOS JEUX EN ESPÉRANT QU'ILS TROUVERONT LEUR PUBLIC. PARFOIS C'EST LE CAS, PARFOIS NON. DANS TOUS LES CAS NOUS VOUS FAISONS UNE PROPOSITION. NOUS ESSAYONS DE VOUS PROPOSER UNE ORIGINALITÉ, ET DES SENSATIONS DE JEU DIFFÉRENTES. SORTIR BINGO ISLAND, DANS UN CONTEXTE OÙ NOUS N'AVONS PAS PU DONNER UNE SECONDE CHANCE À KAMIMAI ÉTAIT UNE HÉRÉSIE SELON NOUS.

## NOS JEUX À VENIR

### LOCKDOWN

Un jeu de Nicolas Normandon,  
illustré par Vincent Lefevre

Une réédition encore, d'un autre de nos jeux préférés. Le passage à l'édition nous a permis de travailler sur des jeux que l'on avait adorés à leur sortie. C'est un plaisir de pouvoir collaborer avec les créateurs et créatrices pour remettre au goût du jour de si bons jeux !

*Lockdown* est donc la nouvelle version de *Zombies*, la blonde, la brute et le truand, sortie en 2005. Notre travail a consisté à restructurer le jeu pour le rendre plus nerveux et oppressant, ainsi qu'à adapter le thème éculé des zombies et l'ambiance testostéronée de la fin années 90, à une ambiance de fin du monde complètement en adéquation avec la période anxieuse des années 2020. En bref, le jeu est encore plus méchant, et vous allez vraiment perdre vos ami-e-s.

