

Ma GRRRE zine

Numéro 8 • Décembre 2021



Présentation, vidéos,
interview de l'autrice
et l'auteur !



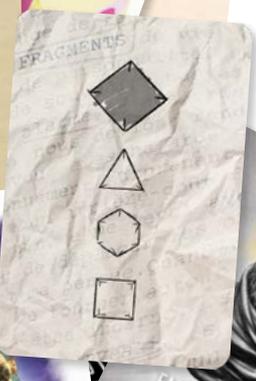
Les GRRROODIES

Des cartes inédites
pour FRAGMENTS
inspirées de Super Cats

DES BOITES EN ORIGAMI
POUR LES CONTES
EMERVEILLES



Le menu des fêtes !
• façon Grrre •





Le menu des fêtes ! • façon Grrre •



Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Entre les fêtes de fin d'année, la sortie de Fragments et des Contes Émerveillés, le lancement d'un bootcamp pour les créateurs et créatrices, et la finalisation des projets pour 2022-2023, nous sommes bien occupés !

Nous aimons ce que nous faisons et nous continuerons à travailler avec sincérité, passion et abnégation.

Nous sommes enchantés que nos jeux vous plaisent, et nous vous remercions chaudement pour votre soutien.

Toute l'équipe GRRRE Games vous souhaite d'excellentes fêtes de fin d'année à vous et vos familles.

Bonne lecture ludique !

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

Credits

1

MaGRRREzine #8
Décembre 2021

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

Crédit photographique

Photos Charlie & Billie
p. 12, p. 17, p. 19,
p. 20 et p. 21
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 spécial Noël!

Spécial Le menu des fêtes, façon GRRRE

p. 2

Planning des sorties
Bootcamp

p. 8
p. 9

Quoi de neuf ?

Présentation Les Contes Émerveillés
Interview Christine Alcouffe et Ludovic Maublanc
Elle raconte La naissance des Contes
Interview Magali Aude
Interview Raphaël Samack

p. 10

Sur les réseaux

Rubrique Le GRRRATIN Ludique fait son show
Les news

p. 22

Les GRRRoodies!

Les boîtes origamis des Contes Émerveillés
Fragments version Super Cats

p. 27

Dossier spécial Noël!

Pour les fêtes découvrez ou redécouvrez tous nos jeux à travers un menu ludique concocté avec Amour par Valériane: contrairement aux huîtres, aucun risque, les jeux sont frais !

Le menu des fêtes !

• façon Grrre •

La liste des invités

accompagnée de Dany et Dany se fait des films

Amuse-bouches

à déguster avec Connec'Team

Chaud devant !

en présence des Super Cats

Sujet(s) de discussion

animé par Fragments

L'heure du dessert

en compagnie de KamiMai

Avant d'aller au pays des rêves

ambiance Les Contes Émerveillés

Au coin du feu

avec Nidavellir et Thingvellir

Badeaux en folie !

au rythme d'Octorage



La liste des invités

3-8 | 30' | 16+

Des jeux de Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau

Connaissez-vous bien tous vos invité-e-s ? On vous souffle à l'oreille que parmi eux se cachent peut-être Dany, ou bien l'une de ses personnalités secondaires qui se sont invité-e-s à la fête et essaient de se faire passer inaperçus au milieu de tout le monde ! Il est encore temps d'aller jouer avec les souvenirs de Dany pour essayer de démêler le vrai du faux.



Amuse-bouches

3-6 ⚡ 15' ⚡ 8+

Un jeu de Jonathan Favre-Godal et Corentin Lebrat

Ça y est, tout le monde est arrivé ! Cette année, vous avez vu grand : il y a les amis, il y a la famille, il y a même les enfants... C'est le moment idéal de sortir Connec'Team pour vérifier que tout le monde est sur la même longueur d'ondes, prêt-e-s à passer une soirée inoubliable.



Disponible
sur le GRRRE
shop !

Rien de tel que les soirées en famille
ou entre ami.e.s pour tester vos façons de penser.
Êtes-vous sur la même longueur d'onde ?
Découvrez-le dans ce jeu coopératif et de cohésion.

Attention à la mauvaise fois !



Chaud devant !

3-6 | 15' | 8+

Un jeu de Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc,
Nicolas Oury, Théo Rivière illustré par Naiade

C'est enfin le moment de se mettre à table, mais un drame ébranle la cuisine tout entière : le plat principal a disparu du four ! Heureusement, vos invité-e-s se révèlent courageux et sont prêts à se battre contre le méchant Robodog. Super Cats, à l'attaque !



Disponible
sur le GRRRE
shop !

Sélectionné dans
la liste de Noël 2021
d'Un Monde de Jeux

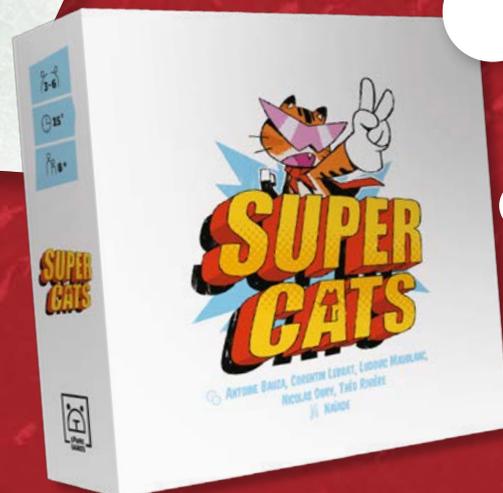


Sujet(s) de discussion

2-6 | 45' | 10+

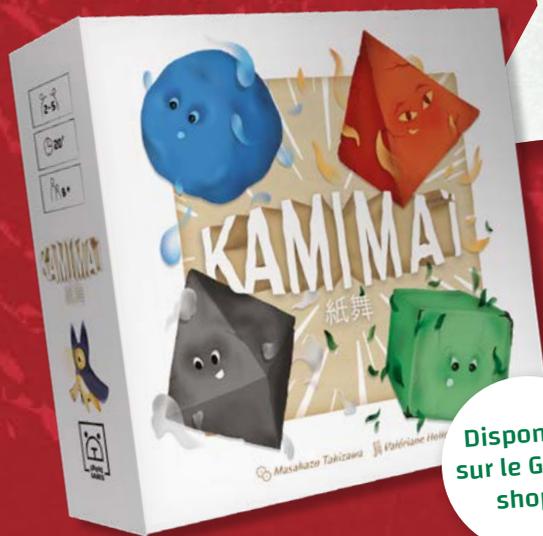
Un jeu de Jonathan Favre-Godal et Théo Rivière
illustré par Magali Aude et Raphaël Samack

Une grande table, ça s'anime de discussions variées, mais cette année, vous avez décidé d'innover ! Eh oui, lassé-e d'entendre toujours les mêmes anecdotes et autres boutades, vous avez décidé de tout changer. Avec *Fragments*, tout le monde est invité à participer, même les plus timides, ça met de l'ambiance et c'est sûr, cette histoire de supers vilains ou de zombies de Noël, on s'en souviendra tous et toutes pendant très longtemps !



PASSEZ UN MOMENT INCROYABLE
AU RYTHME DES SU-PER-CATS !
CONDENSÉ DE BONNE HUMEUR, DE FOLIE SUPER
HÉROÏQUE ET DE PETITS CHATS TROP MIGNONS !
LE CADEAU PARFAIT POUR VOS ENFANTS.

Sélectionné dans
le Top 10 des Mini-jeux
de Es-tu Game



Disponible
sur le GRRRE
shop !

Le jeu original qu'il vous faut !
Surprenez vos ami.e.s avec ce jeu unique !

Avec précaution et dextérité, piochez des
cartes dans le paquet en équilibre sans
le faire tomber. Retenez votre souffle le
temps d'un instant magique entre ami.e.s
ou en famille.

