

Ma GRRRE zine

Numéro 14 · Avril 2023



!

BOOTCAMP
Édition 2
 Présentation des participant·es
 Les bootcampeurs racontent

Retour sur la
GAME JAM

LE DOSSIER STRATÉGIQUE

RALPHA





Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Tant de chemin parcouru depuis le premier MaGRRREzine en avril 2020 ! 3 ans que vous nous suivez les tribulations des GRRRE et partagez notre passion du jeu, à travers ce webzine trimestriel.

Cette année, c'est aussi l'année de nos 5 ans d'existence, et nous n'avons pas dérogé à la règle en vous proposant des rendez-vous surprenants, à découvrir dans ces pages :

- le deuxième épisode d'un Bootcamp Auteurs/Autrices,
- un événement inédit: une Game Jam avec la Team Kaedama et Camille Chaussy,
- des vidéos Youtube et des podcasts qui vous font découvrir plus que nos jeux.

Mais ce n'est pas tout ! À découvrir aussi dans ce numéro :

- une nouvelle version de Dany (tellement chouette !),
- un guide stratégique du superbe *RAUHA* dont le succès nous rappelle *Nidavellir* (notre chouchou),
- et enfin, nos deux belles localisations: *Hamlet* et *The Artemis Odyssey*. Deux jeux « coup de cœur » que l'on a hâte de vous faire découvrir.

Je conclurai cet éditto en pensant à Serge Laget, dont l'aura bienveillante et réconfortante nous accompagne chaque jour.

Comme le disait Serge : Carpe Diem !

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

Crédits

1

MaGRRREzine #14
Avril 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.



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

Retrouvez-nous sur nos réseaux sociaux



Sommaire



Dossier spécial *RAUHA*

Guide stratégique Johannes Goupy nous parle stratégies
Conseils Des joueurs et joueuses livrent leurs techniques

p. 2

Retour du FIJ
Hommage à Serge Laget

p. 14
p. 15



Quoi de neuf ?

Présentation *Hamlet*
Présentation *The Artemis Odyssey*
Présentation *Dany*

p. 16

Focus sur la Game JAM

p. 20



Sur les réseaux

Podcast Nouveauté GRRRE Games
Youtube Nos dernières sorties

p. 22

Le BOOTCAMP, 2^e édition

p. 26

Guide stratégique Rauha

Quelles sont les stratégies gagnantes à *RAUHA*?
Johannes Goupy, l'un des auteurs du jeu, vous
propose un guide pour répondre avec précision
à cette question!





Théo Rivière et Johannes Goupy au FIJ 2023.

Johannes Goupy nous parle stratégies

Comme nous l'avions précédemment fait pour *Nidavellir*, dans le numéro 4 de Novembre 2020, nous vous détaillons ici les stratégies intéressantes pour gagner une partie de *RAUHA*.

Focus sur les stratégies qui payent !

RAUHA est un jeu de stratégie, avec des règles simples pour un jeu « initié ». Mais toute sa profondeur va venir de la capacité des joueurs et joueuses à mettre en place une ou plusieurs stratégies dans leur partie et à s'adapter face au tirage des cartes leur permettant d'optimiser leur stratégie ou de contrer celles de leur partenaire de jeu.

Entre la possibilité de couper certaines cartes à nos voisins et de subtiliser les entités à nos adversaires, *RAUHA* offre une belle part à l'interaction. Si votre objectif est de maximiser vos points et remporter la victoire, il vous faudra lever les yeux et essayer de déjouer les plans de vos adversaires.

Le coeur, la mécanique

Mais ce qui différencie le plus fortement *RAUHA*, c'est qu'il a été conçu avec une mécanique de « Board building ». Mais plus que le mot ce qu'il faut comprendre c'est l'élan de faire un jeu combo mais en remplaçant le fameux « Deck building », par une mécanique proche mais permettant la maîtrise de l'activation et du déclenchement des combos. En effet, généralement dans un deck building, on cherche à intégrer des cartes qui vont rentrer en combo entre elles, et on espère sur le reste de la partie voire ces combos (combinaisons, *ndlr*) arrivées. Dans *RAUHA*, non seulement vous êtes sûr que ces combos vont se déclencher et en plus vous pouvez anticiper quand elles vont se déclencher, par le déplacement le pion Chaman autour du plateau de jeu. C'est en quelque sorte pour nous la réponse à l'aléatoire de la mécanique du deck-building.

Johannes Goupy au FIJ 2023.



Sans cristaux tout se complique...

Dans *RAUHA*, il n'y a qu'une seule ressource : les cristaux. On peut jouer sans toute la partie, mais cela limitera vos choix. Avoir des cristaux en réserve c'est également la possibilité de s'offrir les cartes clefs pour sa stratégie.

Par contre, en fin de partie, cette ressource n'est pas valorisée. J'ai vu plusieurs parties ou des joueurs font « trop » de cristaux et terminent la partie avec une quantité de cette dont ils ne font rien. Ils ont en quelque sorte « gâché » une partie de leurs actions à produire trop de cristaux qui ne seront pas rentables.



À l'inverse, j'ai également l'habitude de voir des joueurs et des joueuses manquer de cristaux à certains moments du jeu, et c'est l'assurance de passer à côté d'une carte importante. Il m'arrive parfois d'avoir un stock très faible en cristaux, mais en général, je m'arrange toujours pour commencer un nouveau côté de plateau (après un décompte) avec 4 cristaux pour l'Âge I et 6 cristaux pour l'Âge II. Lorsque l'on a 6 animaux volants et que l'on ouvre une main avec une carte offrant 2 PV pour chaque animal volant, il est rageant de ne pas pouvoir la prendre tout de suite, et de devoir espérer la voir repasser 2 tours plus tard. D'ailleurs n'oubliez pas qu'en cas d'économie faible, défausser une carte pour récupérer 4 cristaux est parfois une belle solution, d'autant plus si la carte défaussée est un contre sur un adversaire.

Vous l'aurez compris, une partie du sel du jeu réside dans la gestion de cette ressource qu'il vous faudra avoir en quantité raisonnable pour vous offrir les cartes importantes, mais également tendre à finir la partie avec peu de cristaux, ce sera alors le signe que vous aurez maximisé ce plan de jeu.

Offrez-vous donc une belle économie en cristaux en début de partie, et remplacez ces cartes en fin de partie. N'oubliez pas qu'avec 3 biomes champignons alignés, vous recevrez SIENET, une entité qui pourra vous aider dans cette optique.



4 axes stratégiques pour vous offrir la victoire

Dans *RAUHA*, à l'image des 4 différents biomes, il y a 4 axes stratégiques forts dans le jeu. De plus chacun de ces axes stratégiques est amplifié par l'effet des entités lorsque l'on parvient à s'en emparer.

Assez généralement, les joueurs et joueuses qui réalisent de gros scores (au-dessus de 130 PV), utilisent 2 ou 3 de ces axes stratégiques en parallèle.



Stratégie n°1

L'eau c'est la vie

La stratégie la plus évidente est celle des sources d'eau et ses fameux 15 PV. C'est une stratégie qui attire beaucoup les personnes découvrant le jeu, mais nous allons voir qu'elle n'est pas si rentable, et est facilement contable.

En effet, si on regarde de plus près son fonctionnement, on se rend compte que la stratégie est vraiment efficace si elle rapporte le 15 PV lors des décomptes, en dessous c'est faible surtout à l'Âge II. Pour cela il faut 5 sources d'eau de différence, en avoir plus est souvent inutile, et donc les joueurs ne cherchent pas à prendre des sources d'eau en surplus pour les mêmes raisons de perte d'efficacité citée avec la surabondance des cristaux. Cela revient à dire que dans la majorité des cas, pour l'adversaire ayant le moins de sources d'eau, en prendre 1 seule juste avant un décompte permet de réduire substantiellement les gains des autres joueurs et joueuses avec plusieurs sources d'eau. Un autre contre possible est de s'emparer de VUORI, l'entité des montagnes, qui permet de renverser carrément la tendance. Une stratégie de l'eau amplifiée avec le pouvoir de l'entité des animaux marins, est forte mais risquée. D'autant que vous caracolez généralement en tête du score pendant la partie, et être le premier joueur n'est pas un avantage.

