Ma GRRRE zine

Numéro 15 · Octobre 2023

GRRRE GAMES

Sorties, récompenses, pré-commandes...

DOSSIER SPÉCIAL

RENTRÉE 2023

GRRRE GAMES

Édito

Bonjour à toutes et à tous,

L'année 2023 entre dans sa dernière ligne droite et signe nos 5 années d'existence.
Nous avons travaillé en 2022 pour que cette année 2023 soit exceptionnelle et lance de nombreux projets ambitieux comme la game jam avec l'équipe Kaedama et Camille Chaussy donnant naissance à la gamme des Super Mini Box.
Cependant, la disparition de Serge Laget en début d'année nous a énormément touché. Il ne peut en être autrement s'agissant d' une personne avec autant de qualités, aussi importante pour nous.

Nous nous sommes alors concentrés sur la finalisations des jeux pour fin 2023 (*Syncro* et *Syntymä*) et ceux pour 2024 (*Gold'n'Crash* et *5 Royaumes*).
Nous n'avons pas lancé de 3e bootcamp Auteurs/Autrices, ainsi que d'autres projets qui vont rester un peu plus longtemps dans les cartons.
Nous avons concentré nos vidéos sur nos jeux, la série des vidéos "Levons la tête de nos jeux" ayant été enregistrée en amont.

Nous avons beaucoup réfléchi sur la suite à donner à GRRRE Games.
Nous avons eu la chance de pouvoir collaborer avec des créateurs/créatrices de talent pour vous proposer en 2024 des jeux que nous avons, comme toujours, développer et éditer avec nos tripes et notre coeur.
Et je peux vous assurer que nous continuerons à faire vivre la mémoire de Serge Laget.

Pour Serge !

Florian
GRRRE Games

Le magazine qui a GRRRE GAMES **de l'ours·e !**

Crédits

MaGRRREzine #15
Octobre 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 pictogramme 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 *Au revoir l'été, bonjour l'automne !* **p. 2**
Dossier C'est la rentrée, on fait le point
Présentation *Syntyma*
Présentation *Syncro*
Découverte *Game JAM*
Planning *Les pré-commandes sont terminées*

Quoi de neuf ? **p. 12**
Présentation *Hamlet*
Présentation *The Artemis Odyssey*

Sur les réseaux **p. 18**
Podcast Nouveauté GRRRE Games
Twitch Le rendez-vous mensuel

Dossier spécial Rentrée !

Bon d'accord, on a un peu de retard ! Mais promis, on avait une bonne excuse : pleins de nouveautés à vous présenter pour vous faire patienter d'ici les prochaines vacances !

Cérémonie des trophées FLIP 2023

Au revoir l'été, bonjour l'automne !

Un dossier pour vous parler ce qui s'est passé pour la GRRRE Team pendant ces deux mois d'été mais aussi pour vous présenter nos futures sorties (et attention, il y a du très lourd !)

Alors, par où on commence ?

Festival, récompense, arrivées en boutique et préparation des sorties à venir : on fait le point sur tout ce qui s'est passé durant l'été.

En Juillet dernier, nous avons eu la joie de remporter le prix éditeur dans la catégorie « Réflexion » du FLIP 2023 avec *RAUHA*. Un premier prix pour ce jeu que l'on vous dévoilait en janvier de cette année, mais surtout un grand bonheur pour l'ensemble de l'équipe ayant participé à la création de ce jeu ! Un grand merci à Johannes Goupy, Théo Rivière et O'lee pour leur superbe travail.

Cet été 2023 est aussi marqué par la parution de nos deux premières localisations. D'abord, le tant attendu *The Artemis Odyssey*, un jeu de Bruno Faidutti et Serge Laget et illustré par Cristian Romero, dont la mécanique se focalise autour de la programmation et de l'exploration spatiale. Initialement édité par Grand Gamers Guild, il est disponible dans vos boutiques préférées depuis juin 2023.