L'heure du dessert

1-5 / ⌚ 20' / 👤 8+

Un jeu de Masakazu Takizawa illustré par Valériane Holley

Vous aussi vous prendrez bien une part de dessert ? Mais le KamiMaï en a décidé autrement... Pour profiter de la bûche (glacée, évidemment), il faudra d'abord le renfermer dans le grimoire duquel il s'est échappé, et pour ça, il faudra faire appel à toute la dextérité de vos invité.e.s. Bon courage !



Avant d'aller au pays des rêves

2-5 ★ ⌚ 15' ★ 👤 5+

Un jeu de Christine Alcouffe et Ludovic Maublanc

Les enfants vous réclament mille et une histoires avant d'aller se coucher ! Pour ne décevoir personne (et ne pas être le ou la seule à bosser), vous rassemblez toute la troupe autour du plateau des Contes Émerveillés, comme ça chacun.e pourra faire vivre ses personnages préférés au sein d'une histoire qui ne ressemble à aucune autre...

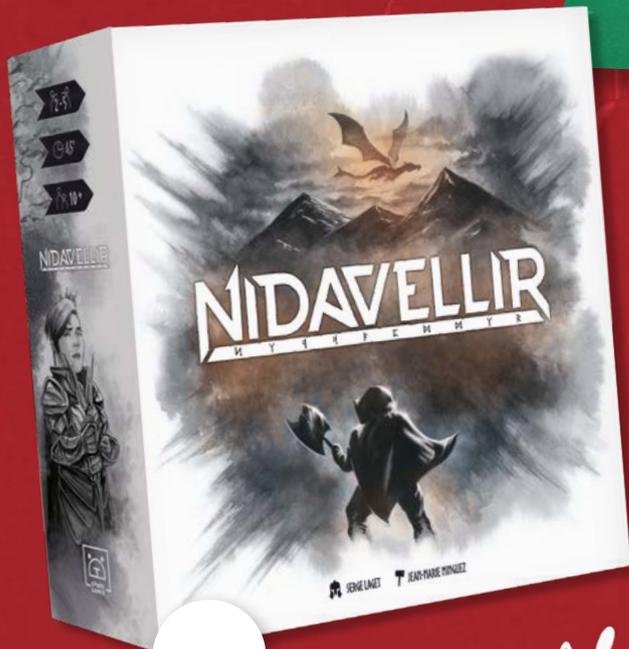
Sélectionné dans
la liste de Noël 2021
d'Un Monde de Jeux
et
le Best-of Noël 2021
du Point Pop





Au coin du feu

2-5 | ⌚ 45' | 👤 10+



*Un jeu et une extension de Serge Laget
illustrés par Jean-Marie Minguez*

La vaisselle est rangée, les enfants sont couchés, les tisanes sont de sorties. Après une telle soirée, il n'y a plus de doutes : vous le savez, vous êtes l'élu-e, l'Elvaland capable de former une équipe digne du Royaume de Nidavellir. Mais parmi vos invité-es, certains remettent en cause votre légitimité ! Il est donc temps de faire chauffer les mises et de vous affronter pour former la meilleure équipe qui soit. Les mercenaires en profitent pour installer leur camp et vous proposer des artefacts alléchants. Attention Fafnir, on arrive !

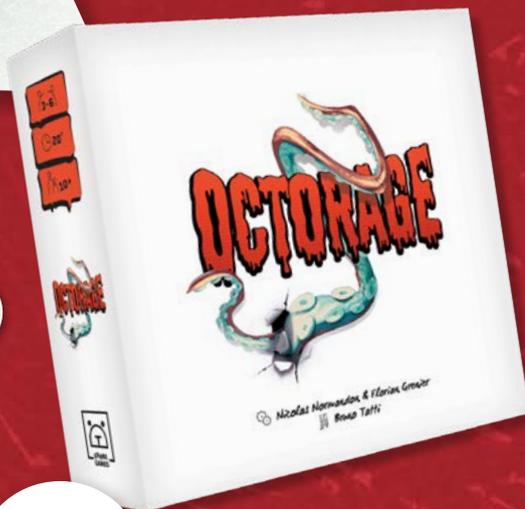


Cadeaux en folie !

3-6 | ⌚ 20' | 👤 10+

*Un jeu de Nicolas Normandon et Florian Grenier
illustré par Bruno Tati*

Bientôt ce sera l'heure des cadeaux, mais qui parmi vous saura en ramener le plus sans se faire attraper ? Ici, tous les coups bas sont permis, du moment que vous arrivez à vous en sortir (avec un bon fou rire). Soyez réactifs et usez de vos capacités spéciales, de vos armes ou encore de vos malédictions pour arriver à vos fins !



Disponible
sur le GRRRE
shop !

*C'est le condensé de coups bas
et de fous rires qu'il vous faut.
Le jeu parfait de vos apéros.*

Mauvais perdants s'abstenir !



PLANNING des sorties



DÉVELOPPEMENT
Game play et Artwork

**FINALISATION
DES FICHIERS**

PRODUCTION

**ARRIVÉE
EN BOUTIQUE**

FRAGMENTS

Jonathan Favre Godal,
Théo Rivière
Aude Magali,
Raphaël Samakh



En boutique !

LES CONTES EMERVEILLÉS

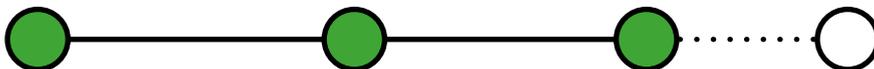
Christine Alcouffe,
Ludovic Maublanc



En boutique !

CYRANO

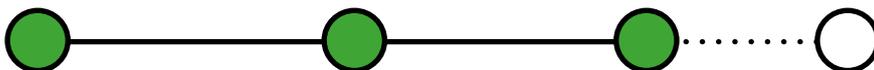
Angèle,
Ludovic Maublanc,
Camille Chaussy



Prévision:
Février 2022

BINGO ISLAND

Corentin Lebrat,
Ludovic Maublanc,
Valériane Holley



Prévision:
Avril 2022

FRAGMENTS OUTSPHERE

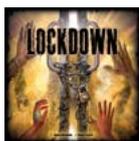
Jonathan Favre-Godal, Théo Rivière



Prévision:
2e ou 3e
trimestre 2022

LOCKDOWN

Nicolas Normandon,
Vincent Lefevre



Prévision:
Septembre
2022

IDAVOLL

Serge Laget,
Jean-Marie Minguez



Prévision:
Novembre
2022

DU 27 AU 30 JANVIER 2022

BOOTCAMP

**GRRRE Games lance son premier bootcamp
Auteur/Autrice !**



Théo Rivière
sera le parrain
de cet événement.

LE BUT

- Transmettre les bases du métier d'auteur/autrice,
- Travailler la présentation des prototypes auprès des éditeurs,
- Travailler un prototype avec des professionnels pour affiner leur méthode de travail et faciliter chaque étape de création.

**Cet événement s'adresse à des créateurs et créatrices
plutôt débutantes, n'ayant pas été édité.**

Ce bootcamp vous permettra de vous rendre compte si la création de jeux est vraiment quelque chose que vous voulez faire pendant les prochaines années, d'améliorer vos méthodes de travail, de gagner en efficacité et d'apprendre tout simplement à présenter votre travail aux éditeurs de la façon la plus adaptée.

Les inscriptions sont closes depuis le 16 décembre.

Quoi de neuf par ici ?

Un gros dossier sur notre dernière sortie, *Les Contes Émerveillés* à travers une description, des interviews, et les coulisses de l'illustration du jeu!

Vous pourrez également vous plonger dans les deux interviews des talentueux·euse·s illustrateur·rice·s de Fragments!

LES CONTES SONT TOUS CHAMBOULES!

CHAQUE JOUR. RAÇONTEZ UNE HISTOIRE ET DONNEZ VIE
AUX PERSONNAGES A TRAVERS 7 VARIANTES
QUI VOUS AMENERONT A CRÉER DES CONTES TOUJOURS
PLUS LOUFOQUES, TOUCHANTS ET VIREVOLANTS !

