

# Ma GRRRRE zine

Numéro 13 • Janvier 2023



# RAUHA



## GRRROODIES

Les boîtes origamis et Tuck boxes spéciales sleeves pour Rauha



# Dossier spécial



# РАЛИНА





# Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Toute l'équipe GG vous souhaite une belle et heureuse année 2023 !

Pour débiter cette belle année, quoi de mieux que de vous emmener avec nous dans l'univers de *Rauha*, notre nouveau jeu de la gamme Initiée, inaugurée par *Nidavellir*.

On vous laisse également le soin de découvrir les vidéos réalisées par Role'N Play pour *Lockdown*. C'est toujours un plaisir de partager des moments avec eux.

Vous pourrez également découvrir le lancement de «Levons la tête de nos jeux», une série de vidéos où je vous amène à la rencontre de personnes inspirantes par bien des façons !

C'est la dernière ligne droite dans la préparation de Cannes, on vous laisse et on vous souhaite une bonne lecture ludique !

Florian  
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

Crédits

1

MaGRRREzine #13  
Janvier 2023

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 RAUHA

Dossier RAUHA

Interview Johannes Goupy et Théo Rivière

Interview O'lee vous parle des illustrations

p. 2



### Quoi de neuf ?

Présentation *Fragments OUTSPHERE*

Présentation *GRRRignettes*

Présentation *Idavoll*

Présentation *Lockdown*

p. 12

### Planning des sorties

p. 21



### Sur les réseaux

Youtube Levons la tête de nos jeux

Twitch Le GRRRE Moment !

p. 22



### Les GRRRoodies !

Origamis et Tuckbox version *Rauha*

p. 27

# Dossier spécial

## RAUHA

L'année commence chez GRRRE Games avec une sortie attendue dans notre gamme initiée : RAUHA, un jeu de Johannes Goupy et Théo Rivière.

Sans plus tarder, plongez dans l'univers riche et original de ce jeu !





*Entités divines Biomes.*

# **RAUHA, ou la promesse d'un monde en harmonie**

**Découvrez les dessous de la création de RAUHA  
à travers ses différentes étapes de créations  
décryptées par les auteurs et l'illustratrice du jeu.**





2-5 | 45' | 10+

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

**Disponible  
en boutique**

**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.**

### • 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

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.

Chaque personne dispose d'un plateau carré constitué de 9 cases et d'un avatar en haut de la première colonne à gauche. La partie se déroule en 4 manches, segmentées en 3 tours de « draft » et 1 tour de scoring de points d'Énergie (= victoire). Lors de chaque manche, 4 cartes Biome vont être placés entre chaque personne.

- Prenez le paquet de carte à votre gauche ou à votre droite, selon la position de votre avatar, et choisissez-en une.
- Dans le sens horaire en débutant par la personne qui a le plus de points d'Énergie, chacun et chacune place sa carte sur sa grille en payant le cout éventuel et active tous les Biomes présents dans la colonne ou la ligne en regard de son avatar.
- Déplacez ensuite votre avatar dans le sens horaire.
- L'alignement des types de Biomes et Animaux présents sur les tuiles, vous permettront d'accueillir des divinités aux pouvoirs uniques !



**SLEEVES**  
65x65mm

Retrouvez les sleeves  
compatibles avec Rauha  
en vente sur  
<https://grrre-shop.com>  
ou dans votre boutique préférée

Et découvrez-les  
en quelques  
secondes ici !



82

**SLEEVES**  
Cartes 65x65mm  
Cards 65x65mm





# RAUHA

OUVERTURE DE BOITE



# RAUHA

EXPLICATION DES RÈGLES



# RAUHA

LA PARTIE COMPLÈTE





# Les illustrations en détail

Par O'lee

À l'occasion de la sortie de *Rauha*, nous avons demandé à O'lee de nous présenter son travail et son processus de création pour les illustrations du jeu.

## Présentation

Bonjour, je m'appelle Elodie Evanno (alias « O'lee graphiste »). Je suis illustratrice indépendante depuis quelques années déjà et j'habite actuellement en Bretagne près de la presqu'île de Crozon. J'ai longtemps pratiqué le noir et blanc à l'encre mais maintenant je travaille essentiellement sur l'iPad (avec le logiciel Procreate) et ma tablette graphique, une véritable révolution en gain de temps et en processus de création. Du coup, maintenant j'aborde la couleur de façon plus sereine, et c'est un réel plaisir.



O'lee



Packaging pour le chocolatier LEGAST.

## Expérience

Après mes études à l'école Pivaut, j'ai été graphiste, infographiste, webdesigner dans différentes agences sur Nantes, pendant plusieurs années. Ensuite j'ai été à mon compte où j'ai créé ma propre marque de vêtement. Puis par la suite j'ai été remarquée par différentes marques de vêtement dans le milieu du surf et de la glisse (sport que je pratique de temps en temps sur la presqu'île) dont une marque Brestoïse, où j'ai été embauchée pendant plus d'un an. Maintenant je reviens à mes premiers amours : le dessin et l'illustration en tant qu'illustratrice indépendante.

Je travaille actuellement pour différentes maisons d'éditions pour des couvertures de livres, mais aussi pour un chocolatier belge, pour des salons automobiles, des groupes de musique... et maintenant pour des jeux. Je suis très contente de pouvoir travailler sur différents projets, c'est très enrichissant et varié.



## Rauha: inspirations et recherches

C'était la première fois que je travaillais sur un jeu de société de plateau: GRRRE games m'en a donné l'occasion et c'était une très chouette collaboration.

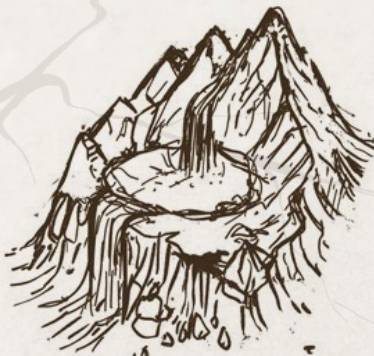
J'avais cependant déjà collaboré avec eux sur un premier jeu, les GRRRignettes, un jeu sous forme de bannière ludique (une sorte de mise en bouche dans le monde du jeu et du travail en équipe).

Puis par la suite, ils m'ont proposé de travailler sur Rauha, avec un premier brief concernant le plateau.

Il était question de cartes, de biomes, de personnages, de chamans... Comme j'avais déjà travaillé sur de la cartographie imaginaire pour des livres ou encore des albums, c'était presque une évidence de partir là-dessus.



Recherche et croquis d'un personnage.



Croquis des Biomes.



Croquis du plateau individuel.

## La cartographie et les Biomes

Une première idée est venue assez rapidement: faire une carte en isométrie afin d'y ajouter facilement les différents mondes et biomes.

(Carte isométrique: carte réalisée à partir d'une grille, où les éléments ont une grandeur constante, ce qui permet de les déplacer n'importe où sans modifier la forme ou la perspective, très courant en jeu vidéo).

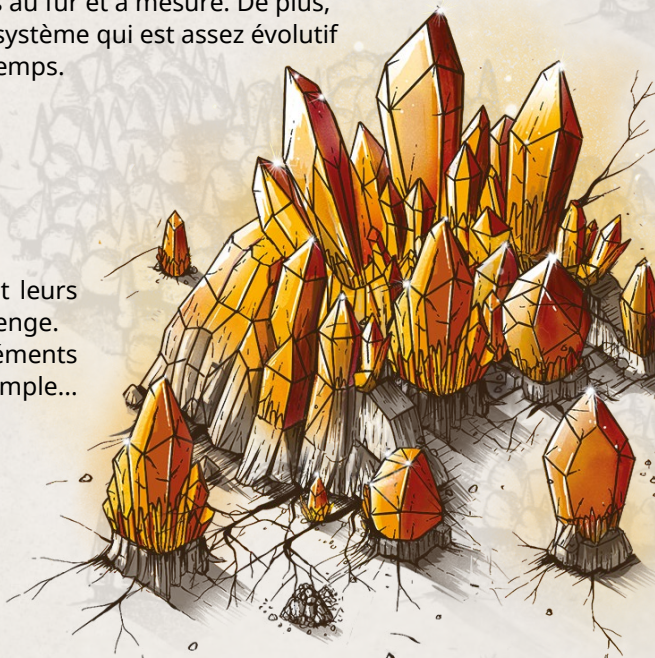
De cette façon, je pouvais enlever ou ajouter des éléments au fur et à mesure. De plus, c'est un système qui est assez évolutif dans le temps.

