

Ma GRRRRE zine

Numéro 11 • Septembre 2022



Dossier
spécial

LOCKDOWN

Manipulez vos ami-e-s
et du joli matériel en bois !



Nouveauté



FRAGILE



Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Après un été très très chaud, passé à travailler sur la localisation de *Hamlet*, nous nous retrouvons pour une rentrée intense !

Intense et riche en émotions comme ce que vous vivrez dans *Lockdown*, notre nouveauté à découvrir dans le dossier qui suit.

Grâce à notre partenaire Blackrock Games et à votre engouement à Cannes pour la première bannière des *GRRRignettes*, vous allez prochainement pouvoir découvrir notre concept d'Art Ludique dans votre boutique préférée !

Pour l'occasion, nous vous révélons la nouvelle bannière réalisée par Camille Chaussy.

Céline a réalisé un travail de titan en association avec nos partenaires pour obtenir une production complètement française. Quel plaisir !

Bonne lecture ludique !

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

Credits

1

MaGRRREzine #11
Septembre 2022

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

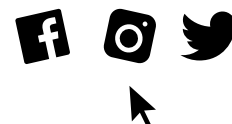
Crédit photographique

Photos et vidéos :
Adrien Ribeiro

Tous droits réservés.



Retrouvez-nous sur Facebook, Instagram et Twitter



Sommaire



Dossier spécial Lockdown

Focus *Lockdown* en détail

Interview Nicolas Normandon

Dossier Les illustrations de *Lockdown* par Vincent Lefèvre

p. 2



Quoi de neuf ?

Présentation Une nouvelle *GRRRIGNETTE* !

p. 14

Planning des sorties

p. 19



Sur les réseaux

Rubrique Le GRRRATIN Ludique fait son show

p. 20

On en parle! Interview de Thomas Favrelière

p. 22



Les GRRRoodies !

Le traître du mois version *Lockdown*

Les Tuckbox de *Lockdown*

p. 27

Dossier spécial

Lockdown

Découvrez tout sur *Lockdown* dans ces pages : un interview de l'auteur, les explications de l'illustrateur sur les choix graphiques, les teasers du jeu, les règles, l'ouverture de boîte, TOUT!



Croyez-moi, vous n'avez pas envie d'être à la place du chauffeur du camion...

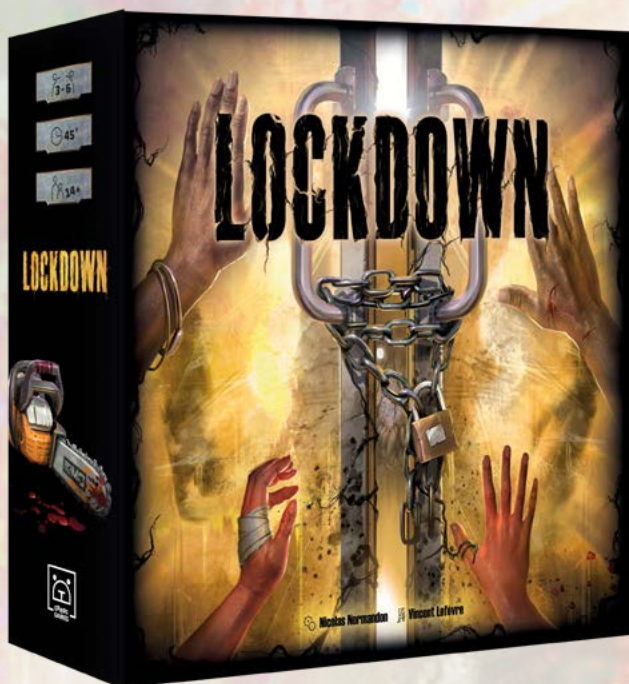
Il n'y pas de mal à perdre des ami·e·s si on s'amuse, non ?

**Nicolas Normandon, l'expert des jeux d'enfoiré·e·s
(oui, l'inclusif est de mise) revient en grande forme !**

***Lockdown*, c'est tout le condensé de méchanceté qu'il a en
lui qu'il vous livre et vous transmet, comme un virus !**

**Vous apprendrez, grâce à ce jeu, qu'il n'y a pas de « petites victoires »,
qu'être gentil, ça sert à rien, que dévoiler ses intentions, c'est dangereux !**

Amusez-vous bien à vous trahir !



3-6 | 45' | 14+

Un jeu de Nicolas Normandon
illustré par Vincent Lefèvre

SORTIE

23 septembre 2022

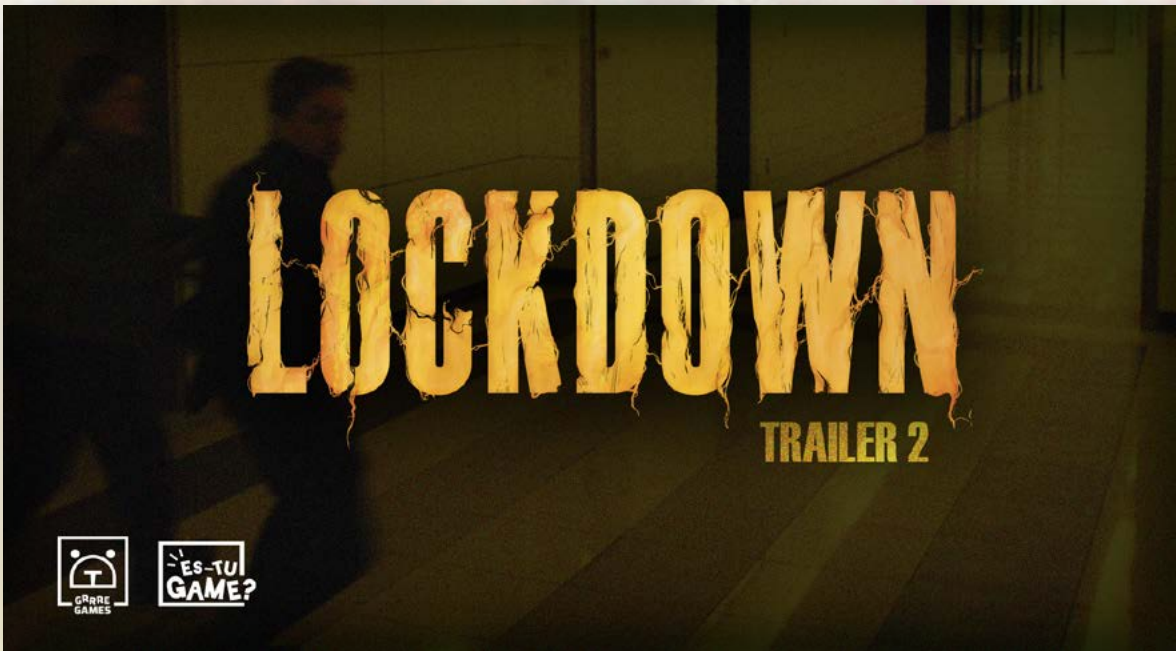
Été 2023, sud des États-Unis.