EMERVEILLEZ-VOUS POUR CE JEU FAMILIAL ET COOPÉRATIF
MÉLANT MÉMOIRE ET NARRATION.



Retrouvez dès maintenant
l'application sur
l'**App Store** et
le **Play Store**



UN JEU DE
CHRISTINE ALCOUFFE
ET LUDOVIC MAUBLANC

POUR 2 À 5 CONTEURS ET CONTEUSES

POUR TOUTE LA FAMILLE

DES 5 ANS ACCOMPAGNE
ET DES 7 ANS EN AUTONOMIE



Plateau mis en place à la fin du Chapitre 2

Chaque conteur et conteuse se voit attribuer un nombre de jetons Histoire figurant un symbole unique puis la partie se déroule en deux chapitres.

~ CHAPITRE 1 ~

Les conteurs et conteuses choisissent une tuile Personnages et la place face visible sur le plateau de jeu en lui attribuant un jeton Histoire. Ce jeton est ensuite mis face cachée après que toute l'équipe en ait pris connaissance. La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les jetons Histoire aient été joués.

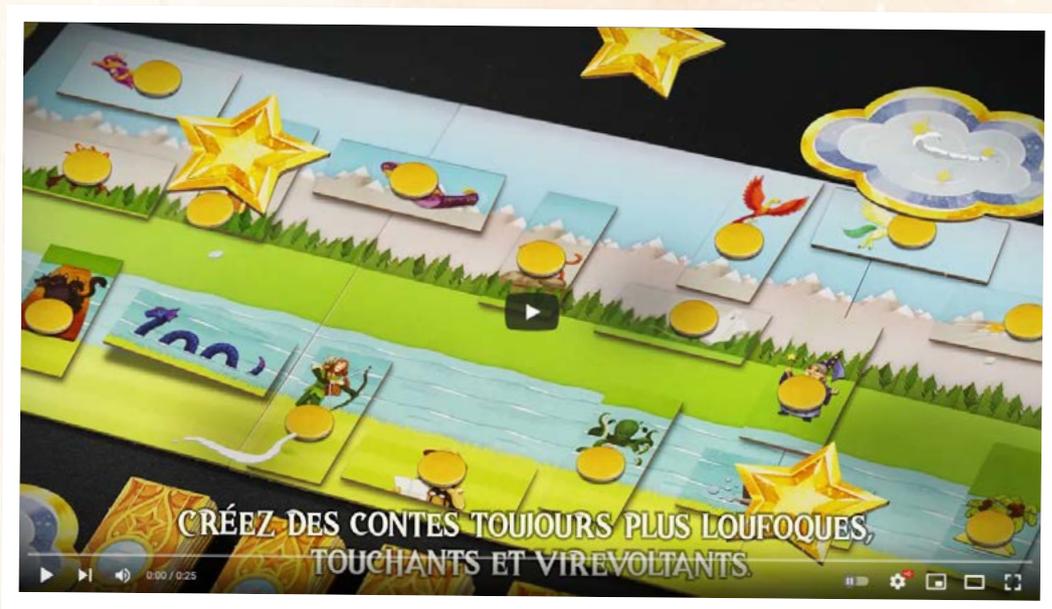
Les conteurs et les conteuses, à tour de rôle, choisissent un des personnages de l'histoire et raconte ce qui lui arrive en intégrant le symbole qu'il ou elle pense lui être associé. La partie prend fin quand tous les jetons Histoire ont été révélés. En cas d'échec, le ciel s'obscurcit à cause des nuages orageux et en cas de succès, le ciel s'illumine d'étoiles.

COOPÉREZ POUR ÉMERVEILLER LES CONTES!

POINTS FORTS

- Règles courtes ·
- Jouable en famille avec des enfants dès 5 ans ·
- Fait appel aux sens de l'imagination, de la coopération et de la mémoire ·





Trailer des Contes Émerveillés



Un Monde de Jeux - On explique et on joue!



Une partie de jeu en famille !



Interview

Christine Alcouffe & Ludovic Maublanc

Bonjour, pouvez-vous vous présenter en quelques mots pour nos lecteurs et lectrices qui ne vous connaissent peut-être pas ?

Ludo Bonjour, je suis Ludovic Maublanc. Je suis auteur de jeux depuis plus de 15 ans. J'ai fait une cinquantaine de jeux dont les plus connus sont Mr Jack, Cash'n Guns ou Draftosaurus.

Christine Je suis Christine Alcouffe et je suis illustratrice dans tout plein de domaines différents, dont le jeu de société. On me connaît souvent pour Paper Tales, Yôkai ou Pharaon.

Christine, tu es illustratrice et tu es aussi autrice des Contes Émerveillés. Peux-tu nous décrire cette première expérience en tant qu'autrice et illustratrice ?

Christine Ça s'est fait plutôt simplement en fait ! Un jour dans un petit festival on papotait avec Ludo et on s'est demandé si le fait de s'associer en tant que binôme auteur-illustratrice pouvait avoir un impact positif dans le processus créatif d'un jeu. On a discuté du type de mécanique qui s'y prêterait, Ludo a travaillé sur un prototype, et de fil en aiguille les Contes Émerveillés ont émergé. J'ai commencé à réfléchir à l'aspect graphique du jeu très tôt même si la réalisation concrète des illustrations ne s'est faite qu'après le bouclage des grandes lignes de gameplay. Ça m'a permis d'envisager plusieurs styles avant d'arriver à celui que vous pouvez découvrir dans les Contes, qui je pense est le plus efficace pour servir l'expérience de jeu.

Ludovic, peux-tu nous décrire cette expérience de travailler dès le début avec l'artiste qui illustrera le jeu ?

Est-ce que cela change beaucoup de chose dans ton expérience d'auteur ?

Ludo En fait pas tant que ça. Généralement la création à deux passes par une première phase de discussion, d'échange d'idées autour de ce que l'on veut faire ensemble. Puis vient le moment où j'aime bien réfléchir dans mon coin, tester des bricoles avant de proposer les fruits de ma réflexion à mon co-auteur. C'est comme ça que ça s'est passé aussi pour les contes.

Puis, une fois l'idée de départ validée entre nous, je me suis plus penché sur les aspects mécaniques du jeu pendant que Christine s'attachait plus à trouver l'univers graphique. Mais ce n'était pas aussi séparé que ça, Christine à tester la mécanique de son côté et j'ai fait des propositions pour les personnages. C'était un chouette travail d'équipe.

Pouvez-vous décrire le jeu en une phrase ?

Ludo Les Contes Émerveillés est un jeu coopératif dans lequel les joueurs vont inventer ensemble une histoire sérieuse ou loufoque mettant en scène des personnes aux caractères étonnants.

Christine Pas mieux :)

Quels sont les forces du jeu selon vous ?

Ludo Je pense que les enfants aimeront les personnages et s'amuseront à inventer leurs aventures. Les parents y trouveront un moment de discussion avec les petits pour connaître leur imaginaire... et entre adultes les joueurs prendront plaisir à créer des histoires décalées et complètement folles.

Christine C'est l'aspect intergénérationnel ! A partir de 5 ans tout le monde peut s'amuser à raconter des histoires ensemble et se servir du jeu pour faire parler sa créativité !



De gauche à droite : Aline, Ludovic, Christine et Florian en cours de partie

La naissance des Contes Émerveillés

Par Christine Alcouffe

Si vous lisez ce MaGRRREzine vous êtes sans doute déjà au courant, mais les Contes Émerveillés sont sortis récemment ! Il s'agit du premier jeu pour lequel je suis créditée en tant que co-auteurice (avec le sympathique Ludovic Maublanc), et pour lequel je suis également illustratrice. Cette double-casquette inhabituelle a soulevé des questions stylistiques un peu différentes que pour mes projets précédents, dans lesquels j'étais arrivée uniquement sous le prisme de l'illustration. Je vais en profiter pour vous raconter aujourd'hui quels choix nous avons fait dans le processus de création, les contraintes spécifiques du jeu et le chemin vers la réalisation finale.



