

Ma GRRRRE zine

Numéro 12 • Novembre 2022



Dossier spécial





GRRROODIES

Étiquettes à coller pour les GRRRIGNETTES

Tuck boxes spéciales sleeves Nidavellir et extensions

QUOI DE NEUF PAR ICI ?





Édito

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 reconnaître ! 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 a comblé !

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 !

Credits

1

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.



Ce pictogramme
signifie que vous pouvez
accéder à du contenu
en ligne en cliquant
sur les images ou les
textes associés.

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"

p. 2



Quoi de neuf ?

Présentation *Idavoll*
Présentation *Fragments OUTSPHERE*
Présentation *Rauha*
Présentation *Lockdown*

p. 12

Planning des sorties

p. 21



Sur les réseaux

Les dernières news !

p. 22



Les GRRRoodies !

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

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 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 discrimination 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 retord 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).

ART
LUDIQUE



Un jeu de Florian Grenier





Étape d'impression du papier de transfert.

La bannière

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

Blues
Brodeurs



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.

FP
mercure
PACK & PLV



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 mettons 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 %!

Une partie de l'équipe de Blues Brodeurs avec Céline.







by O'lee

«Pour les *GRRRIGNETTES*, on était parti sur une idée de dessin que j'avais déjà réalisé pour une association (cf. *doodle vague*).

A partir de là, Florian a eu une idée de jeu, retrouver les personnages le plus vite possible grâce à une application : les *GRRRIGNETTES* étaient nées !

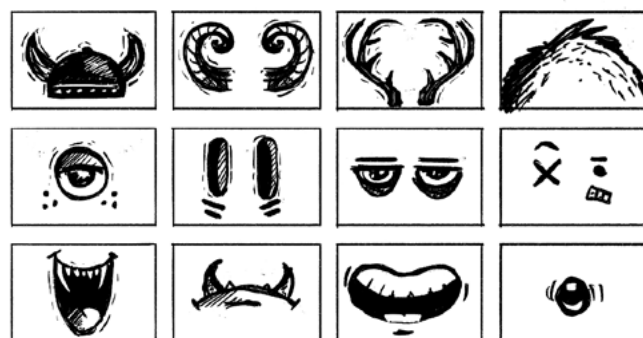
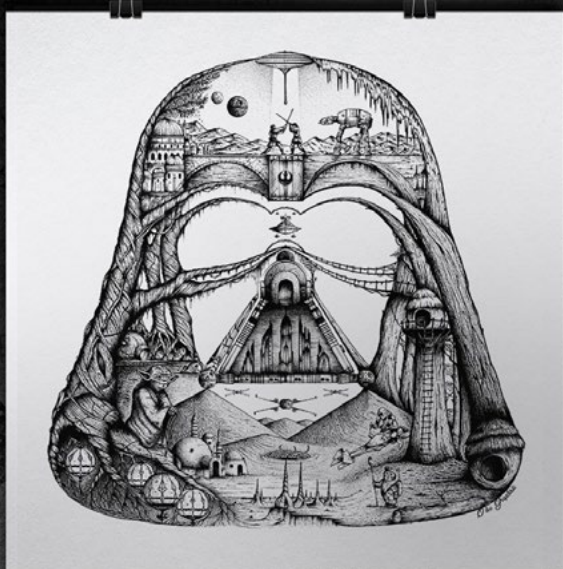
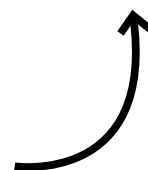
J'ai donc commencé à faire quelques brouillons, en partant sur une double lecture comme j'adore faire : un dessin dans un dessin. (cf. *le casque de Dark Vador que j'avais réalisé il y a quelques années*).

Comme j'adore les animaux, je suis partie sur une tête de cerf. L'idée était de faire un arbre qui, de loin, ressemblerait à un cerf.

A l'intérieur, je me suis donc amusée à créer différents doodles dans les branches et les racines (*doodle* : veut dire «gribouillage» en anglais et qui a donné naissance au «doodle art», s'appuyant sur la répétition et le remplissage des formes).

La difficulté a été de ne pas faire deux fois le même doodle et qu'ils ne soient pas trop complexes au niveau de la lecture. J'ai donc utilisé des codes couleurs pour ne pas m'emmêler les pinceaux.

Un petit casse-tête bien agréable au final et un vrai plaisir à dessiner ! »





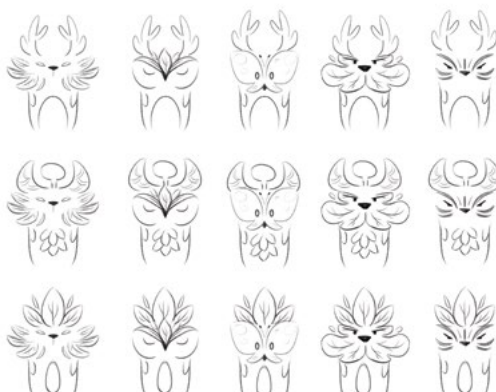
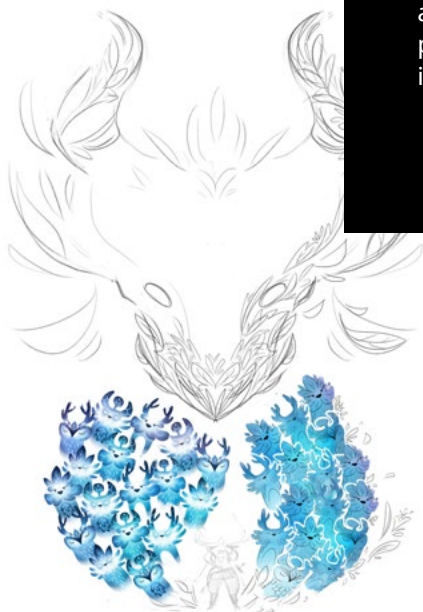
by Camille Chaussy

«J'ai adoré jouer aux *GRRRIGNETTES* avec la magnifique version de O'lee et quand les GRRRE m'ont proposé de faire une version *GRRRIGNETTES* en couleur j'étais très heureuse de pouvoir participer à l'aventure.

Ce projet était particulièrement intéressant et challengeant car j'avais carte blanche mais il y avait des contraintes de lisibilité assez fortes. Chaque Grrrignette devait être facilement lisible et bien se distinguer les unes des autres. Elles devaient être composées de trois parties (ici coiffe, tête et collier) avec pour chacune des parties 4 versions différentes interchangeable. Lors de la mise en couleur, il fallait aussi trouver le bon compromis (ne pas faire trop ou pas assez ressortir certains éléments) pour garder le bon niveau de difficulté dans le jeu.

Pour ce qui est de la composition de l'image, les GRRRE aiment beaucoup la version d'O'lee avec l'idée d'avoir une image dans une image.

J'ai donc proposé un grand dragon composé de *GRRRIGNETTES*. J'avais envie de créer un visuel en rapport avec un lieu qui me tient à cœur, la forêt. Et avec pour personnage principal, la gardienne de ce lieu magique qui invoque les esprits de la forêt pour la protéger.»



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 ?

Léo 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 réfléchi.

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 ?

