

Bonjour à toutes et à tous,

Entre les sorties de *Lockdown* et *Idavoll*, nous avons passé nos soirées et week-ends à plier et emballer les GRRRIGNETTES!

Un travail long et... fastidieux, il faut le reconnaitre! Mais, nous étions animés par l'énergie d'un fabuleux projet, produit en France, à Grenoble, qui nous tenait particulièrement à cœur.

Nous avons créé GG pour nous faire plaisir et 2022 nous a ravi.

Pouvoir vous faire découvrir nos propositions concernant 2 jeux mythiques: Cyrano et Lockdown (anciennement Zombie, la blonde, la brute et le truand), pouvoir travailler avec les Editions Inceptio et Guy-Roger Duvert pour l'adaptation d'OUTSPHERE et enfin, retourner, avec Serge Laget et Jean-Marie Minguez, dans Nidavellir avec Idavoll, nous

J'espère que vous prendrez autant de plaisir à y jouer.

Bonne lecture ludique!

Florian **GRRRE Games**

Le magazine qui a



de l'ours•e!

MaGRRREzine #12 Novembre 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 Youtube, Facebook, Instagram et Twitter





Sommaire



Dossier spécial Fabrication française

Dossier Les GRRRIGNETTES, la bannière ludique grenobloise Points de vue Les illustratrices, O'lee et Camille Chaussy Interview Léo, alias "Zirio"



Quoi de neuf?

Présentation *Idavoll* **Présentation** Fragments OUTSPHERE

Présentation Rauha Présentation Lockdown



Planning des sorties

Sur les réseaux Les dernières news!



Les GRRRoodies!

Les étiquettes d'envoi pour les GRRRIGNETTES Les tucks box spéciales sleeves pour *Nidavellir* et ses extensions

p. 2

p. 12

p. 21

p. 22

p. 27

Dossier spécial

Fabrication française

Découvrez les coulisses de la fabrication de nos *GRRRIGNETTES*.



Bannières en cours de vérification.

Les GRRRIGNETTES, bannières ludiques grenobloises!

On vous ouvre les coulisses de cette aventure ludique et humaine.

Les coulisses de la fabricati de la fabrication

À la découverte des GRRRIGNETTES grenobloises!

En février dernier, à l'occasion du FIJ 2022, nous vous présentions un petit ovni ludique appelé GRRRIGNETTES. Il s'agissait d'un jeu de discrimation visuelle graphique fonctionnant avec une application et produit en très petite quantité (100 exemplaires seulement!).

Suite à l'accueil très chaleureux que vous avez réservé à cette bannière ludique et décorative, nous avons décidé de développer sa production afin de pouvoir vous le proposer en boutique, tout en conservant son identité: un produit de qualité, original, en tissu et fabriqué en France.

Mais d'abord les GRRRIGNETTES, qu'est-ce que c'est? Il s'agit d'une superbe bannière en tissu représentant une illustration originale d'artistes talentueux euses et également d'un jeu de discrimination visuelle retors et addictif!

L'application permet de jouer: c'est elle qui tirera les cartes pour vous et vous mettra au défi de retrouver sur la bannière choisie la GRRRignette correspondante dans une ambiance sonore hypnotique concocté par Zirio (cf. Interview de Zirio, p.10).







Étape d'impression du papier de transfert.

La bannière

Imprimée et cousue par Blues Brodeurs, à Sassenage, en région grenobloise.





Couture de l'ourlet.

Le packaging

Les superbes boîtes sont produites par FP Mercure Packaging à Saint Marcellin à une cinquantaine de kilomètres de Grenoble.





Pliage des boîtes.



Après-midi pliage et mise en boîte.

Le conditionnement

La fabrication française augmente énormément nos coûts de production et il était vital de diminuer les intermédiaires. Nous avons donc plié les boîtes et les bannières à la main et assemblé le tout. Nous mettions 1h à 1h10 pour plier 100 boîtes et 50 minutes de plus pour plier les bannières et sceller les boîtes. Au total, nous avons eu 3000 boîtes à conditionner, principalement à 2.

Nous avons passé un super mois d'Octobre XD! Quand nous croyons à un projet, nous y allons à 100 %!