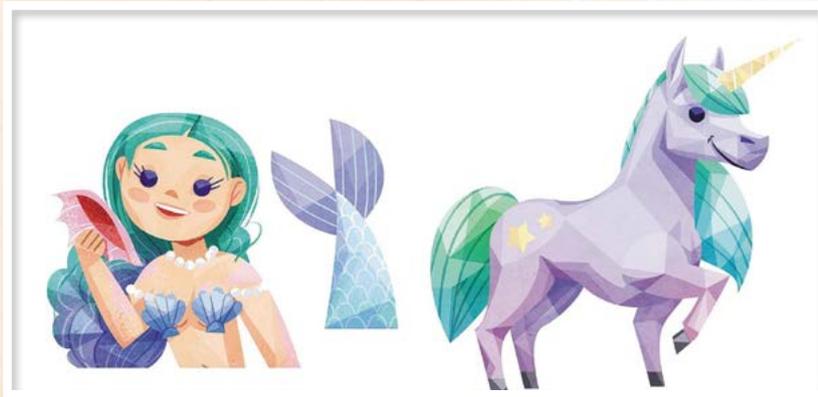
Au commencement était le proto...

Rapidement après nos premières idées et discussions autour des Contes, Ludo a travaillé sur la création d'un prototype, afin de tester le jeu avec des vrais joueurs et joueuses et constater son potentiel. Pour ça il a récupéré des vignettes libres de droit sur internet et bricolé un plateau, et c'était assez efficace ! Les premiers tests et retours nous ont dirigé vers un jeu familial, qui permet aux enfants et aux adultes de se servir du jeu comme un support pour raconter des histoires.

A ce stade les éléments principaux et les enjeux graphiques étaient déjà en place : une accessibilité pour toute la famille, l'illustration au service de la narration, une thématique autour des Contes de fées élargie pour parler à tous les public (y compris geek, ado et adultes).



À ce stade j'ai fait quelques tests graphiques sur des personnages. Je suis toujours assez contente de ces petites créatures, malheureusement je me suis rendu compte en passant dans la partie réalisation des illustrations que la stylisation pouvait être moins compréhensible dans le cadre d'une partie. Les tuiles sont compactes, il faut donc être très efficace et lisible, au risque de nuire à l'expérience de jeu.



Premiers essais graphiques

Signature du jeu et processus éditorial :

Après quelques temps de tests sur prototype, nous avons eu la chance de pouvoir signer Les Contes chez GRRRE Games, avec la sensation que ce seraient vraiment des partenaires de créa. Ça semble un peu anodin dit comme ça, mais pour moi qui ai l'habitude d'arriver sur des projets à un stade déjà avancé (le plus souvent les jeux sont bien développés et il ne reste que quelques ajustements de règles lorsque les illustrations commencent), le fait de pouvoir discuter des choix graphiques dès le début et en tant qu'égal change un peu les choses.



Comme je le disais plus haut, j'ai commencé les personnages dans le style graphique de l'essai que vous avez vu, avant de me rendre compte que ça ne serait malheureusement pas ce qui servirait le mieux l'expérience. J'ai donc repris les recherches jusqu'à arriver au rendu que vous connaissez :

- Dans le jeu, il n'y a pas de noms de personnages ni de textes, il faut donc que l'image fasse passer toutes les informations, que les adultes comme les enfants puissent faire intervenir les personnages et leur faire vivre des aventures. On a sélectionné les personnages et les lieux dans ce sens en privilégiant une silhouette efficace et des couleurs contrastées pour que tous puissent être identifiés dans le format des tuiles.



Évolution graphique étape par étape du personnage Licorne



Il était aussi important pour moi et pour l'équipe d'avoir une belle représentation dans le jeu, avec des personnages racisés, une équité femme- homme et des redistributions de genre (comme l'ogresse ou la zombie <3).

Pour les jetons icônes, je suis restée très simple, pour garder l'aspect vraiment symbolique des images qui aide à leur faire dire des choses variées selon les parties. De même les personnages ne sont pas dans des situations trop spécifiques, pour éviter de les contraindre à un rôle de gentil ou de méchant, ou dans un scénario précis de partie en partie.

- On a choisi une structure par bandes pour le décor, car elle permet aux joueurs et joueuses de répartir les personnages sur le fond approprié. J'ai dû me raisonner et faire un décor assez sobre, de façon à ce que les tuiles puissent être mises n'importe où horizontalement sans créer de bug graphique. J'ai préféré éviter les éléments décoratifs (des petites fleurs, un animal dans un arbre de la forêt, des poissons qui passent dans la rivière), pour garder le centre de l'attention sur les tuiles posées pendant le jeu, et éviter que les joueurs et joueuses "esquivent" ces zones pour privilégier la décoration à la narration.



*Tuiles Personnage :
la zombie et
l'ogresse*

- Comme fil rouge des illustrations, on retrouve mon amour pour la texture papier. Elle se prêtait particulièrement bien à ce jeu, puisqu'on est dans un univers de contes, avec la narration au cœur du jeu. (Et petit scoop, le nom du premier proto était *Les Contes de Papier*, en clin d'œil à *Paper Tales*).

- Enfin pour la boîte, GRRRE Games a proposé une belle boîte qui s'ouvre comme un livre, pour garder le thème jusqu'au bout. J'ai joué dessus en reprenant la structure de reliure des livres, les embossages, le rendu grimoire en cuir, une petite serrure...



Tranche de la boîte

Pour conclure

J'ai été très heureuse de mener cette aventure avec Ludo, Flo, Céline et Valérianne. J'espère que vous aurez plaisir à découvrir *Les Contes Émerveillés* et à vous raconter de belles histoires en famille (ou entre amis pour des Contes moins grands publics :p)
Bonnes parties !





2-6 | 45' | 10+

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

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



Un Monde de Jeux - On explique et on joue!

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.

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-Îcône teintera votre aventure positivement ou négativement.

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

Magali Aude



Quelques mots de présentation ?

Magali Salut ! Je suis Magali Aude, aka Noir.aude sur les internets et je suis illustratrice/graphiste freelance.

Peux-tu nous parler de ton parcours ?

Magali Je suis un bébé illustrateur, j'ai été diplômée de mon école ESA Games en 2021 et j'ai toujours dessiné depuis mon enfance. Cela fait bientôt un an que je me suis lancée dans l'aventure du freelance en tant qu'illustratrice/graphiste et j'en apprend quotidiennement.

Peux-tu nous parler de ton style et de tes inspirations ?

Magali J'ai principalement deux styles, un assez cartoon, coloré, enfantin et un autre plus sérieux et semi-réaliste. Je jongle entre les deux styles selon les envies du moment pour garder un équilibre et ne pas faire une surdose de l'un ou de l'autre. Cependant, j'aime découvrir et tenter de nouveaux styles et univers, c'est pour cela que j'aime travailler en freelance, je touche souvent à différents styles et univers.

Pour les inspirations, c'est très périodique, mais je dirais que la culture orientale ancienne m'inspire beaucoup, j'en ai d'ailleurs fait mon projet de fin d'année sur ce thème, plus précisément sur la mythologie mésopotamienne, en ajoutant une touche de fantaisie et de modernité. Cependant bien d'autres univers m'intéressent, les univers médiévaux fantastiques, les univers post-apocalyptiques, les jeux-vidéo (*The last of us*, *God of War*, *Fable*, *BioShock...*) mais aussi la peinture et surtout la nature, au final beaucoup de choses différentes m'inspirent !

As-tu d'autres projets en cours, si oui, peux-tu nous en parler ?