Puis ensuite *Hamlet*, un jeu de David Chircop et illustré par Yusuf Artun, qui invite les joueurs et joueuses à donner vie à leur village en construisant une église en son centre. Initialement édité par Mighty Games, il est disponible en boutique depuis aout 2023.

Ces deux jeux Experts disposent d'une grande richesse stratégique et proposent un matériel de qualité. Nous espèrons qu'ils sauront vous plaire et vous apporter de beaux moments ludiques.

Enfin, l'été n'a pas rimé qu'avec vacances car nous avons lancé les pré-commandes du Trésor Royal et nous nous sommes démenés pour finaliser l'envoi en production de nos deux prochaines sorties attendues pour Novembre 2023, à commencer par *Syntymä*, une extension *RAUHA* de Johannes Goupy et Théo Rivière, illustré par O'lee puis *Syncro*, un jeu de Thomas Favrelière illustré par Raphaël Samakh. Nous avons également donné la touche finale aux deux premiers jeux de notre Gamme Super mini box qui paraîtra en février 2024 (et on ne vous en dit presque pas plus pour le moment !)

Installation à PEL 2023

Remise de la récompense pour RAUHA, FLIP 2023

Florian et Thomas Favrelière en pleine concentration !

Cérémonie des trophées FLIP 2023

2-5 | 45' | 10+

Une extension de Johannes Goupy
et Théo Rivière, illustrée par O'lee

Extension

Novembre 2023

Alors que la vie réapparait sur Rauha, de minuscules créatures, tapies dans l'ombre ou le fond des lacs, apparaissent. Les entités divines ancestrales voient l'émergence de nouveaux cultes associés aux biomes et à la faune nouvellement apparue.

Syntyma est une extension pour *RAUHA*.
Découvrez les cartes Chaman qui vous ouvrent de nouvelles possibilités et asymétrisent le jeu des joueurs et joueuses.

Variez vos parties et vos stratégies avec 7 nouvelles Entités Divines.

Le mot des auteurs...

Théo Rivière et Johannes Goupy

« Nous sommes ravis que vous puissiez désormais agrémenter vos parties de *RAUHA* avec *Syntymä*. L'extension apporte plusieurs éléments qui vont vous pousser encore plus à l'adaptation ! Les nouvelles entités divines vous pousseront à changer les stratégies que vous avez pu d'ores et déjà explorer et votre Chaman donnera une couleur à votre partie. En premier lieu, observez les différentes entités qui sont disponibles pour cette partie et réfléchissez à votre axe stratégique en fonction de ces dernières. Elles sont aussi importantes que dans le jeu de base et savoir les utiliser à bon escient est essentiel.

Gardez également en tête le pouvoir de votre Chaman et explorez la stratégie qu'il vous propose, sans toutefois vous fermer aux plus belles opportunités. Il est aussi important de ne pas trop forcer cette stratégie. Si les cartes ne sortent pas dans l'ordre idéal, adaptez-vous et ne cherchez pas contre vents et marées à optimiser votre Chaman. Avec cette extension, vous aurez tout le loisir de découvrir les milliers de nouvelles combinaisons possibles. »

... et de l'illustratrice

O'lee

« Pour les nouvelles cartes divinités, je suis donc partie sur l'aspect matière pour chaque personnage, tous ancrés dans leur éléments:

- La forêt : un personnage fait de bois, comme un arbre géant qui sortirait de terre (l'ancêtre de Groot !),
- Le champignon : à base de morille pour la robe et de girolle pour la tête,
- Les montagnes : à base de roches, avec un masque de pierre
- et bien sûr les cristaux : un beau sumo incrusté de Cristaux qui sortirait de sa grotte,
- Le nouveau doyen des Terres : un lapin avec de longues griffes et des défenses , qui vit principalement sous terre,
- Le doyen des mers : une méduse pieuvre qui vit dans les profondeurs des mers de *RAUHA*,
- Le doyen des cieux : mi-chouette effraie, mi-fennec, un petit oiseau avec de très grandes ailes.