Note GG :

Être premier vous expose au vol de Divinité lors de moments clés comme le dernier tour avant un décompte.



Stratégie n°2

Nos amis les champignons

Une autre stratégie souvent attirante pour les joueurs, est celle de remplir le plus rapidement possible son plateau avec une spore sur les 9 emplacements. C'est vrai que cette stratégie semble très attrayante car elle permet de bénéficier de l'activation d'un grand nombre d'effet à chaque décompte. La problématique avec cette stratégie, c'est que pour générer les spores, il faut avoir de forts revenus en cristaux. Cela implique que plusieurs de vos cartes fournissent des cristaux. Et généralement lors de 3 premiers décomptes, vous parvenez à marquer peu de points car vos cartes génèrent surtout des cristaux. C'est souvent grâce à quelques cartes qui permettent de scorer sur les spores et à l'entité des animaux terrestres que vous parviendrez à faire beaucoup de point après le dernier virage de votre plateau. Mais est-ce que vos adversaires vous laisseront toutes ces aubaines ? Vous l'aurez compris cette stratégie est moins risquée que celle des sources d'eau, mais il ne faudra pas rater les cartes clés pour maximiser vos points sur la seconde moitié du jeu.

A noter que créer des spores pour créer des spores peut être un frein à votre économie de cristaux si vous n'optimisez pas leur placement en regard de vos biomes les plus utiles.

Et à l'inverse, de la stratégie des sources, vous réalisez souvent votre partie dans la queue du peloton au niveau des points de victoire, et avec la remontée surprise en fin de partie, ça donne une belle impression de jouer en mode « sous-marin ».



Stratégie n°3

Des animaux il en faut !

Dans *RAUHA*, on peut gagner avec une économie faible, avec aucune source d'eau et très peu de spore, mais je n'ai jamais vu de scores hauts sans un bon assemblage d'animaux. À l'inverse une stratégie qui combine 2 familles d'animaux correctement peut tout à fait être compétitive. D'autant que l'entité de la forêt permet d'appuyer fortement une stratégie comportant une belle collection d'animaux.

Essayer de collectionner 1 ou 2 types d'animaux et les pouvoirs qui permettent de gagner 1 PV ou encore mieux 2 PV avec ce type d'animal est important dans *RAUHA*.

L'optimum est de parvenir à combiner la collection le bon type d'animal avec la stratégie des biomes que l'on essaie de mettre en place : Animaux aquatiques avec les sources / Animaux terrestres avec les spores / Animaux volant avec une grosse économie de cristaux.

La question n'est pas avec ou sans animaux, mais quels animaux.

Un seul type d'animal pour maximiser les points ou un peu de diversité pour éviter de se faire contrer trop tôt dans la partie.

Stratégie n°4

L'usine à tailler des cristaux

Cette stratégie est moins impactante que les celles déjà présentées, dans le sens où il faut un fort revenu et plusieurs convertisseurs pour commencer à avoir un moteur à point efficace. Par contre c'est assez simple à mettre en place et à utiliser, cela demande simplement de maîtriser son économie et d'anticiper ces gains et dépenses. Mais néanmoins cette voie n'est pas à négliger. Ce qui est intéressant dans cette stratégie c'est qu'elle se retrouve au centre du triangle des entités des cristaux (3PV), de celles des champignons (3 cristaux) et de celle des animaux volants. C'est une combo tout en douceur qui permet de gagner un nombre de points non négligeable tout au long de la partie.



La micro-gestion, c'est quoi ?!

L'art et la manière de réaliser les bonnes actions aux bons moments

Maîtrisez votre économie, pour avoir presque toujours les cristaux dont vous avez besoin. Gardez des emplacements recouvrables aux bons endroits qui vous permettront de récupérer 1 ou plusieurs entités. Observez les possibilités de vos adversaires de réaliser les alignements. Avec une maîtrise de l'ordre du tour, vous pourrez leur récupérer des entités et vous ferez attention de ne pas gaspiller le gain d'une entité qui repartirait trop vite chez un adversaire. Il est toujours préférable de jouer en dernier, essayez de placer votre voisin de gauche en avance sur les points de victoire pour vous retrouver dans cette position en cours de partie, enfin pas trop d'avance quand même.



Les entités divines : la clé

RAUHA a été construit pour que même si le tirage des cartes ne vous est pas propice, vous pouvez vous appuyer sur la création de lignes et colonnes de biomes et/ou d'animaux pour récupérer l'entité divine vous permettant d'optimiser votre stratégie: sources d'eau, spores, transformation de cristaux, ou animaux.

Lever le nez pour bloquer vos adversaires

À certains moments, le meilleur moyen de progresser c'est de ralentir un adversaire.

Il peut arriver que prendre une carte moins bonne pour soi, mais terriblement forte pour l'adversaire soit une meilleure solution que de lui laisser et prendre celle qui est quelque pourcent plus efficace pour vous.

Dans presque toutes les parties, il arrive que l'on ait besoin de défausser une carte soit pour 4 cristaux soit pour une spore, alors faites en sorte que cette action soit la plus efficace possible et faites le sur une carte cruciale pour votre voisin.

D'ailleurs quand on voit un score à plus de 200 PV, c'est généralement que la personne en question a été entouré d'agneaux, la même partie avec des loups et son score aurait été bien plus faible de par les contres subis.

Nous en avons déjà parlé, mais jouer une ou 2 sources d'eau avant un décompte peut également être un moyen de réduire fortement le différentiel.

Et puis parvenir à récupérer les entités au pire moment pour vos adversaires fera certainement de vous des vainqueurs.





On explique et on joue à RAUHA - Un monde de jeux



Présentation et règles de RAUHA - Renard ludique



Le mot de la fin ?

Alors c'est vrai que c'est une analyse avancée pour un jeu initié, mais comme vous êtes arrivé jusqu'à la fin de cette lecture c'est que vous aviez vraiment envie d'atteindre de hauts scores à RAUHA. Vous avez maintenant les rudiments pour affronter des Chamans chevronnés, il ne vous reste plus qu'à par mettre en pratique tout ce charabia!



GRRRATIN LUDIQUE

JOHANNES GOUPY & THÉO RIVIÈRE

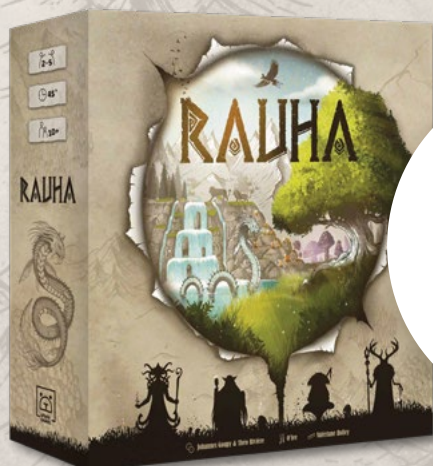
GRRRATIN LUDIQUE - Johannes Goupy et Théo Rivière, auteurs du jeu



GRRRATIN LUDIQUE

O'LEE

GRRRATIN LUDIQUE - O'lee, illustratrice du jeu



**Testez dès maintenant
RAUHA en ligne
sur BGA!**

Quelques conseils de joueurs et joueuses :

Les conseils de Samuel Honrubia

Quelques conseils pour éviter les erreurs de débutant :

1. À la première manche, ne laissez pas passer les tuiles offrants 3 ou 4 cristaux, et placez-les de manière à pouvoir les activer avant la phase de décompte afin de pouvoir utiliser les cristaux gagnés pour sporer un biome « gratuitement » au tour 3.