Ce n'était pas forcément évident de représenter les biomes et leurs évolutions dans un espace aussi petit mais c'était aussi un challenge.

Le plus dur a été de faire évoluer les univers et d'ajouter des éléments sans trop surcharger, moi qui adore les détails ce n'était pas si simple...

J'ai donc pas mal échangé avec Florian et Valériane afin d'être cohérente avec l'histoire et la maquette.

Pour le processus de création, j'ai fait un brouillon global puis je me suis tournée assez rapidement vers la création des personnages, afin de déterminer l'univers global.





## Les personnages et entités divines

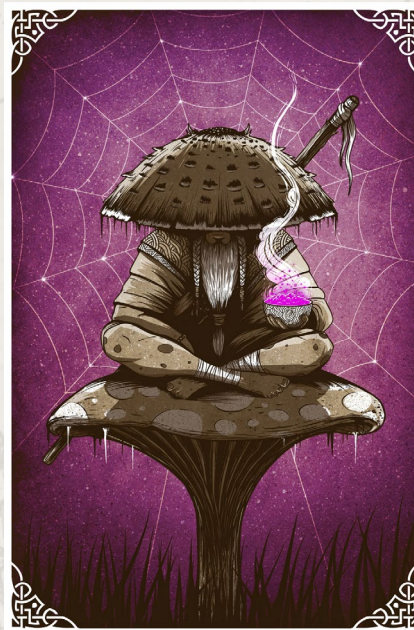
Ce sont eux qui allaient donner le ton et les couleurs du jeu.

Je me suis vraiment amusée à dessiner sur le thème du chamanisme, le côté mystique (qui rejoint mes origines celtiques et bretonnes)

J'en avais donc 7 personnages à créer, avec 7 thèmes : forêt, cristaux, champignons, eaux, terre, mer, ciel...

J'ai donc travaillé sur une identité propre pour chacun, non genré, et avec des couleurs bien distinctes.

On s'est mis assez vite d'accord sur les personnages (sauf pour celui de l'eau car il était plus complexe, j'ai donc fait plusieurs essais afin de trouver le bon angle.)



Étapes de création de deux Entités Divines, Animaux et Biome.



## La couverture

On est partie sur une forme ronde pour rappeler le plateau de scoring à l'intérieur.

Pour le reste j'ai essayé de rassembler tous les biomes dans un même dessin et les 4 personnages en silhouettes afin de garder un peu de mystère.

Au début, j'étais partie sur un cercle de pierre un peu comme une porte (un petit clin d'Oeil sûrement inconscient à la « porte des étoiles » ;).



Puis avec Valériane et Florian, on est parti sur le côté papier déchiré, comme si l'univers du jeu sortait de la boîte.

Pour le processus, j'ai travaillé sur un crayonné puis une fois qu'il était validé je passe directement à la couleur sur l'iPad.

*Différentes étapes de création de la couverture jusqu'à la proposition finale.*







Théo Rivière et Johannes Goupy

Interview

# Johannes Goupy et Théo Rivière

**Pouvez-vous vous présenter en quelques mots pour nos lecteurs et lectrices qui ne vous connaissent peut-être pas ?**

**Théo** Bonjour tout le monde ! Je suis Théo, je suis auteur de jeux à temps plein depuis 5 ans environ, j'ai 31 ans et j'habite dans la superbe ville de Bruxelles. Dans la vie, j'aime bouquiner, cuisiner et jouer !)

**Johannes** Bonjour à tous. Je suis Johannes un auteur passionné, je vis à proximité de Grenoble. Mon instinct de création est guidé par l'expérience ludique. Ce que j'aime c'est les jeux de cartes à combo !

**Comment vous êtes-vous rencontrés et comment est née cette collaboration sur Rauha ?**

**Théo** J'ai croisé Johannes pendant une soirée au festival des jeux de Cannes. On a rapidement échangé. J'ai percuté un poil plus tard que c'était l'un des auteurs de *Queenz* que j'avais bien aimé. Je lui ai alors envoyé un message pour le féliciter et il m'a proposé qu'on travaille ensemble.

**Quel a été le point de départ du jeu ? Une mécanique ? Une sensation de jeu ? Un univers ?**

**Johannes** L'élan initial du jeu est parti de l'envie de faire un jeu autour du "board building". On voulait un jeu simple et accessible mais avec une belle profondeur et une part importante à l'interaction. Bref, c'est bien une sensation portée par une mécanique que l'on a recherché.

**Théo** C'est très rigolo, ce concept de board building vient d'un proto que je traîne depuis des années et que je propose régulièrement à des nouveaux co-auteurs. trice.s un peu comme un ice breaker. Le résultat final est très loin de l'idée de départ, mais je suis ravi de voir là où le chemin du jeu nous a emmené.

**Y avait-il une volonté particulière dans la création du jeu ou vous êtes-vous laissé guider par l'inspiration de l'un et de l'autre ?**

**Théo** De mon côté, je n'ai jamais de volonté particulière, je me laisse embarquer par ce qui se passe, mes envies et celle des personnes avec qui je travaille. Je pense aussi qu'un jeu a tendance à converger plus ou moins naturellement vers sa meilleure version alors je me laisse aussi guider par cela.



Prototype de RAUHA.

**A quoi ressemblait le premier prototype du jeu et est-il très différent de la version définitive du jeu ?**

**Johannes** *Rauha* fait partie de ces jeux qui ont eu un temps développement rapide. On a discuté théoriquement de ce que l'on voulait faire avec le jeu, et on a fait un premier prototype très rapidement. Aux premiers essais, le jeu sonnait déjà très fort. On l'a resserré par endroits et amplifié à d'autres. Mais finalement lorsque vous jouez à *Rauha*, vous avez un jeu très proche de ce que nous avons imaginé au démarrage.



## Pouvez-vous nous décrire brièvement les différences ?

**Théo** En termes de mécanique, je rejoins Johannes, le jeu a, au final, peu évolué. L'équipe de GRRRE Games nous a soulevé des points qui méritaient de l'attention et nous avons équilibré tout ça, mais le jeu est proche du prototype.

Le thème était par contre tout autre. Nous avions basé sur le prototype sur le développement d'une cité dans un désert avec une inspiration mésopotamienne. Le thème fonctionnait, mais était assez classique, trop classique pour un jeu GRRRE. On a été ravi de le voir évoluer (après pas mal de recherches) vers ce qu'il est aujourd'hui.



Prototype de RAUHA.

## Avez-vous d'autres jeux prévus en collaboration ? Si oui, lesquels, chez quels éditeurs ?

**Johannes** En effet, avec Théo nous avons un point commun c'est l'énergie que l'on met dans le monde ludique, et comme cette première collabo-

ration avait bien fonctionné, nous avons allumé une seconde bougie très rapidement. Ce jeu c'est *Nautilus Island* à paraître sur le premier semestre 2022 chez FunnyFox. C'est un jeu qui a une belle identité également. Et puis, car jamais 2 sans 3, il y a un joli projet commun en discussion chez un éditeur, mais chut c'est secret.