Léo 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 bêtes, 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>

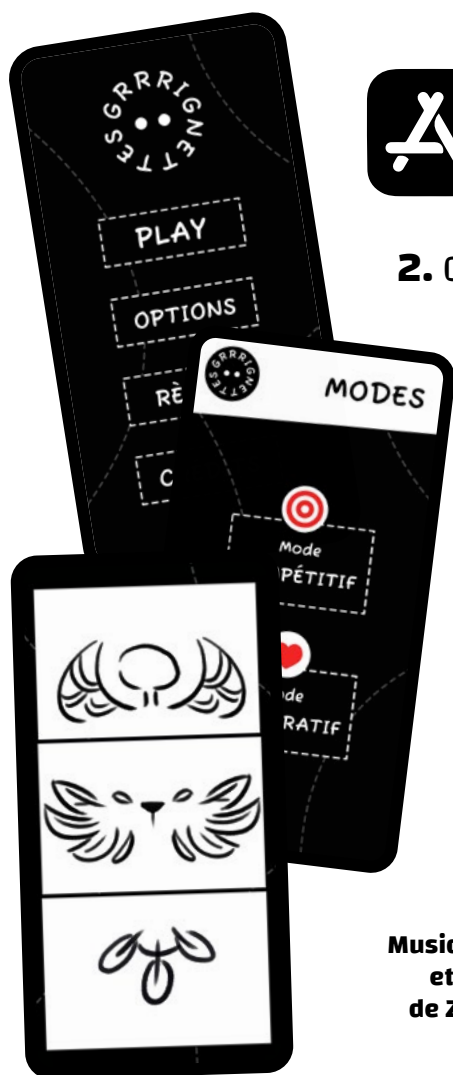




64 petites bêtes différentes se sont glissées dans l'illustration.

Comment ça marche ?

1. Installez gratuitement l'application sur votre mobile.



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!



Musiques entêtantes et stressantes de Zirio des Ziris!



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



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

Quoi de neuf 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 activé 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 DE L'EXTENSION



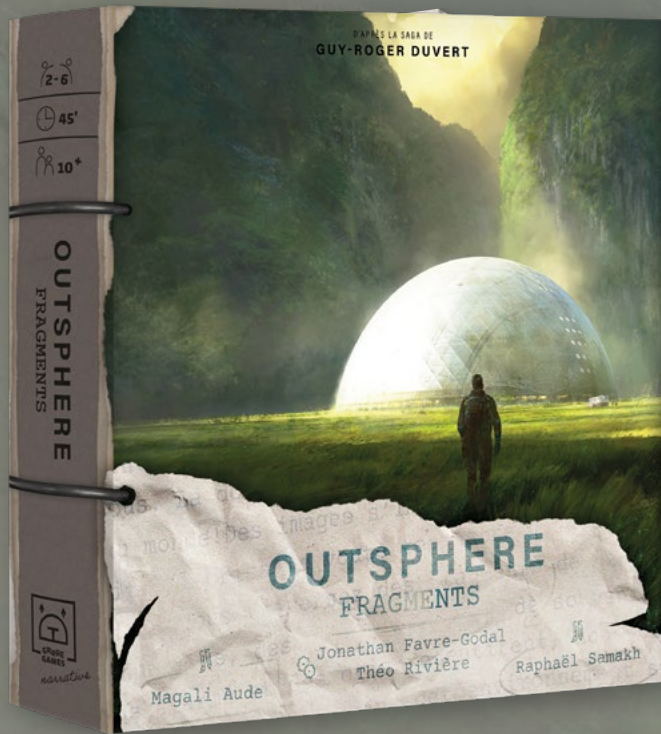
www.grrre-shop.com

**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.
Puissez dans votre imagination, découvrez les secrets d'Eden,
cette planète devant accueillir l'Humanité.

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

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

Votre mission : créer OUTSPHERE et sauver l'Humanité.





