

Ma GRRREzine

Numéro 9 · Avril 2022



Les GRRROODIES !

La variante Haïku de Cyrano

BINGO ISLAND EN ORIGAMI



**Dossier
spécial**

Bootcamp

DÉCOUVREZ
aussi les



et pleins d'autres
surprises !



Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Les trois premiers mois de l'année ont été très chargés pour l'ensemble de l'équipe avec le bootcamp Auteur-ric-e-s et le festival de Cannes, la sortie de *Cyrano* et *Bingo Island* et un travail de localisation que vous découvrirez dans les pages suivantes.

Merci encore pour vos fabuleux retours qui nous chargent d'énergie !

Bonne lecture ludique !

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

Credits

1

MaGRRREzine #9
Avril 2022

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

Crédit photographique

Photos et vidéos :

Adrien Ribeiro

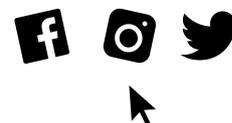
Photos Charlie & Billie :

p. 10 et 16

Tous droits réservés.



Retrouvez-nous
sur Facebook,
Instagram et Twitter



Sommaire



Dossier spécial Bootcamp!

Focus Les auteurs et leurs protos
Reportage photo

p. 2

Récap du FIJ 2022

p. 7

Quoi de neuf ?

Présentation *Cyrano*
Interview Ludovic Maublanc
Elle raconte La couverture de *Cyrano*
Concours Les poèmes gagnants
Présentation *Bingo Island*
Concours Tickets gagnants !

p. 8

Planning des sorties

p. 21



Sur les réseaux

Rubrique Le GRRRATIN Ludique fait son show

p. 22



Les GRRRoodies!

Les boîtes origamis de *Bingo Island*
Variante Haïku pour *Cyrano*

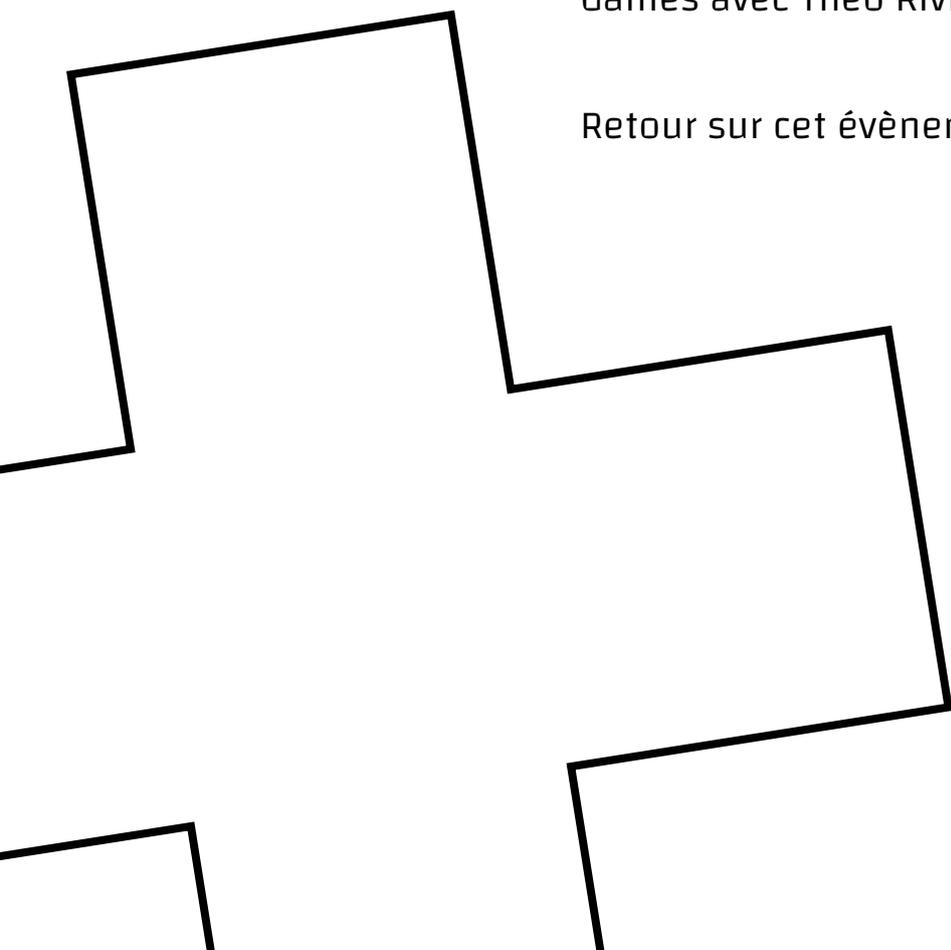
p. 27

Dossier spécial

Bootcamp

Du 27 au 30 janvier a eu lieu le premier Bootcamp Auteur/Autrice organisé par GRRRE Games avec Théo Rivière en parrain.

[Retour sur cet évènement marquant !](#)





Bootcamp - La promotion Clé

Bootcamp 1^{ère} édition

Cet évènement, basé sur plusieurs modules, avait pour but de leur donner confiance en eux et en leurs compétences, ainsi que des clés pour se démarquer dans un contexte où le nombre d'auteurs et autrices explose!

Nous avons accueilli 9 auteurs et un de leur prototype.



Découvrez ce qu'il a pensé du Bootcamp

JÉREMY BELZONS

PROTOTYPE: SPIRITS
2 joueur-euse-s - Expert

Draft, combo et création de tableaux pour un duel de shamans fluide et nerveux.



DIOGO CARDOSO

PROTOTYPE: PIXEL COMMUN
3 à 6 joueur-euse-s - Familial/initié

Jeu d'ambiance coopératif fluide et malin mêlant du dessin avec des cubes et du « guessing ».

Suite au Bootcamp, a décidé de créer un regroupement d'auteur-ric-e-s en Suisse Romande, dont les premiers rassemblements auront lieu sous peu !



Découvrez ce qu'il a pensé du Bootcamp



Découvrez ce qu'il a pensé du Bootcamp

LAURENT CHOQUET

PROTOTYPE: CHRONOS
2 à 4 joueur-euse-s - Initié/expert

Placement d'ouvriers, deck building et désossages de Titans au menu de ce gros jeu semi-coopératif.



THÉODORE FAUQUET

PROTOTYPE: LA MINE DES NAINS
2 joueur-euse-s - Initié/expert

Un mélange de bag-building et deck-building fluide et addictif.



Découvrez ce qu'il a pensé du Bootcamp



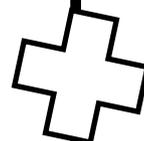
Découvrez ce qu'il a pensé du Bootcamp

THOMAS FAVRELIÈRE

PROTOTYPE: QUEEN BEE
2 à 5 joueur-euse-s - Initié

Un jeu de placement de tuiles intelligent, fluide, malin avec un grand goût de « reviens-y ».

Thomas a signé un de ses jeux Enfant à la suite de Cannes 2022 !



**MAXIME IACIANCIO****PROTOTYPE : MIX TAPE**
2 à 5 joueur·euse·s - Familial/initié

Un jeu malin à la mécanique au service du thème.

*Découvrez ce qu'il a pensé du Bootcamp***ERWAN JOSSON****PROTOTYPE : ROAD 5**
1 joueur·euse - Expert

Le croisement d'un jeu de rôle et d'un jeu de plateau associé à un excellent travail d'écriture et de création d'univers.

**OLIVIER MAHY****PROTOTYPE : DOMINO'S CUP**
2 à 5 joueur·euse·s - Enfant/Familial

Construisez une piste de course en Domino et montrez aux autres qui est l'as du volant !

Jeu signé dans les suites de Cannes 2022 chez Space Cow !*Découvrez ce qu'il a pensé du Bootcamp**Découvrez ce qu'il a pensé du Bootcamp***ADRIEN PÉDRON****PROTOTYPE : TILIKAMBO**
2 à 4 joueur·euse·s - Initié/expert à l'origine, est devenu Familial/initié depuis

Placement de cubes et objectifs vous permettant de construire sur un plateau commun des structures en 3D.

**Une fabuleuse aventure humaine qui a vu la création d'un groupe soudé sous la bannière de la Promotion 2022 dénommée « Clé ».**

À la suite du Bootcamp, 5 auteurs se sont vu orienter vers 3 éditeurs: Cocktail Games, Gigamic et KYF Edition. Après Cannes, de nombreux autres éditeurs se sont intéressés à leurs prototypes. Cet événement leur a donné confiance en eux et les a motivés à continuer l'aventure. Vous entendrez prochainement parler de leurs jeux, c'est certain!

Quant à nous, nous continuerons à les suivre et à être disponible durant toute l'année 2022 s'ils en ont besoin.