Magali Oui, je travaille actuellement sur des illustrations et la couverture d'un livre ainsi que pour une Biocoop (magasin bio) qui désire des illustrations murales partout dans son magasin et je donne toujours des cours particuliers de dessin et anime des ateliers auprès de groupes d'enfants/adolescents. Donc mon travail est varié mais cela stimule ma créativité !

En parallèle je développe la communication autour de mon travail, flyers, carte de visites, un site et j'espère bientôt la vente de cartes toutes occasions (anniversaire, naissance, Halloween, Noël...) et d'autres créations artistiques...

Peux-tu nous parler de ton travail et de ta collaboration avec GRRRE Games sur Fragments ?

Magali La collaboration avec GRRRE Games a commencé tout juste après mon diplôme en poche, grâce notamment à Serge Laget (*Nidavellir*) qui était jury de ma promo. Je les remercie encore de m'avoir donné cette chance !

Tout s'est fait rapidement et sans soucis, par écran interposé, le feeling est bien passé, Céline et Florian ont été très sympas et surtout bienveillants, j'ai tout de suite accroché à leur projet *Fragments*, le fait de pouvoir faire un genre de JDR facile et accessible à tous, je trouve ça génial.

J'ai beaucoup aimé le fait qu'il y ait deux univers parallèles et surtout deux artistes différents réunis dans un seul jeu.



Carte Thème « La protection de votre monde et de la galaxie » illustrée par Magali Aude

Peux-tu nous décrire le style utilisé, et l'intention derrière tes œuvres ?

Magali Le style utilisé pour *Fragments* est plutôt semi-réaliste, assez coloré, mélangeant l'univers des comics et des super-héros. Je dessine rarement des environnements citadins donc c'était un challenge, mais cela m'a plu justement. L'intention était d'avoir deux styles et univers différents dans la boîte de jeu. Pour ma part, je voulais que cela reste coloré et que l'on comprenne directement que l'on a à faire à des super-héros ou super vilains. Il était important aussi d'avoir une diversité dans les personnages, pour que tout le monde puisse s'y retrouver, s'identifier et créer sa propre histoire. Le tout en glissant des références liées aux super-héros (à votre tour de les trouver !).



Interview

Raphaël Samakh

Quelques mots de présentation ?

Raphaël Bonjour, je m'appelle Raphael Samakh, j'ai 25 ans, je suis illustrateur et artiste professionnel depuis environ 1 an et demi. J'ai grandi dans les Hautes-Alpes entouré d'animaux, de plantes et d'artistes XD. Je suis passionné par le dessin, une pratique qui est pour moi le meilleur moyen de communiquer mon point de vue sur le(s) monde(s) qu'ils soient réels ou non. J'aime l'idée que certaines de mes images puissent déclencher des histoires et de nouveaux imaginaires chez le lecteur·rice, joueur·euse, spectateur·rice.

Peux-tu nous parler de ton parcours ?

Raphaël Depuis tout petit je dessine, j'ai eu la chance de grandir dans une famille d'artistes, qui m'a toujours encouragé à continuer malgré les doutes et les difficultés du milieu.

Je pense que c'est à partir du collège que j'ai vraiment su que je voulais devenir illustrateur, il faut dire que je passais plus de temps à dessiner en cours qu'à écouter mes professeurs.

Après le bac en 2014, j'ai intégré les arts décoratifs de Strasbourg (HEAR) pendant 4 ans dans la section illustration. J'ai passé la Licence (DNAP) mais je ne suis pas allé jusqu'au Master (DNSEP), je ne me sentais pas vraiment à ma place dans cette école. J'ai donc décidé de partir en voyage en Europe de l'Est (Roumanie, Bulgarie, Grèce...) pendant un an. Ce voyage a été pour moi l'année la plus enrichissante en termes d'inspiration et d'humanité. À mon retour, j'avais le choix entre reprendre mes études ou commencer à travailler, je me suis dit que quitte à « galérer » autant commencer le plus vite possible, mais c'était sans compter sur l'arrivée du Covid la même année. Un mal pour un bien car je pense que c'est à ce moment-là, pendant les confinements, que j'ai le plus appris en dessin, je passais mes journées sur la tablette graphique à me préparer pour la suite... Et me voilà !



Cartes Thème de l'environnement Post-Apocalyptique illustré par Raphaël Samack et bloc-note de Campagne

Peux-tu nous parler de ton style et de tes inspirations ?

Raphaël Le dessin a une infinité de graphismes et de styles possibles, alors pourquoi n'en avoir qu'un ? Ce qui m'intéresse, c'est de trouver le style qui correspond le mieux au contexte à illustrer. Pour moi, un graphisme en dit autant sur le Lore d'un univers que l'histoire qui le narre.

Bien sûr, ce n'est pas toujours facile et ça ne marche pas à tous les coups, mais c'est là que je trouve le plus de satisfaction avec le dessin : quand je trouve, découvre et invente un style propre à un univers. Des influences, j'en ai énormément. Je ne saurais pas

dire qui m'a inspiré le plus donc voilà une liste d'artistes, auteurs et illustrateurs dont j'admire le travail :
 Illustrateurs: Mike Mignola, Mathieu Bablet, Alberto Breccia, Sergio Toppi, Marc-Antoine Mathieu, Karl Kopinski,
 Artistes: Giuseppe Penone, Ernest Pignon-Ernest, Kim Jung Gi, Alphons Mucha, Eliza Ivanova
 Auteurs: Alain Damasio, H.P Lovecraft, Bernard Werber, A.E. Van Vogt

As-tu d'autres projets en cours, si oui, peux-tu nous en parler ?

Raphaël J'ai plusieurs projets en cours, je suis actuellement en résidence à Port-de-Bouc au centre d'art Fernand Léger. Une résidence sur la « Résilience » qui donnera lieu à une exposition avec 3 autres artistes du 06 mai au 02 juillet 2022.

Donc si jamais vous passez vers Port-de-Bouc à cette période n'hésitez pas, ça va être super !

Je travaille aussi sur un livre qui reprend les écrits de plusieurs prisonniers. Un projet très intéressant qui fait suite à des interventions dans le milieu carcéral.

Il y a aussi *Pachamama*, un projet en cours avec Sit down ! éditions. Il s'agit d'un jeu de plateau autour de la culture incas et de la divinité *Pachamama*. Mais je ne sais pas encore quand est-ce qu'il verra le jour. Et bien sûr, j'ai pleinnns de projets persos, dans lesquels je m'investis quand je trouve le temps et la motivation, mais je n'en dirai pas plus pour l'instant. Mystèreesssss...

Peux-tu nous parler de ton travail et de ta collaboration avec GRRRE Games sur Fragments ?

Raphaël *Fragments* est le premier jeu que j'ai illustré, et je remercie grandement GRRRE Games de m'avoir contacté et fait confiance sur ce projet.

Le rapport que nous avons eu durant la réalisation du projet était super constructif, des aller-retours pleins d'écoute et de bon conseil, de chacun des côtés.

J'ai découvert GRRRE Games lors du festival de Cannes 2019 par le biais d'un ami en commun sur Lalune. Nous avons un peu discuté, mais sans pour autant envisager un projet, alors quand Florian m'a recontacté j'étais ravi qu'il se rappelle de mon travail

et qu'il ait pensé à moi pour *Fragments*.

Je n'aurais pas pu espérer mieux tomber pour un premier projet et j'espère que cet enthousiasme a été réciproque.

Un seul petit regret : c'est de ne pas encore avoir eu l'occasion de jouer à *Fragments* avec les auteurs et éditeurs.

Mais ça ne saurait tarder !

Peux-tu nous décrire le style utilisé, et l'intention derrière tes œuvres ?

Raphaël Quand Florian m'a contacté, il m'a parlé d'une image de mon book, un des premiers dessins digitaux que j'ai réalisé : un style lisible mais pas trop détaillé dans une ambiance posée, comme si le temps s'arrêtait autour de nos protagonistes. Des scènes neutres sans action dynamique qui permettent aux joueurs de laisser libre cours à leurs imaginaires pour définir leurs propres actions.