Personne ne sait au juste comment les choses ont commencé. Les cadavres qu'on a retrouvés démembrés et dévorés dans les terrains vagues, les messages hystériques sur les réseaux sociaux, l'apparition des premiers monstres, de plus en plus nombreux, le déploiement inutile de l'armée, l'épuisement des réserves, les bunkers et les cachettes inutiles, les hurlements partout et à toute heure, l'effondrement du monde.



Par chance, vous avez réussi à sauver vos proches et à vous réfugier dans un centre commercial. Mais le danger est aussi à l'intérieur, parmi ces familles qui se sont installées là en même temps que vous, prêtes à piller et à trahir s'il le faut. Comment survivrez-vous ?





Lockdown est un jeu semi-coopératif qui vous plonge dans un monde horrifique envahi de Monstres dont vous ne connaissez rien... à part leur appétit vorace pour vos petits corps d'humains chétifs. Semi-coopératif veut dire que vous gagnez seul, mais que vous devez vous aider des autres pour y parvenir. Vous allez former des alliances temporaires, vous allez mentir, trahir dans le seul but de faire survivre votre famille.



Règles expliquées au cours d'une partie de Lockdown.

Chaque tour représente une journée durant laquelle vous voterez pour savoir :

- Qui aura accès au stock de marchandises présent dans le camion au parking ?
- Qui sera en charge des caméras de sécurité et pourra vous dire où arrivent les Monstres ?
- Qui mourra lors de chaque attaque de Monstres ?

À chaque seconde son dilemme.

Faire confiance ou non, s'allier ou trahir. Seule la survie de votre famille compte.

**RETROUVEZ LES RÈGLES
EN TÉLÉCHARGEMENT
SUR NOTRE SITE INTERNET
(versions française et anglaise)**



Bienvenue dans votre nouveau chez-vous!
un magnifique centre commercial comprenant
toutes les commodités souhaitées!
Attention à ne pas glisser sur les flaques de sang...

La chambre froide,
pour conserver les restes des corps
après l'attaque des Monstres.
Sinon, ça empeste tous les lieux.



**Matériel en bois
à découvrir
et à manipuler !**

Ses toilettes
impeccables!

Sa boutique de fringues
au top de la mode, "chez
Cachou".

Sa salle
de surveillance
cossue.



Son magasin
de jouets,
utile pour occuper
les enfants.

Son parking pittoresque n'offrant
aucun moyen de protection comme
peut en témoigner le conducteur
du camion...

Son hall
vitré... Bonne
idée!



Unboxing de la boîte et découverte des pièces.



Interview

Nicolas Normandon

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

Nico Alors je suis Nicolas Normandon. Je suis Gameplay Programmer et directeur de contenu à Ubisoft depuis 22 ans maintenant... Outch ça pique un peu ! En parallèle de ça, j'ai commis quelques jeux de plateau au fil des années, dont l'excellent *Octorage* et je suis aussi directeur de contenu chez KYF Edition.

Lockdown est une nouvelle version de Zombies, la blonde, la brute et le truand sortie en 2005 chez Asmodée. Peux-tu nous parler de la genèse du projet de 2005 à 2022 ? Peux-tu nous dire quelles sont les différences entre ces versions ?



Matériel de *Zombies, la blonde, la brute et le truand*.

Nico Voilà la grande histoire de ma «trilogie zombie» comme je peux l'appeler maintenant (même s'il n'y a pas de zombies dans *Lockdown*, mais des monstres) ! Tout a commencé en 2004 avec un des mes premiers prototypes. Je cherchais à utiliser les zombies en plastique du jeu *Zombies* de Twilight Creation. J'avais un magnifique plateau (fait à partir d'une illustration volée au travail).

Mes premières idées étaient assez... exotiques... notamment un jeu de pichenettes où ceux qui sortaient des bâtiments étaient dévorés (on devait donc pousser les autres pour se faire de la place). Mais rapidement, la référence des films de Romero s'est imposée. Les zombies ne sont pas le danger : les autres joueurs oui... J'ai gardé l'idée de lieux avec un certain nombre de places. Mais on allait voter pour savoir qui serait mangé. L'idée du vote est largement inspirée de *Rette Sich Wer Kann*, un jeu allemand très méchant lui aussi.

Tout est allé vite à partir de là. J'étais très fier de l'idée des cartes action que l'on récupère dans le camion. À chaque tour on vote pour savoir qui pioche 3 cartes : il en garde, en jette une et en donne une. Dès le début du jeu, on doit se faire des amis et des ennemis... c'est la clef du jeu.

Après la sortie de premier opus (*La blonde la brute et le truand*), une deuxième version est sortie : *City of Horror* chez Repos Production. Avec Cédric et Thomas, les 2 boss, on est parti sur une version sur-vitaminée. Dans ma tête, c'était la différence entre alien et aliens. *City of horror* serait exubérant : en 3D, avec beaucoup de pouvoirs, plein de rebondissements et d'explosions... et toujours des hordes de zombies. Je suis très fier des deux versions, qui sur la même base de règles ont chacun une saveur qui leur est propre.