## Les conseils des auteurs pour bien débiter à Rauha ?

**Johannes** Une des choses que j'adore dans ce jeu, c'est que l'on peut gagner en empruntant plusieurs stratégies différentes, et que vous pouvez même en changer pendant la partie.

Le premier point important notable, c'est que ce jeu à un moteur puissant. C'est-à-dire, que si vous construisez une combo, le jeu va répondre fortement, encore faut-il arriver à la mettre en place au cours de la partie.

Ensuite, il n'y a qu'une seule ressource dans le jeu : les cristaux. La gestion de cette ressource est primordiale, je vous conseille d'éviter d'avoir une pénurie de cristaux pendant votre partie. Et de la même manière avoir trop de cristaux est contre-productif. À la place, vous auriez pu fortifier votre moteur ou gagner des points directs.

Et enfin, c'est un jeu avec une interaction importante. Alors je vous conseille de lever le nez pendant la partie et d'essayer de déjouer les plans de vos adversaires. Vous pourriez ainsi subtiliser les personnages aux joueurs pour les ralentir, ou encore couper les meilleures cartes à vos voisins pour freiner leur moteur à combo.

**Théo** Johannes a été riche en conseils (et je ne suis souvent pas très bon à mes propres jeux alors je vous laisse découvrir les subtilités de Rauha de votre côté !).



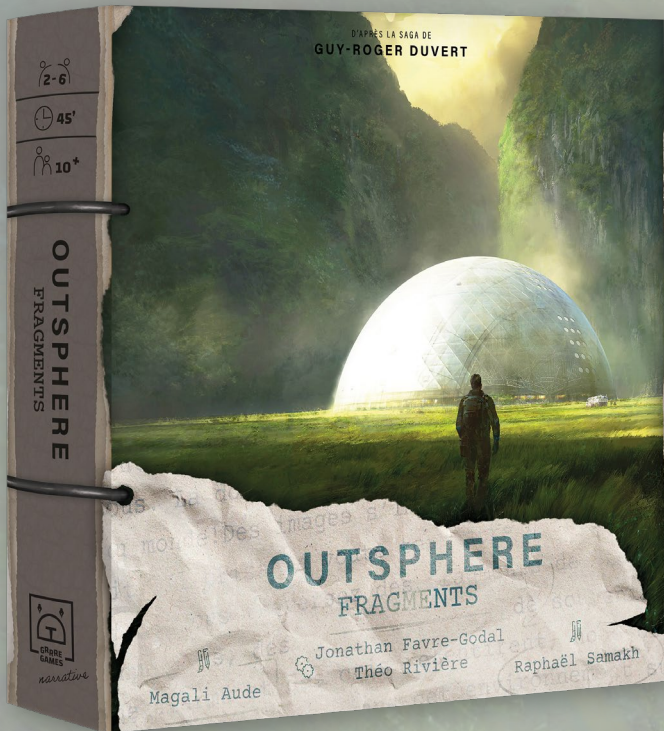
Trailer de RAUHA.



# Quoi de neuf par ici ?

Ce mois-ci on fait un point sur toutes nos dernières sorties, avec des vidéos variées pour vous présenter chaque jeu en détail! Au programme, on vous parle de *Fragments OUTSPHERE*, les *GRRRIGNETTES*, *Idavoll* et encore un peu de *Lockdown* pour pimenter le tout.





2-6 | 45' | 10+

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

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.



Role'n play - #Fragments OUTSPHERE, les règles



Role'n play - #Fragments OUTSPHERE, la partie:  
À la découverte de la Fourtruche



Inside #Fragments OUTSPHERE



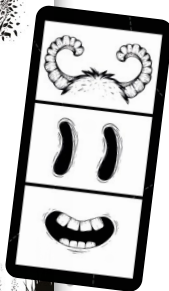
# LA BANNIERE DÉCORATIVE ORIGINALE ET LUDIQUE



Un jeu de Florian Grenier



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 !



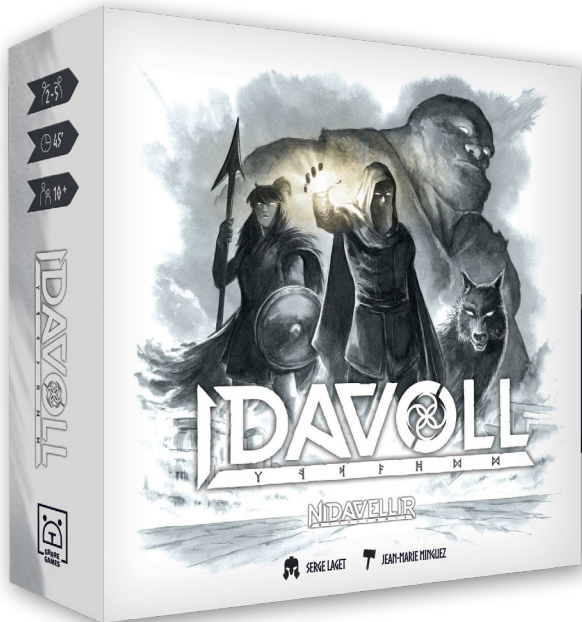
**Calie a adoré !**  
Découvrez son post Instagram sur son compte !



Inside #GRRRignettes







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 INKENDIÉES, ODIN, FOU DE RAGE,  
APPELA AU RASSEMBLEMENT ET ENTRA EN GUERRE !



Découvrez nos shorts sur Youtube ↪

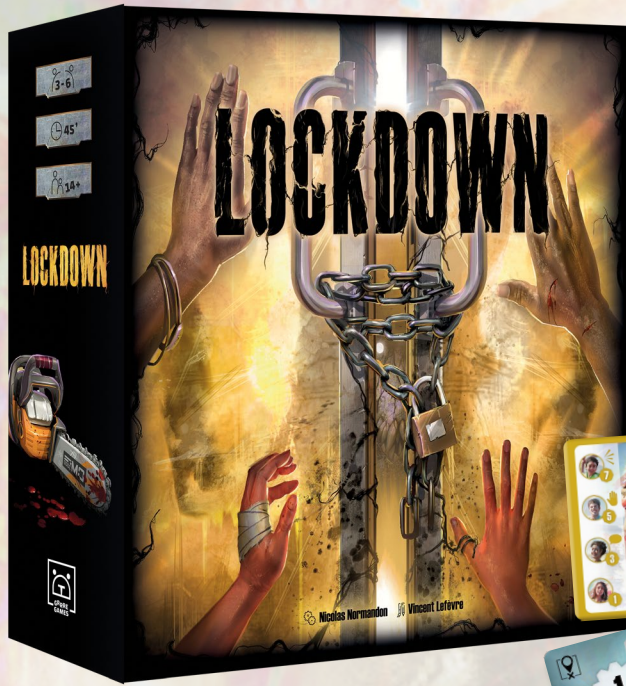


Partie complète.





Quoi de neuf par ici ?



3-6 | 45' | 14+

Un jeu de Nicolas Normandon  
illustré par Vincent Lefèvre



Role'n play - #Lockdown, les règles



Role'n play - #Lockdown, la partie: la trahison



Inside #Lockdown



# PLANNING des sorties



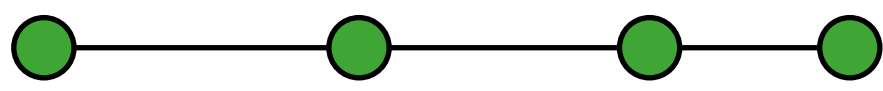
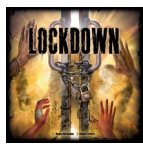
**DÉVELOPPEMENT**  
Game play et Artwork

**FINALISATION  
DES FICHIERS**

**PRODUCTION**

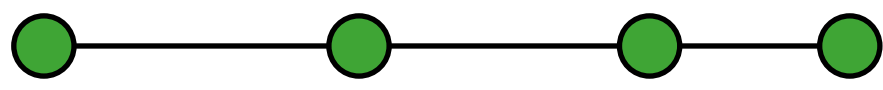
**ARRIVÉE  
EN BOUTIQUE**

**LOCKDOWN**  
Nicolas Normandon,  
Vincent Lefevre



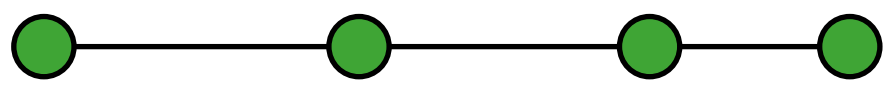
Disponible en boutique!

