

# Ma GRRREzine

Numéro 16 · Décembre 2023



Live avec  
toute l'équipe !

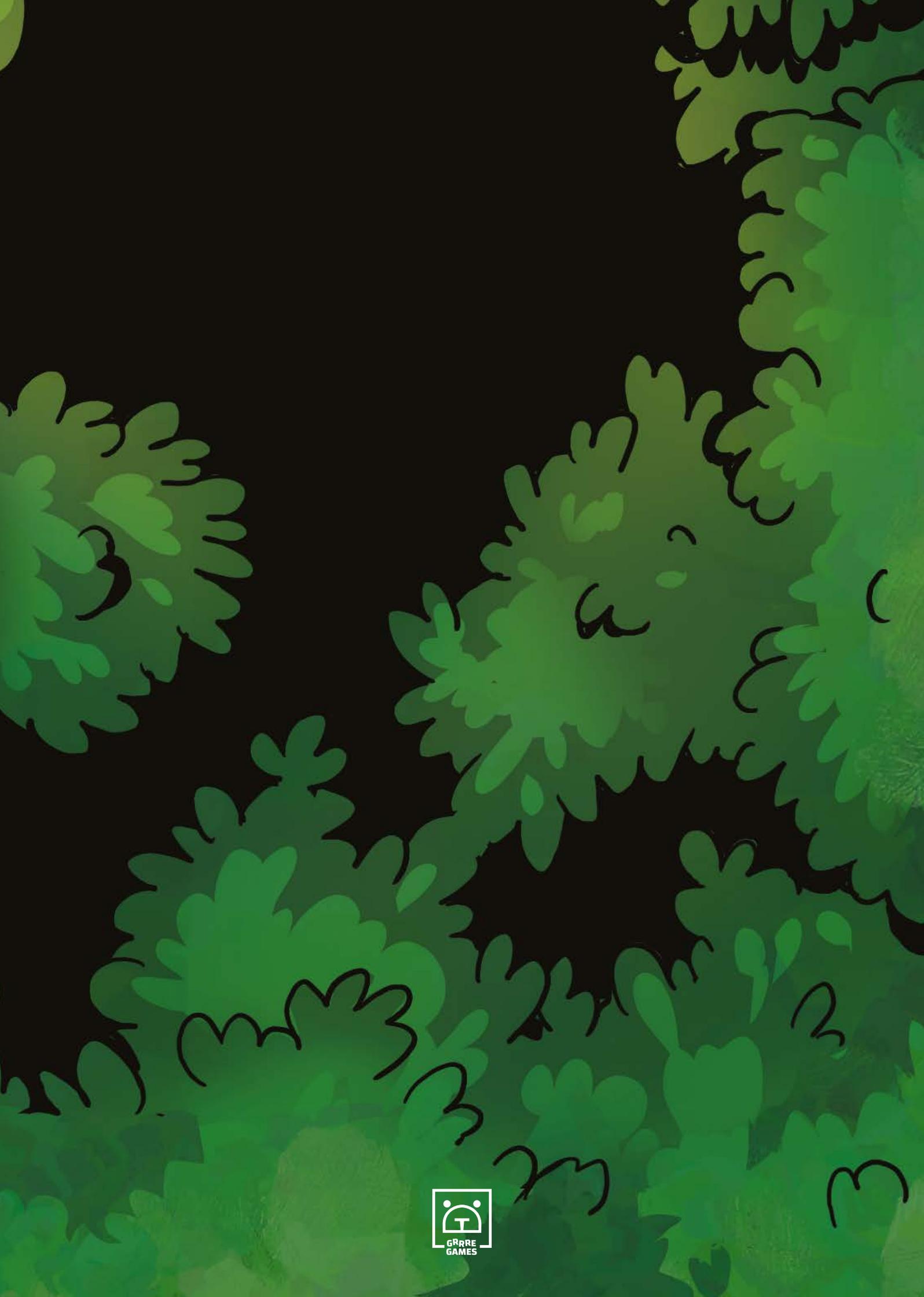
## LE GRRRE MOMENT

6 DÉCEMBRE

Des **tas de cadeaux**  
à gagner !

# Spécial Noël!

Dossier  
spécial  
**SYNCRO**



# Édito

Bonjour à toutes et à tous,

C'est bientôt Noël !

Cette fabuleuse période de l'année propice aux belles soirées jeux, avec une petite boisson chaude, en compagnie de vos amis ou en famille.

Profitez de cette belle période, ces moments sont précieux.