L'idée était de donner aux joueurs un aperçu le plus vaste possible de chacun des contextes, sans pour autant trop influencer leurs imaginaires. Je ne voulais pas que l'on puisse identifier un type de zombie particulier, une arme, une action, ou un environnement bien défini.

Un exemple assez marquant : c'est quand j'ai illustré l'apocalypse naturel (montée des eaux, ères glacières, etc). GRRRE Games m'ont proposé de dessiner la statue de la liberté à moitié recouverte par la glace. Les références étaient supers, faisant écho à *La Planète des singes* ou encore *Le jour d'après*. Mais ça ancrerait forcément le contexte aux Etats-Unis et je trouvais dommage d'enfermer les joueurs dans cet environnement géographique et culturel. Très à l'écoute, la team de GRRRE Games a très vite compris mon point de vue et nous avons décidé ensemble de se contenter d'un bâtiment enseveli par la glace, moins référencé mais plus libre d'imagination.

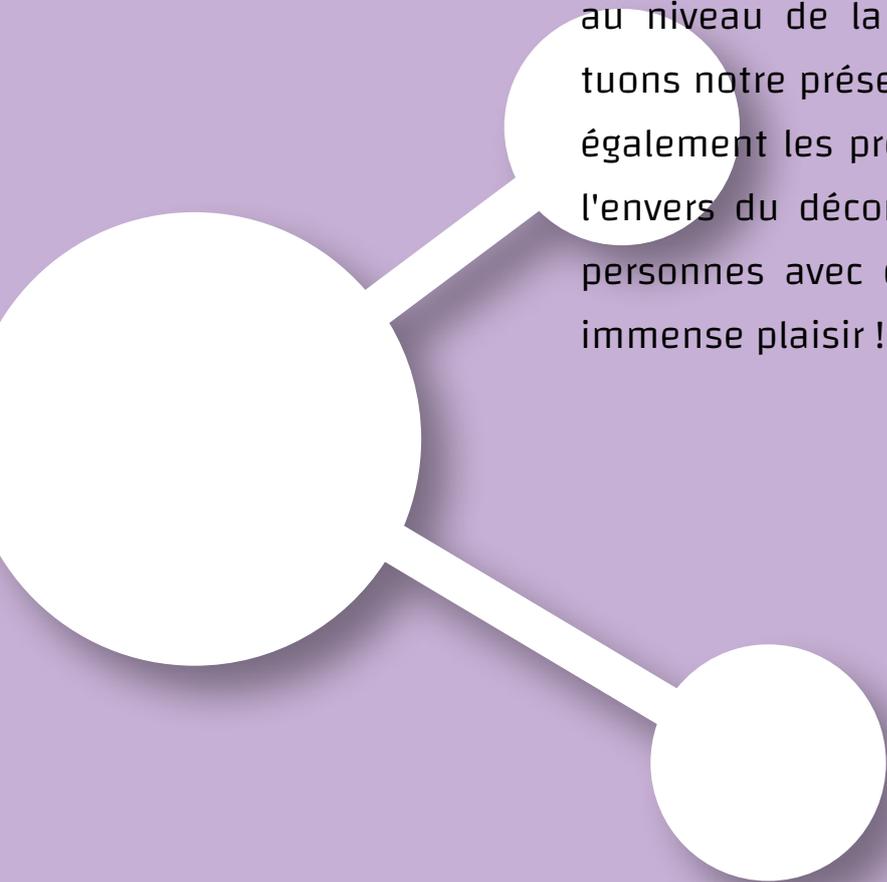
Ensuite, j'ai cherché à bien différencier chacune des images tout en gardant une démarche similaire : plan large, quelques personnages (anonymes) et les détails nécessaires à la compréhension de l'environnement. C'est la couleur qui a donné le plus de nuances entre chacune des illustrations : 4 gammes colorées, 4 saisons, 4 apocalypses.

Tranche de la boîte



Sur les réseaux

Avec la venue d'Adrien pour renforcer l'équipe au niveau de la communication, nous accentuons notre présence sur les réseaux sociaux et également les projets pour vous faire découvrir l'envers du décors GG ainsi que les chouettes personnes avec qui nous collaborons avec un immense plaisir ! Merci à elles !



Le GRRRRATIN ludique fait son show!

Nos invité·e·s issu·e·s du monde ludique nous livrent leur vision singulière du monde du jeu ainsi que leur manière de travailler.



Épisode 1

Théo Rivière

Théo Rivière est le premier invité de notre toute nouvelle rubrique Le GRRRatin Ludique. Dans cette interview inédite, il nous livre sa vision et nous partage ce qui le motive vraiment dans la création de jeux de société contemporains. Il nous parle également de son tout nouveau jeu *Fragments* créé avec Jonathan Favre-Godal.



Épisode 2

Ludovic Maublanc

Pour ce deuxième épisode, c'est Ludovic Maublanc qui nous fait l'honneur de sa présence.

Durant cet interview, il aborde son approche particulière (et ce qui le motive vraiment) à créer des jeux de société.

Il nous donne également pleins d'infos sur ses futurs projets et une présentation complète de son dernier jeu en date *Les Contes Émerveillés* qui vient tout juste de sortir.

Enfin, il nous donne les meilleurs conseils et les principales erreurs à éviter quand on est un·e jeune auteur·ice et qu'on travaille sur un prototype.



Retrouvez GRRRE Games sur youtube!



Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine sur notre site internet !

Dans le numéro du mois de septembre vous trouverez un dossier d'anniversaire spécial GRRRE Games, une présentation de Fragments avec une interview exclusive des auteurs, un GRRROODIES exclusif pour KamiMaï et pleins d'autres surprises !



Cliquez sur la couverture pour le télécharger.



Interview
Jonathan Favre-Godal & Théo Rivière

Quelques mots de présentation ?

Jonathan Libraire, auteur de jeux depuis quelques années (CONNECTeam par exemple) bientôt à...

donc très vite à gagner sur le projet...

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



www.grrre-shop.com
La gamme Mini est disponible sur le
GRRRE SHOP

Accessoire
Masque - Taille

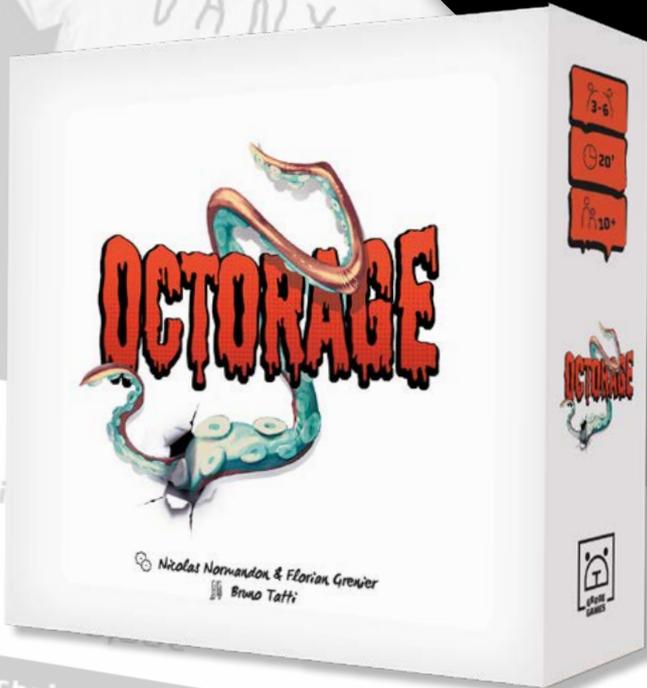
6,00

Ajouter au



Taille adulte

anier



choix des options



choix des options



Les GRRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire
un GRRRand merci!