**IDAVOLL**  
Serge Laget,  
Jean-Marie Minguez



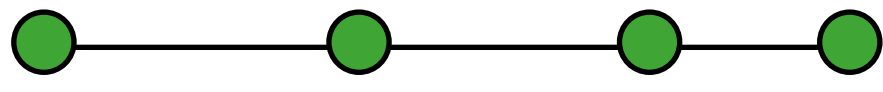
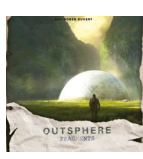
Disponible en boutique!

**GRRRIGNETTES**  
Florian Grenier  
Camille Chaussy  
O'lee



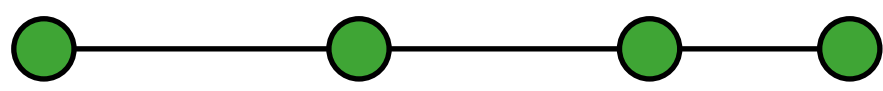
Disponibles en boutique!

**FRAGMENTS  
OUTSPHERE**  
Jonathan Favre-Godal,  
Théo Rivière,  
Magali Aude,  
Raphaël Samakh



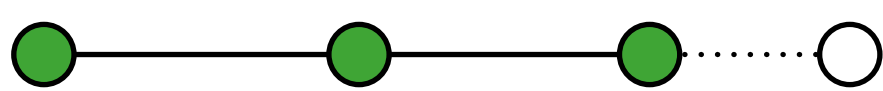
Disponible en boutique!

**RAUHA**  
Johannes Goupy,  
Théo Rivière,  
O'lee



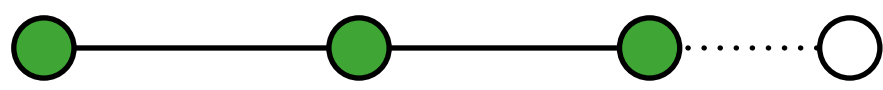
Disponible en boutique!

**THE ARTEMIS  
ODYSSEY**  
Bruno Faidutti,  
Serge Laget,  
Cristian Romero



Prévision:  
Courant  
2023

**HAMLET**  
David Chircop,  
Yusuf Artun,  
Sara Campos

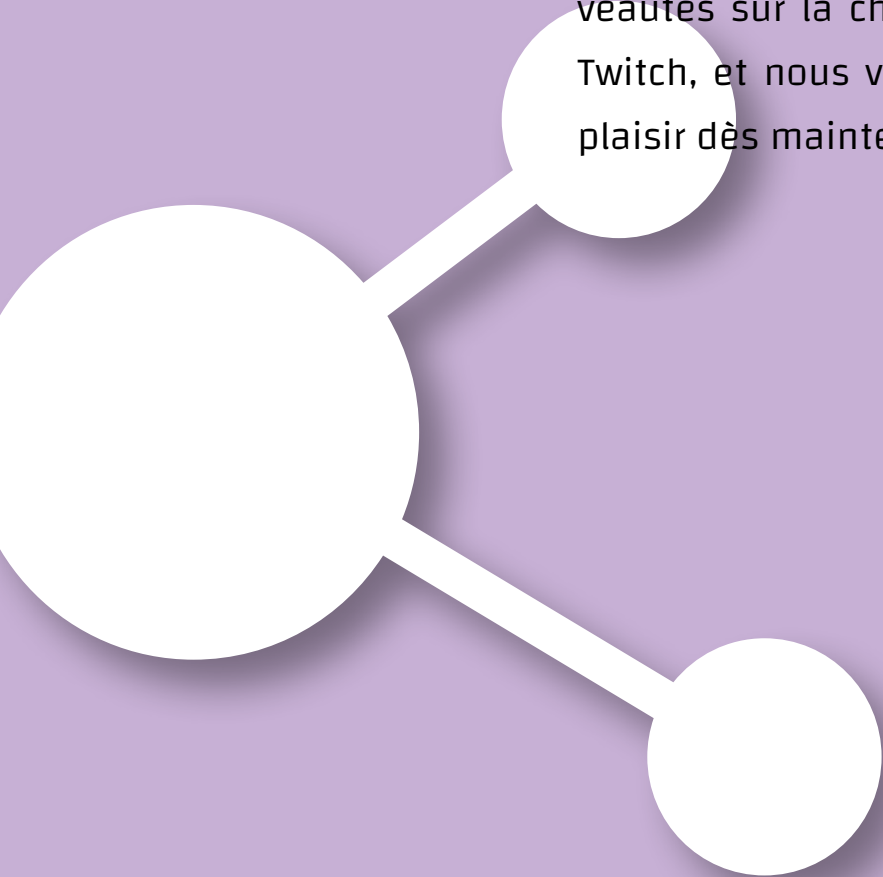


Prévision:  
Courant  
2023



# Sur les réseaux

Cela fait des mois que l'on vous prépare des nouveautés sur la chaîne Youtube et sur la chaîne Twitch, et nous vous les faisons découvrir avec plaisir dès maintenant!







**Nouveauté  
sur notre chaine  
youtube !**



Parce que la passion qui nous unie, le jeu, est un loisir très chronophage et sédentaire, nous vous invitons à lever la tête de vos jeux pour aller à la rencontre de personnes inspirantes!



*Levons la tête de nos jeux - Trailer*



*Levons la tête de nos jeux - Episode 1*

Au programme de cette nouveauté Youtube : du « life style », de la gastronomie, de la nutrition, du bien-être et bien d'autres sujets !

Nous espérons que vous apprécierez ces moments hors jeu dans l'univers GG !

Découvrez dès maintenant le trailer ainsi que la première vidéo de cette nouvelle série.



# En 2023, on Twitch !

Notre chaîne Twitch a repris du service depuis quelques semaines déjà et nous sommes ravis de votre accueil ! Au programme :



## DES PARTIES EN LIVE AVEC DES INVITÉ-ES DU MONDE LUDIQUE...

Quoi de mieux que jouer avec l'un ou l'une des créatrices d'un jeu pour en découvrir ses subtilités ainsi que les petites anecdotes de fabrication ?

Auteurs, autrices, illustrateurs ou illustratrices nous accompagnent lors de parties en ligne où les viewers peuvent également échanger et participer à la partie lorsque c'est possible ! Venez partager ces moments ludiques autour d'un écran avec nous.

En attendant la prochaine partie, (re)découvrez les VODs de nos deux dernières parties en live, Idavoll et Cyrano.



## ...ET DES ÉVÈNEMENTS EN IMMERSION !

GRRRE Games ce sont aussi des moments de rencontres et d'échanges que nous tenons de plus en plus à vous partager.

Dernièrement, Léo a installé tout son matériel de stream lors de notre événement Bootcamp : les participants qui ont pu parler leur protos et de leur expérience en direct mais aussi l'équipe et les différents intervenants.

Retrouvez dès maintenant sur youtube les deux VODs de cet évènement !