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



2-5 | 45' | 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

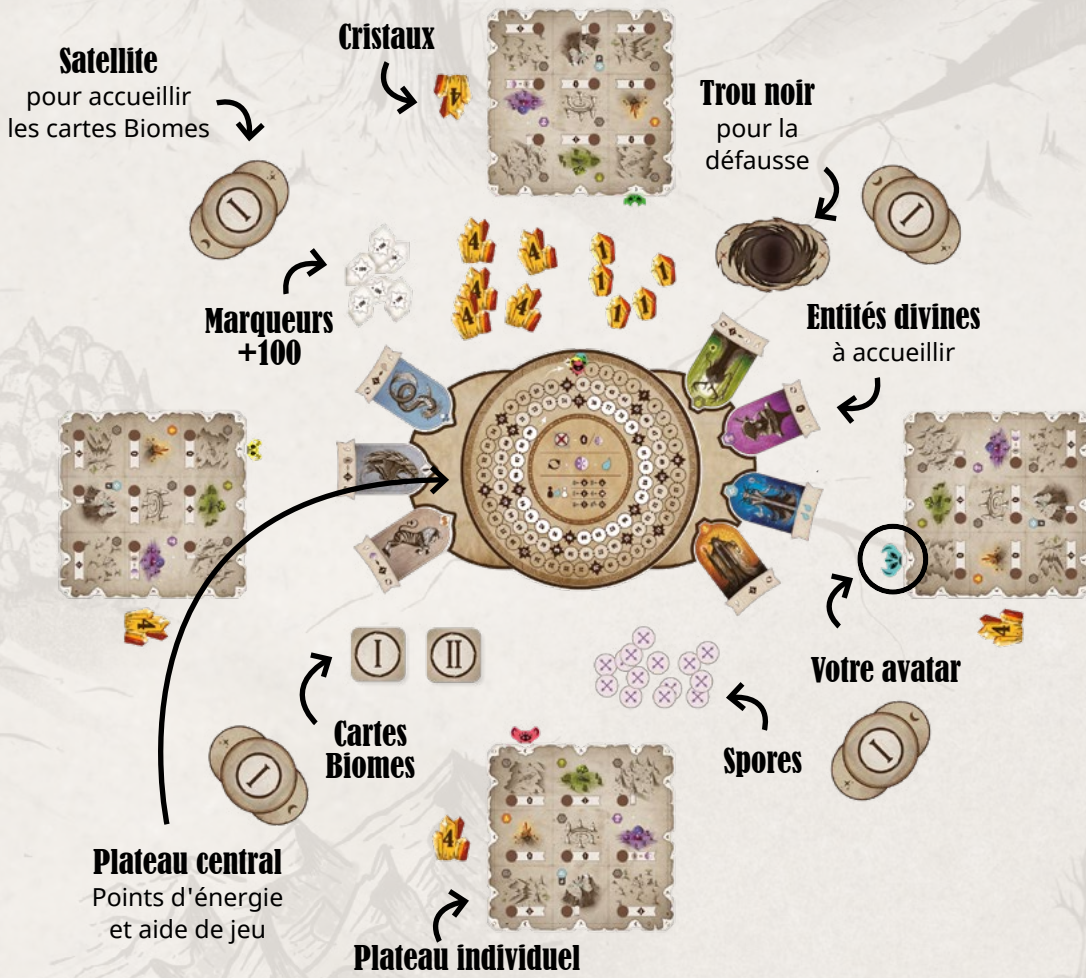
Une interaction indirecte constante

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



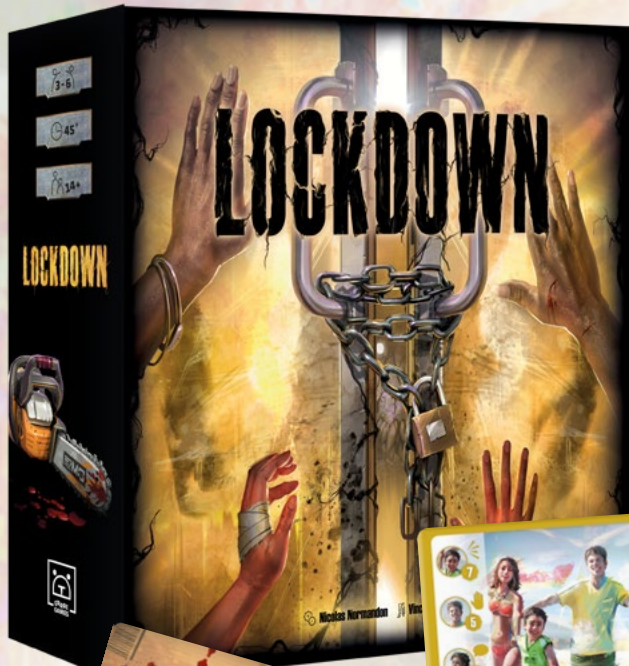
Teaser de RAUHA.

Comment on y joue ?



À l'aide d'une mécanique singulière de draft, accueillez des divinités, développez votre monde et déplacez votre avatar autour pour en faire un berceau d'énergie, garant de la sérénité et de l'harmonie pour les siècles à venir.





3-6 | 45' | 14+

Un jeu de Nicolas Normandon
illustré par Vincent Lefèvre



Vous aimez les jeux à l'ambiance
prenante et aux choix cornéliens ?

Essayez LOCKDOWN !



Règles expliquées au cours d'une partie de Lockdown.



Partie complète de 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.**

PLANNING des sorties



DÉVELOPPEMENT
Game play et Artwork



**FINALISATION
DES FICHIERS**



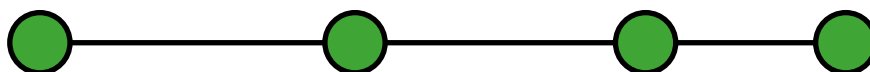
PRODUCTION



**ARRIVÉE
EN BOUTIQUE**

LOCKDOWN

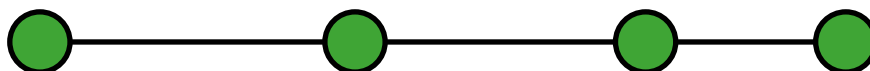
Nicolas Normandon,
Vincent Lefevre



Disponible
en boutique!

IDAVOLL

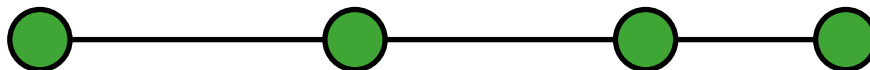
Serge Laget,
Jean-Marie Minguez



Disponible
en boutique!

GRRRIGNETTES

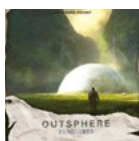
Florian Grenier
Camille Chaussy
O'lee



Disponibles
en boutique!

FRAGMENTS OUTSPHERE

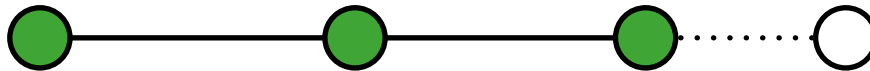
Jonathan Favre-Godal,
Théo Rivière,
Magali Aude,
Raphaël Samakh



Prévision:
Début
Décembre
2022

RAUHA

Johannes Goupy,
Théo Rivière,
O'lee



Prévision:
Janvier
2023

THE ARTEMIS ODYSSEY

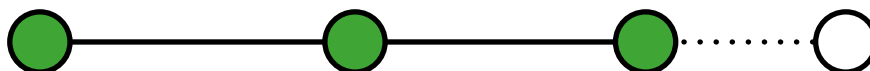
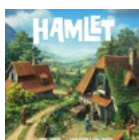
Bruno Faidutti,
Serge Laget,
Cristian Romero



Prévision:
Courant
2023

HAMLET

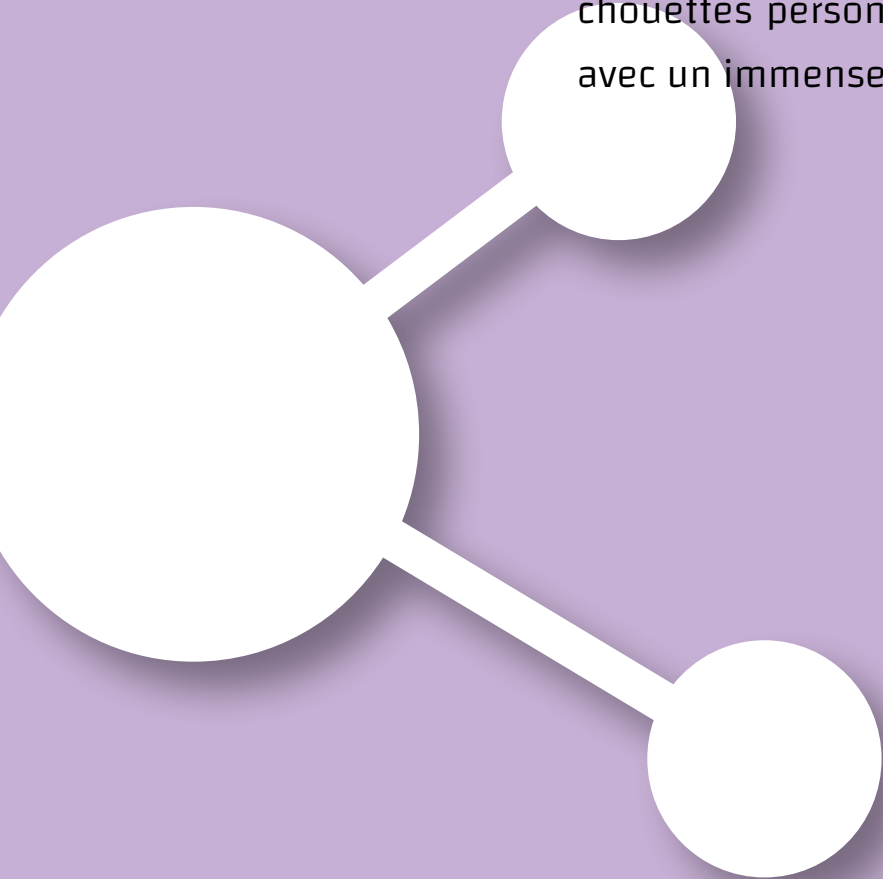
David Chircop,
Yusuf Artun,
Sara Campos



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 !

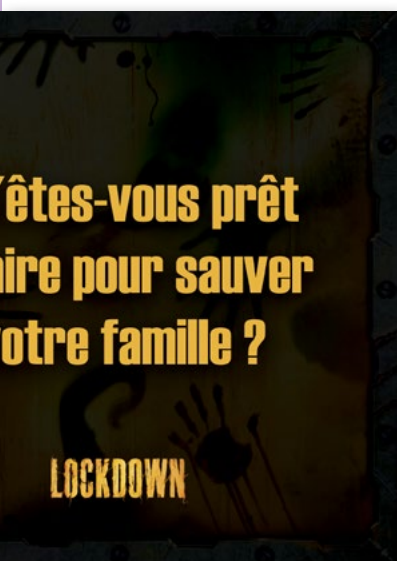


Nos dernières news !