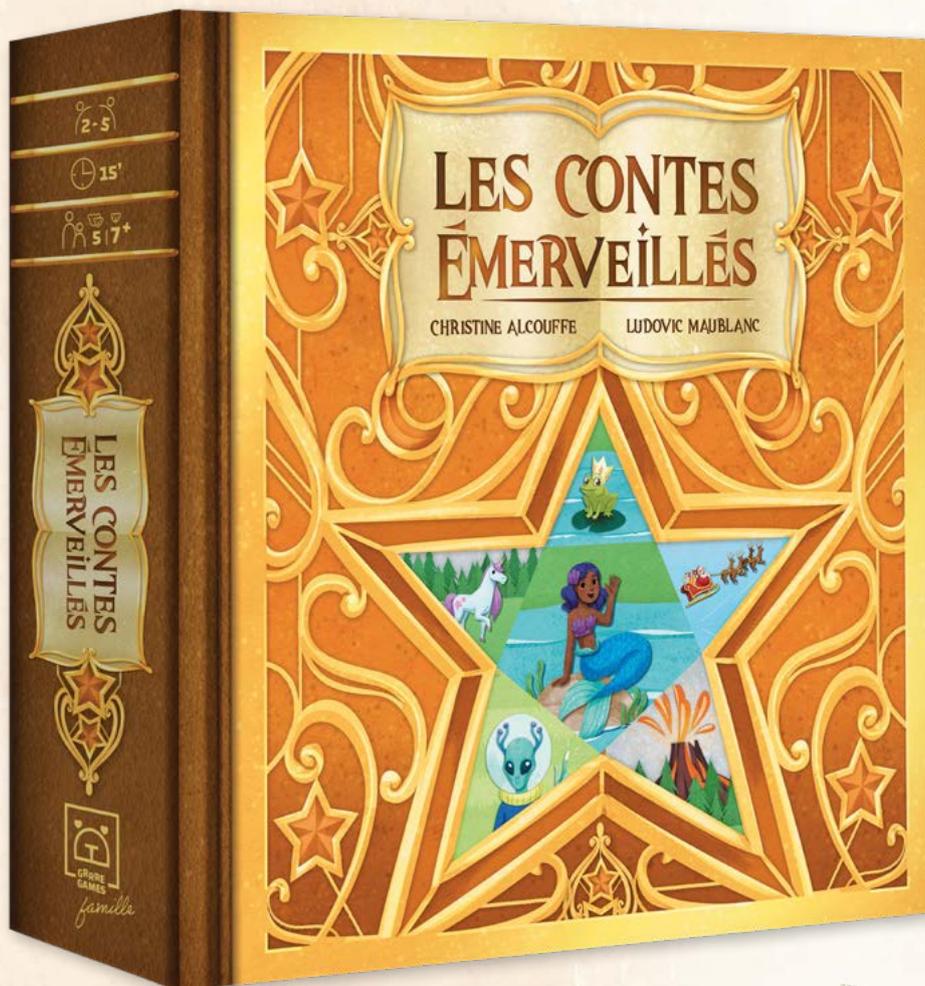
### CYRANO

Un jeu d'Angèle et Ludovic Maublanc,  
illustré par Camille Chaussy



Réédition du jeu édité par Repos Production en 2010, il s'agit d'un jeu de poésie où, pour gagner, il faudra faire preuve d'originalité et de bon goût.

Le travail de cette nouvelle édition touche à sa fin à l'heure où nous écrivons ces lignes. L'axe de développement a été de rendre le jeu plus accessible, plus contemporain, plus transportable avec un matériel plus ramassé, associé à une durée de partie plus courte pour des sensations de jeu plus intenses.



# BIENTÔT DISPONIBLE

NOVEMBRE 2021



# PLANNING des sorties



**DÉVELOPPEMENT**  
Game play et Artwork



**FINALISATION  
DES FICHIERS**



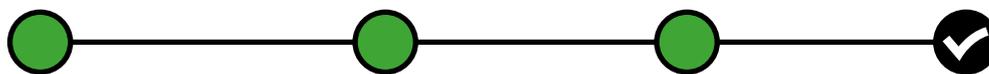
**PRODUCTION**



**ARRIVÉE  
EN BOUTIQUE**

## KAMIMAI

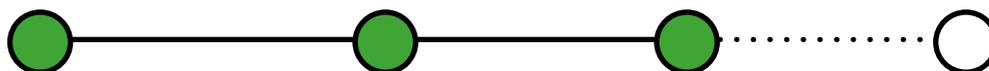
Mazkazu Takizawa,  
Valérieane Holley



**En boutique !**

## FRAGMENTS

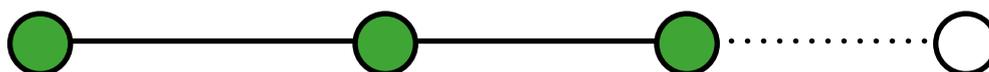
Jonathan Favre Godal,  
Théo Rivière  
Aude Magali,  
Raphaël Samakh



**Prévision:**  
Octobre  
- Novembre 2021

## LES CONTES EMERVEILLÉS

Christine Alcouffe,  
Ludovic Maublanc



**Prévision:**  
Novembre 2021

## BINGO ISLAND

Corentin Lebrat,  
Ludvic Maublanc,  
Valérieane Holley



**Prévision:**  
Mars 2022

## CYRANO

Angèle,  
Ludovic Maublanc,  
Camille Chaussy



**Prévision:**  
1<sup>er</sup> semestre 2022

## LOCKDOWN

Nicolas Normandon,  
Vincent Lefevre



**Prévision:**  
septembre 2022

# Quoi de neuf par ici ?

La gamme Narrative vous propose une expérience de jeu axée autour de la création.

Cela pourra prendre la forme de jeux de rôle hybrides sans maître du jeu et sans préparation comme Fragments ou d'expériences plus déconcertantes comme la création de poésies via Cyrano.

Dans tous les cas, le plaisir de jeu et de l'aventure partagée ensemble seront primordiaux.