Croquis des Chamans

En ce qui concerne les cartes Chaman de *Syntymä*, c'était un nouveau challenge : partir sur les pions Avatars du jeu pour en faire des personnages ! Je suis donc partie sur des masques de bois puis j'ai essayé de leur donner une personnalité et une ethnie différente suivant leurs couleurs et leurs formes. Pour les vêtements, pour certaines cartes, je me suis aussi inspirée de films comme « Le seigneur des anneaux » ou encore « Star wars » (je vous laisse deviner lesquels ;)) ! Contrairement aux divinités, ce sont les personnages qui sont en couleur et non le fond, ce qui leur donne encore plus de peps et ça permet de bien les différencier du reste du jeu !
Logiquement, j'ai toujours un « préféré », graphiquement parlant (par exemple dans les divinités, c'est la forêt) mais là j'avoue que j'ai aimé tous les dessiner et leur donner vie.

Croquis de l'Entité Divine des Mers

J'espère que les joueurs et joueuses de RAUHA trouveront un réel plaisir à jouer avec ces nouvelles cartes ! Ce fut encore un vrai régal de travailler sur l'extension *Syntymä*, enrichir le monde de RAUHA avec de nouveaux personnages et imaginer leurs rôles et leurs pouvoirs... Merci à GRRRE Games et aux auteurs de *RAUHA* de m'avoir fait confiance :). »

2-5 | 15' | 10+

Un jeu de Thomas Favrelière
illustré par Raphaël Samakh

NOVEMBRE 2023

SYNCRO est un jeu dans lequel vous n'avez pas le droit de communiquer avec vos partenaires de jeu. Synchronisez-vous avec les personnes de votre équipe, gérez votre main de cartes Sort afin de détruire tous les monstres de chaque niveau.

Vous êtes un mage ayant fait vœu de silence. Vous allez devoir faire face à une menace inédite et combattre des monstres qui menacent le royaume.

COOPÉREZ SANS PARLER POUR VAINCRE TOUS LES MONSTRES !

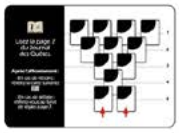
1. Au début du jeu, communiquez par un geste le potentiel de vos cartes.
2. A tour de rôle, placez une carte face cachée sur un monstre de votre choix.
3. À la fin d'un tour, révélez les cartes posées sur les monstres et découvrez si vos attaques étaient assez puissantes pour les battre !

Vous devez estimer la valeur jouer par vos camarades de jeux tout en ayant une communication et des informations limitées.
Au fur et à mesure de la partie, vous progresserez dans l'aventure et vous débloquerez des nouveaux effets qui pimenteront vos parties.
Le jeu contient 2 chapitres avec respectivement 4 et 5 niveaux à traverser afin de remporter la partie !

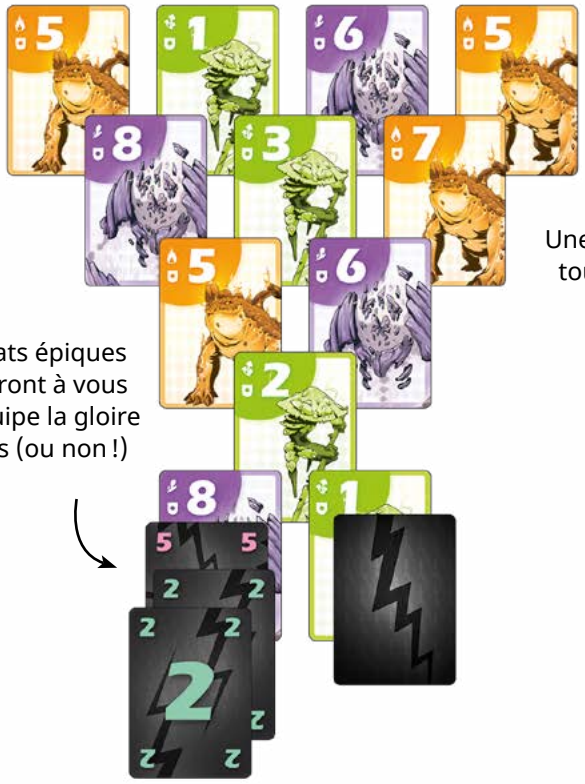
COOPÉREZ SANS PARLER POUR VAINCRE TOUS LES MONSTRES !