2. Quels biomes sporer en priorité ? Si vous choisissez de sporer le biome de base champignon en premier, assurez-vous d'avoir d'abord 3 cristaux restants pour sporer un autre biome donnant des cristaux (comme les tuiles décrites précédemment par exemple). Règle numéro 1: ne jamais être à court de cristaux en arrivant à l'Âge II et essayer d'en garder minimum 6-7 ! Les tuiles qui peuvent réellement faire la différence et vous permettre les plus belles remontada sont celles qui vous font gagner 2 points/éléments (spore ou type d'animal) et elles valent de 5 à 7 cristaux, il ne faut donc pas les rater car votre adversaire les défaussera à coup sûr pour vous empêcher de les acheter ou pire, il les achètera lui-même si elles rentrent dans leur stratégie.

Et inversement. Pour cela, ne cherchez pas à tout prix à sporer le plus de biome possible en début de partie (surtout les biomes qui ne font gagner que très peu de points de victoire), en revanche, les « sporeurs » ne rapporte pas de points, la meilleure stratégie consisterait donc à réussir à sporer le plus vite possible le plus de biome possible, tout en gardant assez de cristaux pour pouvoir acheter les grosses cartes en Âge II, et ainsi recouvrir les sporeurs lors de la dernière manche afin de maximiser le nombre de points que vous pouvez grappiller avant la dernière phase de décompte : le défi **RAUHA** !



Florian et Samuel lors du tournage de la vidéo *Levons la tête de nos jeux*.

3. SIENET est clairement LA divinité à récupérer avant la 1^{re} phase de décompte : 6 cristaux (3+3) au total. Pour cela, 2 conseils :

a. Restez en dernière position (n'activez pas les biomes de bases offrant 1 point de victoire (et oui vous n'êtes pas obligés d'activer vos biomes).

b. Si votre main de début de manche contient un chiffre pair de biome champignon, vous êtes donc sûr d'en avoir une deux tours plus tard, jouez donc de préférence une autre carte en espérant trouver une carte champignon au 2^e tour, laissée par l'adversaire. Par contre, si votre royaume vous donne déjà assez de cristaux, ne cherchez pas aveuglément à refaire une ligne de 3 champignons à tout prix et privilégiez d'autres stratégies (forêt et/ou eau), beaucoup plus rentable en fin de partie.

4. Pour l'eau, sa gestion est très fine, les auteurs ont vraiment trouvé un gameplay donnant une tension plaisante: gardez (presque) toujours 2 biomes « Montagne » alignés tout en laissant « libre » la 3^e place sans y mettre des biomes précieux que vous ne pourriez stratégiquement pas sacrifier. Cela vous donnera l'opportunité de voler VUORI plus facilement et ce qui forcera les adversaires à prendre d'avantage les biomes « Montagne » (et donc des sources d'eau) au détriment des autres stratégies plus rentable.

Champion olympique de Handball

•
65% de victoire sur BGA

•
Top 1 hors arène en février 2023 et Top 4 actuellement

•
Plus d'infos sur la vidéo Levons la tête de nos jeux



Les conseils de Katia

**Finaliste
du tournoi de
Cannes 2023**
•
**Top 1 BGA
hors arène
en mars 2023**
•
**65%
de victoires
sur BGA**

1. Essayer de récupérer le plus de ressources à la manche 1 et 2 ainsi que le dieu SIENET pour ensuite être tranquille aux manches 3 et 4 afin de payer les cartes multiplicatrices qui sont chères.
2. Ne pas se battre au niveau du scoring des sources d'eau contre des débutants qui sautent dessus car eux vont avoir tendance à se focaliser sur cet aspect du jeu parce que ça fait tout de suite beaucoup de points et pendant ce temps-là, on peut en profiter pour choper des cartes plus intéressantes.
3. Essayer au plus vite de faire le maximum de spores possibles pour réactiver les tuiles qui permettent d'en poser dans le but de vite réactiver ensuite les tuiles multiplicatrices pour les scorer plusieurs fois.
4. Optimiser le placement des cartes que l'on a achetées en essayant de les placer de manière à les activer dans le même tour ou dans tous les cas, avant le prochain décompte.
5. Essayer d'être dernière au niveau des points jusqu'à la fin de la partie afin de jouer en dernier et de piquer les dieux aux autres joueurs et joueuses !



De gauche à droite:
Noé, Johannes et Katia
au FIJ 2023.

Les conseils de Noé

1. Comme dans le *It's Wonderful World* que Johannes adore, se constituer une réserve de cristaux dès le départ en essayant de placer au moins une carte qui en génère sur chaque ligne et colonne pour ne pas se retrouver à court.
2. Du coup, dès la troisième manche, sacrifier certaines de ces fameuses cartes pour les remplacer le plus rapidement par des cartes de scoring plus intéressantes.
3. Toujours agencer ses symboles et ses types de cartes de manière à multiplier les possibilités de former des trios afin de récupérer des dieux. Privilégier donc les biomes qui proposent deux terrains de types différents pour optimiser ses chances.
4. Toujours se rappeler ce qu'on laisse à l'adversaire et qui va nous revenir pour anticiper ce qu'elle va pouvoir jouer et donc pouvoir contre drafter et planifier trois coups à l'avance.
5. Ne pas hésiter à sacrifier quelques cartes qui génèrent des cristaux en manche 1 et 2 pour aller vers des cartes de scoring et ainsi construire sa machine à points à l'avance. Il faut également penser à se diversifier en terme de symboles car parfois la carte de scoring que l'on attend ne tombe pas.

**Finaliste
du tournoi de
Cannes 2023**
•
**51%
de victoires
sur BGA**

Après une quarantaine de parties jouées, je commence à avoir une ligne directrice que j'essaie de suivre :

1. Tout d'abord il y a la gestion des cristaux : ne pas en avoir peut-être catastrophique si vous avez en main une carte très forte que vous ne pouvez pas construire. À l'inverse, finir la partie avec pleins de cristaux dont on ne fera rien est inutile. J'essaie donc d'optimiser mes cristaux tout au long de la partie. Après chaque décompte j'aime avoir suffisamment de cristaux pour pouvoir me payer n'importe laquelle des cartes dans le paquet que je vais découvrir.

2. Ensuite j'essaie d'être bien attentif aux cartes que je vais laisser à mes adversaires. J'essaie d'anticiper ce qui va les intéresser pour savoir ce que je vais récupérer comme choix au tour 3, 6, 9 et 12. Cela permet d'anticiper l'emplacement où je vais construire et éventuellement le nombre de cristaux nécessaires. Dans la même idée, cela permet de voir pour quelles divinités il y a de la concurrence. Et j'essaie donc de garder un avantage avec le choix des cartes que je vais laisser à mes adversaires. D'ailleurs quand je vois qu'une divinité n'est disputé par personne, si je peux la conserver toute la partie sans avoir à me battre, je n'hésite pas à en profiter. S'il y a match pour une divinité, jouer après mon adversaire est le meilleur moyen de récupérer le dieu qu'il m'aura pris juste avant. La stratégie globale se décide un peu au fil de l'eau, et varie d'une partie à l'autre en fonction des cartes disponibles. Les cartes qui rapportent le plus doivent bien sûr avoir une spore pour marquer le plus de fois possible. J'essaie de construire des moteurs de points de victoire que je vais scorer plusieurs fois. Par exemple, essayer d'avoir plusieurs cartes qui rapportent pour le même symbole animal, ça se combine pas mal et c'est plutôt efficace.

3. Enfin je n'hésite pas à m'adapter en cours de partie si je vois que les cartes qui pourraient booster mon moteur ne sont pas disponibles. Quant aux gouttes d'eau, j'essaie juste de ne pas être le dernier : ça fait toujours un peu mal de voir un adversaire marquer 15 points de plus que moi. J'évite en revanche de me lancer dans une surenchère de gouttes au détriment d'autres cartes intéressantes pour mon moteur. Construire 5 cartes avec des sources pour avoir finalement 1 ou 2 gouttes de plus ne me paraît pas rentable.