Les boîtes origamis à imprimer



Ce mois-ci on vous propose des boîtes en origami aux couleurs des Contes Émerveillés pour ranger les différents éléments de jeu qui peuvent se balader dans la boîte.

POUR LE FOND :

Imprimez les 2 pages suivantes en **Recto-Verso**, à **taille réelle**.

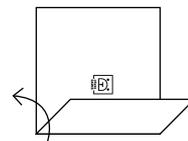
> Pour vérifier si la taille est correcte : une fois imprimé, le rectangle central mesure 14,2 cm x 7,5 cm.

L'épaisseur de papier conseillée est **entre 100 et 120gr**.

Les informations écrites en blanc seront cachées par les plis si les étapes de pliages sont correctement respectées.

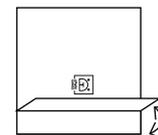
ETAPE 1 :

- Placez la feuille face intérieure devant vous (c'est-à-dire que le logo GRRRE Games doit être face à vous, il sera au fond de la boîte), choisissez un côté pour démarrer puis pliez le long de la ligne n°1.



ETAPE 2 :

- Marquez bien le pli de la ligne n°2 vers l'intérieur puis ouvrez.

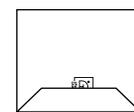
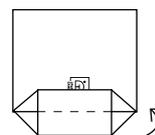


ETAPE 3 :

- Pliez les angles vers l'intérieur.

ETAPE 4 :

- Pliez à l'endroit où vous avez marqué le pli de l'étape 2.

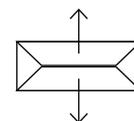


ETAPE 5 :

- Reproduisez les mêmes étapes de l'autre côté.

ETAPE 6 :

- Lorsque les 2 côtés sont pliés, formez la boîte en ouvrant les 2 côtés. Vous pouvez marquer les angles avec vos doigts.



POUR LE COUVERCLE :

- Imprimez à nouveau les 2 pages suivantes en **Recto-Verso**, à **l'échelle 105%**. Vous obtiendrez une forme légèrement plus grande qui pourra s'emboîter facilement sur la boîte préalablement montée !

Nous vous conseillons de réaliser 3 boîtes pour contenir l'ensemble des petits éléments de jeu : 1 boîte pour les jetons Histoire, les Nuages et les Étoiles, et 2 boîtes pour les tuiles Personnage (30 tuiles par boîte).

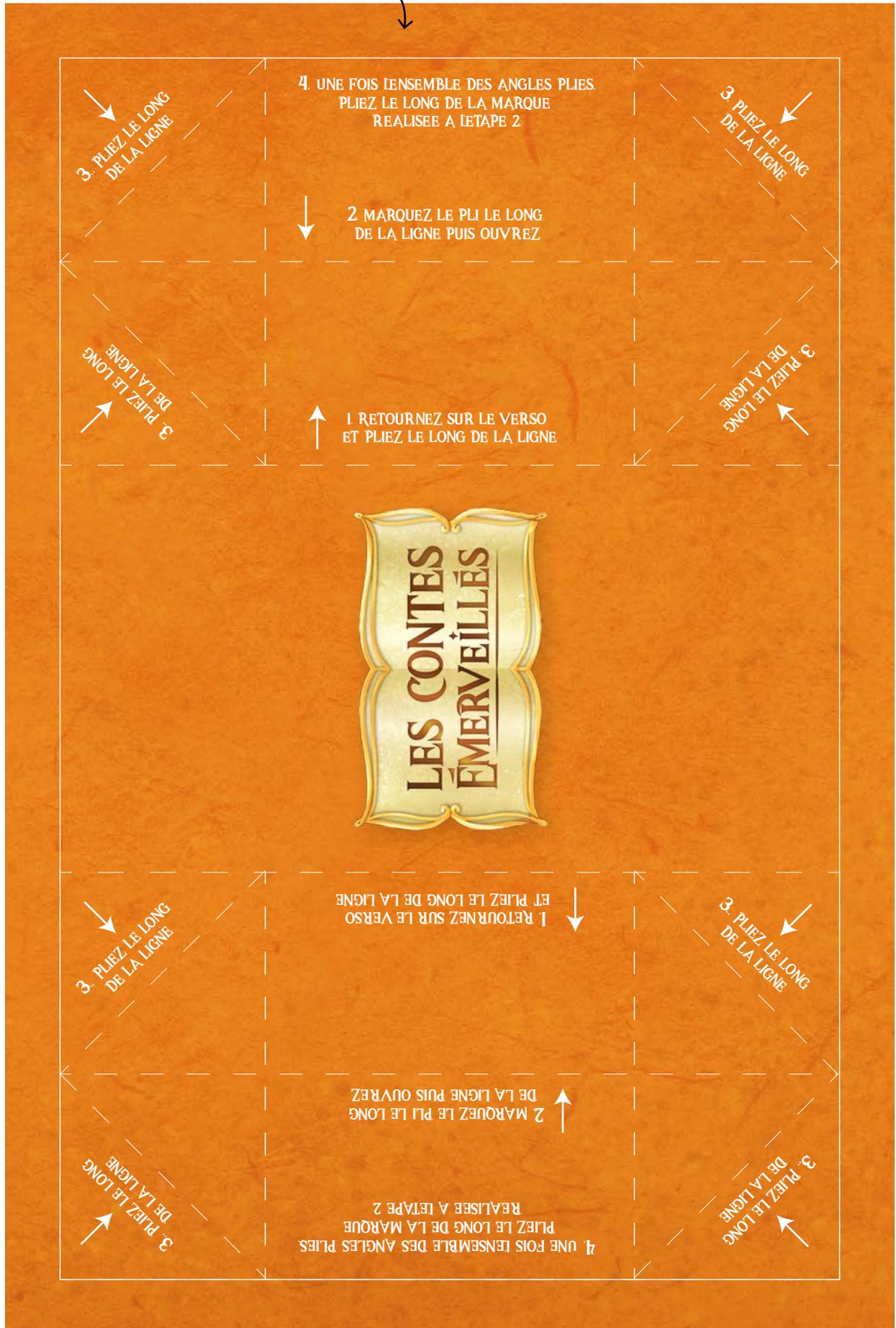
Et si, par hasard, on vous a perdu avec nos explications, vous pouvez toujours cliquer ici pour voir une petite vidéo détaillée qui pourra vous aider.