Une partie de Syncro, c'est...

Une mise en place des monstres différente à chaque niveau pour renouveler l'expérience de jeu.



Un journal de quêtes rempli de surprises et péripéties, qui vous accompagne tout au long de la partie.



Une horde de monstres toujours prête à vous attaquer !

Des combats épiques qui assureront à vous et votre équipe la gloire et le succès (ou non !)

Un leader qui lancera l'attaque !

Des cartes Sort que chaque joueur et joueuse placent face cachée sans communiquer avec les autres.

... et tout un tas d'autres surprises à découvrir durant la partie !

Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo rivière
Camille Chaussy, Valériane Holley

GOLD 'n' CRASH

COMING SOON
JANVIER 2024

En avril de cette année, nous vous proposions une Game Jam en compagnie de la Team Kaedama et de l'illustratrice Camille Chaussy. Au terme de cette aventure incroyable de 3 jours intenses, que nous avons diffusé en live sur Twitch, un jeu est né !

Découvrez ce jeu ainsi que la nouvelle gamme Super Mini dès Janvier 2024 !

Les pré-commandes sont terminées !

La campagne de pré-commandes du Trésor Royal ainsi que du Tapis s'est terminée depuis seulement quelques jours et, comme lors de l'édition précédente, vous étiez au rendez-vous !

Depuis que les derniers Trésor de luxe étaient partis au festival de Cannes 2022, toute l'équipe attendait avec impatience le moment où il serait à nouveau possible de vous proposer ce produit. Et parce que l'attente fut longue pour certains et certaines d'entre vous, nous en avons profité pour vous concocter une autre surprise !

Alors que, pour la première édition, nous vous proposions une Artbox en édition limitée ainsi que des Sleeves spéciales Nidavellir et Thingvellir (toujours disponibles à la vente sur le GRRRE Shop : www.grrre-shop.fr), nous avons préparé pour cette édition un tapis de jeu recto-verso en néoprène.
Sa forme de découpe épousera parfaitement les formes du Trésor Royal de luxe, tandis que son impression en recto et en verso vous permettra de jouer avec une ou deux extensions en simultané.

Nous souhaitions également vous adresser un GRRRAND MERCI pour votre confiance et votre soutien sans faille ! C'est grâce à vous que nous pouvons continuer de vous proposer de nouveaux produits de qualité qui contribuent à faire vivre le jeu et son univers.