Bien sûr, ce sont juste des grands principes directeurs que j'essaie d'appliquer à chaque partie, en ayant bien conscience que ça ne marche pas à tous les coups, et qu'il faut bien sûr s'adapter au tirage des cartes. *RAUHA* est un jeu avec beaucoup de profondeur où plusieurs stratégies différentes peuvent gagner. C'est ça qui le rend si plaisant à jouer.

**Vainqueur
du tournoi
de Grenoble
2023**



De gauche à droite :
les finalistes du tournoi : Aurélie, Pascal et
Louise à Place aux Jeux 2023.

Le Festival International des Jeux 2023 de Cannes, c'est fini !

Comme dit le proverbe, parfois mieux vaut une belle image que mille mots, donc on vous a fait un aftermovie pour vous résumer notre aventure au FIJ 2023 :



Cannes FIJ 2023 - L'aftermovie



Cannes est un moment fort de notre année: toute l'équipe s'y prépare plusieurs mois à l'avance, et nous sommes toujours fébriles à l'idée de vous retrouver pendant ces quelques jours de folie !

Nous remercions chaleureusement l'ensemble des joueurs et joueuses, acteurs et actrices du monde ludique qui sont passés nous voir pour découvrir et jouer à nos jeux, se faire dédicacer une boîte, nous présenter des jeux ou simplement pour nous faire un petit coucou et discuter.

On vous dit bien sûr à l'année prochaine pour pleins de nouvelles surprises sur notre stand!



Serge Laget

1959 - 2023



Cannes 2020 :
Serge découvre
et pose devant
une bannière
Nidavellir



Cannes 2022 : une belle séance
de dédicace avec JM Minguez



Officialisation de Nidavellir
à Cannes 2019, pour une sortie
en janvier 2020



Valence 2022 : échange sur le
jeu Nidavellir coopératif

Enfin, nous tenions à rendre un dernier
hommage à Serge Laget qui nous a quitté
en Janvier dernier.

Parce que Cannes n'aurait pas été
le même sans lui, nous avons
tenu à afficher son sourire à nos côtés
pour conserver sa bienveillance
et sa bonne humeur communicative
qui nous manquent à chaque instant.

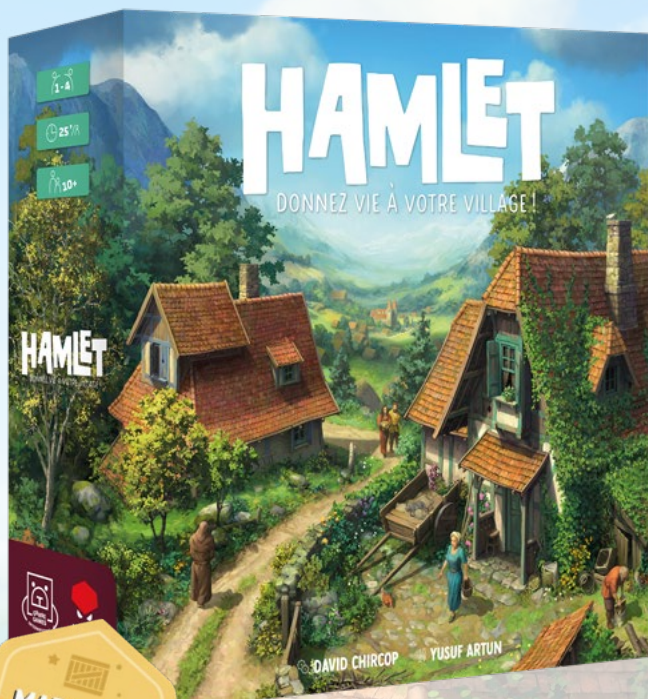
Merci pour tout Serge,
La GRRRE Team

Quoi de neuf par ici ?

Ce mois-ci on fait un point sur toutes nos prochaines sorties mais aussi sur la Game JAM!

Au programme, un focus nos deux localisations *Hamlet* et *The Artemis Odyssey*, et de la nouvelle version de *Dany*!





1-4 | 25' / 1 | 10+

UN JEU DE DAVID CHIRCOP ILLUSTRÉ PAR YUSUF ARTUN

**IL S'AGIT D'UN JEU COMPÉTITIF
DANS LEQUEL VOUS ALLEZ DONNER
VIE À VOTRE VILLAGE.
GAGNEZ VOS LETTRES DE NOBLESSE
AU COURS DE SON DÉVELOPPEMENT
POUR AVOIR L'INSIGNE HONNEUR
DE DEVENIR LA PREMIÈRE
PERSONNE À L'ADMINISTRER
QUAND L'ÉGLISE SERA ACHÉVÉE !**



Vous construirez ensemble le village, et la personne qui remportera la partie sera celle qui aura le plus de points de prestige et aura été la plus grande contributrice à sa croissance.

À chaque tour, déplacez vos Villageois le long des routes et marquez des points de prestige lorsque vous :

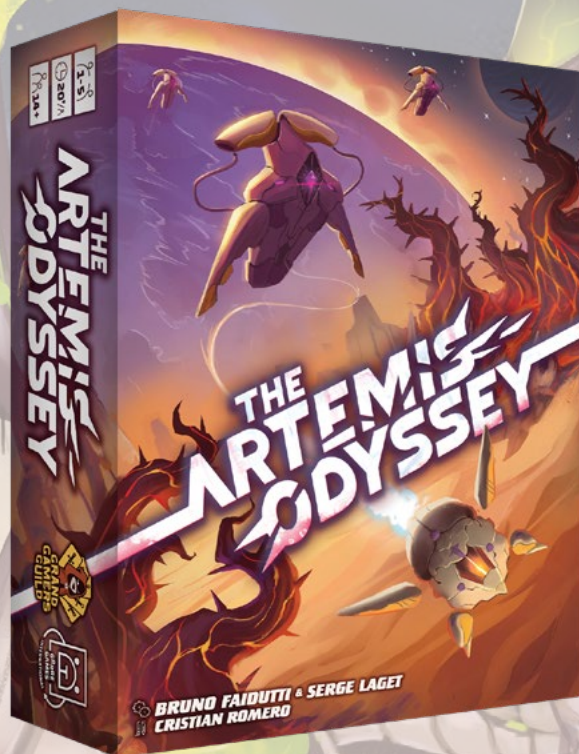
- activez les bâtiments,
- produisez et transformez des ressources,
- construisez des ponts, chemins, et bâtiments,
- répondez aux commandes du Marché,
- livrez le chantier de l'église.

Obtenez un niveau de maîtrise vous permettant de créer des ressources de haute qualité !

Placez de façon efficace vos ânes pour acheminer les ressources où vous le souhaitez.

Tous les bâtiments et toutes les ressources sont utilisables par tout le monde, mais seule la personne ayant le plus de points de prestige remportera la partie !





1-5 | 20' | 14+

UN JEU DE BRUNO FAIDUTTI ET SERGE LAGET ILLUSTRE PAR CRISTIAN ROMERO

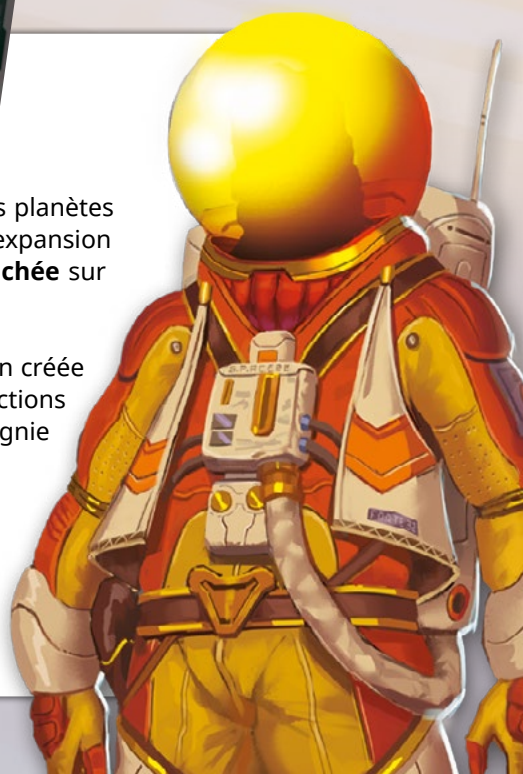
Vous incarnez une Compagnie ayant pour but d'explorer des systèmes lointains. Déployez des vaisseaux, terraformez des planètes, bâtissez colonies et usines, découvrez des artefacts Aliens et devenez la civilisation du futur.