**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!



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 !

Un extrait !

Cliquez sur la couverture pour le télécharger.



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

On en parle
ça se passe dans le monde du jeu
alors on vous en parle ici.

nas Favrelic

As-tu te présenter à nos
peux-tu nous en parler
(région, travail, hobby, éditeurs, comment faire des vidéos de p
Et grâce à ses différe
une quinzaine de rend
Cannes avec différents

As-tu d'autres jeux en
peux-tu nous en parler
nom et type de jeu)?

Suite à mes rende
premier contrat
chez BLUE ORANGE
le 2023/début 2
sont encore c
ine création
présenter

ter des
and et
le Bo
t dan
elle.

Les étapes de
bonne idée qui pouva
vant l'intrigue du jeu.



3 sketches
composition, mais le
voulions laisser les joueurs et les joueuses dans l'in-
trigue 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 !



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...

réalisée avec la technique du digital painting :
le procédé généralement de celle-ci. C'est
à l'intérieur de celle-ci. C'est
mais elle permet
des-



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... Ouch 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).

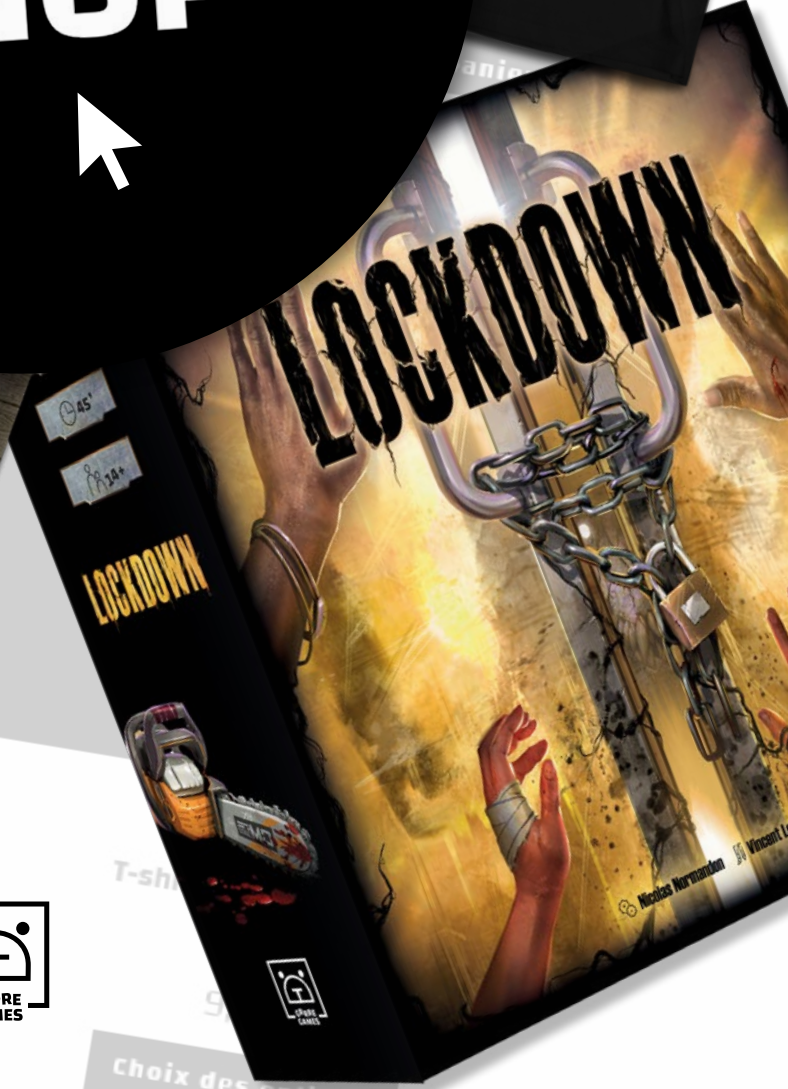
Mes premières idées étaient assez... exotiques... notamment un jeu de pichenettes où ceux qui sortaient des bâtiments étaient dévorés (on devait donc pousser les autres pour se faire de la place). Mais rapidement, la référence des films de Romero s'est imposée. Les zombies ne sont pas le danger : les 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.



choix des options



Les
GRRRRoodies


Des petits cadeaux pour vous dire
un GRRRand merci!



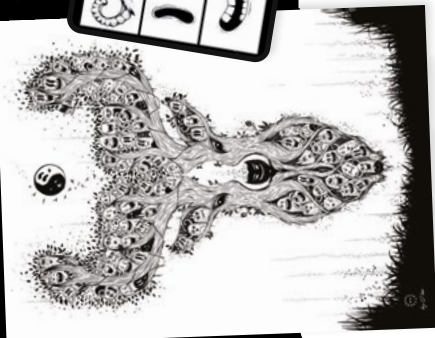

Étiquettes à coller spéciales GRRRIGNETTES


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 boîte et faites plaisir à vos proches !




Un jeu de Florian Grenier
64 petites bêtes différentes
se sont glissées dans l'illustration.
by Olive








AppStore
pour iPhone et iPad




PlayStore
pour Android







AppStore
pour iPhone et iPad



PlayStore
pour Android

Contenu : une bannière en tissu de 84 x 60 cm avec un ourlet permettant sa suspension au mur via une tringle à rideau (non fournie).





Fabriquée
en France à





Un jeu de Florian Grenier

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

by
Camille Charussy



Fabriqu  en France  

Contenu : une banni re en tissu de 84 x 60 cm avec un ourlet permettant sa suspension au mur via une tringle   rideau (non fournie).



AppStore
pour iPhone et iPad



PlayStore
pour Android

1. Installez gratuitement l'application sur votre mobile.
2. Choisissez de jouer en coop ratif ou comp titif.
3. L'application vous affiche une GRRRignette.
4. Retrouvez-la le plus vite possible !
5. Recommencez pour en trouver le plus !