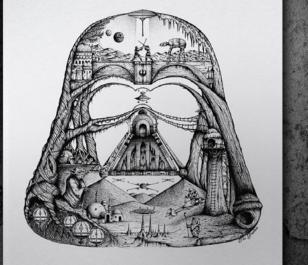




K

































Interview

Léo, alias "Zirio"



Crédit photo: @steve.kgt

Salut Léo, peux-tu te présenter pour nos lecteurs et lectrices ? Que fais-tu dans la vie ? Où vis-tu ? Quelles sont tes passions ?

<u>Léo</u> Bonjour tout le monde, je suis, jusqu'à preuve du contraire, un humain nommé Léo, né et résidant à Marseille.

Actuellement, je passe beaucoup de temps en studio pour mon projet solo Zirio. Ce dernier se concentre sur de la musique électronique majoritairement dansante et/ou rythmée, mélodique et réfléchie.

Il y a aussi Ziris, un duo de techno mélodique injectée d'une volonté cinématique (au sens musical) que l'on développe avec mon ami Guillaume (@Fainst) et le Cabaret Aléatoire à Marseille.

Ma relation avec le son existe depuis tout petit (si vous me croisez, parlez-moi des casseroles chinoises). Elle a pris une place professionnelle l'année de mes 22 étés où j'ai commencé à travailler dans une boîte de post-production en tant que designer sonore. J'ai pu affiner mon expérience avec une grande variété de médias liés au son comme le film (long et court), la pub, le dessin animé, le documentaire, le jeu vidéo... Pendant plus de 7 ans, cet enchaînement d'expériences sonores et sociales ont continué de forger ce désir créatif avec lequel je vis au quotidien (et qui souvent m'empêche de dormir!).

Comment as-tu rencontré GRRRE Games?

Léo La rencontre avec la GRRRE'tmosphère (wow... ce slogan marketing claqué au sous-sol) s'est faite au festival des jeux de Cannes 2019, lors de la sortie de *Dany*. C'était mon premier FIJ et *Dany* était l'une des raisons principales pour lesquelles je venais (je vous jure que c'est vrai, j'ai pas reçu de chèque pour dire ça). Puis la même année, au PEL, j'ai parlé à Flo en me présentant sous mon pseudo instagram car on se suivait mutuellement; on avait échangé quelques messages. La suite s'est faite assez naturellement, je les croisais en festival, on papotait, on se croisait sur les réseaux et on échangeait.

Cette sincère simplicité dans nos échanges a confirmé l'image éditoriale que j'avais d'eux, humaine et passionnée.

Quel a été ton rôle dans la naissance des GRRRIGNETTES et comment s'est passé ton travail sur ce jeu?

<u>Léo</u> À l'instar d'un dessin animé, j'ai développé l'univers sonore des *GRRRIGNETTES* avec une méthodologie qui consiste à imaginer toute une esthétique

sonore avec comme seul point de départ, une image. Dans le cas présent, la superbe illustration d'O'lee. Pour bien comprendre cette approche, il faut savoir qu'un dessin animé, avant d'arriver en studio son, n'est accompagné au mieux que des voix. Tout le reste doit être imaginé et créé afin de définir un univers sonore unique.

Par exemple, si l'on voit quelqu'un marcher sur du sable, on s'attend à entendre un son bien spécifique. Mais c'est aussi là que l'inconscient rentre en jeu. Ce pas dans le sable, ce n'est pas juste notre sens de l'ouïe qui nous permet de l'interpréter, mais une stimulation multi-sensorielle:

- La vue: on voit le pied dans le sable, on identifie d'où vient le son,
- Le toucher: on a en mémoire la sensation des grains sur la peau,
- L'odorat: l'odeur de l'iode dans le cas où la scène se déroulerait en bord de mer...

Ce défi, en tant qu'illustrateur sonore, est donc de faire ressentir plusieurs sens en un: l'ouïe.

On va donc travailler un son «basique» et l'exagérer en le mélangeant à d'autres sons (qui très souvent n'ont rien à voir) pour piéger notre inconscient.

À cela, il faut y ajouter une touche novatrice et personnelle qui correspond à l'esthétique du projet et de sa volonté narrative.

Dans le cas des *GRRRIGNETTES* donc, l'univers visuel était déjà fort. Il posait déjà l'architecture d'une ambiance poétique et farceuse.

Comme pour les pas dans le sable, j'ai d'abord tenté plusieurs esquisses sonores. Des éléments propres à ma vision d'un imaginaire collectif.