Le Bootcamp en images

Quelques photos réalisées par Adrien Ribeiro, prises durant le Bootcamp, entre temps de tests, d'entretiens, de présentations et de café !



Récap' du FIJ

CANNES
FESTIVAL
INTERNATIONAL
DES
JEUX

STAND 06.05

Gros stand et grosse équipe pour nous cette année !
Vous avez pu découvrir en avant-première : *Cyrano*, *Lockdown*,
Idavoll et les *GRRRignettes* en plus de nos classiques mini
jeux, *Nidavellir*, *Dany* et *Les Contes Émerveillés* !



Présentation du stand

Le FIJ 2022, c'était....



DES CONCOURS !



DES RENCONTRES !

DES NOUVEAUTÉS !



DES AUTEUR-RICE-S
ET ILLUSTRATEUR-RICE-S !



Quoi de neuf par ici ?

Dans ce numéro ce n'est pas une mais bien deux nouveautés que nous vous proposons de découvrir : d'un côté la réédition poétique de *Cyrano*, de l'autre un *Bingo Island* survitaminé qui fera plaisir à toute la famille !
Et peut-être d'autres surprises à venir...

Tel Cyrano,
 émerveillez les foules de votre génie poétique et de votre talent oratoire.
 Inspirez l'Amour à un couple qui,
 tel Roxane et Christian, s'aimera grâce à votre gouaille.



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

3-9 | 45' | 10+

Points forts



Des règles courtes et accessibles
 avec une mise en place rapide.

Aucun besoin de talent poétique pour jouer :
 nécessite originalité, bonne humeur
 et bienveillance.



Retours des joueurs et joueuses sur Cyrano



Lancez 2 dés Rime et 1 dé Thème, créez un poème en 4 lignes en faisant preuve d'originalité dans vos rimes, et de bon gout dans le choix de votre poème préféré afin d'unir le plus de cœurs.



Le trailer de Cyrano



1. Création des poèmes

Simultanément, écrivez sur votre feuille un poème court de 4 vers (phrases) en respectant les 2 rimes et le thème imposés. Les rimes peuvent être suivies ou croisées.



2. Originalité des poèmes

Déclamez votre poème à tour de rôle. Puis annoncez les 4 mots utilisés en fin de vers correspondants aux rimes imposés.

Pour chaque mot que vous avez été le ou la seule à utiliser, cochez une moitié gauche de cœur en commençant par le bas de votre fiche et en montant.



3. Beauté des poèmes

Votez pour le poème le plus beau à vos yeux.

Cochez une moitié droite de cœur en commençant par le haut de votre fiche et en descendant pour chaque personne ayant voté comme vous.

Dès qu'un poète ou une poétesse a complété au moins un cœur sur sa fiche, la partie prend fin. La personne ayant complété le plus de cœurs remporte la partie.



Cyrano, second jeu de la gamme Narrative après Fragments

Interview

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.

Comment vous est venu l'idée de faire un jeu sur la poésie ? Quelle est l'histoire du jeu ?

Ludo Je crée des jeux depuis une vingtaine d'années et, quand j'ai commencé, je voulais faire des jeux sur tous les sujets, dès que j'avais la moindre idée. J'ai eu très vite envie de faire un jeu autour des rimes, mais je ne savais pas comment le faire fonctionner. L'idée est restée en l'air très longtemps.

Le déclic s'est produit quand je repensais à cette idée pour la énième fois. En limitant le poème écrit à un quatrain il était facile de juger l'originalité des mots choisis autour de la table, un peu à la manière d'un petit bac. Cela me donnait une première manière de compter des points, basée sur l'originalité.

Mais il fallait aussi mettre en avant la qualité du poème. Je n'échapperai pas à la phase où on vote pour son poème préféré. Mais je ne voulais pas juste donner des points à celui qui a reçu le plus de voix. Ça, ça ne marche jamais ! La solution fut de dire que chaque joueur marquerait des points en fonction du nombre de joueurs ayant voté comme lui. Ainsi on devait vraiment voter pour le poème que l'on avait préféré et non pour le joueur que l'on voulait voir gagner.

Je me retrouvais alors avec 2 manières de compter les points et le fait de les réunir sur une même piste m'évoquent la scène du balcon de Cyrano où les 2 amants doivent se rejoindre.

J'avais l'idée de base, maintenant il fallait travailler. Je proposais alors cette idée à Angèle, ma compagne de l'époque, qui m'aidait déjà beaucoup dans la création de jeux. Elle était diplômée de lettres et nous avons ensemble peaufiné le jeu, trouvez les thèmes, les rimes.

Quelles ont été les difficultés ou les étapes dans la création du jeu ?

Ludo *Cyrano* est assez typique des jeux dont on a l'impression qu'ils se sont faits tout seul. Si l'on exclut les quelques années où l'idée est restée en suspens, le développement du jeu s'est fait très vite. Je me souviens que dans les premiers tests les parties étaient un peu trop longues nous avons juste rac-

courci la piste de score afin de rendre le jeu plus dynamique. Bien sûr il a fallu trouver de bonnes rimes et de bons thèmes et là je remercie encore Angèle pour le travail fourni.

Quand Grrre Game nous a proposé de ressortir le jeu, nous avons tout d'abord pensé qu'il n'y aurait pas beaucoup de travail à faire dessus... après tout, le jeu était terminé, à l'époque, on en était très content. Mais l'éditeur désirait changer les cartes rimes et thèmes pour des dés. Rien de choquant, d'autant que la première version du proto était déjà sous cette forme. Cela nous aura permis de mieux sélectionner les rimes et les thèmes afin de garder ceux qui nous plaisaient le plus ! Enfin, les tests de cette nouvelle version nous ont permis de légèrement changer le système de score afin de moderniser tout ça et mettre *Cyrano* au goût du jour.

Faut-il savoir écrire de la poésie pour y jouer ? Faut-il des compétences particulières pour jouer au jeu ?

Ludo En effet, la proposition « on va faire un jeu où on va écrire un poème » peut sembler intimidante. Mais *Cyrano* fait tout pour rendre l'exercice le plus facile possible. Les 2 mécaniques de jeu qui permettent de marquer des points ont justement été créées de manière à pouvoir gagner sans avoir le moindre talent pour la poésie.

Après tout, il s'agit juste de trouver 4 mots auxquels les autres joueurs n'auront pas pensé et broder une petite histoire entre chacun d'eux. Pas besoin d'être génial... Nous laissons la parole à Corentin Lebrat pour vous le prouver :

*Je suis monté sur une chaise
Pour changer une ampoule
Je n'étais pas très à l'aise
Le bricolage ça me saoule*

Pour le reste, l'écoute et la bienveillance des joueurs devrait suffire à passer un bon moment ensemble.

Il semble que *Cyrano* soit une excellente façon de développer la confiance en soi et également la bienveillance de par sa façon de jouer et son scoring. Êtes-vous d'accord avec ça ?

Ludo En effet *Cyrano* développe la créativité, on se prend vite au jeu de trouver « la rime » celle qui va étonner, amuser ...alors oui *Cyrano* booste la confiance en soi.

Les coulisses de la couverture de Cyrano

Par Camille Chaussy

Pour la sortie du Jeu *Cyrano*, la GRRRE Team m'a proposé de vous faire découvrir les coulisses de l'illustration de la couverture de *Cyrano*, alors c'est parti !

Debrief et première partie de Cyrano

Le projet a commencé par une réunion chez les Grrre Games, nous avons débuté par une partie de *Cyrano* pour se mettre dans l'ambiance et ressentir les sensations du jeu, une chouette partie où nous avons bien rigolé !

S'en est suivi d'un débrief sur l'ambiance générale que le Grrre Team voulait retrouver sur la couverture. L'idée était de créer une image qui puisse faire penser à la poésie, l'onirisme et idéalement avec une petite touche de modernité.

Pour le style j'ai tout de suite pensé au travail que j'avais fait sur la couverture de l'Ile de Pan. La Grrre Team était partante pour retrouver cette ambiance un peu aquarelle, moins informatique et peut être un peu plus « poétique » dans le rendu.

Une fois le style graphique fixé nous sommes passés au message que la couverture devait transmettre. Le jeu s'appelant *Cyrano*, il était difficile de ne pas le faire apparaître ! Il fallait aussi bien garder en vue l'idée principale du jeu qui est de réunir deux personnages amoureux grâce à la poésie.

La boîte devait aussi ressembler à un livre comme pour le superbe jeu des *Contes Émerveillés*. Il fallait avoir l'impression d'avoir un livre entre les mains, même lors de l'ouverture de la boîte.