Le plaisir de créer  
et vivre ensemble  
une expérience unique

Immersion  
garantie

Forte  
interaction



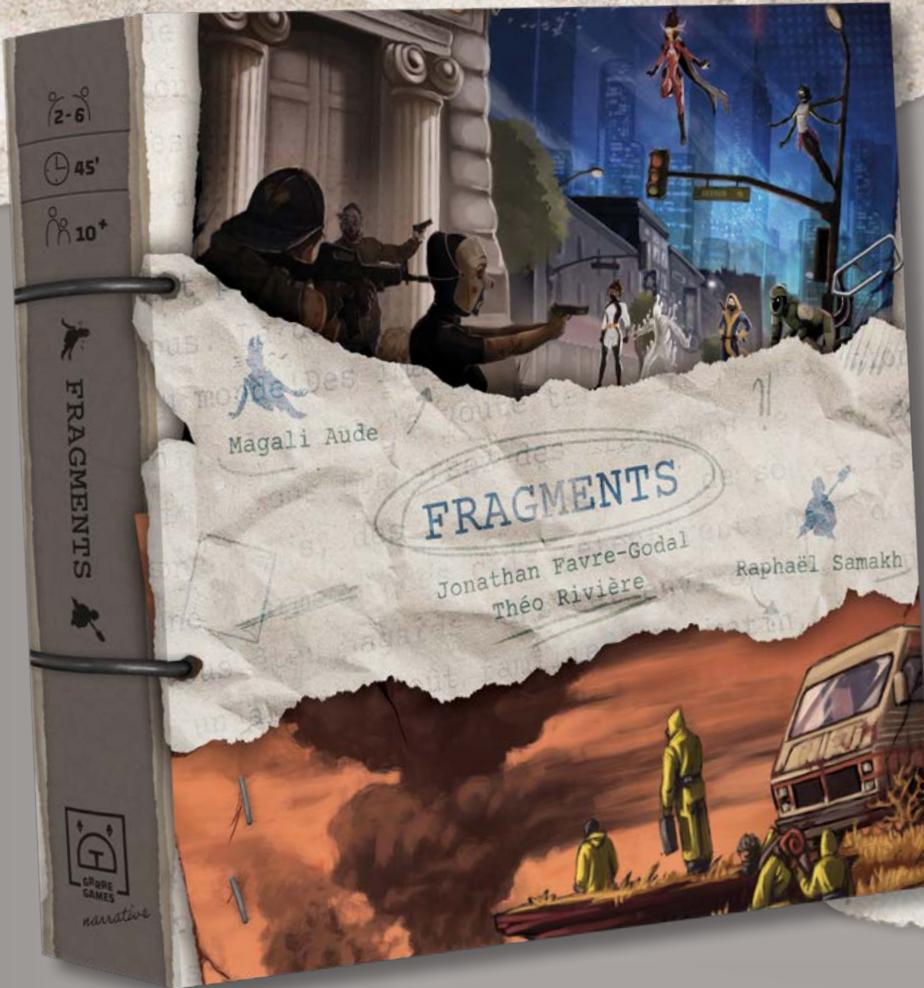
*narrative*

Règles simples  
et accessibles

Jouabilité prenante

Développement  
de l'imaginaire

**UN JEU OÙ VOUS CRÉEZ L'HISTOIRE  
DONT VOUS ÊTES LES HÉROS ET HÉROÏNES.**



Un jeu de  
Jonathan Favre-Godal  
et Théo Rivière  
illustré par  
Magali Aude  
et Raphaël Samakh.



Sortie prévue pour  
Octobre - Novembre 2021

Sans en savoir la cause exacte, vous avez la possibilité de voyager dans le temps et l'espace et de vous incarner dans un personnage.  
Ensemble, explorez 2 univers différents : les environnements post-apocalyptiques ou la dimension des personnes extraordinaires au travers de 4 thèmes chacun.

**ENVIRONNEMENT POST-APOCALYPTIQUE**

UNE INVASION DE MORTS-VIVANTS

UN CATACLYSME NATUREL

UN CONTACT EXTRATERRESTRE

UNE CATASTROPHE NUCLÉAIRE

LA CONFRÉRIÉ DU MAL

LA PROTECTION DE VOTRE MONDE ET DE LA GALAXIE

DIMENSION DES PERSONNES EXTRAORDINAIRES

L'ÉCOLE DES PERSONNES EXTRAORDINAIRES

LA DÉFENSE DE VOTRE VILLE

A chaque partie, vous recevrez un Personnage, que vous caractériserez en quelques secondes pour vous lancer dans l'aventure.

A chaque tour, tirez une carte Mot et racontez un fragment d'histoire. La correspondance Symbole- Icône teintera votre aventure positivement ou négativement.