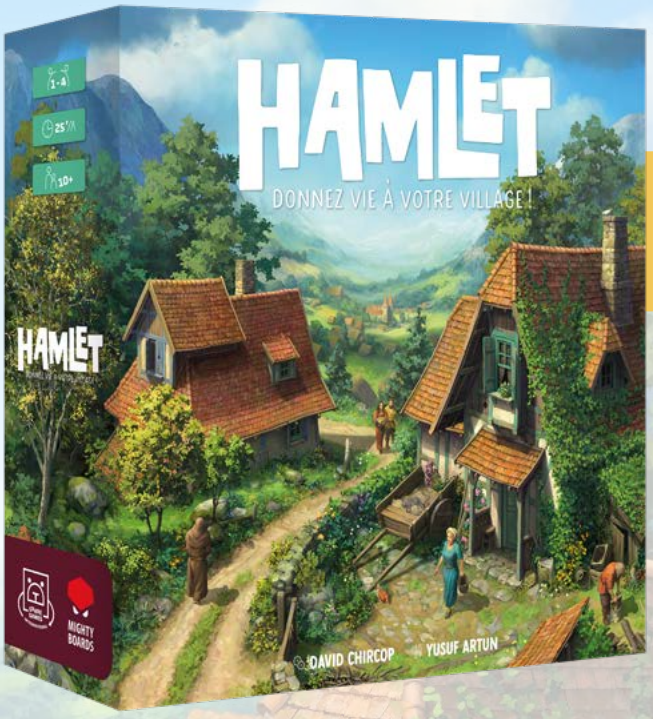
PLANNING D'ENVOI* DES PRÉ-COMMANDES

Juin à septembre 2023	Septembre à novembre 2023	Novembre 2023	Décembre 2023
Pré-commandes sur le shop	Production des Trésors et des tapis	Transport des marchandises	Livraison des commandes

* Ce planning théorique peut-être amené à évoluer en fonction des durées d'impression et de transport.

Quoi de neuf par ici ?

Elles sont sorties mais vous ne les avez pas vu passer ? Ou bien vous vous posez des questions sur leur contenu ? On vous fait une présentation détaillée de nos deux localisations *Hamlet* et *The Artemis Odyssey*!



1-4 | 25'/ | 10+

UN JEU DE DAVID CHIRCOP ILLUSTRÉ PAR YUSUF ARTUN

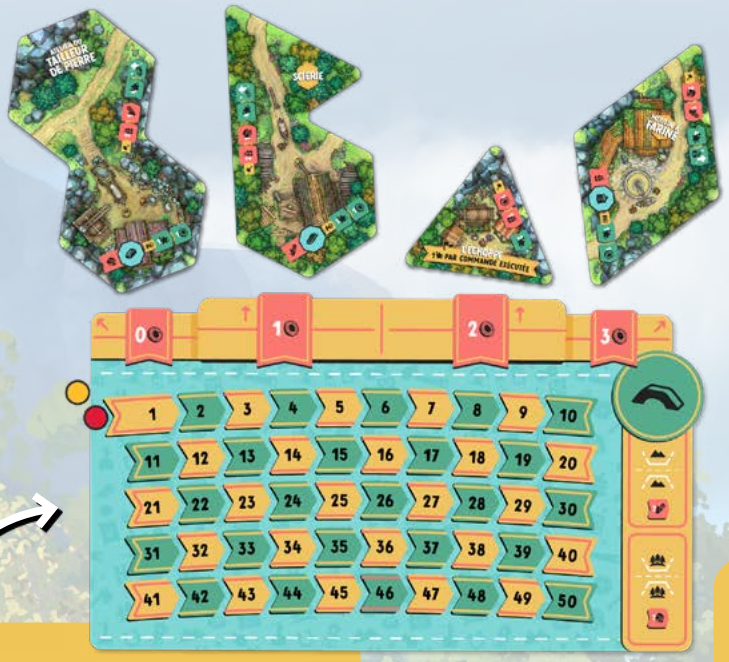
IL S'AGIT D'UN JEU COMPÉTITIF DANS LEQUEL VOUS ALLEZ DONNER VIE À VOTRE VILLAGE. GAGNEZ VOS LETTRES DE NOBLESSE AU COURS DE SON DÉVELOPPEMENT POUR AVOIR L'INSIGNE HONNEUR DE DEVENIR LA PREMIÈRE PERSONNE À L'ADMINISTRER QUAND L'ÉGLISE SERA ACHEVÉE !

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.
A 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.