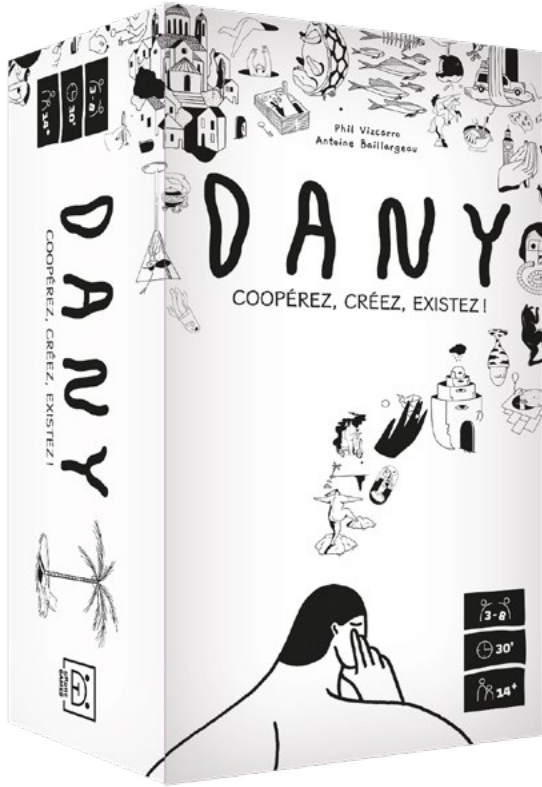


Devenez la plus grande Compagnie de la galaxie en découvrant de nouvelles planètes et en établissant des comptoirs prospères. Vous accomplirez votre volonté d'expansion et de richesses grâce à **une mécanique ingénieuse de programmation cachée** sur un plateau commun.

Lorsque le plateau de programmation est plein, résolvez la séquence d'Action créée par l'ensemble des Compagnies et tirez-en profit. Ainsi, en anticipant les actions souhaitées par vos adversaires, vous serez en mesure de devenir la Compagnie possédant le réseau planétaire le plus prospère !

The Artemis Odyssey est un jeu compétitif reposant sur une mécanique originale de programmation : chaque Compagnie va jouer des cartes Action sur un plateau commun qui seront révélées dans un ordre prédéfini et profitera à l'ensemble des joueurs et joueuses, en donnant un avantage à la personne qui l'a jouée.





3-8 | 30' | 14+

Un jeu de Phil Vizcarro
et Antoine Baillargeau

NOUVELLE VERSION :

- Nouveau format de boîte
- 83 illustrations
- 80 nouveaux mots
- Look plus moderne mais toujours aussi original

Vous vivez dans la tête de Dany.

Parmi vous se trouve, cachée, sa vraie personnalité.

À chaque tour, une personne va se voir attribuer une Idée parmi cinq à faire deviner aux autres grâce à des cartes Souvenir illustrées. Une fois la composition réalisée, et après discussion une réponse est donnée et un succès ou un échec est attribué à l'ensemble des personnalités. Puis, un nouveau tour commence.

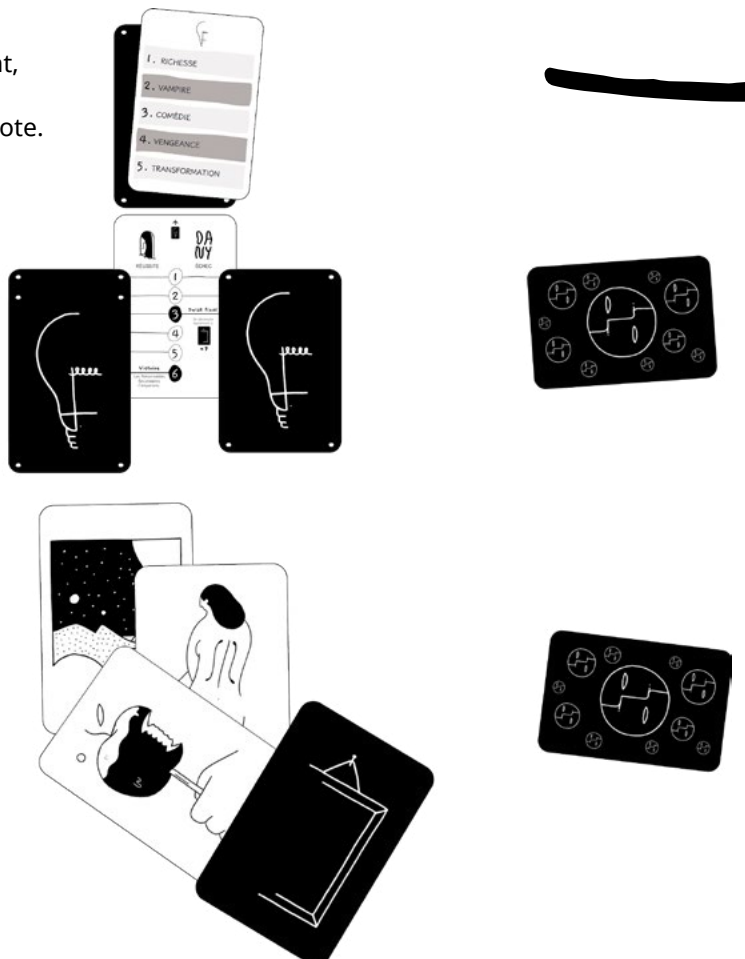
La partie se termine s'il y a :

- **6 succès** : les personnalités secondaires l'emportent,

- **3 échecs ou si la pioche Souvenir est épuisée** :

le twist final a lieu pour démasquer Dany lors d'un vote.

Si DANY est éliminé, les personnalités secondaires l'emportent, sinon, DANY l'emporte.



Défi : créer un jeu en 72h, c'est possible ?

Du 5 au 7 avril dernier, nous installons nos valises pour 72h à la Cafetière de Valence, studio d'auteurs de jeux fondé par Antoine Bauza, en compagnie de la team Kaedama (Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière) ainsi que l'illustratrice Camille Chaussy. Retour sur une Game JAM incroyable !



UNE GAME JAM, QU'EST-CE QUE C'EST ?

De manière générale, c'est un évènement qui regroupe différents participants et participantes ayant des compétences variées et qui à pour but de créer, en équipe, un jeu en l'espace de quelques jours seulement.

Dans notre cas, il s'agissait d'imaginer un jeu de société en l'espace de 72h, avec la team Kaedama du côté autorat, Camille Chaussy du côté illustration et la GRRRE Team du côté édition et organisation. Bref, un beau défi qui a pour but de créer le premier jeu de notre prochaine nouvelle gamme.

MAIS ALORS, COMMENT ON FABRIQUE UN JEU ?

Le contexte de la Game JAM est singulier et représente une manière atypique de créer un jeu. Son avantage ? Si le timing est serré, l'ambition est importante. Chacun se donne donc à fond en l'espace de quelques heures pour avancer de manière efficace et créative. Voilà donc un résumé des grandes étapes de cet évènement :



1re photo : l'ensemble de la team Game JAM
2e photo : la team Kaedama en pleine réflexion.