Puis, pour y ajouter de l'émotionnel et renforcer l'univers de ces charmantes petites bébêtes, j'y ai ajouté mon grain de sable, celui qui je l'espère vient ajouter quelques points d'XP à l'âme du projet.

Peux-tu nous dire comment te suivre et découvrir ce que tu crées ?

Léo

Un Lien pour les gouverner tous, un Lien pour me trouver. Un Lien, pour vous amener tous et dans ma créativité vous lier.

https://linktr.ee/zirio







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

Comment ça marche?

1. Installez gratuitement l'application sur votre mobile.



Quoi de meuf par ici?

GRRRIGNETTES, Idavoll, Fragments OUTSPHERE, Lockdown: une fin d'année chargée mais vous en aurez pour tous les goûts!

Plongez dans un jeu de rôle sans maître du jeu grâce à *Fragments OUTSPHERE*, trahissez joyeusement et survivez à l'apocalypse dans *Lockdown*, et poursuivez l'aventure *Nidavellir* via *Idavoll*!



2-5 | (45' | % 10+

Une extension de Serge Laget illustrée par Jean-Marie Minguez

Nécessite le jeu de base Nidavellir pour être jouée.

L'AURA MALÉFIQUE DE FAFNIR CONTINUAIT DE S'ÉTENDRE MALGRÉ LA RÉSISTANCE HÉROÏQUE DE NIDAVELLIR. LORSQUE LES PLAINES D'IDAVOLL FURENT INCENDIÉES, ODIN, FOU DE RAGE, APPELA AU RASSEMBLEMENT ET ENTRA EN GUERRE!



Il s'agit de la 2^e extension pour Nidavellir.

La deuxième taverne accueille durant les 3 premiers tour de l'Age 1 : des **Animaux Mythologiques**, des **Ases**, des **Valkyries** et des **Géants**.



DURANT LES 3 PREMIERS TOURS
DE L'AGE 1, REMPLACEZ LES NAINS
ET NAINES DE LA TAVERNE
DU DRAGON DANSANT PAR LES
CRÉATURES D'IDAVOLL!

CHOISISSEZ UNE CARTE QUI VOUS PERMETTRA DE RENFORCER VOTRE STRATÉGIE POUR LE RESTE DE LA PARTIE.





Chaque type de créatures possède un fonctionnement différent :

- le pouvoir des Ases peut être activer 1 fois dans la partie,
- les Géants capturent des Nains/Naines pour déclencher leur pouvoir,
- les Valkyries accroissent leur force en fonction de conditions particulières,
- les **Animaux Mythologiques** renforcent vos colonnes de classe. La partie dure un tour de plus.

À vous de tirer profit de leur pouvoir pour remporter la partie.



SLEEVES

GRRRE SHOP

Enfin, des sleeves spécialement conçues pour l'extension sont directement incluses dans la boîte d'*Idavoll*!

Vous pouvez retrouver les sleeves spéciales *Nidavellir* et *Thingvellir* en vente exclusivement sur https://grrre-shop.com.









2-6 | (45' | ° 10+

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

> SORTIE PRÉVUE Décembre 2022

FRAGMENTS est un jeu où vous créez l'histoire dont vous êtes les héros et héroïnes.

Plongez dans l'univers de la saga OUTSPHERE de Guy-Roger Duvert. Puisez dans votre imagination, découvrez les secrets d'Eden, cette planète devant accueillir l'Humanité.

Incarnez les personnages de la saga OUSTPHERE, et vivez une aventure riche en rebondissements à travers 5 enveloppes secrètes à débloquer!

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









LA RENCONTRE

1

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



2-5 | 945' | % 10+

Un jeu de Johannes Goupy et Théo Rivière illustré par O'lee

> Après des millénaires d'aridité, la vie renaît sur Rauha.

En tant que vénérable Chaman, sculptez l'environnement afin d'en faire un berceau d'énergie, garant de la sérénité et de l'harmonie pour les siècles à venir.

Sortie prévue 13 janvier 2023

· Points forts ·

Des règles courtes pour un jeu intense et stratégique

Un système de choix de cartes atypique

Une interaction indirecte constante

Aussi captivant de 2 à 5 joueurs/joueuses, sans nécessité d'adaptation de règles





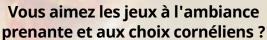




Règles expliquées au cours d'une partie de Lockdown.