Première esquisse

Premières esquisses

Je suis donc partie sur l'idée d'utiliser la silhouette de *Cyrano* qui est très emblématique du personnage, un grand nez avec un grand chapeau et une plume. Cette silhouette en fond permettait de seulement suggérer *Cyrano* tout en créant une deuxième lecture avec une scène de deux personnages qui se retrouvent dans un décor onirique. Cette idée permettait à la fois de faire apparaître *Cyrano* tout en gardant l'idée principale de la retrouvaille de deux personnes amoureuses. Pour ajouter une petite touche de modernité nous pouvons apercevoir une ville en arrière-plan avec des immeubles.

Il était important de mettre l'accent sur la poésie, et ainsi intégrer des symboles comme des parchemins de poèmes autour des deux personnages ainsi qu'une plume pour symboliser l'écriture sous le titre. Une fois le croquis validé par la Grrre Team, nous pouvons passer à l'étape de la mise en couleur !

Mise en couleur

J'ai remarqué que la silhouette ressortait bien sur fond foncé, je suis donc partie sur cette piste en posant quelques couleurs pour donner rapidement une idée de l'ambiance générale de l'image à la Grrre Team. Une fois l'ambiance colorée validée je suis passée à la dernière étape, la mise en couleur de l'image dans les détails et la création du titrage.



Mise en couleur



Mise en couleur



Couverture finale

Pour terminer

J'ai adoré travailler sur ce super jeu de Ludovic et Angèle, c'était l'occasion de travailler de nouveau sur un rendu moins informatique et sur un thème plus onirique. Un grand merci à la Grrre Team pour sa confiance et sa bonne humeur, un vrai régal de travailler ensemble !

Cyrano

Résultats du concours spécial Saint-Valentin!

L'amour ne s'écrit pas il s'esquisse
Et tout doucement il affabule
Séduisant par le jeu de ses délices
Tous rêvent de se nicher dans sa bulle!

Bravo Manon_lgc

De notre histoire d'amour, voici le préambule.
Je te déclare ici, sans aucun artifice,
Qu'un regard a suffi pour que je te chérisses,
Et, depuis, qu'en mon être, un ardent amour brûle.

Bravo Aurelie_dlbr

Oh mon bel Hercule,
Si je t'attrape, je t'... hérisses !
Je voudrais que tu me divertisses,
Et que tu me montres ton ... matricule !

Bravo Loris Bosquet

**Suivez-nous sur
les réseaux sociaux
pour ne manquer
aucune de nos news
ou concours !**



BIENVENUE À BINGO ISLAND !

VOUS INCARNEZ DES INSULAIRES DONT L'ÎLE REGORGE DE FABULEUSES RICHESSES. CULTIVEZ, ATTIREZ DES AMIS ANIMAUX ET CHERCHEZ DE PRÉCIEUX TRÉSORS. MAIS ATTENTION AUX CRABES ! À LA FIN DE LA PARTIE, L'INSULAIRE AYANT LE PLUS DE PIÈCES D'OR REMPORTERA LA VICTOIRE.



UN JEU DE CORENTIN LEBRAC ET LUDOVIC MAUBLANC ILLUSTRÉ PAR VALÉRIANE HOLLEY

2-4 ♥ 15-20' ♥ 6+

SORTIE LE 1^{ER} AVRIL



ET DÉCOUVREZ L'OURS GRRRE EN EXCLUSIVITÉ DANS VOTRE BOUTIQUE !



POINTS FORTS

Règles courtes et illustrées d'exemples

Durée modulable

Fait appel aux sens de l'observation, du placement, et du toucher

Un jeu pour toute la famille, jouable dès 6 ans avec des adultes ou dès 7 ans en autonomie



Le trailer de Bingo Island





Un Monde de Jeux - On explique et on joue!

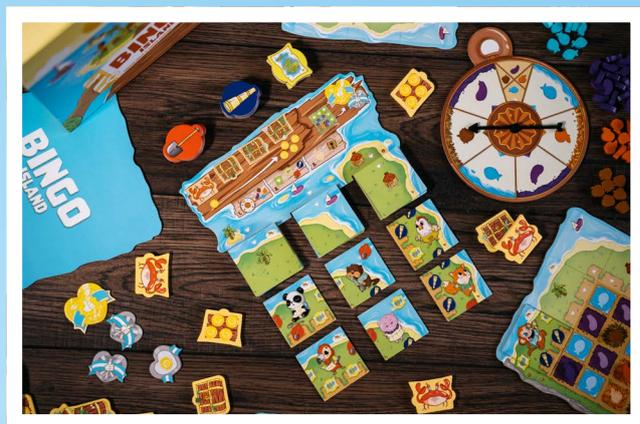


En famille, passez 15 à 20 minutes de bonheur dans votre petite île adorée !

Vous incarnez un insulaire. Vous devez faire pousser des ressources et les récolter, vous lier d'amitié avec des animaux et chercher des trésors.

- À votre tour, faites tourner la roue, mettez une ressource sur votre champ.
- Criez « **BINGO!** » quand vous avez complété une ligne, une colonne ou une diagonale.
- Récupérez des outils et liez-vous d'amitié avec des animaux.
- Enfin, cherchez dans le sable les trésors contenant des pièces d'or. Mais attention aux crabes !
- Dès qu'un insulaire possède 4 trésors, la partie se termine.

L'insulaire ayant le plus de pièces d'or remporte la partie !



L'AVIS DE PLATEAU MARMOTS



« *Bingo Island* est, de ce point de vue, une merveille de jeu familial. On s'y amuse authentiquement en tant qu'adulte (parce que le bingo en vrai, c'est toujours rigolo) là où les enfants découvrent de nouvelles mécaniques de jeu, qui transforment l'aléatoire initial en quelque chose de bien plus construit et satisfaisant. »

Plateau Marmots



POUR FÊTER LA SORTIE DE BINGO ISLAND, PARTEZ À LA CHASSE AUX TRÉSORS !

(ET CE N'EST PAS UNE BLAGUE)



**REMPORTEZ UN LOT EN TROUVANT
L'UN DES 3 TICKETS CACHÉS
DANS LES BOÎTES !**

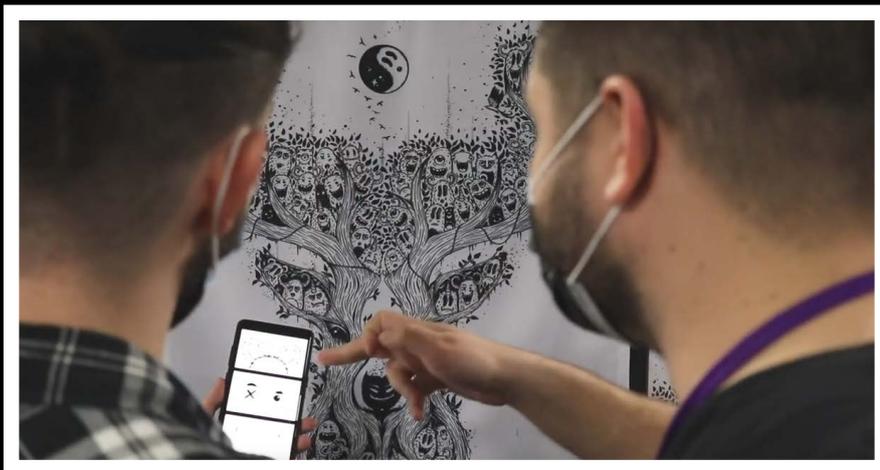
SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX POUR DÉCOUVRIR LES LOTS À GAGNER



GRRRIGNETTES

Un jeu de Florian Grenier illustré par O'lee

**Elles sont petites et magiques.
Elles s'insinuent partout, même chez vous.
Vous devez les retrouver pour les arrêter.
En décoration et en jeu,
les GRRRignettes vont vous occuper !**



GRRRIGNETTES en jeu à Cannes

Il s'agit d'un superbe poster en tissu représentant une illustration originale d'artistes talentueux·euses et également d'un jeu de discrimination visuelle retord et addictif !

L'application permet de jouer, c'est elle qui tirera les cartes pour vous et vous mettra au défi de retrouver alors sur le poster choisi la Grrrignette correspondante. Vous trouverez les règles détaillées dans le menu créé à cet effet.



Disponible ici



**Musique entêtante
et stressante
de Zirio des Ziris !**



**Jouable seul,
en famille
et entre ami.e.s !**



**Fan de jeux, décorez
votre chez vous
de façon ludique !**

Comment ça marche ?