Partie de *Lockdown* en avant première à Cannes.

Aujourd'hui j'attends avec impatience la sortie de *Lockdown*. *Lockdown* est la troisième itération du jeu. Avec Flo, un grand fan de la première heure de zombies, nous avons voulu revenir au «minimalisme» initial, une épure de méchanceté et de trahison. Dans un premier temps nous avons surtout retiré tout ce qui n'est pas utile, nettoyé un peu le jeu (surtout la fin de partie qui pouvait s'éterniser dans la première version). Sans ajouter de règles nous voulions mettre une saveur «narrative» dans l'esprit méchant du jeu... Mais je vous en parle juste en dessous.

Quels sont pour toi les points forts de *Lockdown* ?

Nico Une épure du jeu de base : rapide à jouer, envie d'enchaîner.

Un jeu très méchant plein d'interaction.

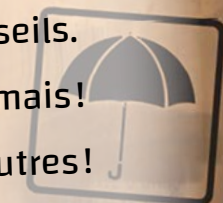
Une DA magnifique et un matos de fou.

Les fins narratives et leurs variantes. C'est le gros ajout de cette version. Sans vouloir faire de campagne ou de legacy, nous avons voulu ajouter un petit côté narratif. En fonction de la situation à la fin de la partie, vous pourrez lire un texte (très bien écrit par Richard, mon frère). Et chaque fin spéciale (il y en a 20 différentes) donne accès à une variante du jeu encore plus méchante.

PETIT GUIDE STRATÉGIQUE

LES 10 CONSEILS DE SURVIE EN CENTRE COMMERCIAL DURANT LA FIN DU MONDE

1. Ne JAMAIS faire confiance aux autres... jamais!
2. Faire croire aux autres qu'ils ont besoin de vous.
3. Ne jamais trop parler...
4. ...mais beaucoup pleurer sur votre sort pour vous apitoyer.
5. Garder précieusement vos armes sans jamais les montrer.
6. Apprenez à mentir avec un aplomb terrible.
7. N'écoutez JAMAIS mes conseils.
8. Ne jamais s'allier à Flo... jamais!
9. Les Monstres, ce sont les autres!
10. Ce qui se passe dans le jeu reste dans le jeu... mais si tu votes contre moi, on ne va pas être ami longtemps!



Si il s'agit
relancez le
être fermé.
Personnag

Les illustrations en détail

Par Vincent Lefèvre

Pour la sortie de *Lockdown*, Vincent Lefèvre, l'illustrateur du jeu, revient en détail sur son parcours et son processus créatif.

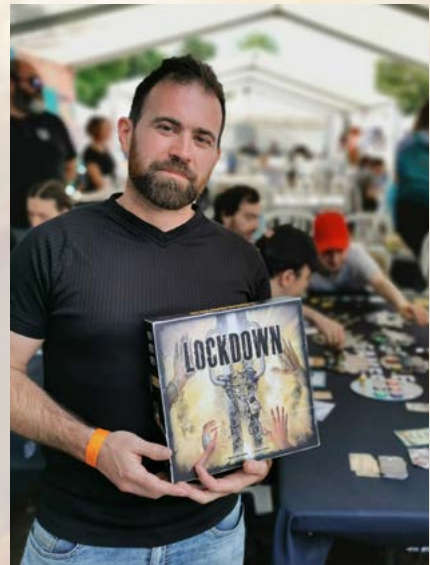
Présentation

Je m'appelle Vincent Lefèvre et mon surnom est Ptitvinc. Je ne suis pas allé le chercher très loin car c'est un surnom de mon enfance, un mélange entre Vincent et une taille pas très grande.

Je suis illustrateur/Concept artiste à plein temps depuis 5 ans maintenant, et je vis à coté de Paris avec ma femme et mon fils de 9 ans.

Je pratique les sports de combat, l'airsoft et j'adore la musique métal, les films et les voyages.

Je suis ce que l'on appelle un peintre numérique, j'ai fait ma première peinture numérique il y a 15 ans maintenant. Je travaille essentiellement sur tablette numérique et je me suis spécialisé dans l'illustration semi-réaliste d'imagination. Mon style est un mélange de peinture et photobashing afin d'être le plus proche possible des éclairages et des couleurs naturelles.



Vincent Lefèvre à PEL 2022.

Les expériences

J'ai commencé en temps qu'artiste indépendant en réalisant des illustrations de cartes à jouer pour différents jeux, des couvertures de livre (romans de Fantasy et de Science-fiction) pour l'édition et j'ai passé pas mal de temps à illustrer des figurines de jeux de plateau.

Actuellement je travaille pour une société qui se trouve être dans le domaine du jeu vidéo et du cinéma. J'ai été engagé en tant que principal Concept artiste, du coup j'ai la chance de travailler sur des licences intéressantes et de pouvoir exprimer toute ma créativité en réalisant des concepts de personnages, créatures et même des Key Arts.



Illustrations personnelles.

Ce fut un réel plaisir de travailler avec GRRRE Games sur ce jeu.



Illustration de référence pour la DA de Lockdown.

En fait, je connaissais bien le thème et le style recherché par l'équipe, c'est-à-dire un style semi-réaliste mais avec des touches de fantastique survivaliste. Nous sommes tombés en coup de cœur sur une illustration personnelle que j'avais réalisé à l'époque intitulée *Man of Thai*. Il y avait dessus une recherche artistique assez forte, un mélange de réalisme et d'abstrait intéressant: nous nous sommes inspirés de cette base pour concevoir un style unique au jeu.



Détail de l'illustration.

Les jetons Monstres

Puis c'est en créant les jetons Monstre que nous avons donné le ton au jeu. Nous avons effectué une recherche sur les formes, qui étaient rondes au départ. Nous avons trouvé le résultat trop peu effrayant, ça ne collait pas au thème du jeu de survie, c'est pour cela que nous nous sommes orientés vers une forme plus anguleuse, style bout de verre cassé. Cette forme a donné tout de suite un côté dangereux aux jetons.