Partie complète de Lockdown.



Essayez LOCKDOWN!



GRRRE GAMES DÉCLINE TOUTES RESPONSABILITÉS DANS LA PERTE DE VOS AMI-E-S. NOUS VOUS CONSEILLONS D'AILLEURS DE JOUER AVEC CEUX ET CELLES QUE VOUS AIMEZ LE MOINS POUR NE PAS LES REGRETTER.

K

PLANNING des sorties









Game play et Artwork

FINALISATION DES FICHIERS

PRODUCTION

ARRIVÉE **EN BOUTIQUE**

Disponible

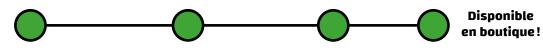
Disponible

en boutique!

LOCKDOWN

Nicolas Normandon, Vincent Lefevre

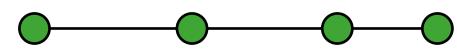




IDAVOLL

Serge Laget, Jean-Marie Minguez

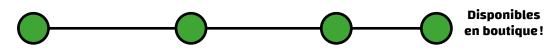




GRRRIGNETTES

Florian Grenier **Camille Chaussy** 0'lee

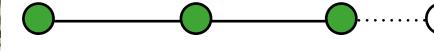




FRAGMENTS OUTSPHERE

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



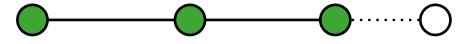


Prévision: Début Décembre 2022

RAUHA

Johannes Goupy, Théo Rivière, O'lee

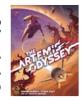


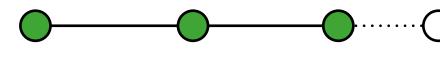


Prévision: Janvier 2023

THE ARTEMIS **ODYSSEY**

Bruno Faidutti, Serge Laget, Cristian Romero





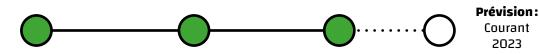
Prévision: Courant 2023

Courant 2023

HAMLET

David Chircop, Yusuf Artun, Sara Campos





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!

Nos dernières news!

SOUTENEZ-NOUS, ABONNEZ-VOUS!





Trailer, explications de partie, Inside, interviews, et bien plus... Abonnez-vous à la chaîne GRRRE Games!











Suivez-nous sur les réseaux sociaux pour être courant de notre actualité en temps réel!

K



Faites connaissance avec Léo qui anime la chaîne Twitch GRRRE Games. L'occasion d'échanger, de poser des questions et d'avoir des infos en avant-première!





Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine sur notre site internet!

Dans le numéro du mois de septembre, vous trouverez un dossier exclusif sur Lockdown contenant des interviews de l'auteur et de l'illustrateur ainsi que des Grrroodies exclusifs!







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 plateaux 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 est 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.