Un jeu de Florian Grenier

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

by O'lee



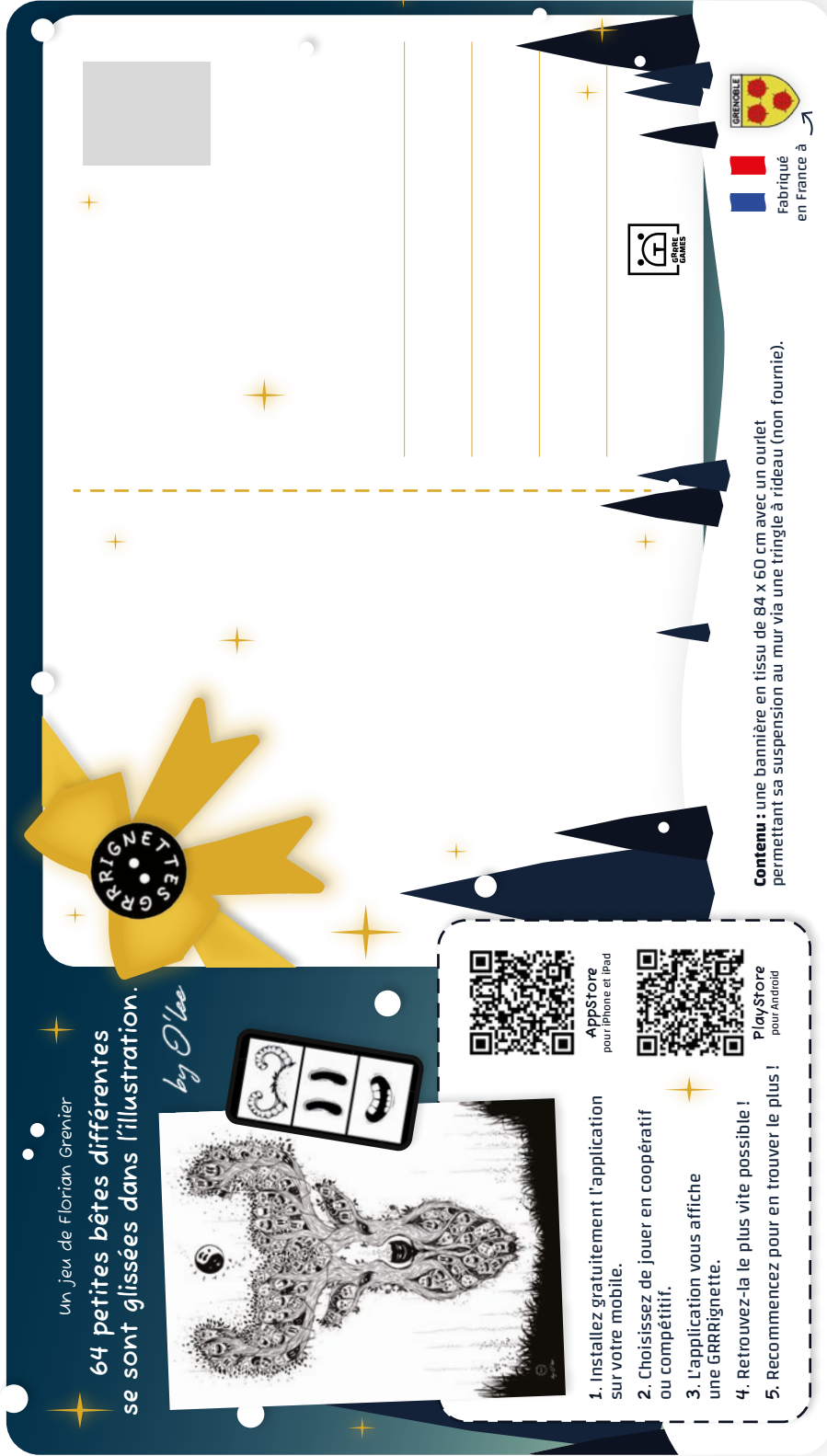
1. Installez gratuitement l'application sur votre mobile.
2. Choisissez de jouer en coopératif ou compétitif.
3. L'application vous affiche une GRRRignette.
4. Retrouvez-la le plus vite possible !
5. Recommencez pour en trouver le plus !



AppStore pour iPhone et iPad



PlayStore pour Android



Contenu : une bannière en tissu de 84 x 60 cm avec un ourlet permettant sa suspension au mur via une tringle à rideau (non fournie).



Fabriqué en France à





Un jeu de Florian Grenier

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

by
Camille Chaussey



1. Installez gratuitement l'application
sur votre mobile.

2. Choisissez de jouer en coopératif
ou compétitif.

3. L'application vous affiche
une GRRRignette.

4. Retrouvez-la le plus vite possible !

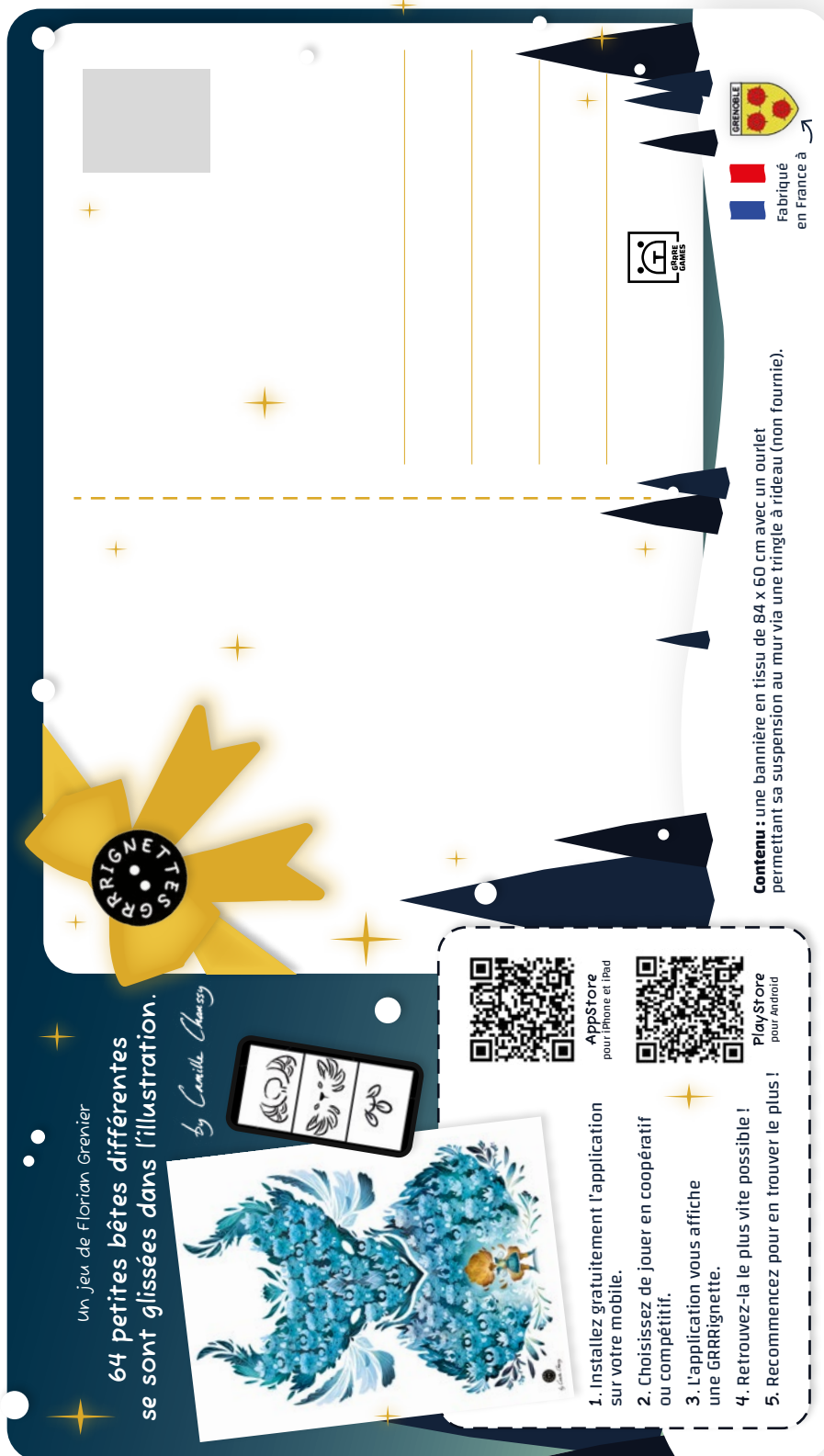
5. Recommencez pour en trouver le plus !