1 – Installez gratuitement
l'application sur votre mobile



Disponible sur
l'Appstore

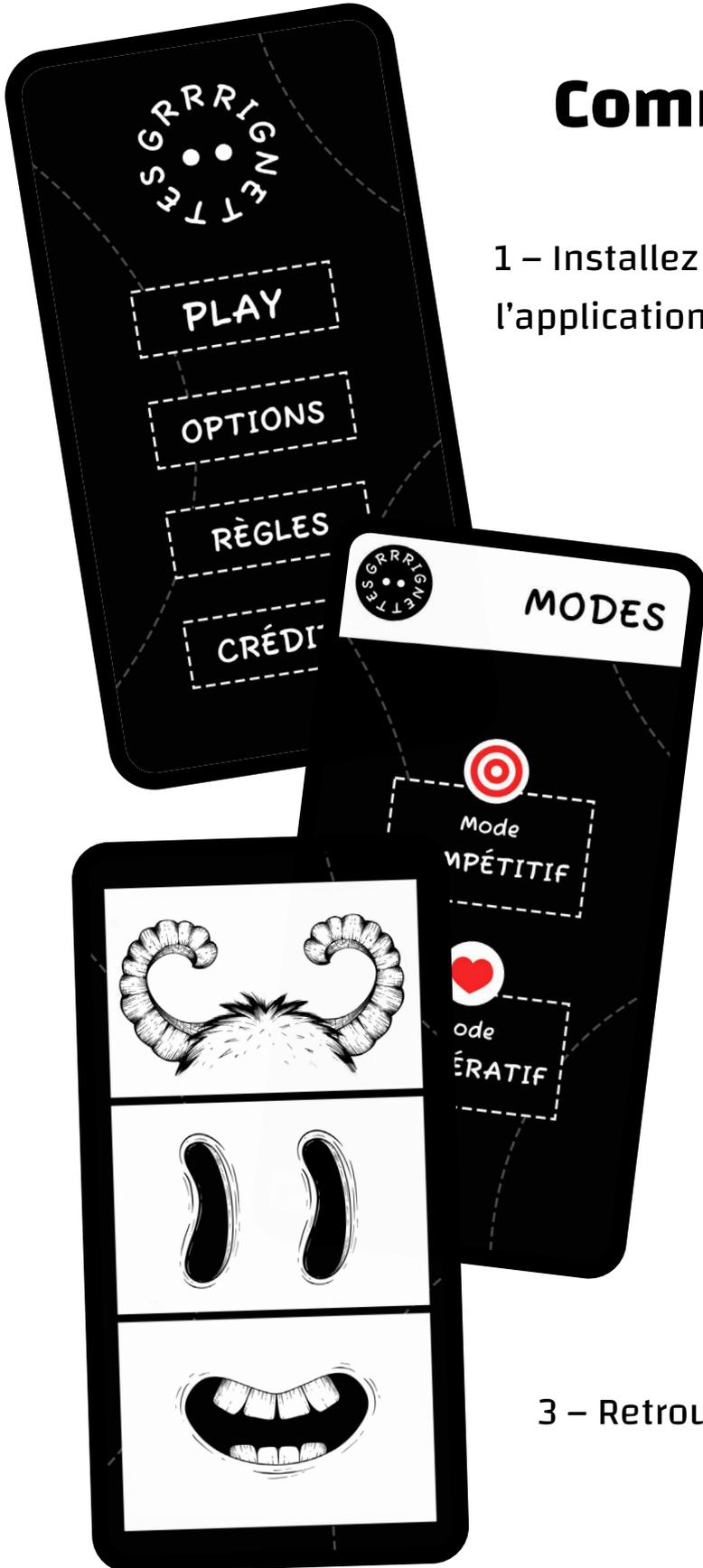


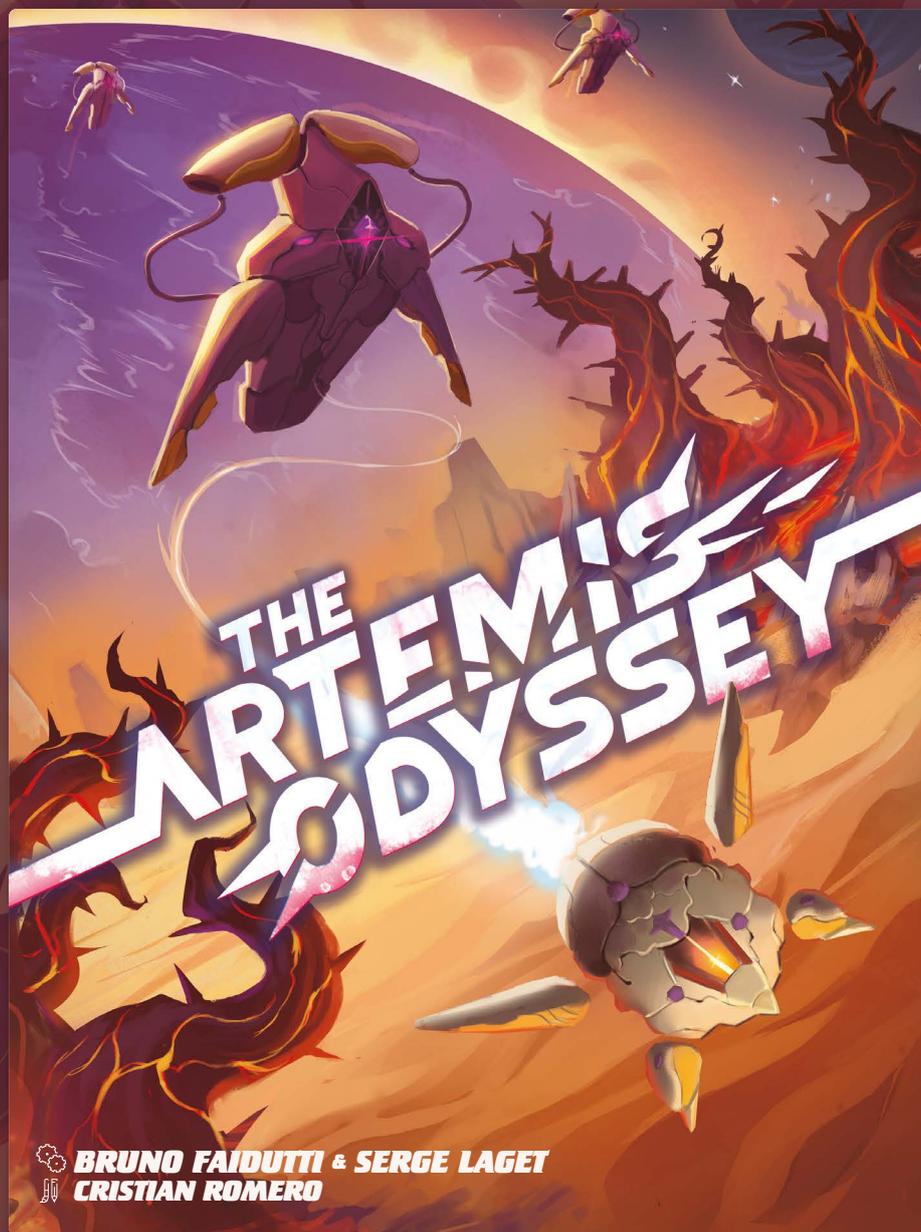
Disponible sur
le Playstore



2 – Choisissez de jouer
en coopératif ou compétitif

3 – Retrouvez toutes les GRRRignettes !





Adaptation Française

Disponible courant 2023

PLANNING des sorties



DÉVELOPPEMENT
Game play et Artwork



**FINALISATION
DES FICHIERS**



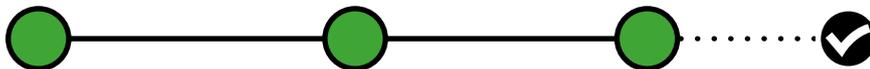
PRODUCTION



**ARRIVÉE
EN BOUTIQUE**

CYRANO

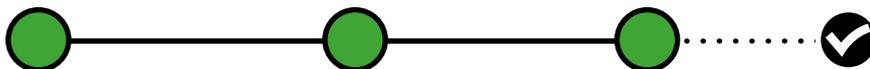
Angèle,
Ludovic Maublanc,
Camille Chaussy



En boutique!

BINGO ISLAND

Corentin Lebrat,
Ludovic Maublanc,
Valérieane Holley



En boutique!