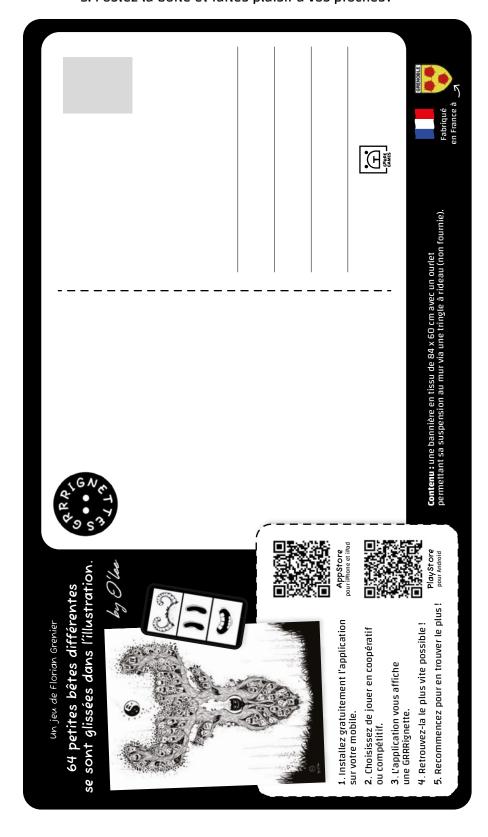




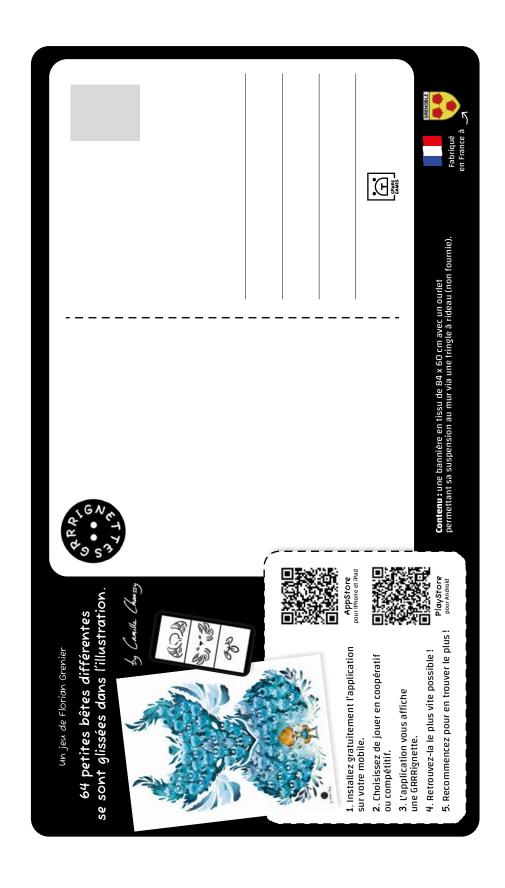
Étiquettes à coller spéciales GRRRIGNETTES

La boîte des GRRRIGNETTES a un format parfait pour l'envoi!

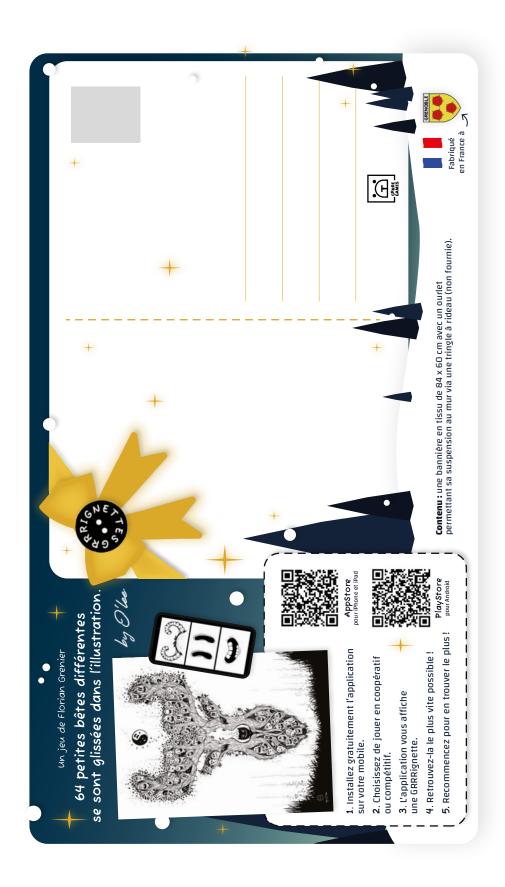
- 1. Imprimez une étiquette sur du papier autocollant.
- 2. Écrivez votre petit mot gentil, ainsi que l'adresse du destinataire dans l'espace dédié.
 - 3. Collez cette étiquette au dos de votre boîte de GRRRIGNETTES.
 - 4. Affranchissez la boîte au tarif postal en vigueur.
 - 5. Postez la boite et faites plaisir à vos proches!