**Trailers, règles, Insides,  
parties, shorts...**

**Découvrez toutes nos vidéos sur**



[youtube.com/@GRRREGames](https://youtube.com/@GRRREGames)

**Vous aussi, venez passer**

**LE GRRRE  
MOMENT**

**avec nous sur**



[twitch.tv/grrre\\_games](https://twitch.tv/grrre_games)



Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine  
sur notre site internet !

Dans le numéro du mois de novembre, on vous fait le point sur les **GRRRIGNETTES**  
et leur fabrication made in Grenoble ! On parle aussi de nos dernières sorties et toujours des  
**GRRROODIES** exclusifs.

Un extrait !



Cliquez sur la  
couverture pour  
le télécharger.

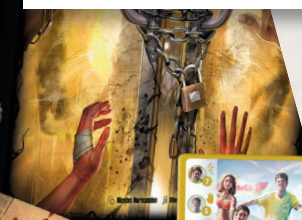
QUOI DE NEUF  
PAR ICI ?



  
**GRRROODIES**

Étiquettes à coller pour  
les GRRRIGNETTES  
Tuck boxes spéciales  
sleeves Nidavellir  
et extensions

Quoi de neuf par ici ? | 20





# 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 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).

ART  
LUDIQUE



Un jeu de Florian Grenier

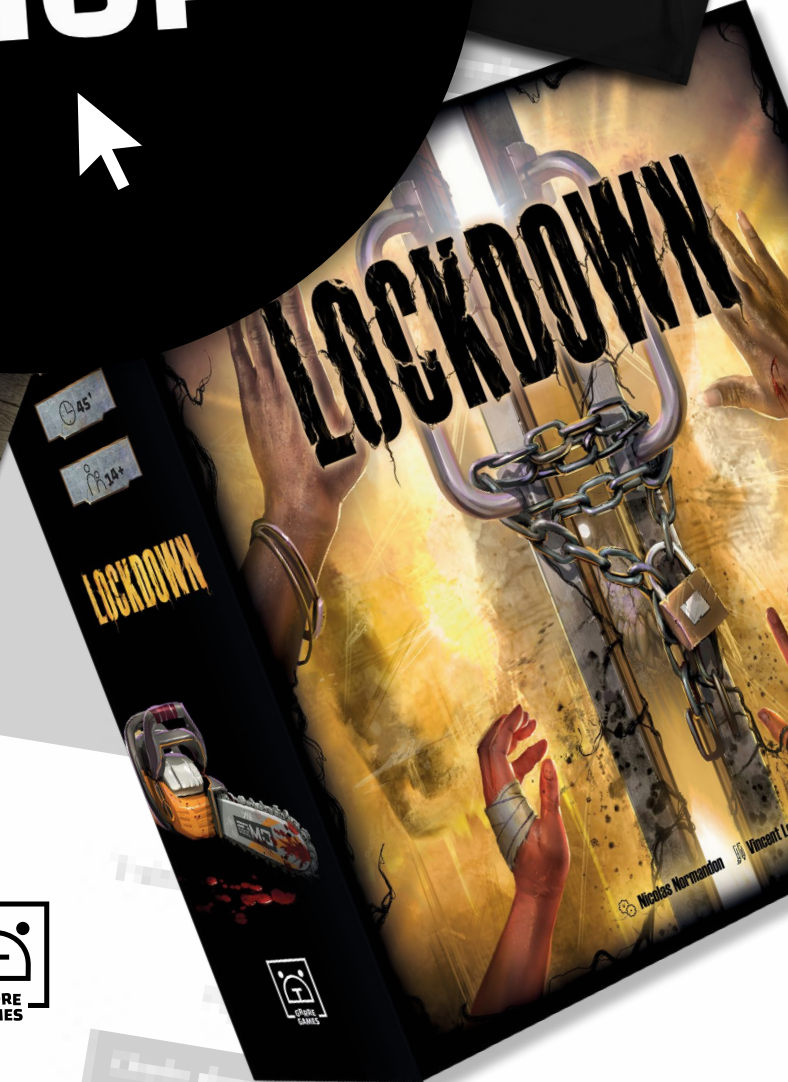
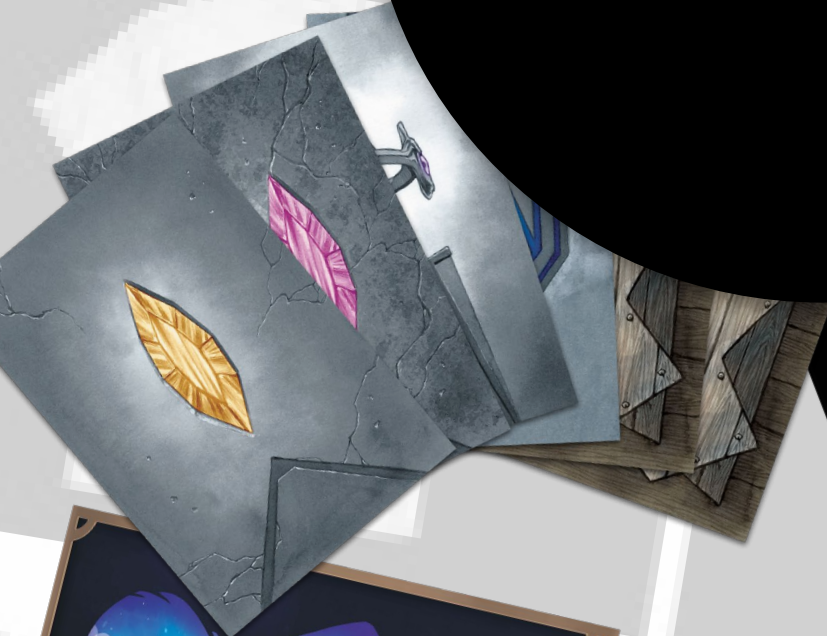






[www.grrre-shop.com](http://www.grrre-shop.com)

# GRRRE SHOP







**Les**  
**GRRRRoodies**

Des petits cadeaux pour vous dire  
un GRRRand merci!







## Les boîtes origamis à imprimer

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

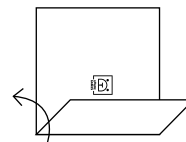
> Pour vérifier si la taille est correcte: une fois imprimé, le rectangle central mesure 14,2 cm x 7,5 cm.

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.

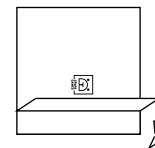
### ETAPE 1:

- 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.

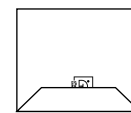
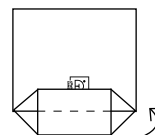


### ETAPE 3 :

- Pliez les angles vers l'intérieur.

### ETAPE 4 :

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

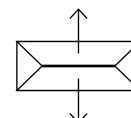


### ETAPE 5 :

- 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.



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 !