Votre but est de coopérer pour créer une aventure inoubliable dans laquelle vous allez évoluer.

**FRAGMENTS**

Conteur / Conteuse \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

Personnage \_\_\_\_\_

Thème \_\_\_\_\_

Résumé \_\_\_\_\_

**MORT**

ENVIRONNEMENT POST-APOCALYPTIQUE



Jonathan  
Favre Godal



Théo Rivière

Interview

# Jonathan Favre-Godal & Théo Rivière

## Quelques mots de présentation ?

**Jonathan** Libraire, auteur de jeux depuis quelques années (*CONNEX Team* par exemple) et j'espère bientôt être motard quand j'aurai enfin réussi l'examen de plateau.

**Théo** Je m'appelle Théo, je suis un français vivant à Bruxelles. Créer des jeux est mon boulot à temps plein depuis maintenant 3 ans. A côté de ça, j'ai co-créé la Team Kaedama, un groupement d'auteurs qui répond aux demandes des éditeurs.

## D'où est venue l'idée de base de Fragments ?

**Jonathan** On a voulu, Théo et moi, faire un jeu passerelle, comme peut l'être *Pour la reine* chez Bragelonne, entre JDR et les jeux narratifs.

L'idée était de faire une partie de 60-90 minutes maxi, il était donc important de faire un jeu sans mise en place et sans explications trop longues en début de jeu. De même que la création de personnages qui peut être longue sur certains JDR.

**Théo** c'est Jonathan qui m'a contacté en ayant cette idée en tête. De mon côté, je suis vraiment très intéressé par le jeu de rôles et par les formes de jeu hybride, j'ai

donc très vite accepté son invitation à l'accompagner sur le projet.

## Quelles en ont été les phases de développement clé ?

**Jonathan** Le développement clé a été de trouver la manière de cadrer l'histoire sans être trop directif pour le narrateur. La contrainte du « mot clé » de la scène, nous est apparu comme la solution. La petite mécanique qui impose l'issue « négative » ou « positive » au narrateur a été le vrai plus de cette aventure ludique.



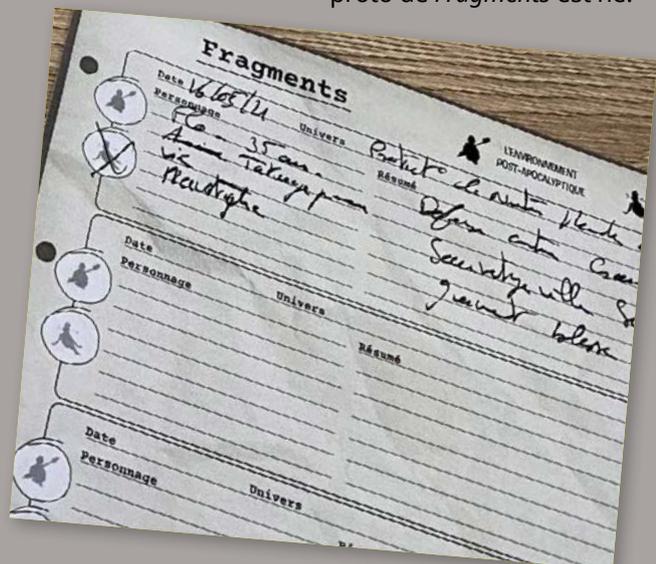
Vue du matériel

**Théo** Il y a eu plusieurs moments qui ont changé la manière de jouer, notamment l'ajout d'une plus grande caractérisation des personnages et de l'univers. Le plus gros changement est arrivé après la signature chez GRRRE Games et c'est l'ouverture à de nombreux univers, au départ nous ne jouions que dans des histoires post-apo.

**Ce jeu se démarque particulièrement de vos créations éditées jusque-là. Pratiquez-vous le jeu de rôle et si oui, était-ce une façon d'apporter votre vision du jeu de rôle ?**

**Jonathan** J'ai fait très peu de JDR, sur les quelques parties faites dans différents univers, le jeu qui m'a le plus marqué était *Méthode du Docteur Cheste* de Daniel Danjean.