FRAGMENTS OUTSPHERE

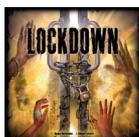
Jonathan Favre-Godal,
Théo Rivière,
Magali Aude,
Raphaël Samakh



Prévision:
2e ou 3e
trimestre 2022

LOCKDOWN

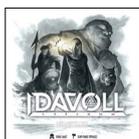
Nicolas Normandon,
Vincent Lefevre



Prévision:
Septembre
2022

IDAVOLL

Serge Laget,
Jean-Marie Minguez



Prévision:
Novembre
2022

RAUHA

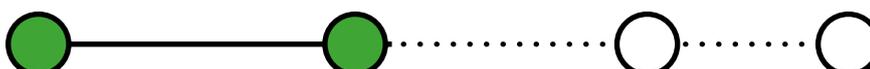
Johannes Goupy,
Théo Rivière,
O'lee



Prévision:
1er Semestre
2023

THE ARTEMIS ODYSSEY

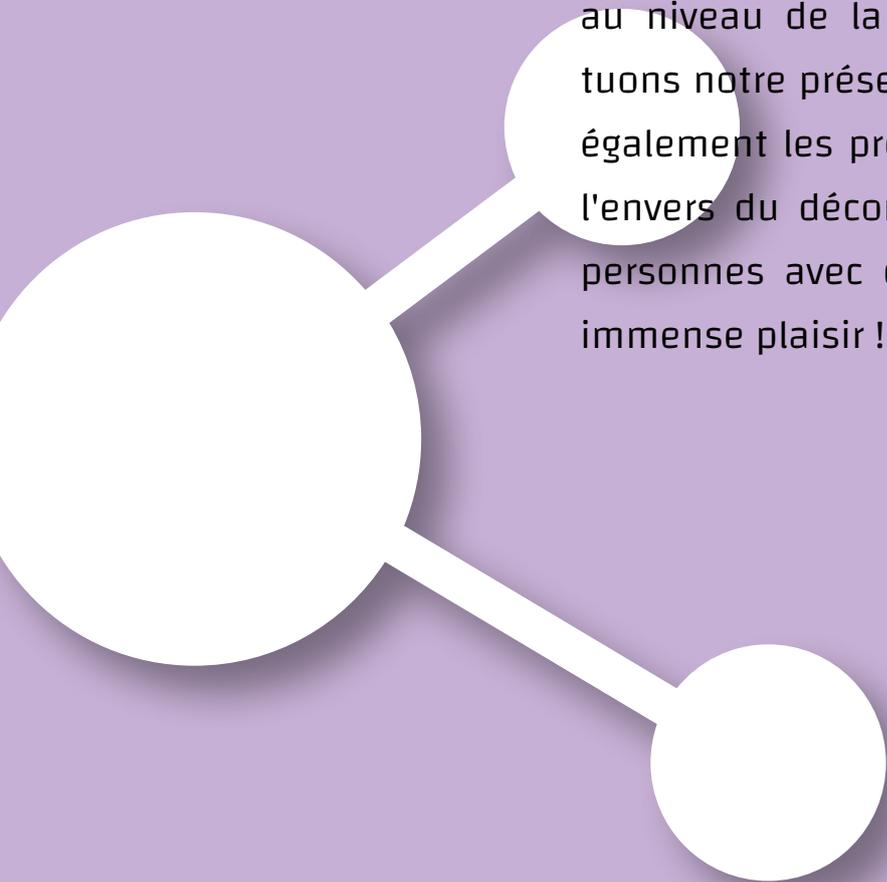
Bruno Faïdutti,
Serge Laget,
Cristian Romero



Prévision:
Courant
2023

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 GRRRATIN LUDIQUE

Retrouvez la suite de notre série de vidéos
consacrées aux acteurs et aux actrices du monde ludique.



Épisode 3 Camille Chaussy

Camille Chaussy est l'illustratrice du jeu *Cyrano*, et pour ce nouvel épisode du GRRRatin Ludique elle a gentiment accepté de répondre à nos questions. Dans cette vidéo vous allez découvrir comment un projet de fin d'étude lui a indirectement permis d'atterrir dans le monde du jeu de société, le conseil peu évident à mettre en pratique mais obligatoire pour rencontrer des gens et trouver du travail et une question pour laquelle « elle ne peut pas en dire plus sinon ça va mal finir... » !

Retrouvez les épisodes précédents [ICI](#)

INSIDE

Les dernières actus et le quotidien de GRRRE Games, c'est par là !



Retrouvez GRRRE Games
sur youtube !



Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine sur notre site internet !

Dans le numéro du mois de décembre vous trouverez les interviews inédites des auteurs/ autrices et illustrateurs/illustratrices qui ont travaillé sur nos derniers jeux, l'histoire derrière la naissance du jeu *Les Contes Émerveillés* et d'autres contenus inédits !



Cliquez sur la couverture pour le télécharger.



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-autrice (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.

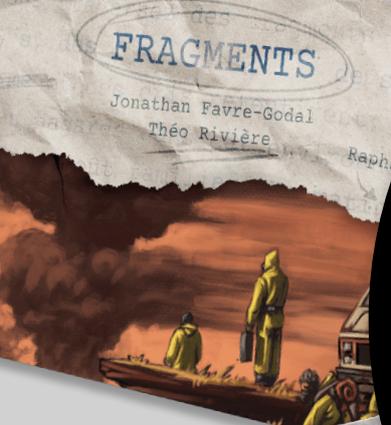


Au commencement était le proto...

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).





choix des options



Les GRRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire
un GRRRand merci!



BINGO ISLAND



Les boîtes origamis à imprimer



Ce mois-ci on vous propose des boîtes en origami aux couleurs de *Bingo Island* 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**.

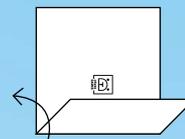
> Pour vérifier si la taille est correcte: une fois imprimé, le rectangle central mesure 14,2 cm x 7,5 cm.

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.

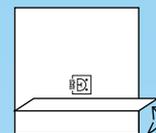
ETAPE 1:

- 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.

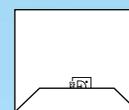
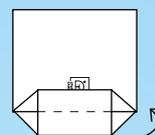


ETAPE 3 :

- Pliez les angles vers l'intérieur.

ETAPE 4 :

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

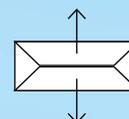


ETAPE 5 :

- 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 !

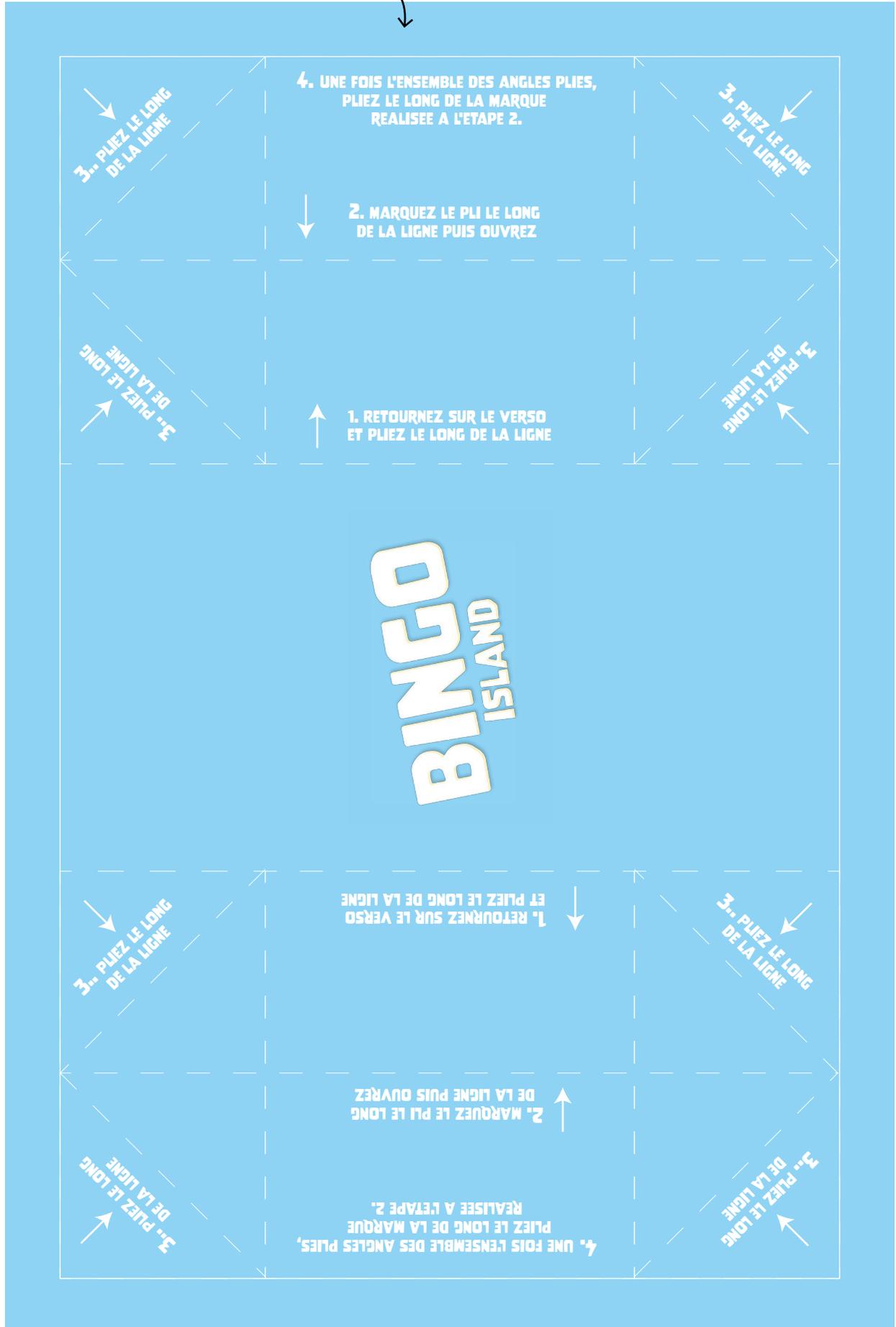
Nous vous conseillons de réaliser 2 grandes boîtes (pages 29 et 30) pour contenir l'ensemble des petits éléments de jeu (1 boîte pour les jetons Outils ainsi que les Médailles de l'Amitié, 1 boîte pour les différentes ressources) et 1 petite boîte par type de tuiles Animaux (le couvercle et le fond sont sur la même page).