Et comme vous allez le voir, une des propositions nous a tout de suite attiré car elle a su garder tout le côté mystérieux et inquiétant aux différentes créatures du jeu! Faire imaginer la menace aux joueurs et joueuses est certainement la plus efficace des illustrations! La proposition 6 était la bonne car les autres étaient trop explicites et ne laissaient aucune place pour l'imagination.

C'est comme ça que le ton et la direction artistique ont été donnés.



FORMES RONDES



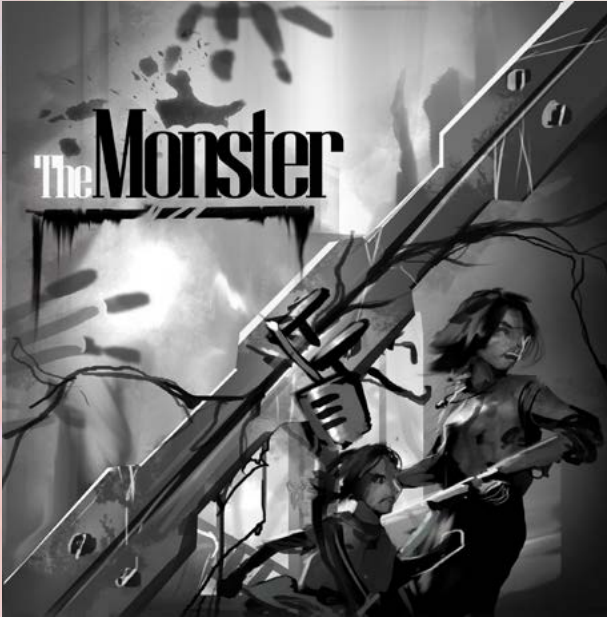
FORMES TRIANGULAIRES



Tests des jetons Monstre et jeton final.

12 Création de la couverture

Les étapes de création de la couverture ont été assez traditionnelles, dans le sens où il fallait trouver la bonne idée qui pouvait mettre en avant le thème ainsi que la patte graphique et artistique tout en conservant l'intrigue du jeu.



Croquis n°1

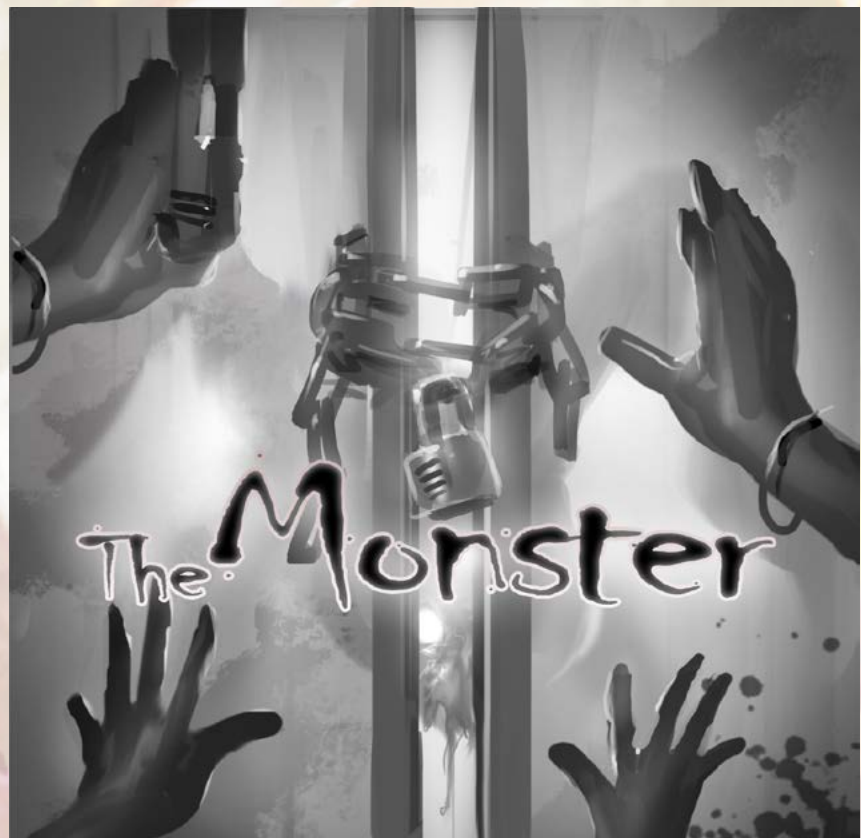
La couverture a été réalisée avec la technique du digital painting : sans même tracer une ligne, je procède généralement en masses et en formes pour venir ensuite peindre à l'intérieur de celle-ci. C'est une autre méthode que l'esquisse traditionnelle, mais elle permet de suite de visualiser la profondeur et les différents plans d'un dessin. Cela me permet de sculpter mes formes et d'obtenir un rendu plus réaliste sans avoir de lignes et d'esquisses qui auraient données un côté plus cartoon à la boîte.

Comme vous pouvez le voir, nous avons réalisé 3 sketches en noir et blanc afin de trouver la bonne composition, mais le choix a été assez rapide. Nous voulions laisser les joueurs et les joueuses dans l'intrigue sans pour autant montrer tout le contenu. Nous sommes donc restés sur une texture jaune abyssale tout en laissant entrevoir un petit bout du danger qui menacera durant l'aventure.

Encore une fois, le choix du sketch 3 fut le bon !