Hamlet - Video du REnard Ludique

DURANT LA PARTIE, PIOCHEZ DES TUILES POUR AMÉLIORER ET AGRANDIR VOTRE VILLAGE

GAGNEZ DES NIVEAUX DE MAITRISE AINSI QUE DES DISTINCTIONS EN FONCTION DE VOS ACTIONS DANS LE VILLAGE



ACHETEZ DES TUILES ET SUIVEZ VOTRE AVANCEMENT ET CELUI DE VOS ADVERSAIRES SUR LE PLATEAU DE SCORING

DÉPLACEZ VOS ÂNES ET VOS VILLAGEOIS AFIN DE PARCOURIR LE VILLAGE POUR GÉNÉRER DES RESSOURCES

PLACEZ DES TUILES, CONSTRUISEZ DES ROUTES ET DÉCOUVREZ DES LIEUX REMARQUABLES POUR GAGNER DES POINTS

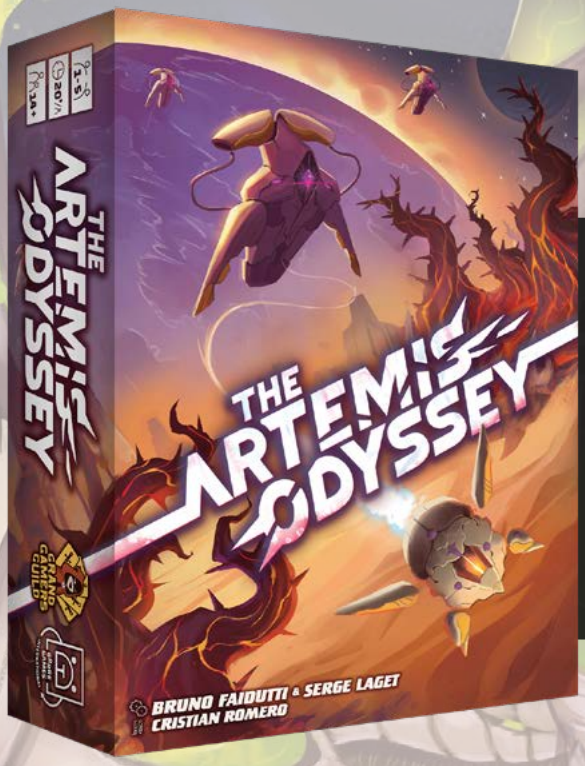
ET SURTOUT, LIVREZ L'ÉGLISE !

GAGNEZ DES PIÈCES D'OR POUR POUVOIR RECRUTER DAVANTAGE DE VILLAGEOIS ET D'ANES

HAMLET
LES ASTUCES
POUR BIEN DÉBUTER
HAMLET
DONNEZ VIE À VOTRE VILLAGE !
DAVID CHIRCOP
YUSUF ARTUN

RÈGLES
DU JEU
HAMLET
EXPLICATION DES RÈGLES

HAMLET
OUVERTURE DE BOITE



1-5 | 20' | 14+

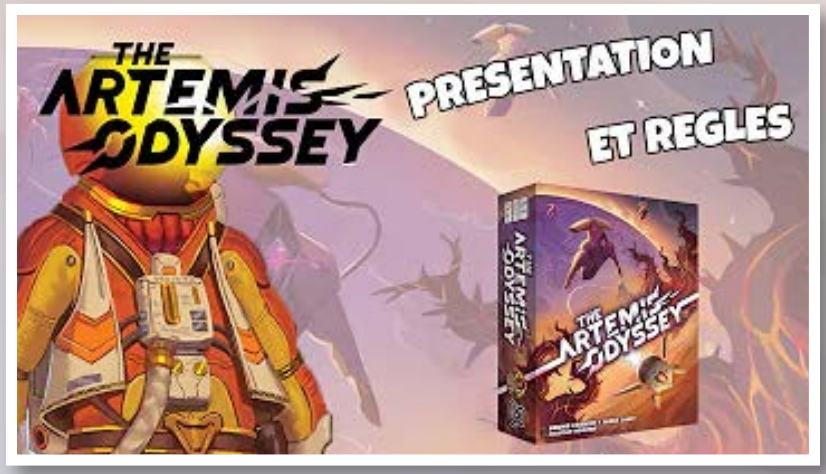
UN JEU DE BRUNO FAIDUTTI ET SERGE LAGET ILLUSTRE PAR CRISTIAN ROMERO

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.