Le principal souci pour jouer au JDR avec mon cercle d'amis, c'est que personne ne se sent assez compétent pour faire le Maître du jeu. C'est ainsi que le proto de *Fragments* est né.



Zoom sur le bloc note Campagne

**Théo** J'aime beaucoup le jeu de rôle et je joue depuis le lycée. Ça fait 3 ans que j'ai retrouvé un groupe de joueurs et joueuses à Bruxelles et on joue de manière très régulière. Je ne sais pas si *Fragments* apporte ma vision de la chose, mais c'est clairement mon amour pour le jeu de rôle couplé à mon amour pour les jeux de société qui a vu sa naissance.

**Pourquoi ces thèmes ?**

**Jonathan** Je suis un grand fan de post-apo, surtout des films de survie, mais mon péché mignon c'est les films de zombies. Mon film culte? *Shaun of the Dead*. Je ne connais pas trop l'univers des superhéros, je lis très peu de comics mais j'adore le manga *My héros Academia*.

**Théo** De mon côté, je lis énormément de comics et l'univers super héros s'est presque imposé de lui-même. C'était primordial pour nous d'avoir des thèmes suffisamment connus pour que les joueurs et les joueuses puissent très rapidement se projeter sur l'histoire qu'ils allaient raconter, mais aussi des univers suffisamment larges pour qu'ils puissent y vivre pas mal de choses différentes. Au final, ça englobe pas mal de possibilités et on a choisi les deux qui nous faisaient le plus vibrer à ce moment-là.

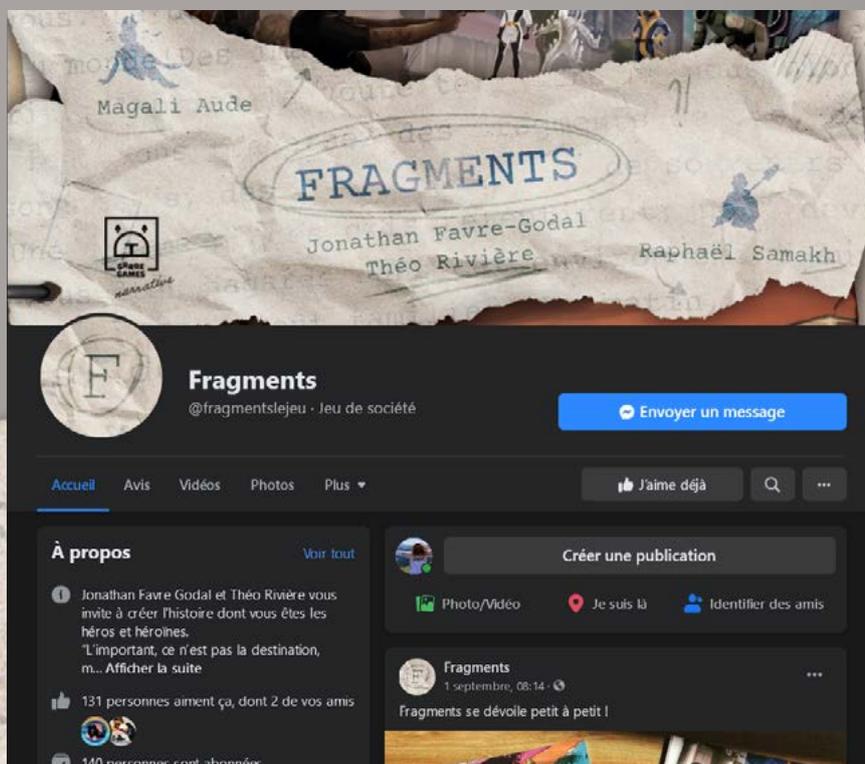
**Quelles sont vos prochaines sorties ?**

**Jonathan** Il y a *The sound Maker* chez Blue Orange avec Corentin Lebrat.

*Magic Hat* chez Djeco, toujours avec Corentin Lebrat

**Théo** Ma fin d'année est sous le signe des extensions avec *Les Vacances de Détective Charlie* et *The LOOP La Revanche de Foozilla*. J'ai normalement quelques autres jeux qui ne devraient pas trop tarder à suivre, mais c'est difficile d'être parfaitement sûr des dates de sortie en ce moment.