## Couvercle - Face extérieure

À découper le long de la ligne blanche



[Vidéo d'aide](#)

Crédit vidéo: OrigamiAko



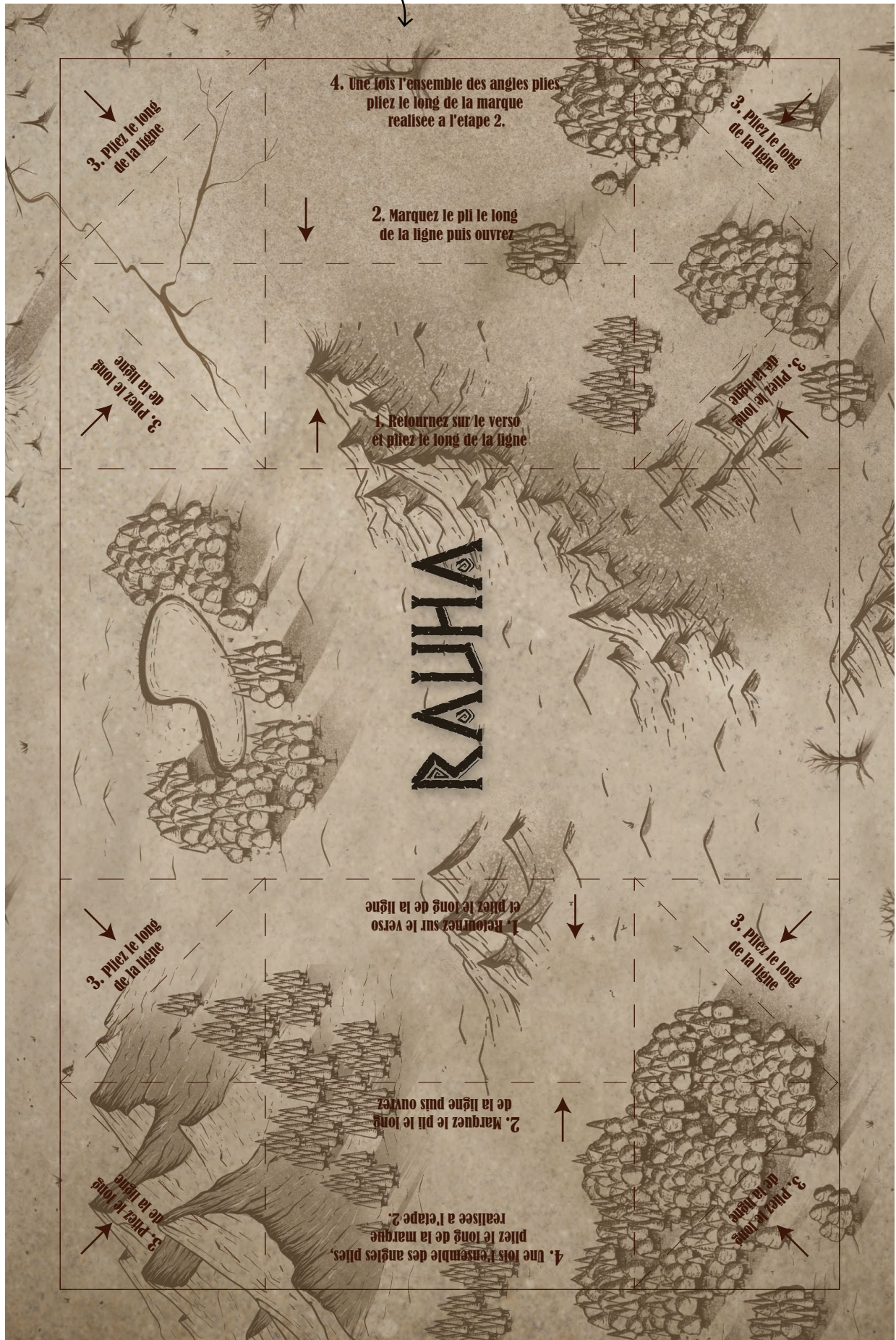






## Fond - Face extérieure

À découper le long de la ligne blanche









Face extérieure - Fond

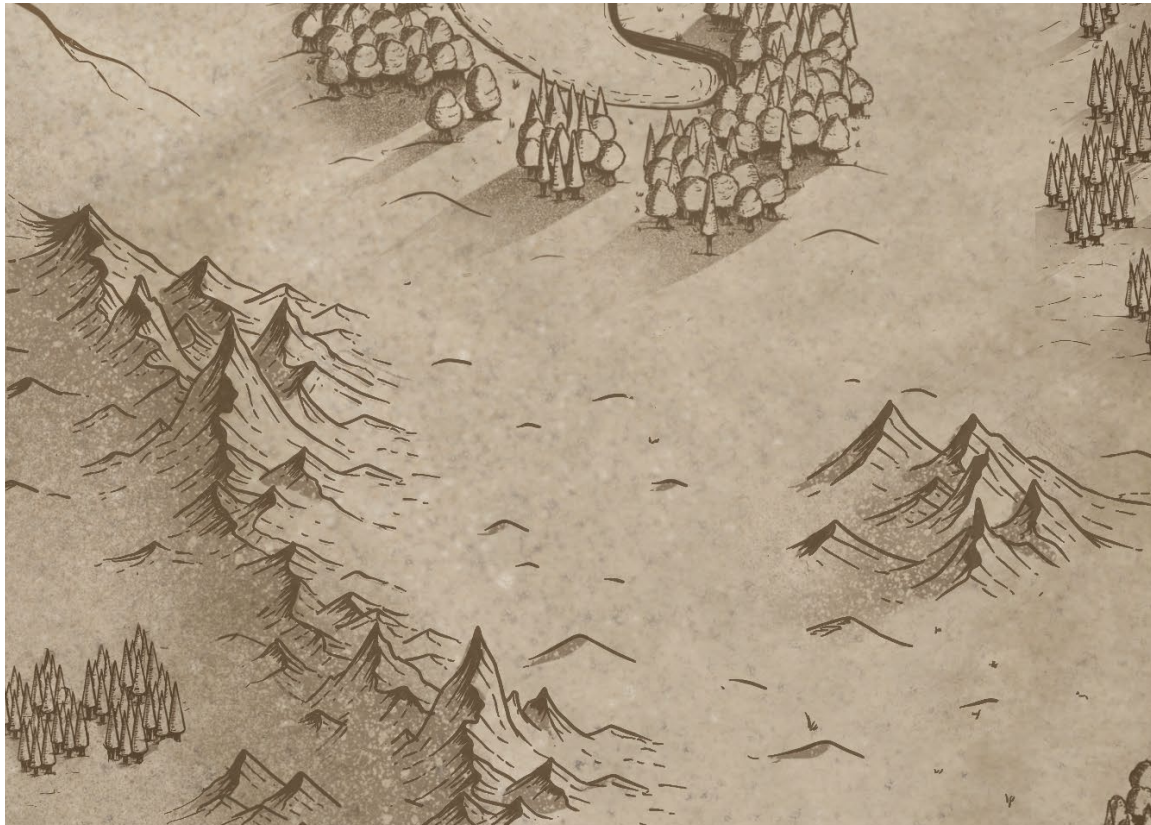


Face extérieure - Couvercle

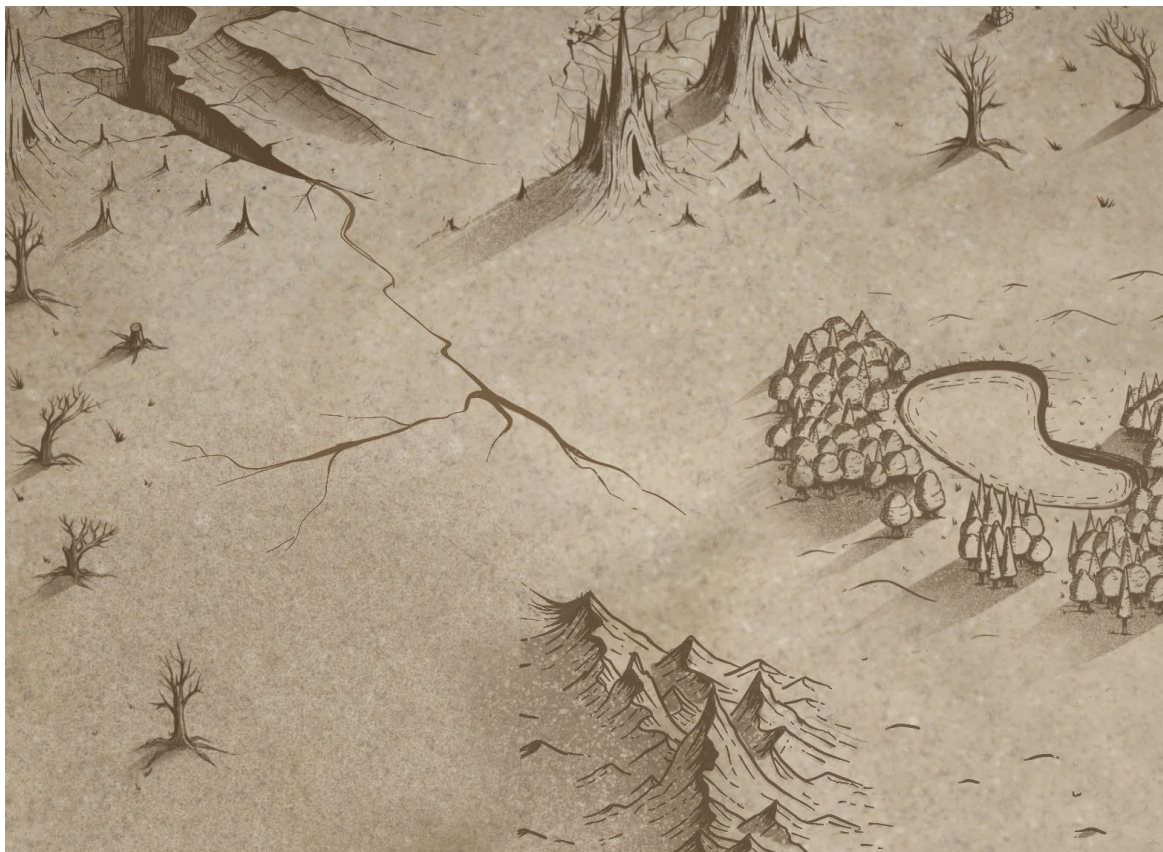




Face intérieure - Fond



Face intérieure - Couvercle





Face extérieure - Fond