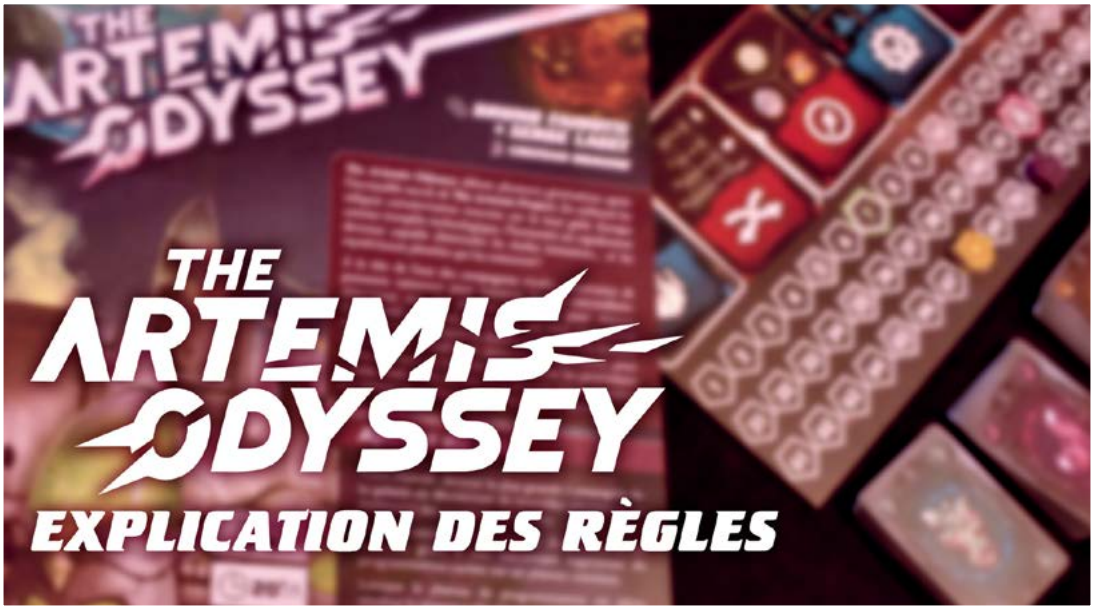
Devenez la plus grande Compagnie de la galaxie en découvrant de nouvelles planètes et en établissant des comptoirs prospères. Vous accomplirez votre volonté d'expansion et de richesses grâce à **une mécanique ingénieuse de programmation cachée** sur un plateau commun.

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 !