Et pour en apprendre davantage sur les techniques de rangement en origami, n'hésitez pas à rejoindre le groupe [LES LUDISTES ORIGAMISTES](#) qui propose de nombreuses idées et tutos !



Face extérieure

À découper le long de la ligne blanche

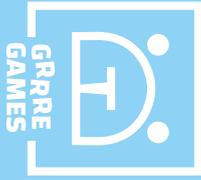
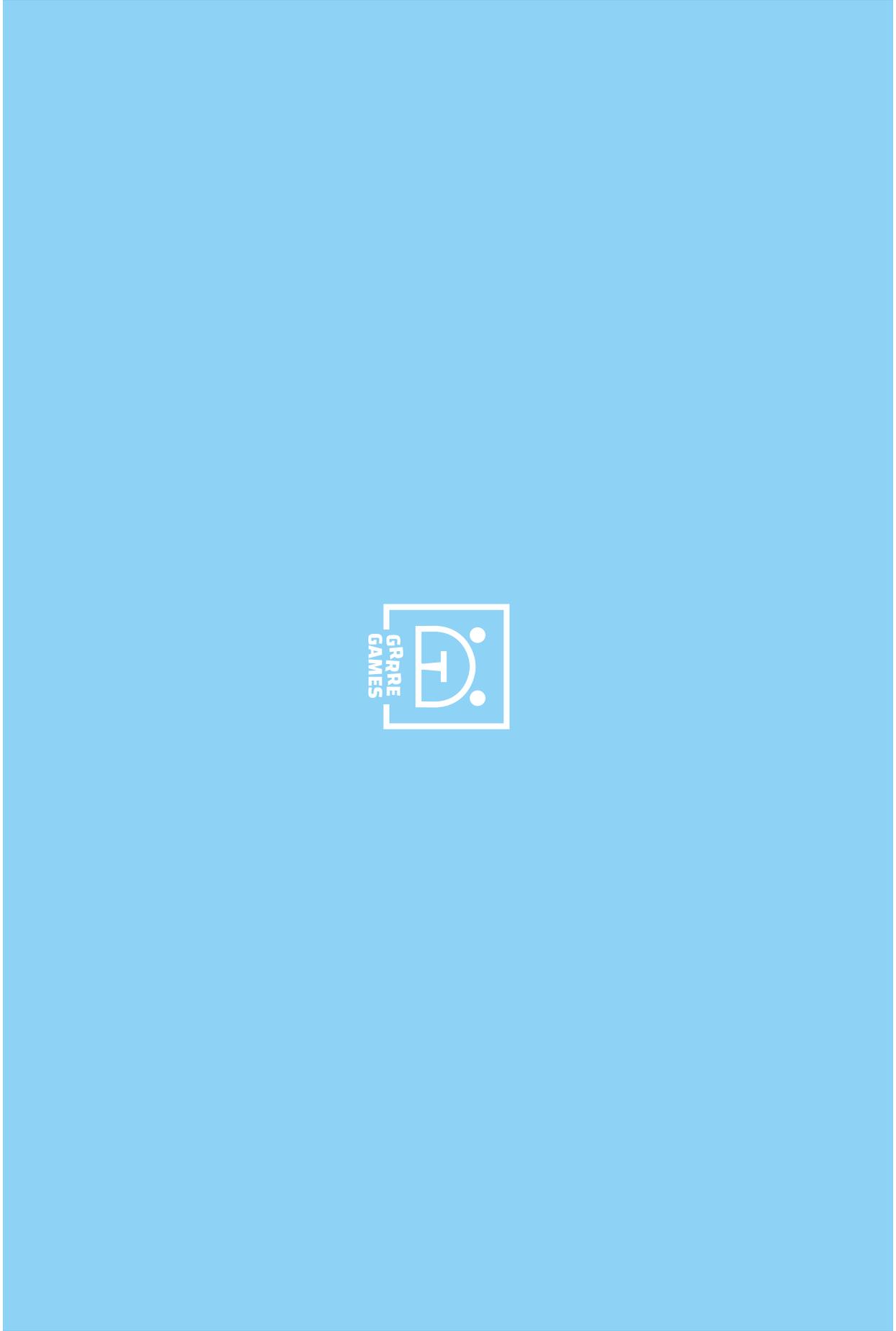


[Vidéo d'aide](#)