Croquis n°2

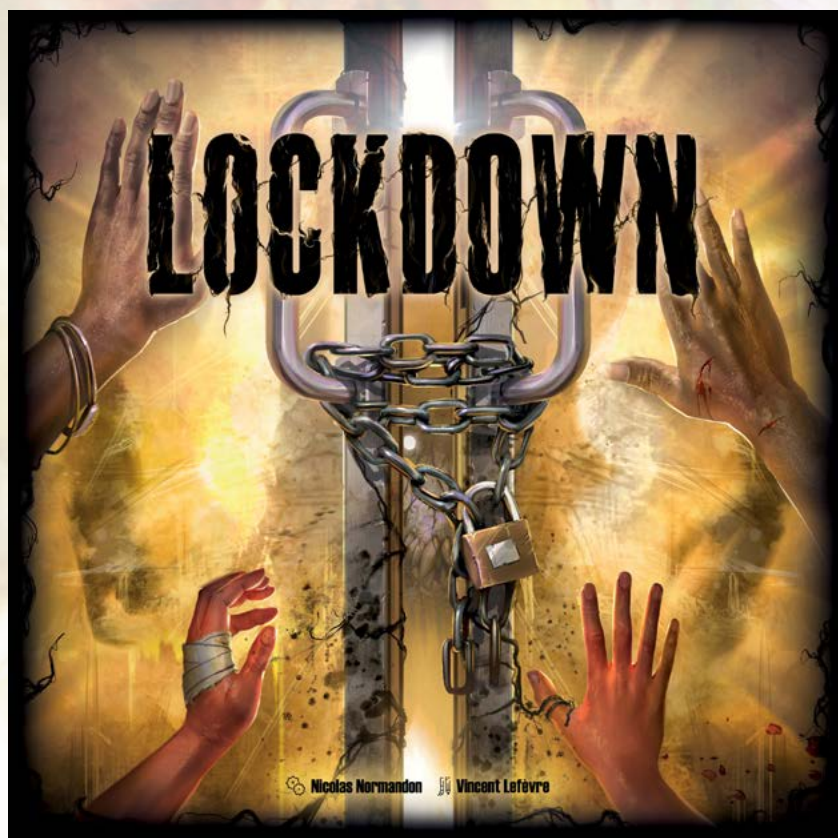


Croquis n°3 - Concept final



Dessin final avec titre provisoire

Note de GG :
 Confined a été écarté car il était trop proche du mot français et était difficile à prononcer pour la plupart des personnes « sondées ». Et au final, le nom ne marquait pas assez les gens.



Couverture finale

Quoi de neuf par ici ?

Nées de l'idée d'associer pleinement le ludique et l'artistique, les GRRRignettes sont un véritable concept d'Art Ludique !

L'équipe a travaillé d'arrache-pied pour vous offrir en boutique ce concept original et produit à Grenoble.



LES GRRRIGNETTES

by Camille Chaussy

ART
LUDIQUE

Sur une table ou accrochée
au mur, en famille ou entre amis,
en compétition ou en coopération,
vous n'avez qu'un seul objectif:
trouver les GRRRignettes !

LA BANNIÈRE DÉCORATIVE
ORIGINALE ET LUDIQUE.



Fabriqué
en France à



Un jeu de Florian Grenier

64 petites bêtes différentes se sont glissées dans l'illustration.

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. L'application vous affiche une GRRRignette.

4. Retrouvez-la le plus vite possible!

5. Recommencez pour en trouver le plus!



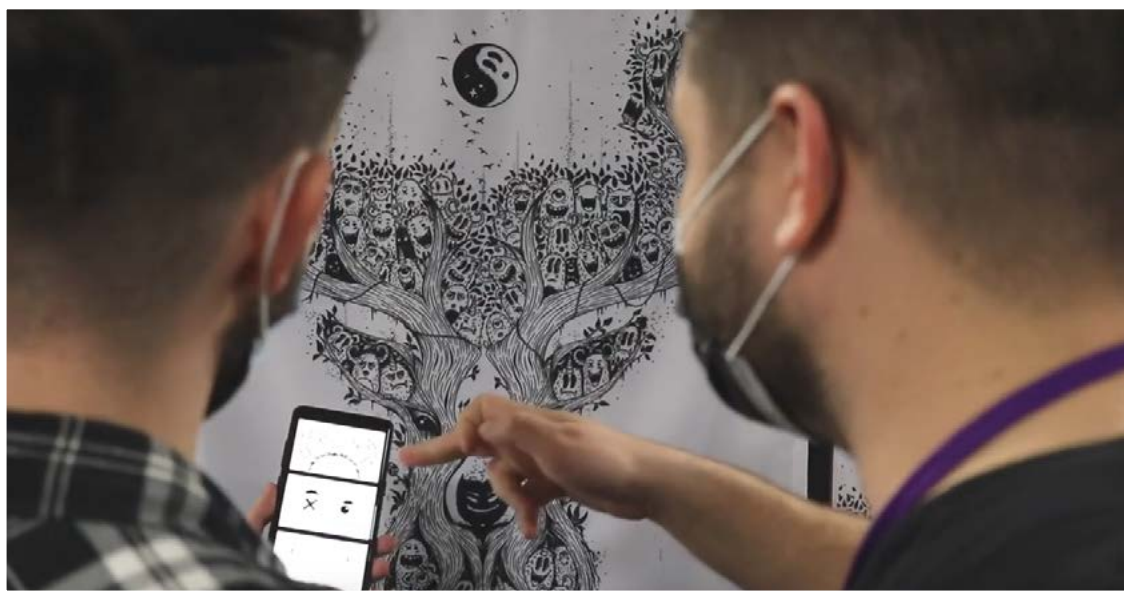
Musique entêtante
et stressante
de Zirio des Ziris !

Jouable seul,
en famille
et entre ami-e-s !