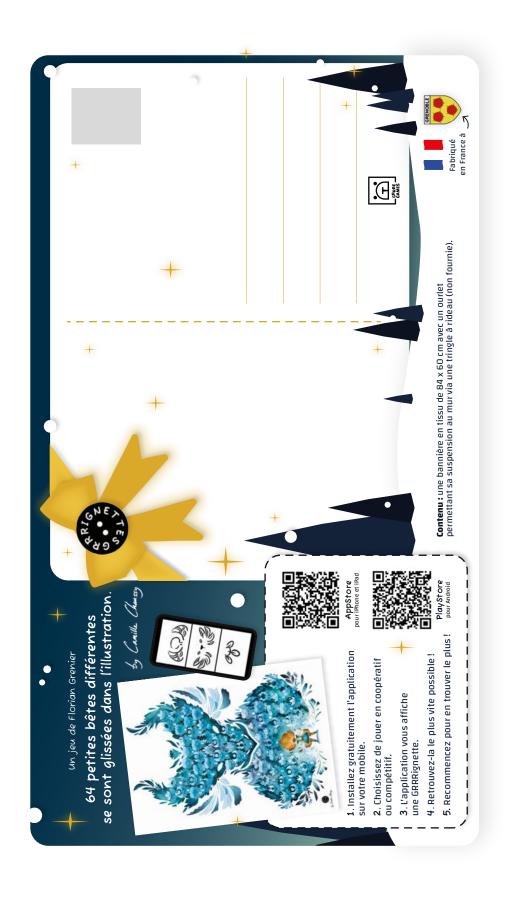










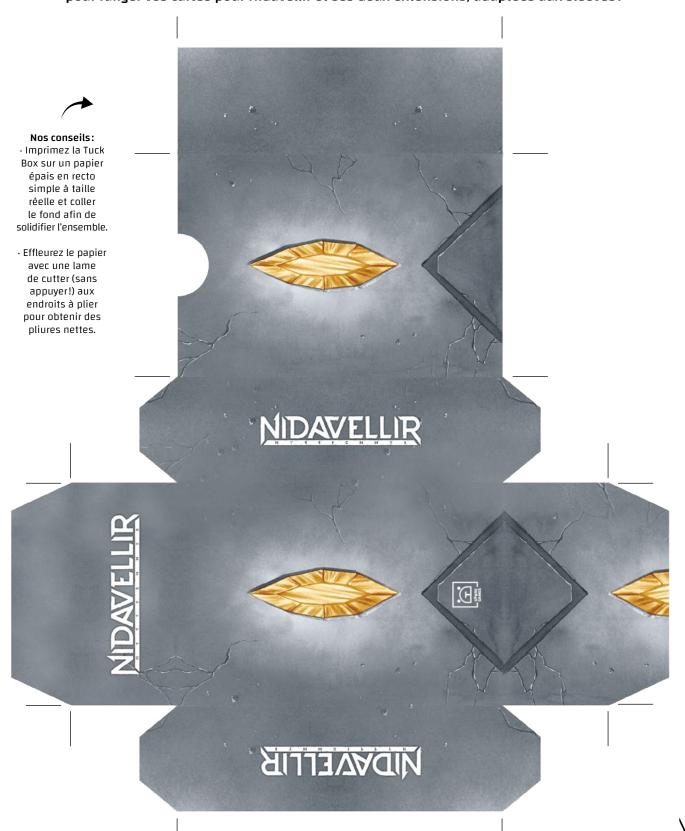


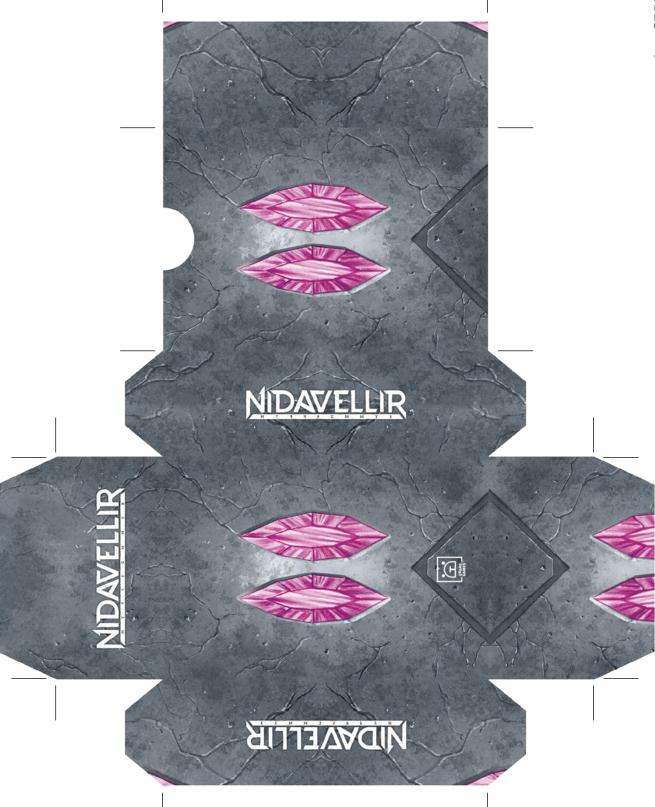


Les Tucks box Nidavellir spéciales sleeves

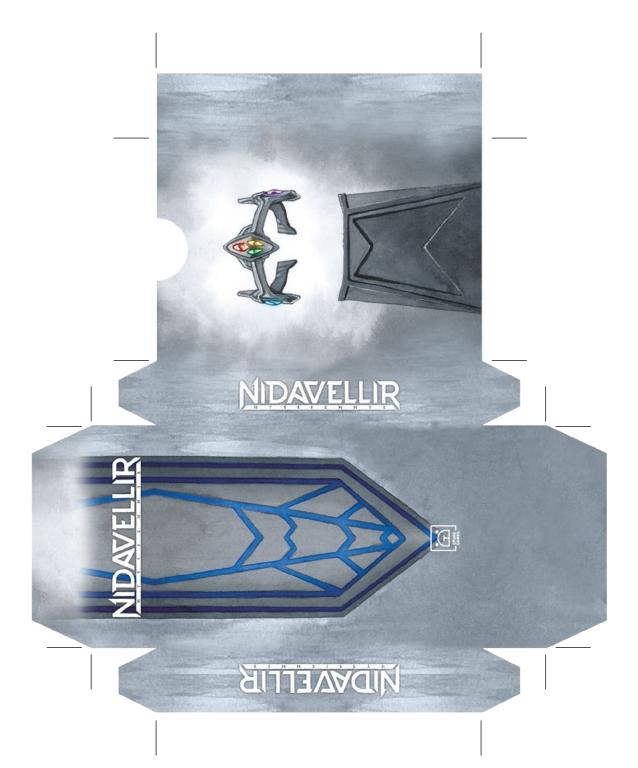
à imprimer

Ce mois-ci on continue les Tuck Boxs GRRRE Games avec des boîtes pour ranger vos cartes pour Nidavellir et ses deux extensions, adaptées aux sleeves!