AppStore
pour iPhone et iPad



PlayStore
pour Android



Contenu : une bannière en tissu de 84 x 60 cm avec un ourlet
permettant sa suspension au mur via une tringie à rideau (non fournie).

Les Tucks box Nidavellir spéciales sleeves

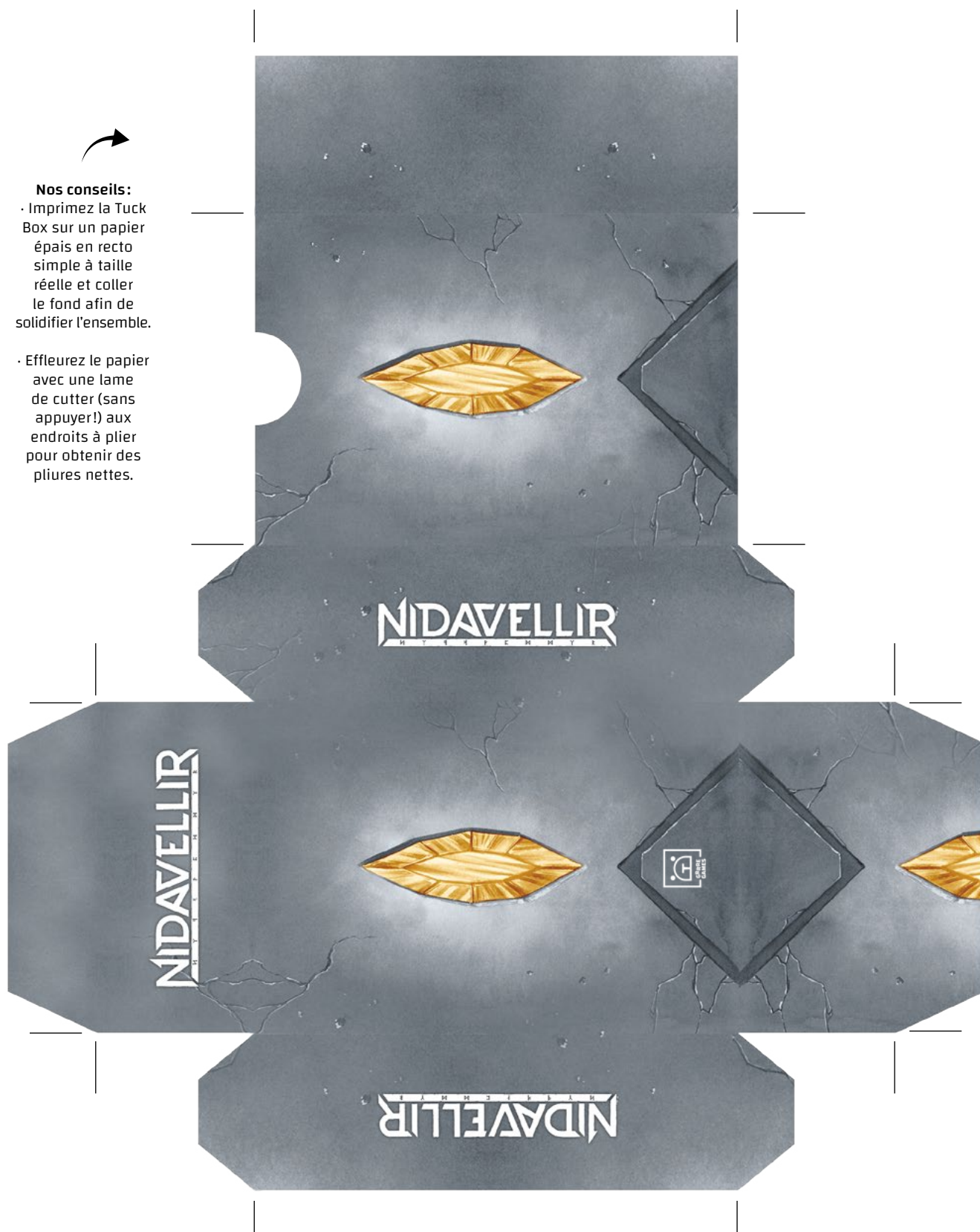
à imprimer

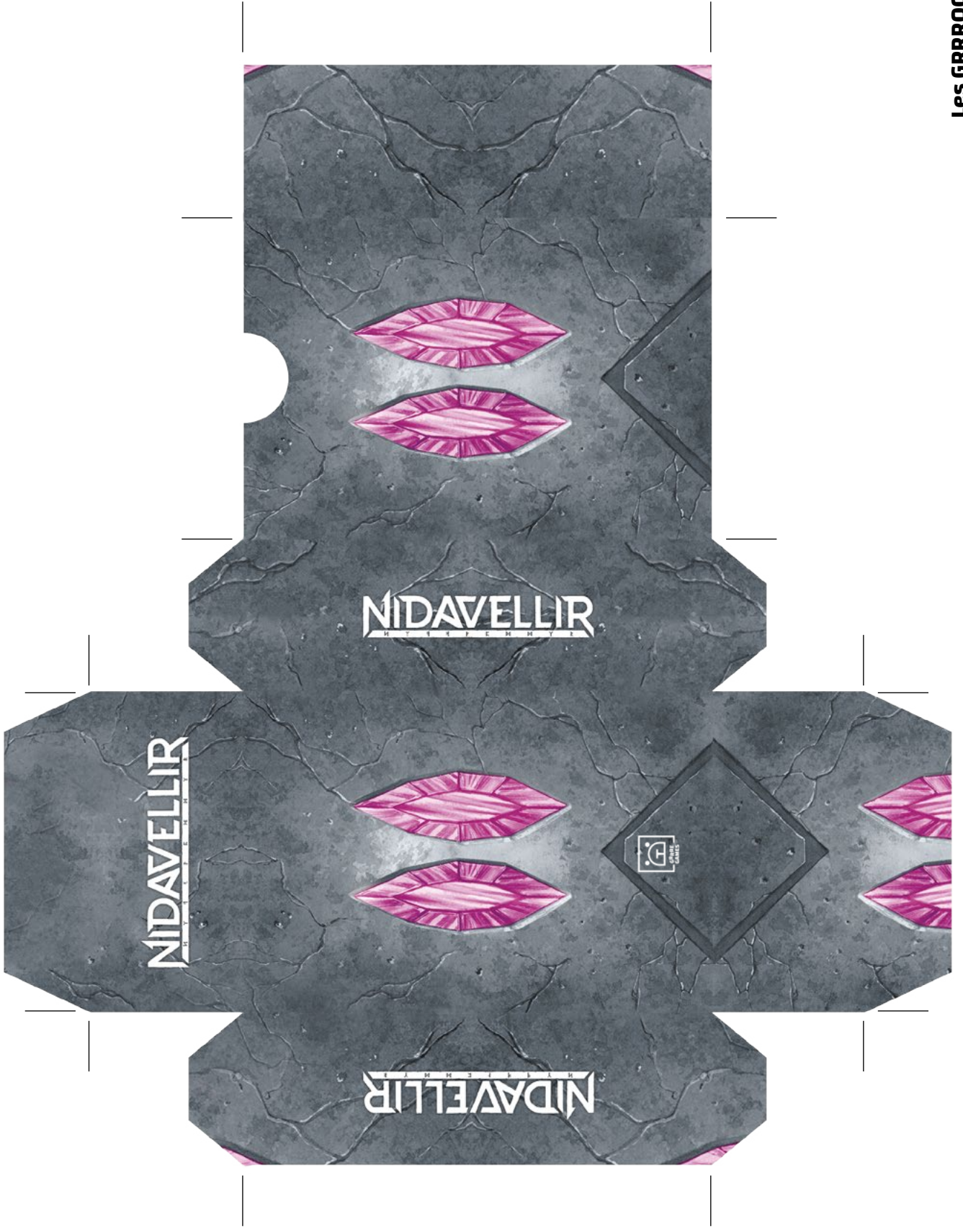
Ce mois-ci on continue les Tuck Boxes GRRRE Games avec des boîtes pour ranger vos cartes pour Nidavellir et ses deux extensions, adaptées aux sleeves!