Crédit vidéo: OrigamiAko



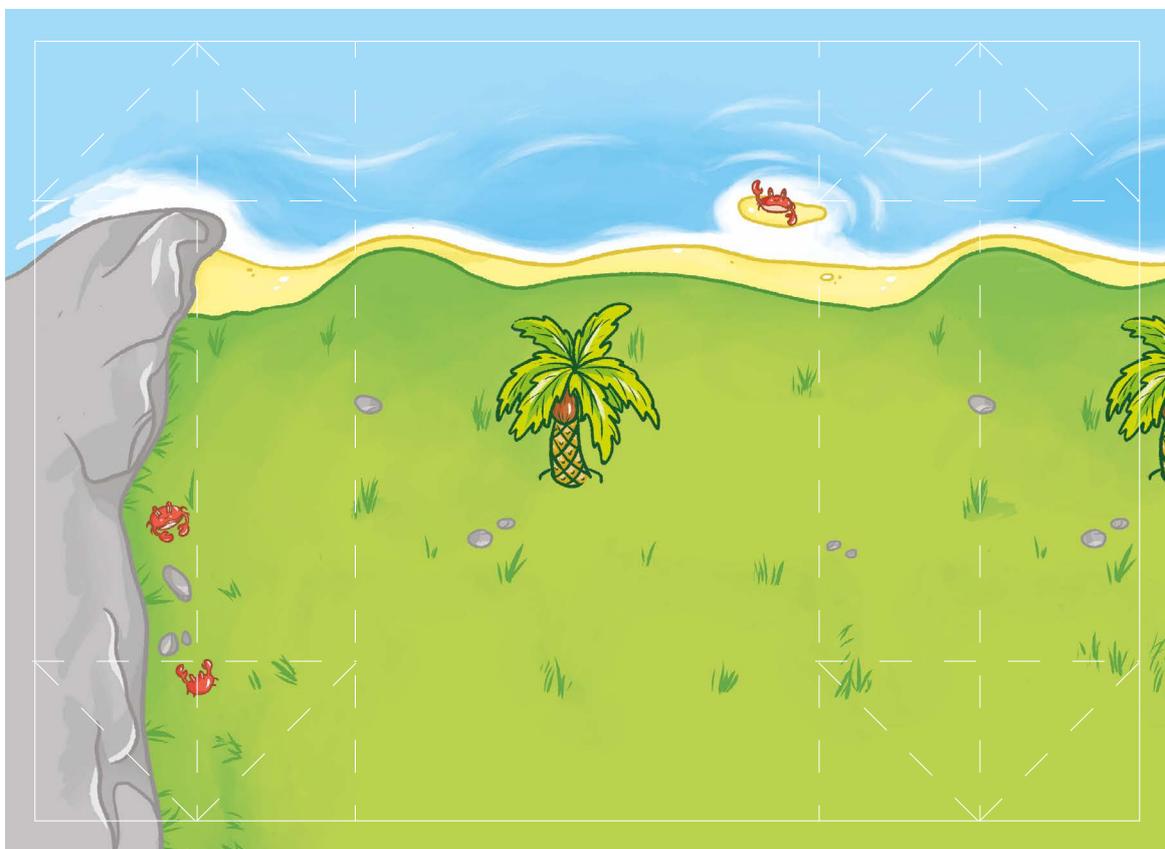
Face intérieure



Face extérieure - Fond



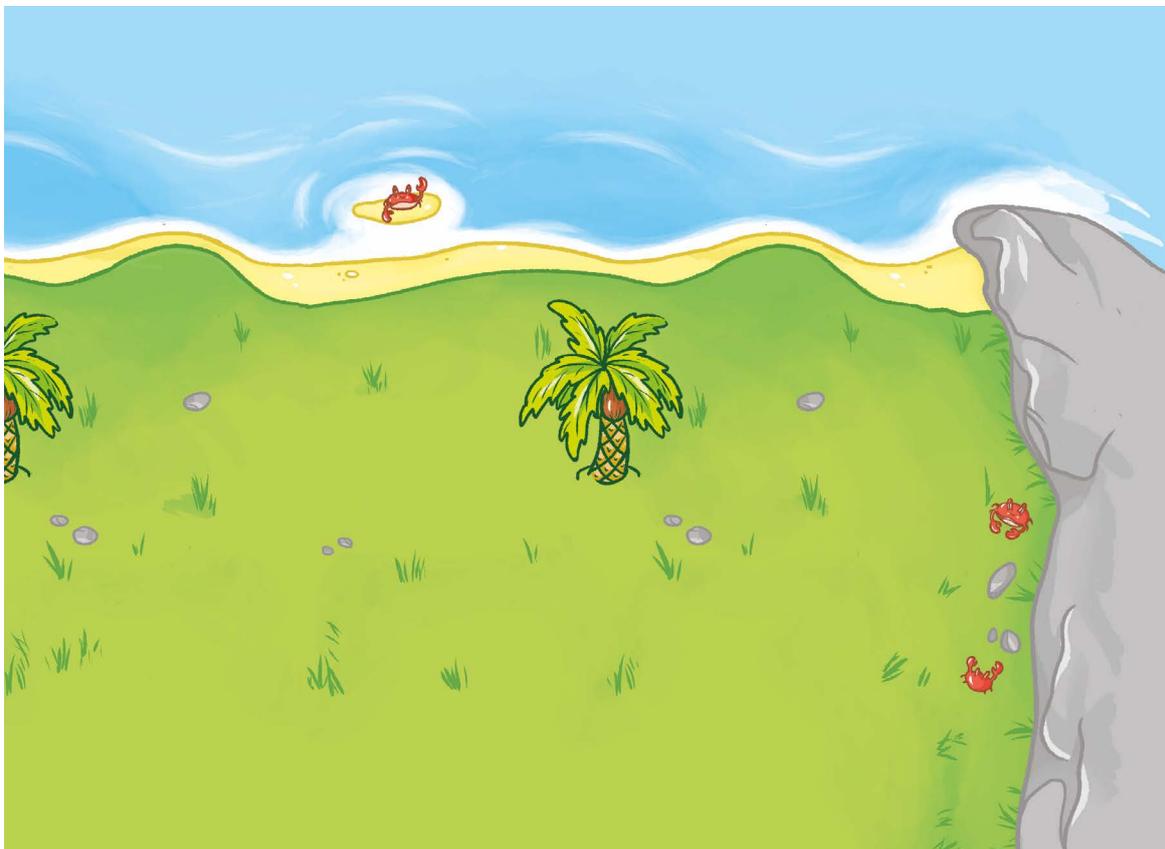
Face extérieure - Couverture



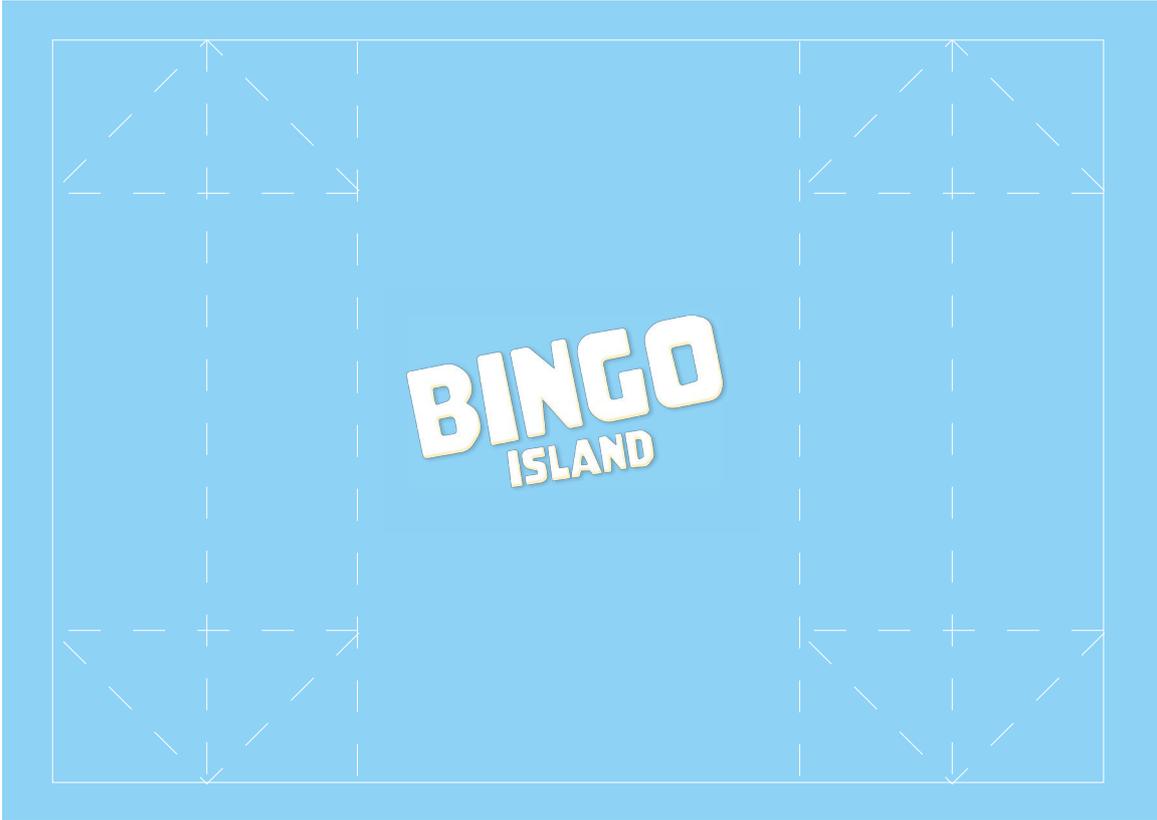
Face intérieure - Fond



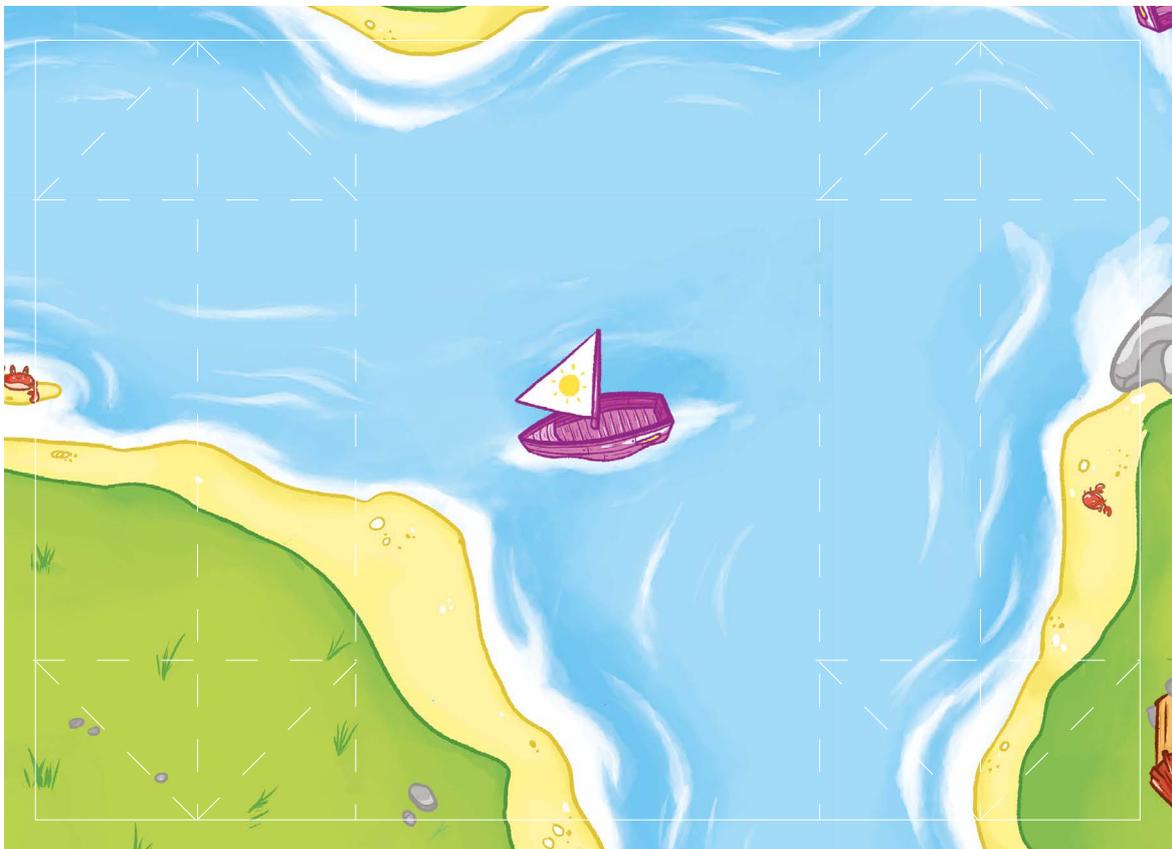
Face intérieure - Couvercle



Face extérieure - Fond



Face extérieure - Couverture



Face intérieure - Fond



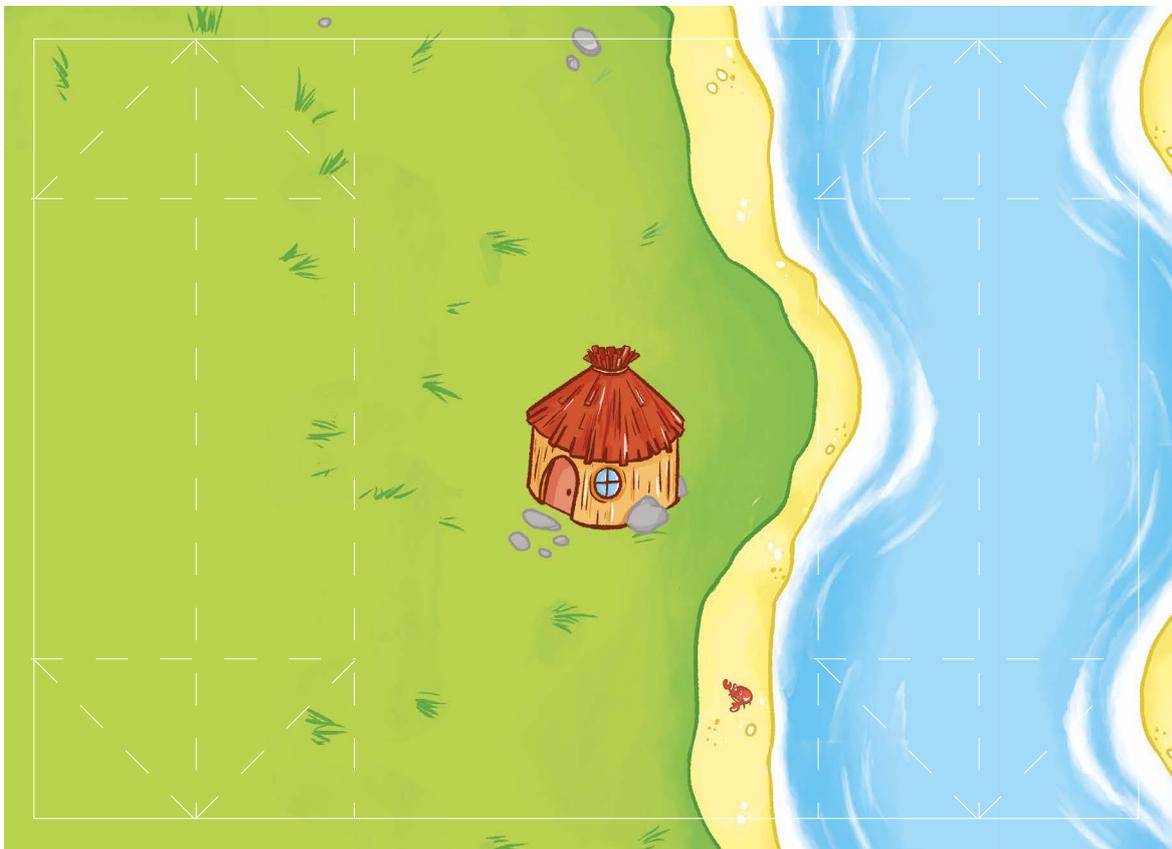
Face intérieure - Couvercle



Face extérieure - Fond



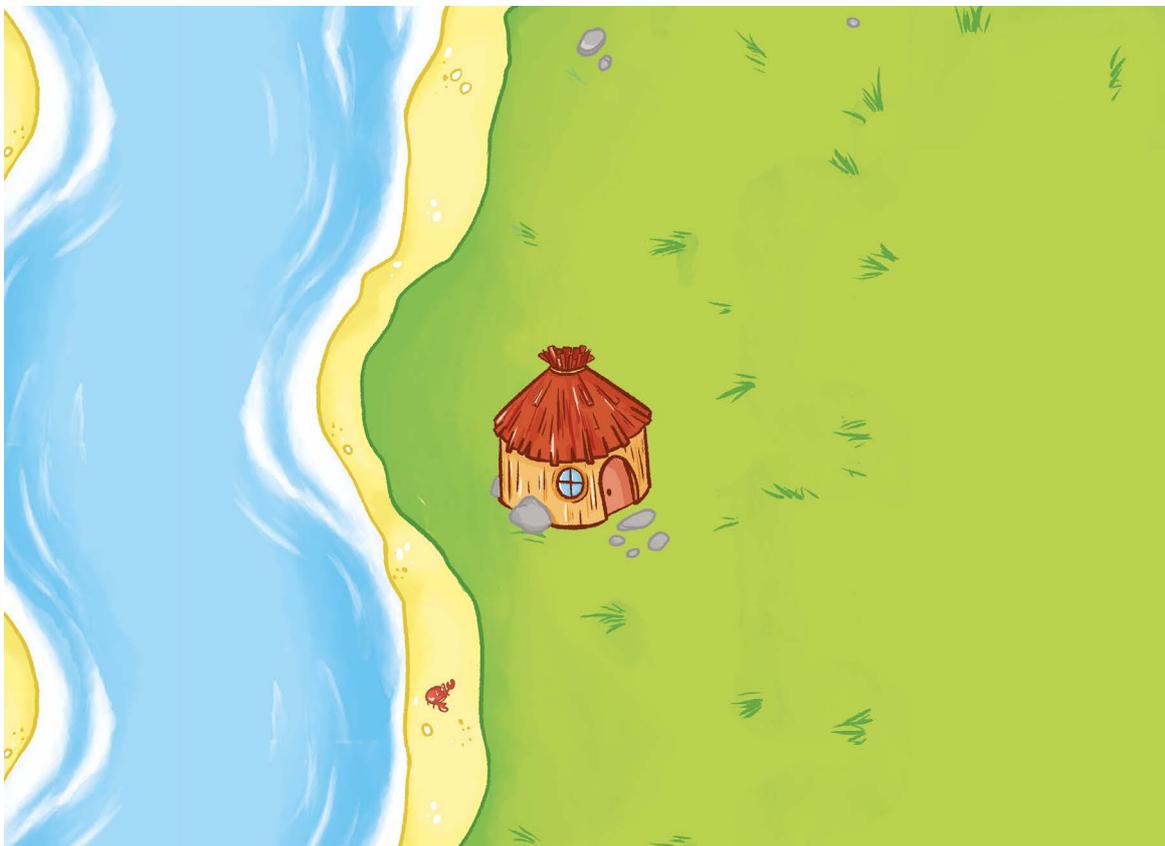
Face extérieure - Couverture



Face intérieure - Fond



Face intérieure - Couvercle





Cyrano



Cette variante vous propose une nouvelle façon de jouer à *Cyrano*, en créant des Haikus, petits poèmes de 3 vers, à la place des quatrains.

Variante Haïku

Il s'agit d'un poème en 3 vers de rimes différentes.

Exemple :

**« Orchidée du soir
Cachant dans son parfum
Le blanc de sa fleur. »**

Yosa Buson



Pour cette variante, le jeu se déroule de la même façon avec les exceptions suivantes :

- au début de la phase 1. *Écriture des poèmes*, lancez 3 dés Rime au lieu de 2,
- lors de la phase 2. *Originalité des poèmes*, vous pourrez marquer au maximum 3 points.





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

CURIOSITÉS

MAGRREZINE

VIDÉOS

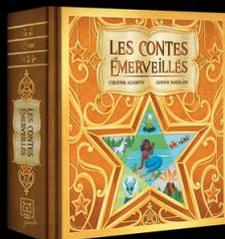
SHOP

A PROPOS

EN

GRRRE GAMES

À DÉCOUVRIR



Tous nos jeux



Le MaGRRREzine
c'est par ici !