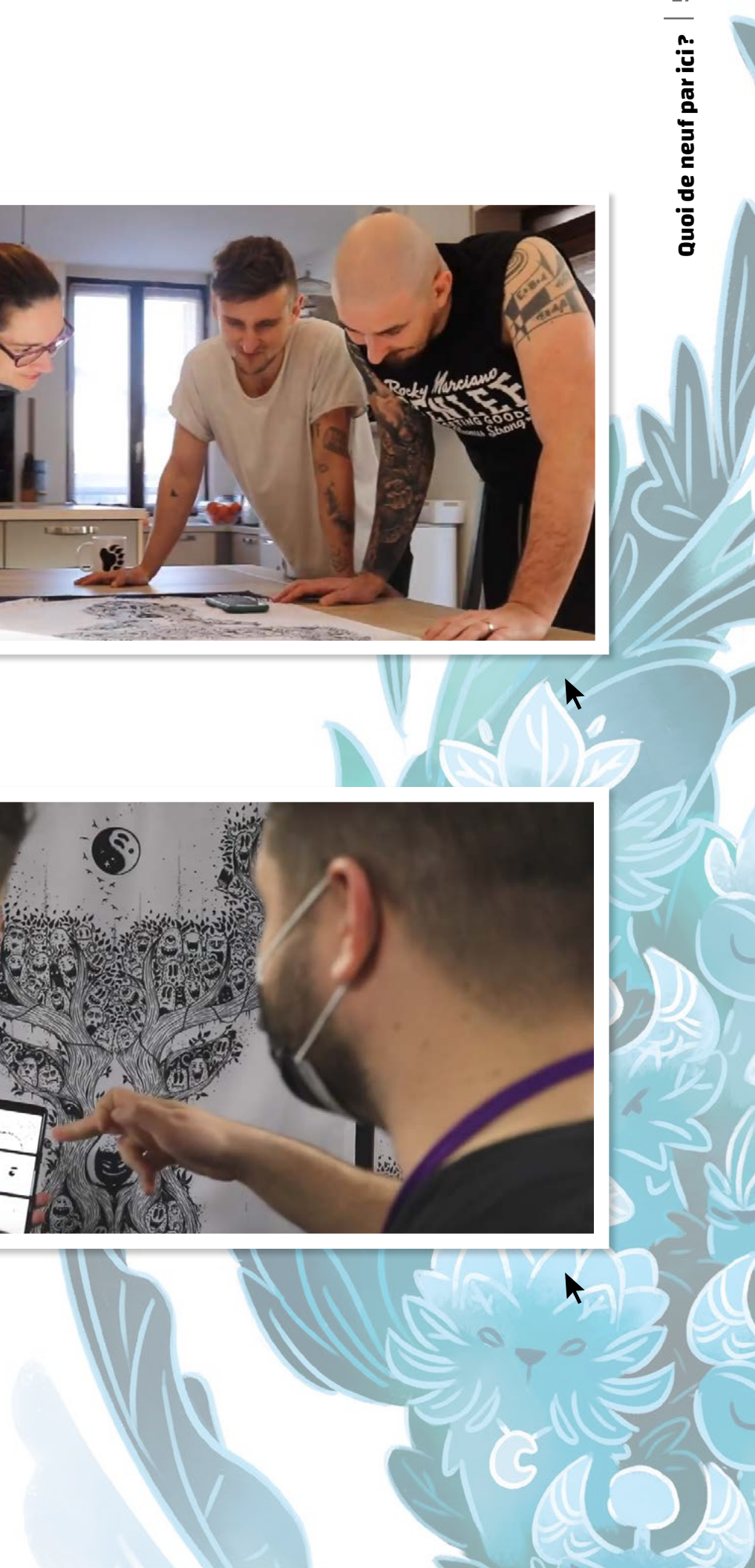
Fan de jeux, décorez
votre chez vous
de façon ludique !



Trailer des GRRRignettes



Les GRRRignettes à Cannes!



les images s'ill

OUTSPHERE

FRAGMENTS

de sc

18 NOVEMBRE 2022



PLANNING des sorties



DÉVELOPPEMENT
Game play et Artwork

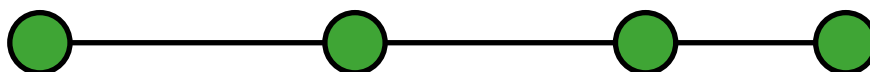
**FINALISATION
DES FICHIERS**

PRODUCTION

**ARRIVÉE
EN BOUTIQUE**

LOCKDOWN

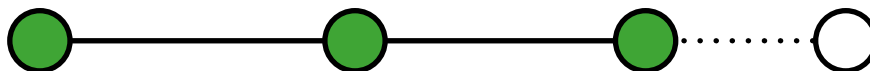
Nicolas Normandon,
Vincent Lefevre



**Disponible
en boutique!**

GRRRIGNETTES

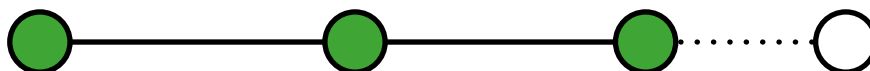
Florian Grenier
Camille Chaussy
O'lee



Prévision:
Octobre /
Novembre
2022

IDAVOLL

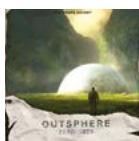
Serge Laget,
Jean-Marie Minguez



Prévision:
28 Octobre
2022

FRAGMENTS OUTSPHERE

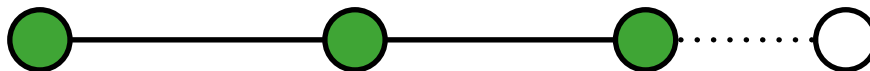
Jonathan Favre-Godal,
Théo Rivière,
Magali Aude,
Raphaël Samakh



Prévision:
18 Novembre
2022

RAUHA

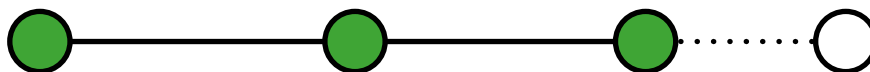
Johannes Goupy,
Théo Rivière,
O'lee



Prévision:
Janvier
2023

THE ARTEMIS ODYSSEY

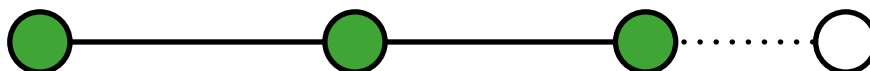
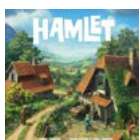
Bruno Faidutti,
Serge Laget,
Cristian Romero