1. PRÉSENTATION DU CAHIER DES CHARGES ET DES CONTRAINTES ÉDITORIALES

Afin de guider les auteurs dans leur création, nous leur avons présenté le cahier des charges lié à la création de ce jeu. Loin d'être limitant, le but est de donner une ligne directrice générale, afin de guider la création. Les contraintes étaient donc les suivantes :

- **Un jeu à deux**
- **110 cartes maximum**
- **Pas de jetons, ni de figurines**
- **Public initié / Expert**

3. PROTOTYPAGE

Les premières heures se sont déjà écoulées et de nombreuses idées ont été échangées autour de la table. Une thématique est maintenant posée, orientée autour d'un placement de cartes original. Il est temps d'essayer de donner une forme à tout ça, même grossière et imparfaite, du moment qu'elle apporte un support visuel testable pour mieux conceptualiser le projet et avancer.

5. DÉBRIEFS EN LIVE

Entre chaque session, chacun se succède devant le PC de Ludo ou la caméra d'Adrien pour papoter avec les viewers qui suivent le live et leur donner des informations sur l'avancée du jeu. C'est également le moment d'échanger sur les métiers du jeu et la manière dont chacun fonctionne.

7. DES TESTS, DES TESTS ET ENCORE DES TESTS

Les protos se suivent et ne se ressemblent pas. A mesure des différentes parties, les problématiques surgissent. On se concentre sur ce qui fonctionne, on décortique ce qui ne marche pas et on recommence jusqu'à temps de trouver le bon équilibre. Parfois le doute s'installe en même temps que la fatigue qui pointe le bout de son nez, mais heureusement, quand l'un prend une pause, l'autre prend le relai, apportant fraîcheur et nouvelles pistes à explorer.

9. AFFINAGE ET DÉVELOPPEMENT

Et quand c'est fini, et bien ce n'est pas du tout fini. Il reste encore un travail éditorial important pour finaliser le jeu et l'envoyer en production. Il faut maintenant enchaîner les parties de tests avec différents joueurs et joueuses, échanger avec les auteurs, équilibrer ce qui à besoin de l'être, repenser certains pouvoirs, affiner et développer les illustrations, écrire les règles, penser la boîte... En bref, passer d'un proto à un jeu en magasin.

2. BRAINSTORMING ET ÉLABORATION DU THÈME

Ensuite, tout le monde planche. Très vite, les idées fusent, des cartes sont posées au centre de la table, afin de donner de la matière à toucher, à disposer, à déplacer. Les carnets de croquis sont sortis. L'idée c'est de proposer des pistes, d'exclure des axes qui ne font pas l'unanimité, de trouver une première direction forte et qui s'appuie sur une mécanique centrale.

4. PREMIERS CROQUIS ET PICTOGRAMMES

Le premier prototype étant sorti, des pistes graphiques sont évoquées : il y aura des personnages, il y aura des engins, il y aura des pictogrammes. Camille s'attèle à imaginer un premier univers graphique en croquant différents personnages qui serviront de base de travail, sous les conseils de Flo qui l'oriente en fonction des choix des auteurs. Valériane s'attaque en parallèle à la conception des pictogrammes et donne un coup de main dans la conception des illustrations.

6. REPAS ET MOMENTS DE PAUSES

Vers 13h, les estomacs font parler d'eux, et il est temps d'aller reprendre de l'énergie en partageant un bon repas confectionné par Céline. C'est la pause mais les discussions vont bon train et permettent de continuer à réfléchir autrement.

8. ILLUSTRATIONS, GRAPHISME ET ERGONOMIE

On approche d'une version aboutie. Les besoins en illustrations et graphisme se font plus précis. Entre deux sessions de dessins en live, les différents chara design prennent vie pour apporter une touche plus vivante aux cartes, et le proto initial passe sous l'oeil d'Indesign pour subir un petit lifting. C'est déjà la dernière heure et il n'y a plus une minute à perdre.

ET APRÈS ?

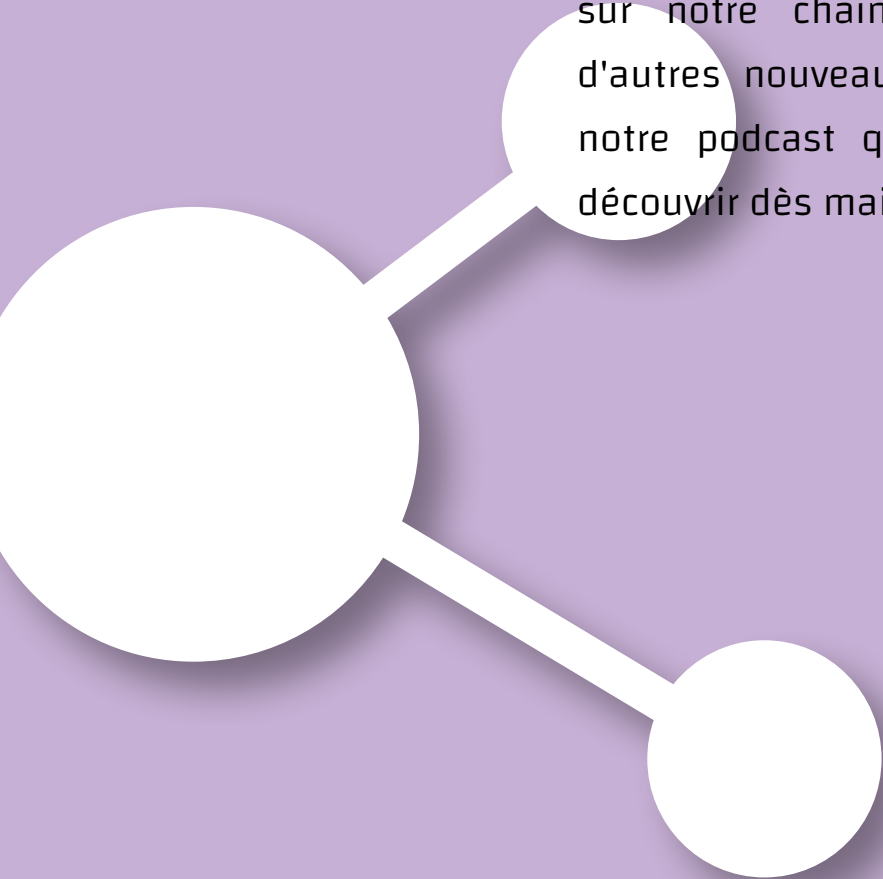
La suite, on vous en parle très bientôt. Un documentaire sera publié sur notre chaine Youtube pour retracer cette aventure.

En attendant, retrouvez nous sur



Sur les réseaux

Chaque mois, nous vous proposons des vidéos sur notre chaîne Youtube mais également d'autres nouveautés sur les réseaux, tel que notre podcast que nous vous proposons de découvrir dès maintenant !

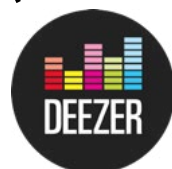




Si on devait résumer Carpe Diem, on dirait que c'est un moment d'échange, de discussion, de rigolade, de questionnements avec des acteurs et des actrices du monde ludique mais pas que.

C'est un podcast où on parle des gens, où on parle du bonheur et de tout pleins d'autres choses qui nous font du bien.

Découvrez dès maintenant les deux premiers épisodes :



Et sur Youtube, il y a des nouveautés ?

On continue la série « Levons la tête de nos Jeux » avec des invité·es qui envoient du lourd et on vous présente une nouvelle série où Flo décortique les jeux et mécaniques qu'il aime !



Levons la tête de nos jeux - Avec Coach Sly



Mécaniques et jeux que j'aime - Dwellings of eldervale



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



**Découvrez toutes nos vidéos sur
youtube.com/@GRRREGames**

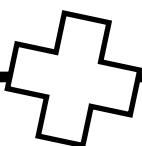
**Rejoignez dès maintenant
la communauté !**



**Lien d'accès juste ici :
<https://discord.gg/qsgUwgcr5A>**

Le BOOTCAMP, 2^e édition

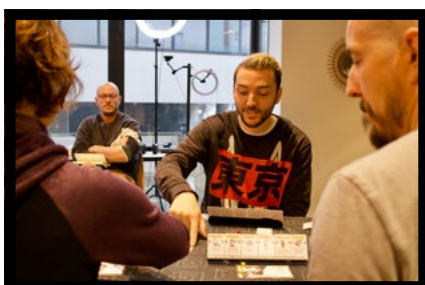
En décembre dernier, nous avons accueilli 10 auteurs et autrices avec l'objectif d'améliorer leurs compétences tout en concentrant leur travail sur un de leurs prototypes.