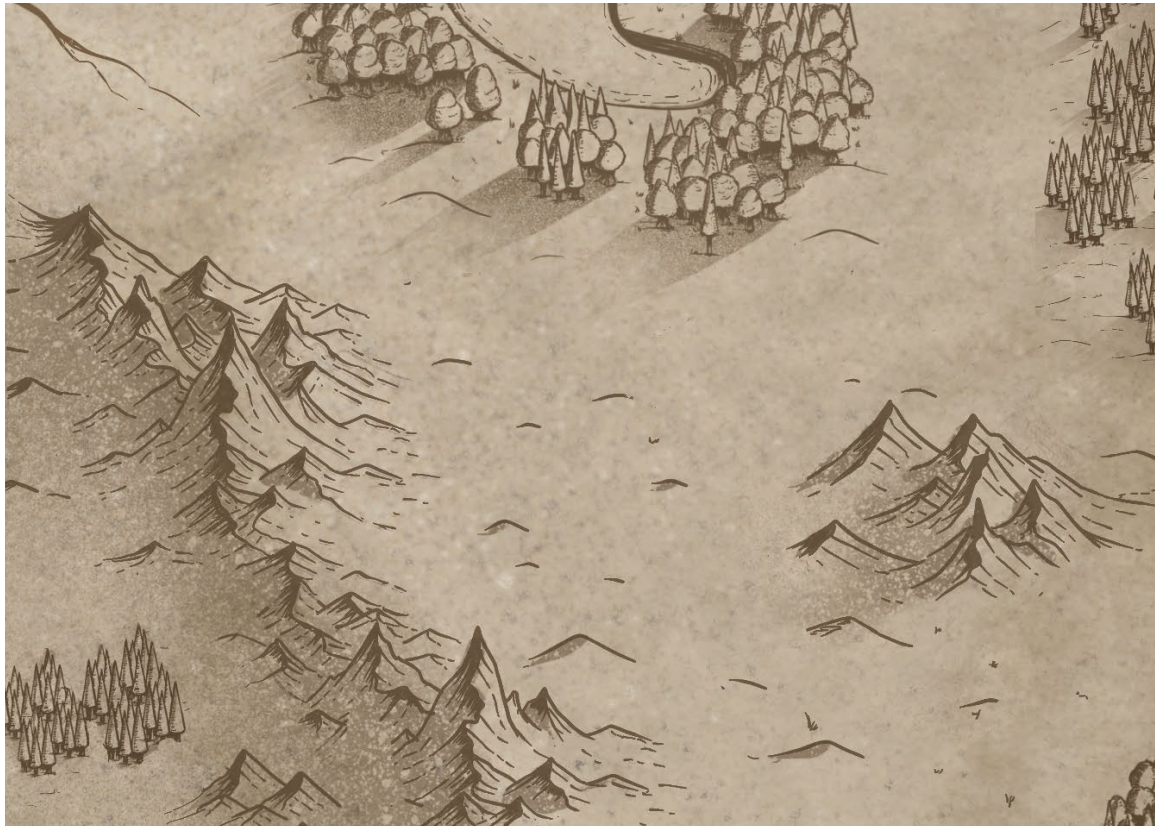


Face extérieure - Couvercle

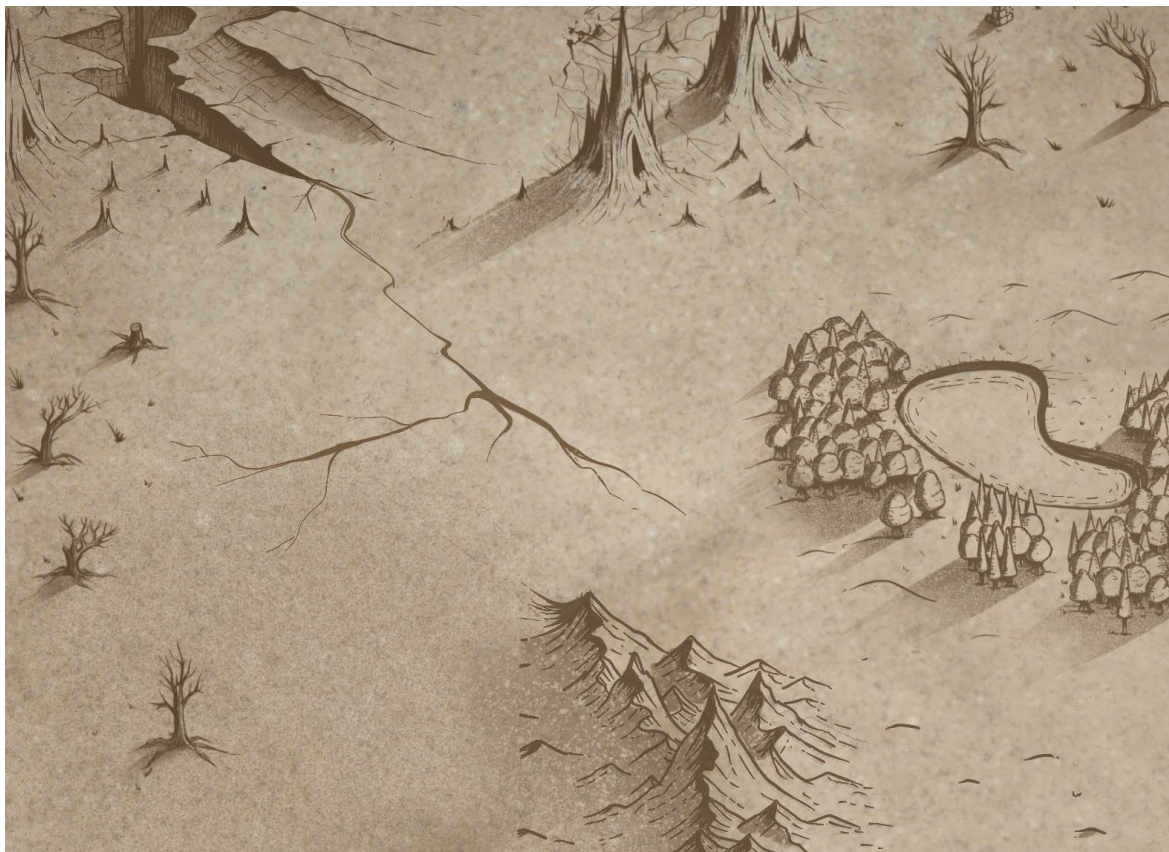




Face intérieure - Fond



Face intérieure - Couvercle





Face extérieure - Fond

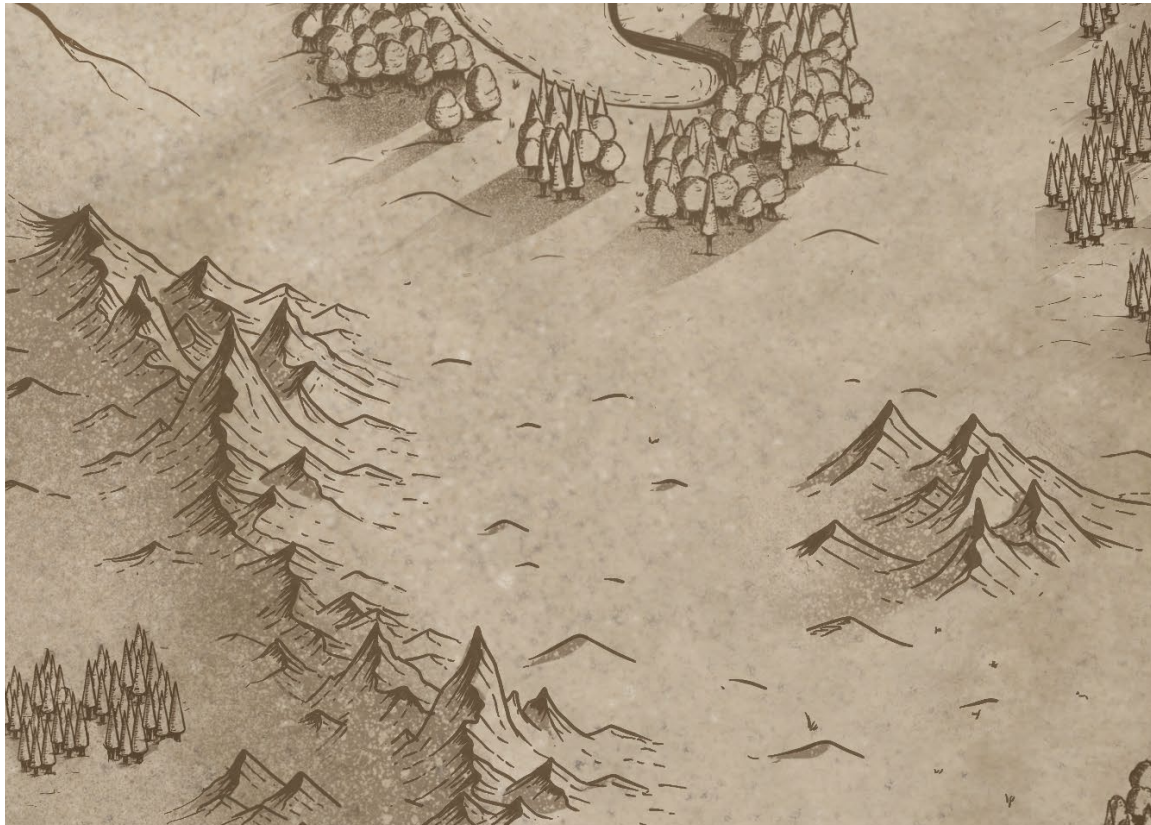


Face extérieure - Couvercle

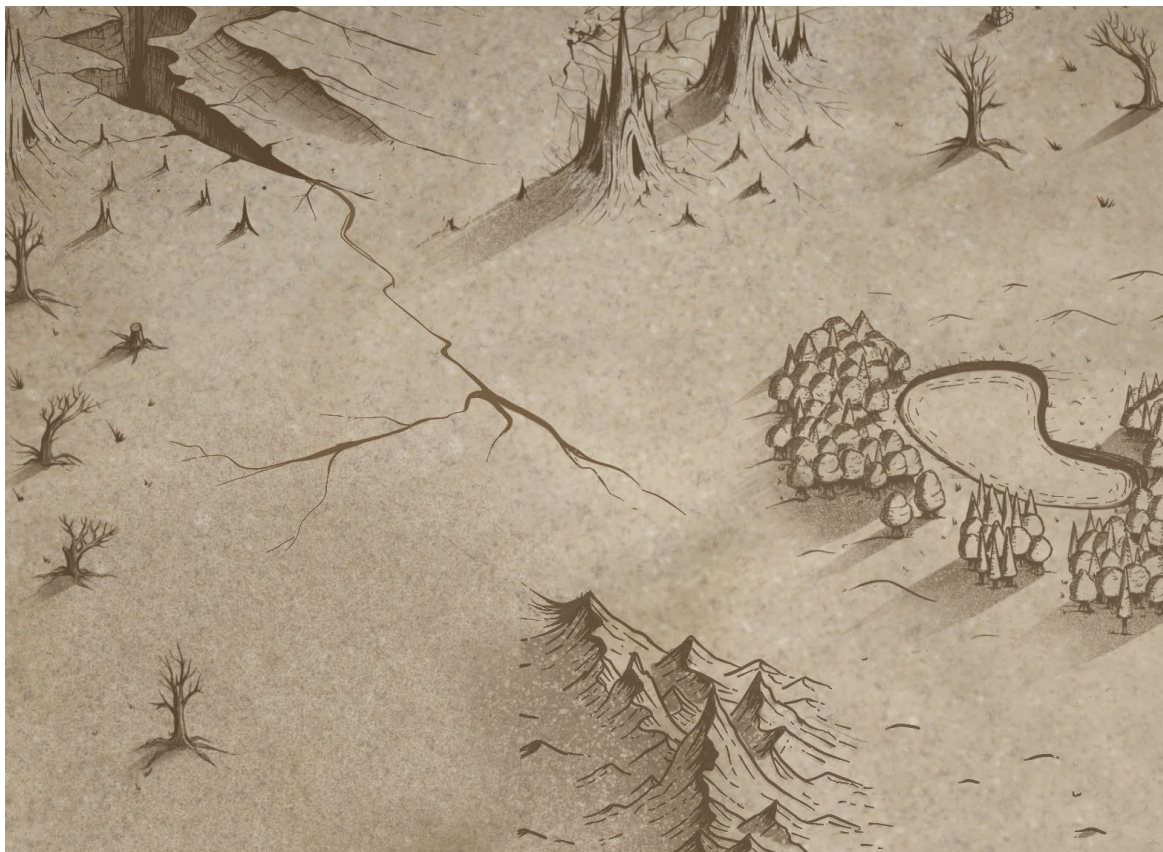




Face intérieure - Fond



Face intérieure - Couvercle





**Bandeau pour les Divinités**



## Les Tucks box Rauha spéciales sleeves à imprimer

Ce mois-ci on continue les Tuck Boxes GRRRE Games avec des boîtes pour ranger vos cartes sleeveées pour Rauha, Âges 1 et 2!















Retrouvez également l'ensemble  
de nos jeux sur notre site !

Règles, aides de jeu et variantes disponibles en français et anglais.

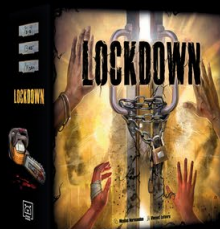
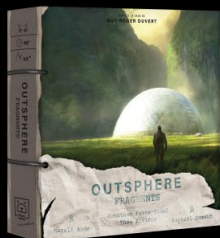
[www.grrre-games.com](http://www.grrre-games.com)



[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 ?