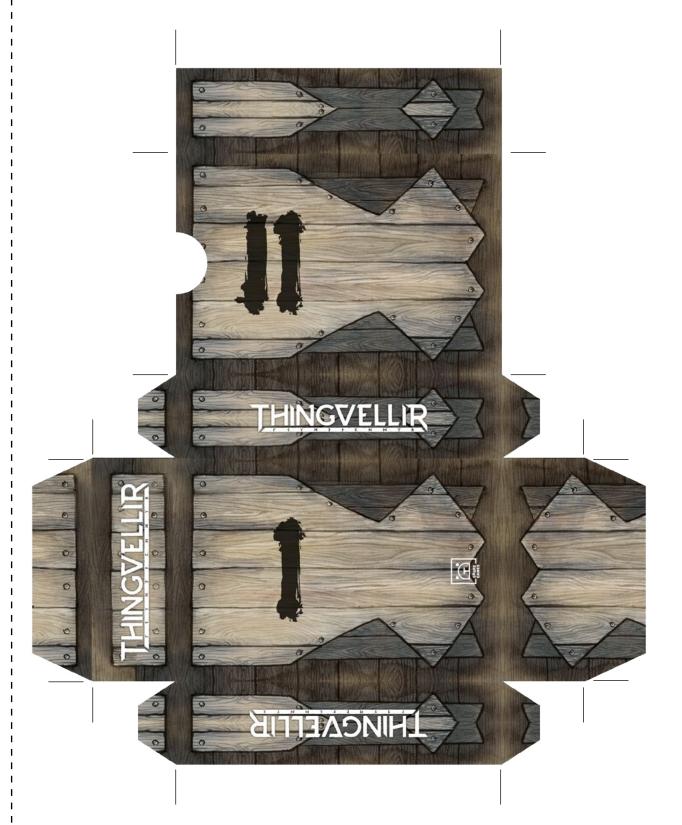
















L'ensemble des règles de nos jeux en téléchargement sur

https://www.grrre-games.com/telechargements/





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 Y

TÉLÉCHARGEMENTS

.....

MAGRRREZIN

VID

VIDĒOS

SHO

A PROPOS

Q



GR_RRE GAMES

À DÉCOUVRIR









Tous nos jeu:





CODDE QUOI 2