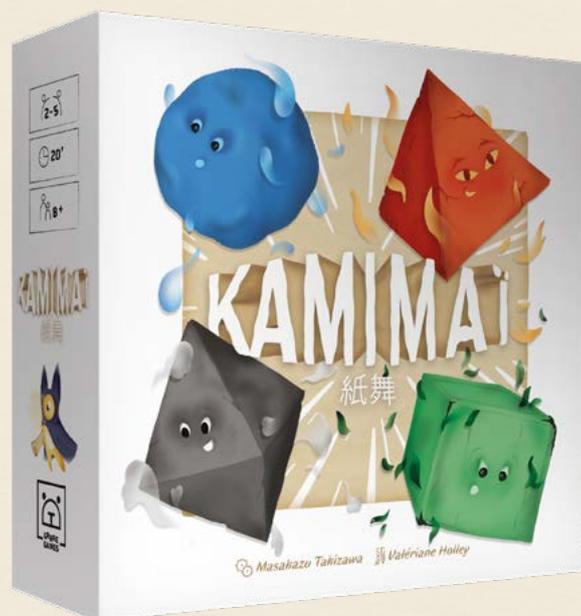
Retrouvez toutes les actualités de Fragments, le jeu sur notre page Facebook !





# Les reviews

KamiMaï est un jeu qui mérite que vous vous y penchiez. Vous n'aurez pas deux jeux comme lui dans votre ludothèque. L'aspect «dextérité» peut être un frein pour certain-e-s, mais avec une ou deux parties dans les pattes, vous serez beaucoup plus à l'aise. C'est d'ailleurs tout le sel du jeu. Cette gestion de l'équilibre, cette pioche stressante où tout peut s'écrouler mais où chaque succès est une explosion de joie.



*Un jeu original mêlant  
dextérité et coopération !*

Créé par Masakazu Takizawa et illustré par Valérie Holley, *KamiMai* vous plonge dans la peau d'invocateurs et invocatrices devant combattre un mystérieux esprit du grimoire. A chaque tour, piochez des cartes sans faire tomber la pioche, en évitant ces satanés Gardiens et lancez des sorts pour vaincre le KamiMai.

De mignonnes créatures viendront également à votre aide.

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...

*Masakazu Takizawa*

**Lire l'interview intégrale ici**





## GRRRE Games

Point règles



*« Quand on croit qu'on a vu toutes les mécaniques, tous les styles de jeux, on tombe sur un titre qui interpelle, qui propose quelque chose de nouveau. KamiMai fait partie de ces jeux atypiques qui proposent une expérience ludique novatrice. »*

## Undecent.fr

Critique



## Es-tu Game

Partie





## Le Monde des jeux

Partie



## Le Défaussé

Podcast



«Kamimai a cette particularité de mixer deux mécaniques que l'on a très peu l'habitude de voir ensemble puisque c'est un jeu coopératif et c'est un jeu d'adresse en même temps.» **Vianney, Terres de jeux Rennes**

## Station Millénium

Critique



## Kaelawen et les Meeples

Live Twitch



Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine  
sur notre site internet !

Dans le numéro du mois de Juin vous trouverez, entre autres, une présentation du Trésor Royal de Luxe, de la gamme Famille, mais aussi une review de KamiMaï !



Cliquez sur la  
couverture pour  
le télécharger.



ites quoi ?

x de société ? Ils en parlent, et il  
Découvrez Le dé faussé et



Trésor Roy  
luxe

un peu de retard, mais on a de

le savez, on a eu beaucoup de retard sur ce pro

ur produit possible.

essayé de faire un trésor royal en bois. Cela aurait été tabuleux. Mais il a

s armes devant de nombreux problèmes de conception, une impossibilité

nombre de boîte espérée et surtout d'un prix final trop élevé.

et tout notre possible pour rendre abordable ce superbe Trésor Royal.



Passage en douceur  
de grands classiques  
aux jeux contemporains



Jouabilité  
prenante

Jouable en famille  
avec des enfants,  
ou entre adulte



6 | 7+

Plaisir  
immédiat

13 |  
Quoi de neuf par ici ?