Prévision:
Courant
2023

HAMLET

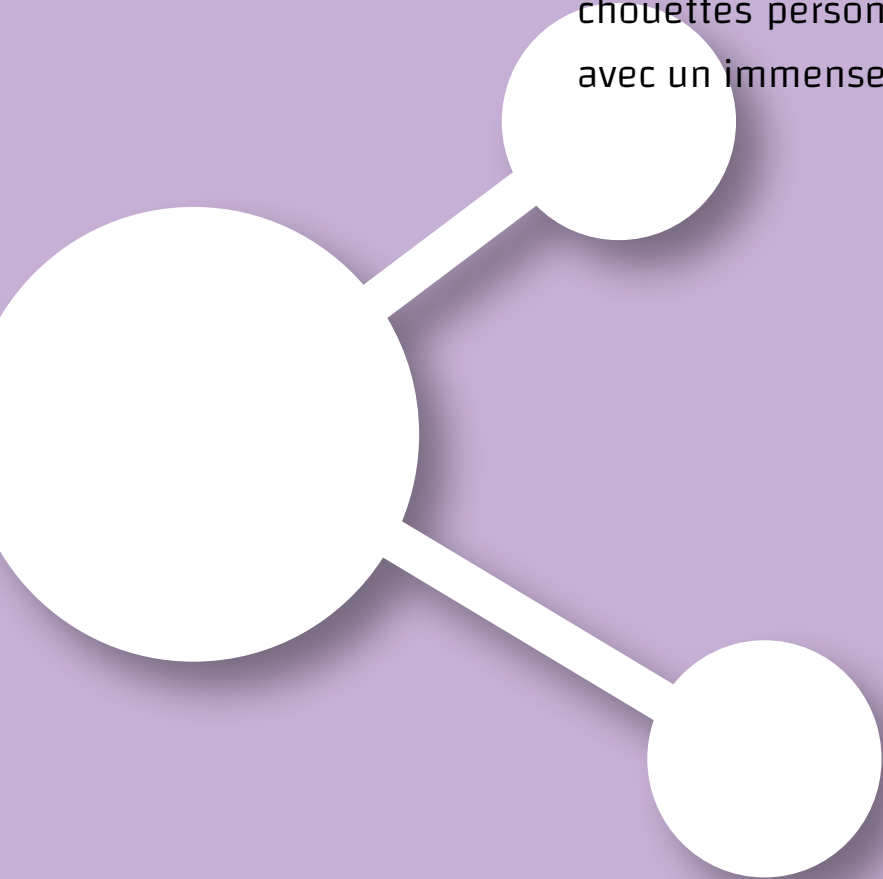
David Chircop,
Yusuf Artun,
Sara Campos



Prévision:
Courant
2023

Sur les réseaux

Découvrez l'envers du décors GG ainsi que les chouettes personnes avec qui nous collaborons avec un immense plaisir ! Merci à elles !



LE GRRRATIN LUDIQUE

Épisode 4

Corentin Lebrat



Dans cet épisode, Corentin nous parle de ce qui le motive réellement à créer des jeux.

Il nous parle également de *Bingo Island* sorti il y a peu et qui arrive sur *Un jeu dans ma classe* (un site qui a pour objectif de répertorier tous les outils pédagogiques développés par les éditeurs de jeux de société afin de faciliter aux enseignants et thérapeutes, la recherche et l'utilisation de jeux dans leur domaine d'activité).

Enfin, il nous dévoile une anecdote sur sa rencontre avec Antoine Bauza et nous partage ses meilleurs conseils pour les apprenti·e·s auteurs et autrices.

Épisode 5

Vincent Lefèvre

Nouvel épisode avec Vincent Lefèvre, illustrateur du jeu *Lockdown* dont nous faisons un dossier dans ce MaGRRREzine.

Vous allez notamment découvrir son parcours et comment il a atterri dans le monde du jeu de société, comment on l'a découvert et on a eu envie de travailler avec lui et ce qu'il conseille aux apprenti·e·s illustrateurs et illustratrices pour se faire remarquer (c'est ce qui lui a permis d'être repéré à ses débuts).



Retrouvez les épisodes précédents [ICI](#)



Retrouvez
GRRRE Games
sur youtube!



On en parle !

Ça se passe dans le monde du jeu,
alors on vous en parle ici.

Interview

Thomas Favrelière

Bonjour Thomas, peux-tu te présenter à nos lecteurs et lectrices ? (région, travail, hobby, passion...)

Thomas Je suis Thomas Favrelière, originaire du Nord des Deux-Sèvres (79), menuisier-agenceur de métier au sein de l'entreprise familiale. Passionné de jeux depuis l'enfance, je me suis reconverti en fin d'année 2019: depuis je suis animateur jeux dans la ludothèque Dé en Bulles de Bressuire (79) et auteur de jeux de société.

Tu présentes ton jeu Queen Bee lors de nombreux festivals. Son accueil est vraiment excellent. Peux-tu nous en parler et nous faire un point sur les différents prix qu'il a déjà reçus ?

Thomas Suite aux retours de Théo RIVIERE et de la team GRRRE Games, je me suis lancé dans les concours de proto pendant les festivals, et *Queen Bee* a terminé 2^e à l'Alchimie du jeu de Toulouse, 3^e à Paris est Ludique et pour finir en beauté 1^{er} au Trophée FLIP pour le Coup de cœur du Public. Suite à ces récompenses, différentes maisons d'éditions m'ont contacté.

A-t-il trouvé un éditeur ?

Thomas Et oui, *Queen Bee* a trouvé un éditeur. Une jeune maison d'édition basée à Rodez qui s'appelle Two Manta. *Queen Bee* sortira sous un autre nom, il sera dans les boutiques courant 2023.

Tu as participé au premier Bootcamp de GRRRE Games en début d'année. Queen Bee était déjà très abouti. Cette expérience a-t-elle eu un impact sur le jeu, sur ta façon de te présenter, et de présenter ton jeu aux publics et aux éditeurs ?