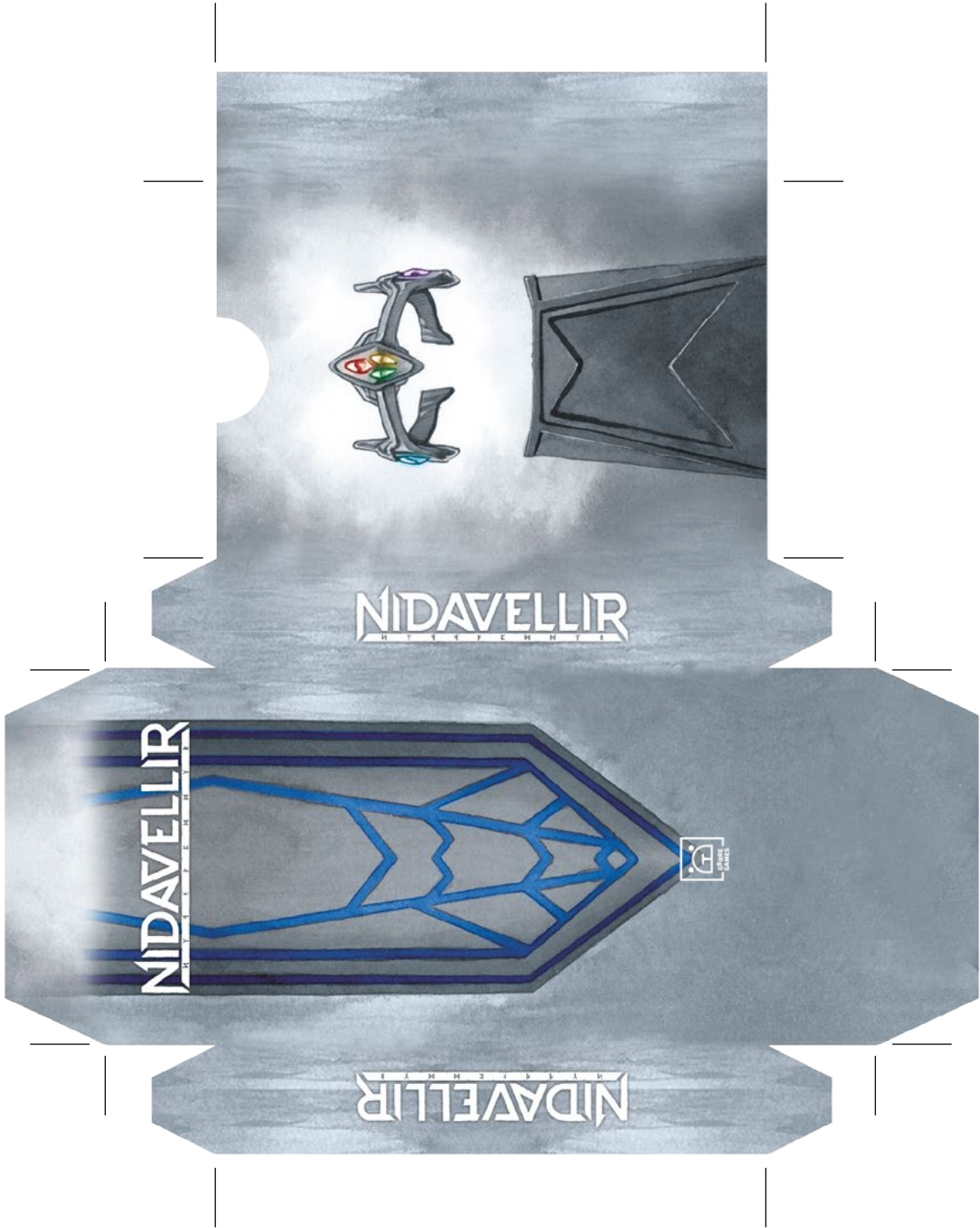


Nos conseils:

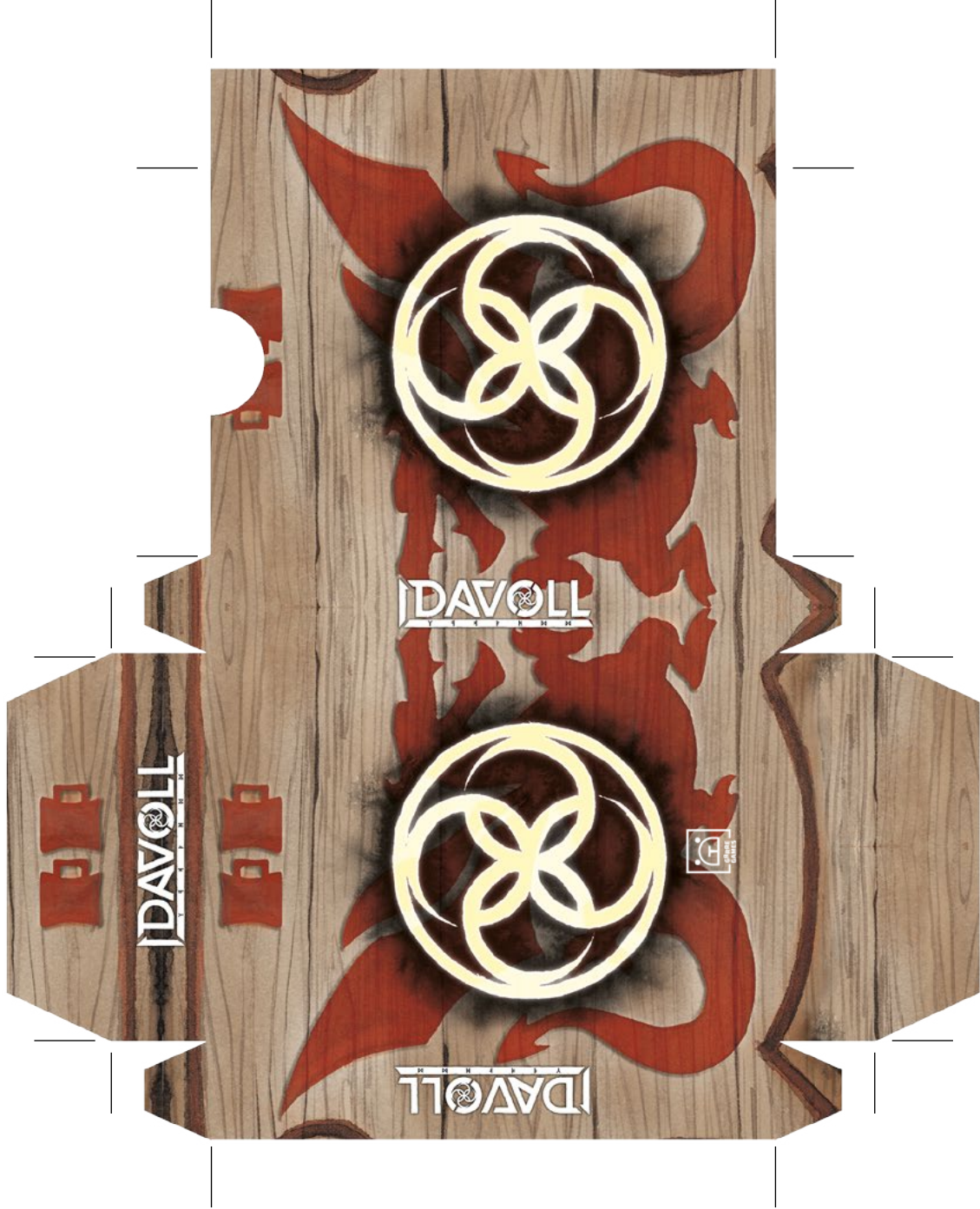
- Imprimez la Tuck Box sur un papier épais en recto simple à taille réelle et collez le fond afin de solidifier l'ensemble.
- Effleurez le papier avec une lame de cutter (sans appuyer!) aux endroits à plier pour obtenir des pliures nettes.