Masque -

6,00€

Ajouter au panier

Accessoires

GRRRE - Taille adulte

6,00€

Ajouter au panier



Vêtement

T-shirt « Je suis Dany (ou... »

9,00€

Choix des options



9,00€

Choix des options



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

Vêtement

T-shirt « Nida...quoi !? »





Ca y est ! Les précommandes viennent de s'achever et la production du Trésor Royal de Luxe est lancée.

La livraison est prévue pour janvier 2022.

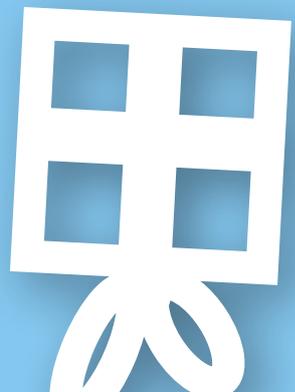
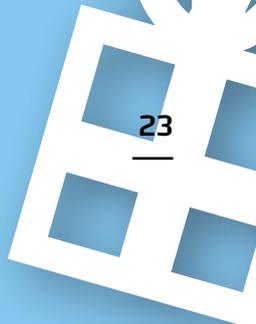
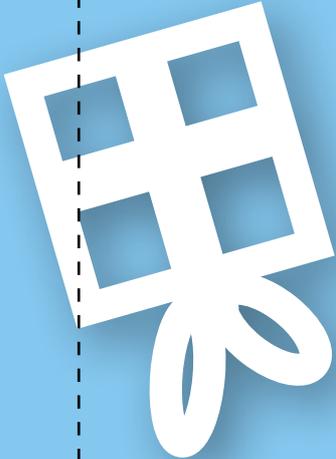
Merci à tous les Elvalands d'avoir répondu à l'appel et de nous avoir permis de concrétiser ce projet fou qui nous tenait particulièrement à cœur !

La GRRRE Team !



# Les GRRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire  
un GRRRand merci!



# KAMIMAI

## 紙舞

*Un nouveau KamiMai s'est échappé du Grimoire!  
Mais attention, pour le vaincre, il vous faudra résoudre  
l'ensemble des sorts dans l'ordre des flèches...*



**Retrouvez KamiMai  
dès maintenant en boutique!**



La semaine dernière, nous avons eu le plaisir d'aller à Dunmond de jeux pour présenter nos futures sorties. Un grand merci pour l'accueil, et pour les superbes vidéos réalisées ! Ce fut un excellent moment ! Merci à Christine Alcouffe, Ludovic Maublanc et Corentin Lebrat pour votre disponibilité et votre bonne humeur.

À très vite pour découvrir les vidéos et plus d'infos dans notre MaGRRREzine prochainement.



Dany est de retour à l'entrepôt @blackrock\_games !!!

Retrouvez le rapidement dans vos boutiques préférées !

Le festival de Cluny bat son plein ! @jmminguez et @valeriane\_holley dédicacent Nidavellir et KamiMai. Merci à Alexis pour sa bonne humeur et son soutien indéfectible !



Un gardien géant ?!!

Retrouvez-nous au festival de Vichy avec un KamiMai géant ! Vous pouvez dès maintenant demander KamiMai à votre boutique préférée (la version normale, pas la géante)!

Un jeu fabuleux de Masakazu Takizawa, illustré par Valeriane Holley.



Ce week-end, nous avons eu l'immense plaisir d'accueillir Alex' et Zéphiriel du Défaussé. Avec joie, @christinealcouffe et @ludomablanc se sont joints à nous pour présenter leur futur jeu : Les Contes Émerveillés.

On en a profité pour jouer à Bingo Island qui arrive très prochainement, KamiMai qui est déjà en boutique et Fragments qui arrive courant octobre.

Ce fut un superbe week-end et on a trop hâte de revoir tout le monde. On vous souhaite une belle semaine !

Suivez toutes nos aventures sur les réseaux !





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](#)

[Boutique](#)

[Qui sommes-nous ?](#)

[En](#)



À DÉCOUVRIR