Thomas *Queen Bee* était abouti, mais il a beaucoup évolué depuis le Bootcamp, avec les retours du public en festival, et mes parties tests dans la ludothèque où je travaille. Mais l'expérience du Bootcamp m'a permis de débloquer pas mal de choses dans mon prototype. Et surtout l'approche face aux différents

éditeurs, comment les contacter par mail, comment faire des vidéos de présentations...

Et grâce à ses différents points abordés, j'ai pu avoir une quinzaine de rendez-vous au festival des jeux de Cannes avec différents éditeurs.

As-tu d'autres jeux en cours d'édition? Si oui, peux-tu nous en parler (date de sortie, éditeur, nom et type de jeu)?

Thomas Suite à mes rendez-vous à Cannes, j'ai pu avoir mon premier contrat pour un jeu enfant, qui sera édité chez BLUE ORANGE, et qui devrait sortir en fin d'année 2023/début 2024. Et j'ai plusieurs prototypes qui sont encore chez des éditeurs en cours de réflexion.

Je suis donc en pleine création de plusieurs prototypes de jeu, pour les présenter à des éditeurs au festival du jeu de Vichy.

Souhaiterais-tu ajouter quelques mots pour conclure ?

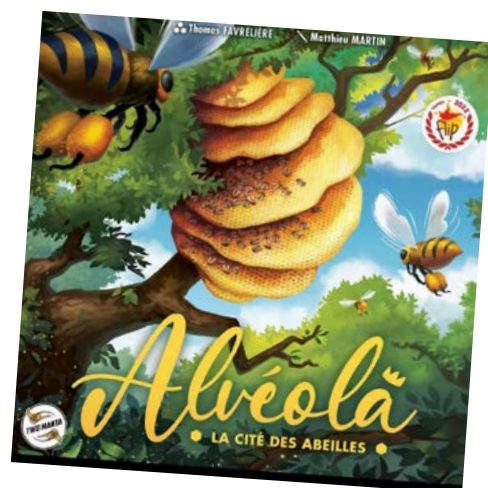
Thomas Florian tu es beau, grand et musclé... Euh non pas ça hein !

Si je peux rajouter quelque chose, le Bootcamp m'a permis de faire un grand pas en avant dans le monde du jeu, et m'a ouvert des portes et de belles relations avec vous et Théo.

Et le cercle s'agrandit de jour en jour.



Note GG: Dernière nouvelle! La couverture et le nouveau nom de Queen Bee ont été dévoilés par Two Manta !



Paris **est** Ludique !



Recap de PEL



Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine sur notre site internet !

Dans le numéro du mois de juin vous trouverez de nombreux jeux inédits à imprimer pour s'amuser chez soi ou à la plage !

Un extrait !



Cliquez sur la couverture pour le télécharger.

À vos stylos les
Dans cette version de Cyrano, chaque
duquel vous devez imaginer.
Créez un quatrain (4 vers) sur cette thématique
les deux rimes imposées en dessous



Partagez-nous vos oeuvres sur les réseaux sociaux
avec le hashtag #cyranoété

entre le jeu
et la saga OUTSPHERE de Guy-Roger Duvert



2-6 | 45' | 10+

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

PARTIE PRÉVUE POUR
2022

FRAGMENTS

X OCTORAGE

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 **POST-APOCALYPTIQUE**
- Prenez la carte **Thème OCTORAGE**
- Distribuez à chaque personne une carte **Personnage OCTORAGE**



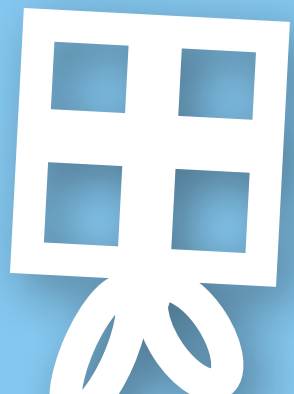
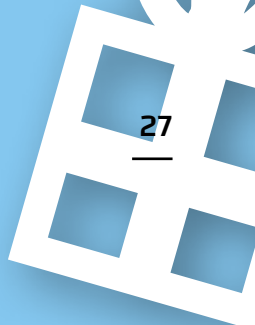
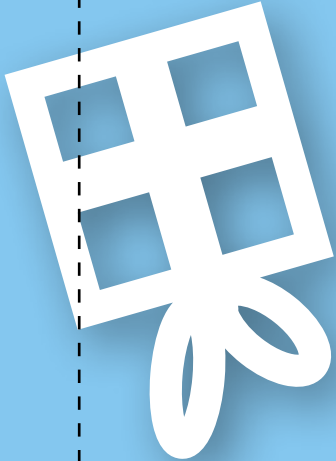


choix des options



Les GRRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire
un GRRRand merci!



LOCKDOWN

Collez la photo du plus gros traître de votre groupe!



Les Tuck box

à imprimer

Ce mois-ci on continue les Tuck Boxes GRRRE Games avec des boîtes pour ranger vos cartes *Objet* et *Epilogue* pour *Lockdown*!



Nos conseils:

- Imprimez la Tuck Box sur un papier épais en recto simple à taille réelle et collez le fond afin de solidifier l'ensemble.
- Effleurez le papier avec une lame de cutter (sans appuyer!) aux endroits à plier pour obtenir des pliures nettes.





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

GRRRIGNETTES

MAGRREZINE

VIDÉOS

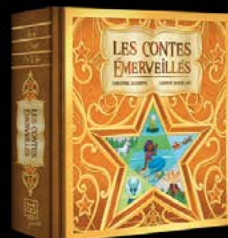
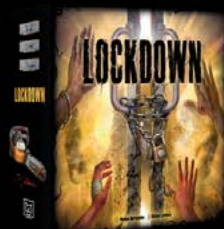
SHOP

A PROPOS

EN

GRRRE GAMES

À DÉCOUVRIR



Tous nos jeux



News

Dossiers

Interviews

GRRRoodies

Ma GRRREzine

GRRRE QUI ?