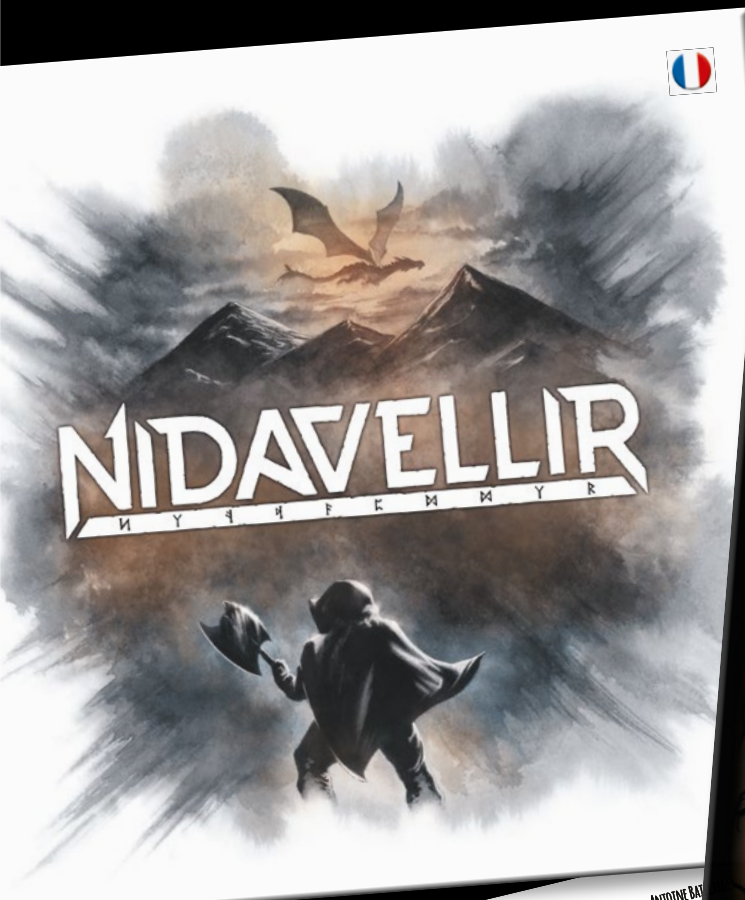






L'ensemble des règles de nos jeux en téléchargement sur

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



But du jeu

Vous incarnez des poètes et poétesses. Vous allez créer de courts poèmes pour réunir le plus de cœurs brisés et ainsi remporter la partie. Pour cela, vous devrez faire preuve d'originalité mais aussi de bon goût!

Règles

1. Création des poèmes

Dès que vous avez connaissance des rimes et du thème, brodez 4 phrases qui correspondent à ces contraintes. Ensuite, sûr, il faudra essayer d'être original dans le choix de vos 4 mots.

2. Originalité des poèmes

Quand toutes les personnes ont fini leur poème à la phase suivante...

3. Beauté des poèmes

Si vous êtes une des Personnalités secondaires de Dany, vous devez réussir à communiquer correctement assez de fois pour exister.

Conseil

L'important est l'originalité du dernier mot de chaque vers. Cherchez 4 mots qui correspondent à ces contraintes. Ensuite, sûr, il faudra essayer d'être original dans le choix de vos 4 mots.

Le Quatrain

Il se compose de 4 vers ou phrases. Ils doivent se terminer par une rime présente sur les autres par la rime présente sur le second des vers. Les rimes croisées ou suivies. Vous pouvez aussi faire des alexandrins si ça vous amuse. Les néologismes, des mots en «verlan», ça profitera à votre création.

Exemple

Si mes 4 mots sont : «Mourir», «Beauté», «Mirabelle», «à part», je ne pourrais composer que : «Mourir, à part, Beauté, Mirabelle».

Une fois que tout le monde a écrit son poème et éventuellement que les cœurs, passés à la phase suivante...

PROLOGUE

«Les premiers contacts vous apprennent énormément sur l'univers dans lequel vous vous trouvez, la situation que vous vivez mais également la personne que vous incarnez.»

Retournez la carte Thème choisie et lisez le texte à haute voix. Ensemble, convenez des mots pour combler les trous du texte.

À tour de rôle, lisez à haute voix votre carte Personnage en comblant les trous du texte comme bon vous semble.

RÈGLES

Exemple de démarrage de partie

Il y a maintenant 1 an les morts ont commencé à se relever de leurs tombes. Les institutions telles que nous les connaissons ont été bouleversées à mesure que les zombies envahissent le monde. Nous avons rassemblé 10 personnes et avons créé ensemble une communauté dans un camp situé à l'écart des villes dans le Vercors.

Plein de choix sont possibles. Pour la temporalité, ils auraient pu choisir :

- Je m'appelle Valériane, j'ai 50 ans.
- Je possède un sac contenant tout un tas de choses constituant des souvenirs de ma vie d'avant.
- Ou je possède un fort caractère me permettant de m'imposer comme une meneuse naturelle.

L'histoire débute

La personne qui débute la partie est la dernière personne à avoir ressenti une impression de déjà-vu. Puis, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque conteur et conteuse joue.

Jouer consiste à piocher une carte Mot et raconter un fragment d'histoire inspiré du mot révélé : un sentiment, une action, ou d'un personnage secondaire... La seule limite est votre imagination.





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](#) [Q](#)

GRRRE GAMES

À DÉCOUVRIR



[Tous nos jeux](#)



[News](#)

[Dossiers](#)

[Interviews](#)

[GRRRoodies](#)

Ma GRRREzine

GRRRE QUOI ?