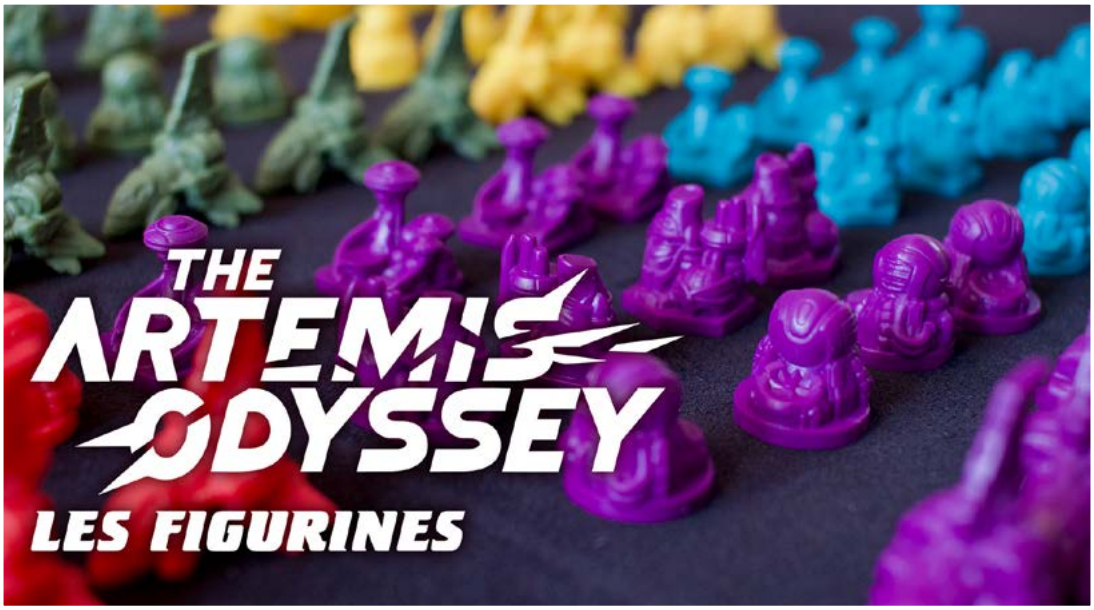
The Artemis Odyssey est un jeu compétitif reposant sur une mécanique originale de programmation : chaque Compagnie va jouer des cartes Action sur un plateau commun qui seront révélées dans un ordre prédéfini et profitera à l'ensemble des joueurs et joueuses, en donnant un avantage à la personne qui l'a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



The Artemis Odyssey - Video du REnard Ludique


THE
ARTEMIS
ODYSSEY
EXPLICATION DES RÈGLES

THE
ARTEMIS
ODYSSEY
LA PARTIE COMPLÈTE


THE
ARTEMIS
ODYSSEY
LES FIGURINES

Sur les réseaux

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

Parlons peu, parlons podcast !

Dans notre dernier numéro nous vous présentions notre nouvelle série de podcasts autour du monde ludique. Découvrez ou redécouvrez dès à présent les derniers épisodes sortis depuis.

CARPE DIEM

4 épisodes

Dans cette série de podcasts, Florian, Valériane et Sly, coach sportif, reçoivent des acteurs et actrices du monde ludique pour discuter de leur vie, de leur conception du bonheur et de toutes les choses qui les rendent heureux.
Un moment de détente de convivialité assuré !

GRRRATIN LUDIQUE

2 épisodes

Dans les GRRRATINS LUDIQUES, différentes personnalités viennent se rencontrer autour du micro pour discuter des métiers du jeu de société afin de mieux comprendre ce secteur en pleine évolution.

ON JOUE

1 épisode

Venez écouter nos parties de jeu en podcast avec Florian, Céline et Valériane ! Et pour commencer l'aventure, écoutez dès maintenant une partie de Fragments OUTSPHERE...

Et si on se donnait rendez-vous tous les mois autour d'une partie en ligne ?

LE GRRRE MOMENT

Le rendez-vous est pris : une fois par mois, le mercredi soir, Florian et Léo se retrouvent sur Twitch pour partager avec vous une partie de *Nidavellir*, avec ou sans les extensions, ou *RAUHA* sur BGA.
Un moment idéal pour parler de tout, des actus, des stratégies, pour faire des paris sur qui l'emportera, pour se retrouver tous ensemble tout simplement… Parfois accompagnés par un invité du monde ludique, ils en profitent pour échanger avec vous et répondre à vos questions.

Alors ne manquez pas le prochain rendez-vous en suivant nos différents réseaux : Facebook, Instagram, X et Discord.

Retrouvez notre dernier live dispo en replay sur Twitch ou Youtube !

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

Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine sur notre site internet !

Dans le numéro du mois d'avril, on vous fait le point sur les stratégies de RAUHA et on fait un résumé de l'expérience Bootcamp n°2 !

Un extrait !

Cliquez sur la couverture pour le télécharger.

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.

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