Crédit vidéo : OrigamiAko

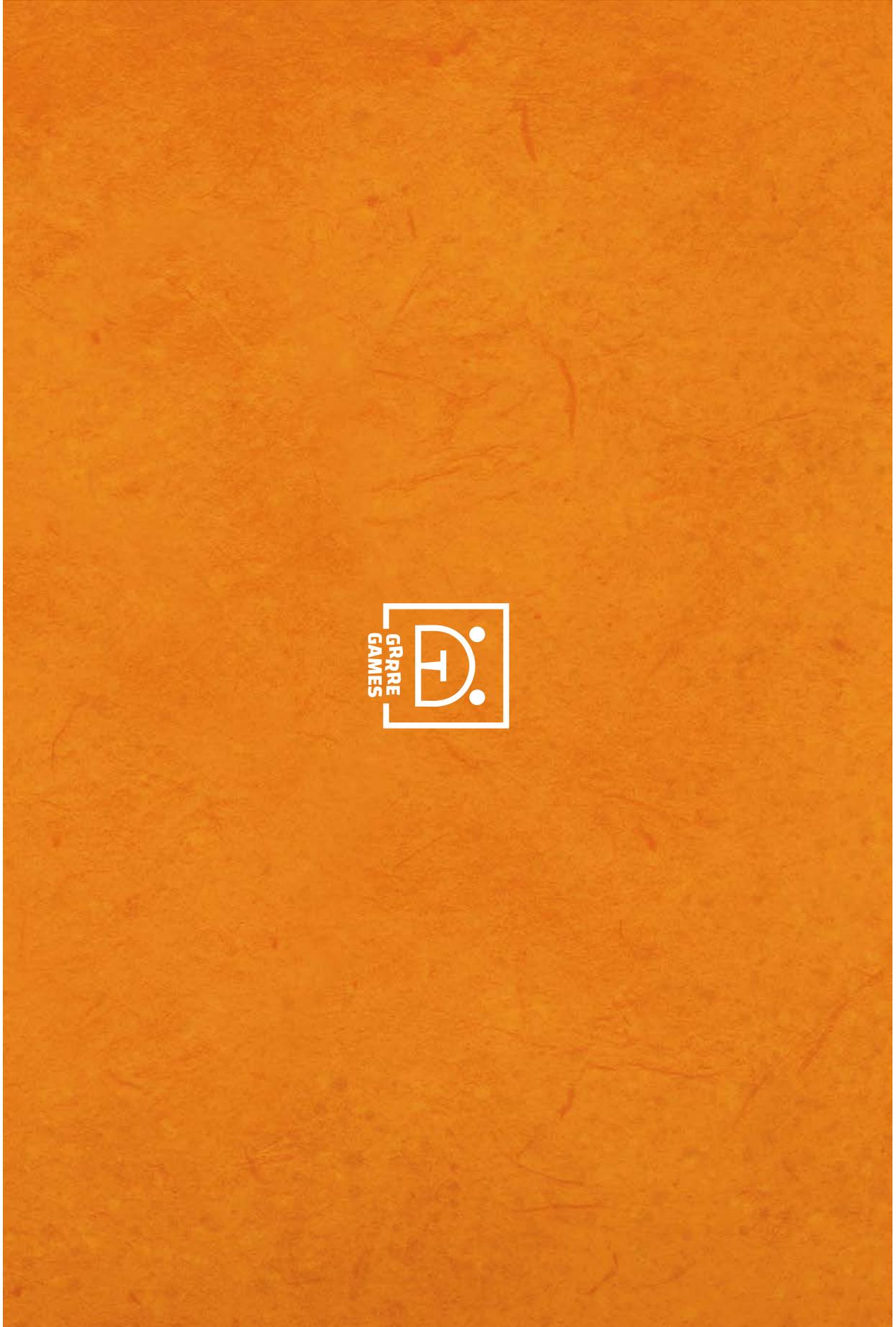


Face extérieure

À découper le long de la ligne blanche



Face intérieure

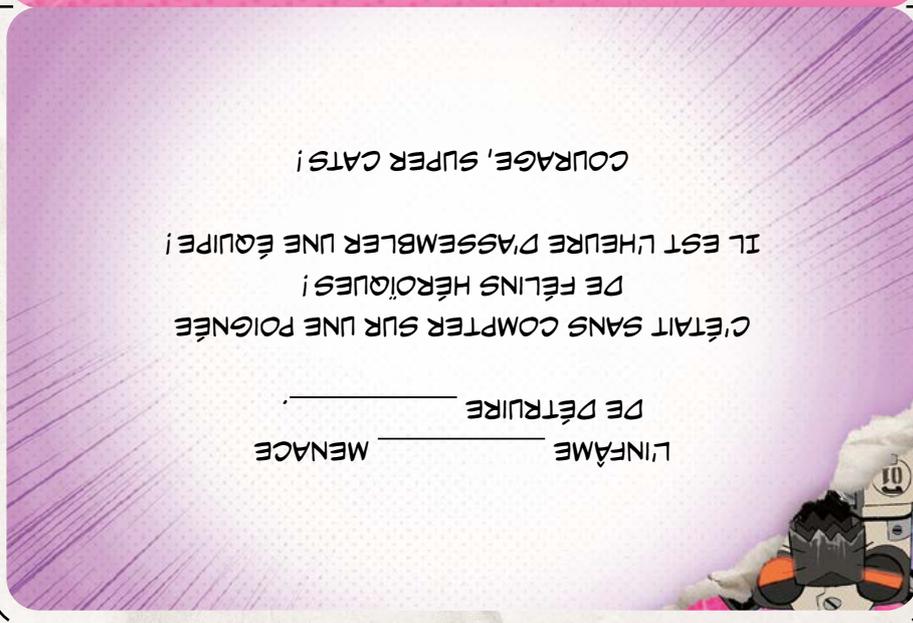
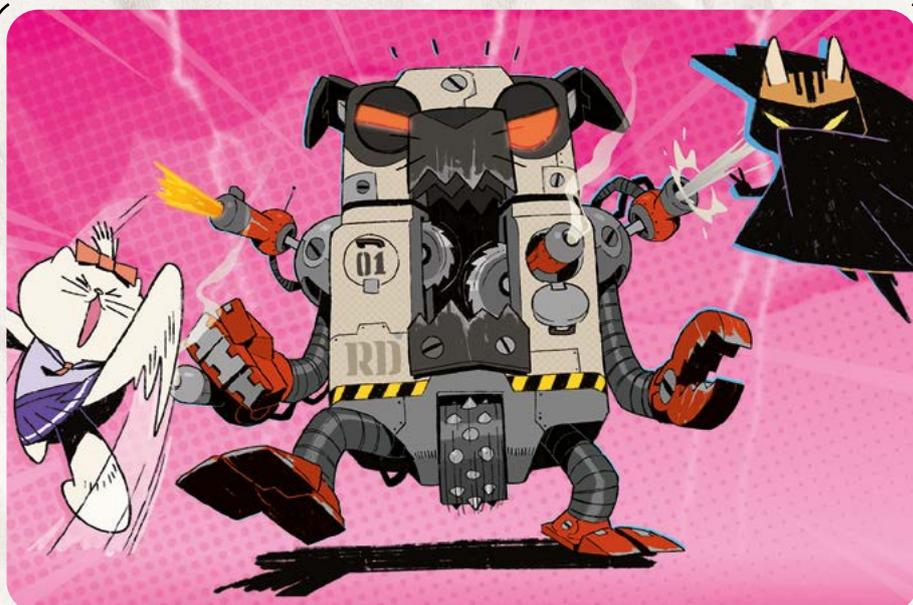


FRAGMENTS



L'affreux Robodog est de retour ! Les Super Cats ont décidé de s'inviter dans l'univers de Fragments afin de tenter de le battre une bonne fois pour toute.

- Nos conseils :**
- Imprimez la carte sur un papier épais en recto simple à taille réelle et collez les 2 faces ensemble.
 - Effleurez le papier avec une lame de cutter (sans appuyer !) aux endroits à plier pour obtenir des pliures nettes.



- Jouez une partie avec les mots DIMENSION DES PERSONNES EXTRAORDINAIRES
- Prenez la carte Thème SUPER CATS
- Distribuez à chaque personne une carte Personnage SUPER CATS





JE M'APPELLE _____
 MA FOURRURE EST _____
 MON POUVOIR EST _____
 LES GENS M'ADORENT CAR _____





JE M'APPELLE _____
 MA FOURRURE EST _____
 MON POUVOIR EST _____
 JE SUIS CHARISMATIQUE
 CAR _____





JE M'APPELLE _____
 MA FOURRURE EST _____
 MON POUVOIR EST _____
 J'AI ÉTÉ ABANDONNÉ CAR _____





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](#) [MaGRRREzine](#) [Shop](#) [Bootcamp](#) [A propos](#) [En](#)

GRRRE GAMES

À DÉCOUVRIR



[Tous nos jeux](#)



Le MaGRRREzine
c'est par ici !

GRRRE QUOI ?

GRRRE Games bien sûr !

C'est d'abord une maison d'édition de jeux de société indépendante née en 2018 à Grenoble et dirigée par Céline et Florian.
Mais c'est avant tout un grognement féroce et énergique pour réveiller l'ours qui sommeille en vous lors de vos futures parties autour de nos jeux en famille ou entre amis !

[Cliquez ici pour en savoir plus.](#)

**GRRRE
GAMES**

4 avenue de Washington