BAPTISTE ANNEQUIN

PROTOTYPE : LEAP LIFE
2 à 5 joueur·euse·s - Familial +/Initié

Bag building, combinaison.



MATHIEU BIERI

PROTOTYPE : BLACK POWDER
2 à 5 joueur·euse·s - Initié

Tuiles « building », gestion et combinaison.



VIRGIL BONTEMPI

PROTOTYPE : LE TOURNOI DES CONTRÉES
2 à 4 joueur·euse·s - Initié

Gestion de ressources et narration.



TEUDO CELLIS

PROTOTYPE : CHIBIWANA
1 à 6 joueur·euse·s - Familial

Gestion de main de cartes, combinaison, course.



SIMON MOULARD ET ALEX FORTINEAU

PROTOTYPE: LE BANQUET DECHANTELUNE
2 joueur·euse·s - Initié

Choix de tuiles (draft), combinaison,
construction de tableau.



ERWAN JOSSON

PROTOTYPE : GOLD RUSH
3 à 5 joueur·euse·s - Initié

Collection, gestion de main de cartes, exploration de deck.



MARC SOUNE-SEYNE

PROTOTYPE: FONDATION
2 à 5 joueur·euse·s - Initié

Gestion de main de cartes, collection et combinaison.



PEARL VIGNAUD

PROTOTYPE : COOKING SHOW
2 à 5 joueur·euse·s - Familial +/Initié

Draft et combinaison dans un concours de cuisine.



CYRILLE SELLIER

PROTOTYPE : IN DEORUM TUTELA
2 à 4 joueur·euse·s - Expert

Actions, conquête, combinaison, construction de tableau.



La description est très sommaire car les jeux ont énormément évolué entre l'arrivée au Bootcamp et les présentations au FIJ de Cannes 2023. Cette deuxième promo, dénommée « saucisse », nous a autant fait vibrer que la promo « clé » ! On attend impatiemment leurs retours du FIJ de Cannes. Vous jouerez prochainement à un de leurs jeux, c'est certain !

Dans les coulisses du BOOTCAMP

Par les Bootcampeurs

Le BOOTCAMP #2 de GRRRE Games ?

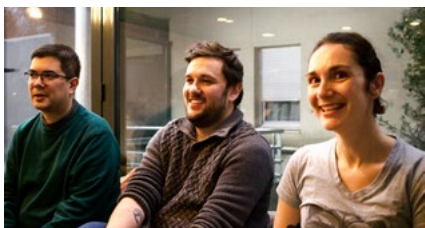
Aux dires des organisateurs et des participants, c'est avant tout une expérience humaine, on en ressort motivé à 300%, ça tisse des liens qui perdureront au-delà de ces trois jours d'aventures.

Mais qu'en est-il vraiment ? Que s'est-il réellement passé ?

Les Bootcampeurs lèvent le voile et vous racontent enfin la vérité !

« D'abord, chers lecteurs, lectrices, revenons à la veille du départ...

Pile la veille du départ. Une grève. Pleins de trains supprimés, les Bootcampeurs qui flippent pour leur trajet. Finalement, avant même de se rencontrer, le groupe s'est soudé : on échangeait des infos sur WhatsApp pour que tout le monde arrive à Grenoble, en voiture, en bus, en train ou même à pied s'il le fallait. Et tout le monde est arrivé !



Marc, Simon et Céline

Premier contact avec Céline. Elle a la solution à tout. Où on gare la voiture ? Où on pose les valises ? Où on va dormir ? Cool, on va dormir dans des pods, comme dans un film de SF ! Dans la salle où nous serons reclus pendant trois jours, personne ne se doute de rien. « Protos en ordre, cartes triées, petit parfum : j'étais mieux préparé pour le bootcamp que pour un rendez-vous avec ma copine, ça l'a un peu inquiété je crois », m'a confié un bootcampeur enthousiaste.

Le jeudi après-midi, c'est le staff qui bosse. Présentations, conseils d'éditeurs, d'auteurs, et les participants ? Ils avalent des informations jusqu'à plus soif. Beaucoup d'informations, mais tellement utiles ! Sur les contrats, sur l'édition, sur les métiers du jeu. On a constaté que dans ce milieu plein de monde a fait des études sans rapport avec le jeu, a fait un autre métier avant, ou exerce encore un mi-temps à côté. En résumé ce qu'un auteur doit retenir : te comportes pas comme un crétin et tout ira bien ! Il est déjà 18h, les yeux rougis de fatigue, certains se rassure : « Moi je peux négocier mon contrat facilement, je suis hyper bon à Mafia de Cuba. »

C'est pas fini, on apprend à rédiger un mail. On sait faire ? Non. Un mail qui fait décrocher des rendez-vous : c'est tout un art ! Pas évident de trouver le juste milieu, il faut en dire suffisamment sans tout dévoiler... Un exercice délicat, mais un passage obligé ! Particulièrement réussi par Baptiste : après avoir

Séance de présentation et échange skype avec Matthieu d'Epenoux



lu son mail, tout le monde avait envie d'essayer son proto décalé pour sauter du 5ème avec un parachute-saucisse !

Après le repas, quelques podcasts : « ça m'a fait trop bizarre d'entendre la voix de Zéphiriel en vrai, hors de mon casque ! » Quelques lives : « Maman je passe sur Twitch ! Je trouve ça plus classe que la télé » témoigne un jeune bootcampeur. Des animateurs pleins d'énergie, une première nuit qui s'annonce courte mais tout va bien.



Podcast avec l'équipe 63/88 et live Twitch avec Léo

C'est le lendemain que ça s'est produit...

Personne ne parle. La tension est palpable dans les regards. Florian et Céline sont installés à une table au milieu du groupe. On frappe à une porte imaginaire, on s'assoit et pitch nos protos. Ce sont les plus aboutis, ceux qu'on connaît par cœur, et pourtant : « Il m'a pas demandé de lui laisser la boîte... c'est bon signe tu crois ? » plaisante un bootcampeur soulagé après son passage. Personne n'a laissé de boîte. « Quand j'ai fait tomber mes tuiles, j'ai su que je ne signerais pas sur mon premier pitch ! » C'était pas le but. Le but c'était de retenir la leçon aujourd'hui, plutôt qu'au prochain festival dans un vrai rendez-vous. La leçon en question, un bootcampeur la résume simplement : « De l'importance de respirer, de prendre son temps, et de SE PRÉPARER!!! (bon sang, pourquoi je n'ai pas préparé les cartes en avance ?) » Ensuite tout s'est accéléré. On a mis en place nos jeux pour enchaîner les parties. De cet épisode qui durera 1 journée et demi, il ne reste que des bribes, de petits instants volés pendant les heures les plus difficiles...

Mise en pratique d'une rencontre entre auteur-éditeur avec Virgil



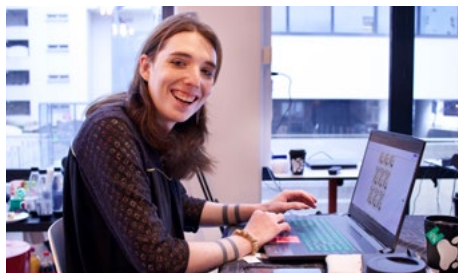
Ces objectifs à point variables c'est super ! Le jeu est trop compliqué pour le public que tu vises. Le jeu est trop simple pour des gamers. Tu choisis de simplifier ? Ok, on va tailler à la hache ! Ces objectifs à points variables, je déteste c'est vraiment à dégager ! Je me suis bien amusé.

Les Bootcampeurs défilent devant l'imprimante, les feuilles adhésives, plateaux cartonnés, et autres outils mis à disposition par GRRRE Games. Un vrai atelier, rien ne manque. C'est le ballet du démontage de proto. Quelques témoignages édifiants traduisent l'épuisement des jeunes auteurs en devenir : « C'est

Tests et développement des différents prototypes.



moi où je suis en train de parler tout seul tout en m'imaginant mentalement trois ou quatre parties simultanées?». Les protos sont faits et refaits en quelques heures.



Évolution des prototypes avec Teudo et Pearl.

Quel jour sommes-nous déjà?

J'ai perdu la notion du temps. Samedi matin je crois: «Alors voilà la nouvelle version, comme j'ai pas beaucoup dormi il y a des fautes, les couleurs ne sont pas bonnes et il manque des pictos mais bon, au moins vous avez l'idée!» C'est pas grave, c'est justement l'heure de découvrir la différence entre les graphismes et les illustrations. De nouvelles informations; les têtes sont pleines, on ne sait plus où les mettre! Les pictos, les typos, les marges, ce qui est vraiment important sur un prototype et ce qui nous fait perdre du temps; je me souviens d'un boot-campeur qui m'avait confié: «J'ai entendu plusieurs personnes dire que mon proto était beau, du coup j'étais super fier. Puis Val est arrivée. Merci à elle pour ses retours sur l'ergonomie...»

Présentations variées des différents intervenants et phases de tests.



Le bilan ?

Le Bootcamp, c'est le moment où tu te rends compte que tu as mis des mois à développer ton proto tout seul, et qu'en quelques heures tu fais une bien meilleure version grâce aux conseils et aux retours du staff et du groupe. Promesses tenues !

Mais c'est plus que ça, ce sont des rencontres, un esprit d'équipe, des participants éprouvés physiquement qui ne veulent plus repartir.

Nos remerciements sincères à Florian, Céline, Valériane, Adrien, Camille, Léo, Théo, Zéphiriel, Thomas, Johannes, à toute l'équipe Cocktail Games.

Quoi déjà, c'est l'heure du départ ? Le train est dans 10 minutes, est-ce qu'on ne pourrait pas tester rapidement cette nouvelle version du proto ?!

Simon, Marc, Alex, Mathieu, Pearl, Teüdo, Baptiste, Erwan, Virgil, Cyrille
La promo « saucisse » même si presque personne n'a eu le temps de jouer au proto où des parachutistes suicidaires se jettent dans le vide avec du matériel improbable !

La promo Saucisse au complet!

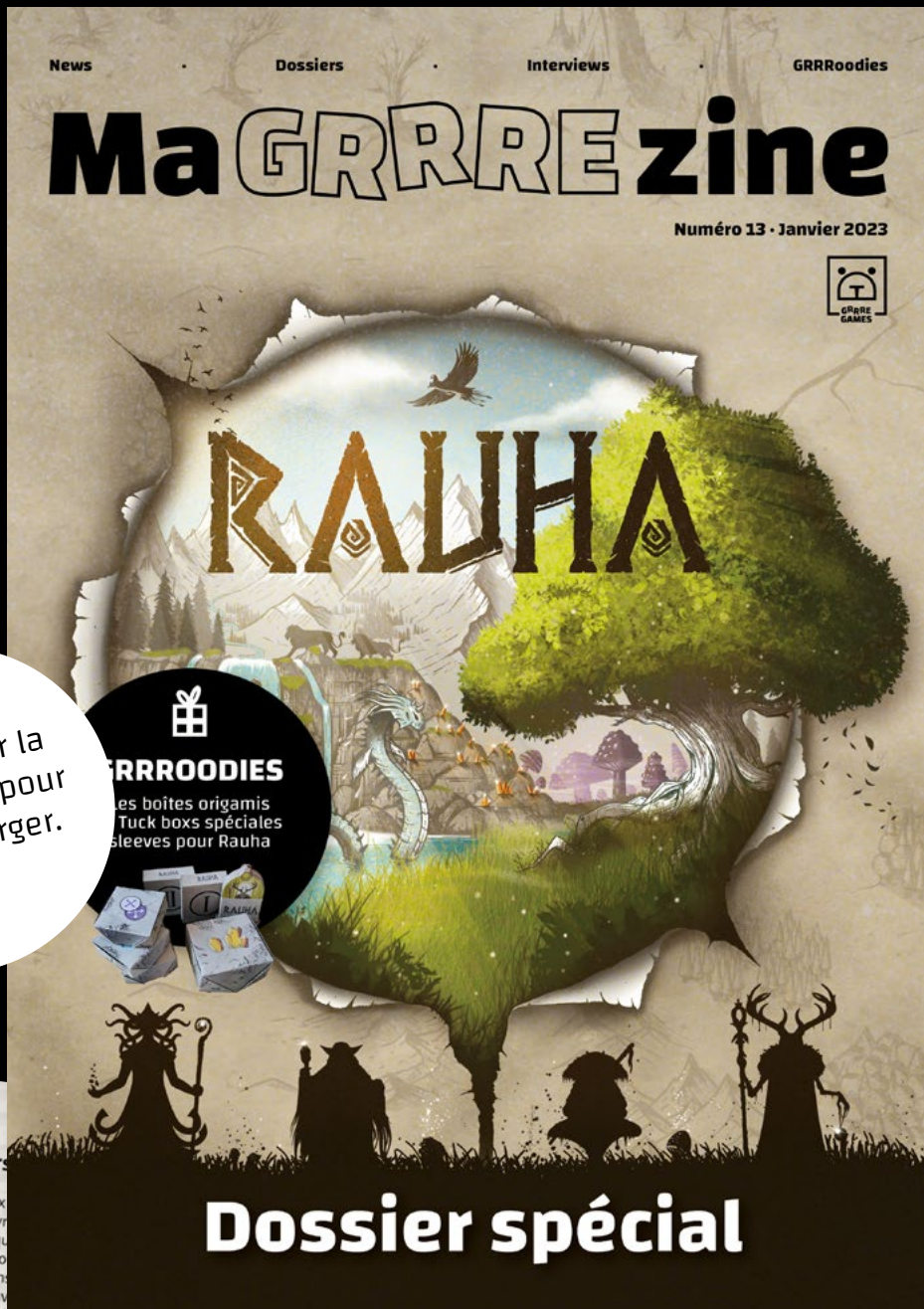


Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine sur notre site internet !

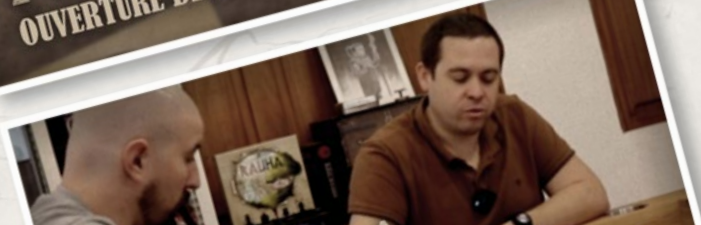
Dans le numéro du mois de janvier, on vous fait le point sur RAUHA et on vous offre les origamis pour ranger la boîte !

Un extrait !

Cliquez sur la couverture pour le télécharger.



8 Les pers
Dossier spécial
Ce sont eux
Je me suis vr
côté mystiqu
J'en avais do
champignons
J'ai donc trav
avec des couleurs bien distinctes.
On s'est mis assez vite d'accord sur les personna
de l'eau car il était plus complexe, j'ai donc fait plus
trouver le bon angle.)



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.



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](#) [À PROPOS](#) [EN](#) [Q](#)

GRRRE GAMES

À DÉCOUVRIR



[Tous nos jeux](#)



[News](#) [Dossiers](#) [Interviews](#) [GRRRoodies](#)

Ma GRRREzine

GRRRE QUOI ?