Après un prochain live Twitch qui s'annonce dantesque le 6 décembre, nous allons faire une petite pause et revenir charger à bloc en 2024 avec des projets qui nous ont donné un plaisir fou à développer et éditer.

GRRRE Games attaque une nouvelle ère, pour notre plus grand plaisir et, on l'espère, pour le votre surtout !

Belle lecture ludique et bon jeu avec GG !

Florian  
GRRRE Games

Le magazine qui a



de l'ours-e !

MaGRRREzine #16  
Décembre 2023

Ce magazine vous est proposé gratuitement par **GRRRE Games**. Ne peut pas être vendu.

#### Crédit photographique

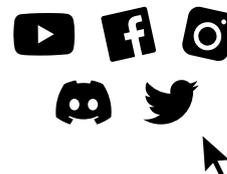
Photos et vidéos :  
Adrien Ribeiro

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 **SYNCRO**

**Dossier** *SYNCRO*, ou l'expérience de la coopération  
**Interview** Raphaël Samakh vous parle des illustrations  
**Interview** Thomas Favrelière  
**Présentation** *Syntymä*

**p. 2**

**Le GRRRE Moment** Live spécial !

### **GRRRE SHOP**

La boutique de Noël

**p. 14**

### **GRRROODIES**

Les boîtes Origamis

**p. 27**

# Dossier spécial

## SYNCRO

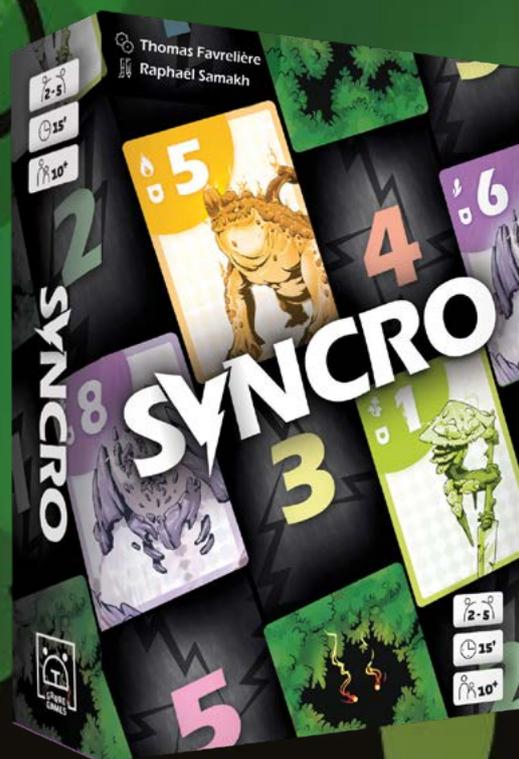
Sorti il y a seulement quelques semaines, SYNCRO, la petite pépite coopérative de Thomas Favrelière et illustrée par Raphaël Samakh, se dévoile enfin.



*La horde de Monstres*

# **SYNCRO, ou l'expérience de la coopération**

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



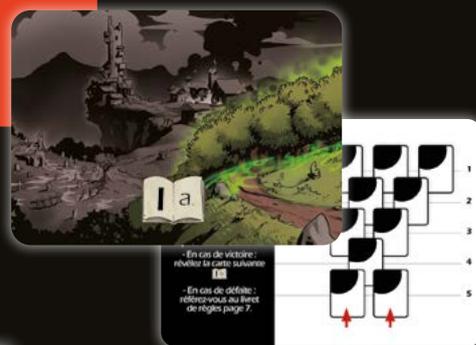
2-5 | 15' | 10+

Un jeu de Thomas Favrelère  
illustré par Raphaël Samakh

**DISPONIBLE EN BOUTIQUE !**

**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.**

**COOPÉREZ SANS PARLER  
POUR VAINCRE TOUS LES MONSTRES !**



En cas de victoire :  
révélez la carte suivante

En cas de défaite :  
révélez-vous au Bacc  
de règles page 7.

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 débloquentez 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 !



# Les illustrations en détail

Par Raphaël Samakh

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

## Présentation

Je m'appelle Raphaël Samakh, j'ai étudié l'illustration pendant 4 ans à la HEAR de Strasbourg et je suis artiste freelance depuis maintenant 4 ans.

Artiste illustrateur, je joue entre deux milieux artistiques, un pied dans l'illustration ludique, jeunesse et littéraire, l'autre dans l'art contemporain. Alternner entre ces deux milieux m'amène régulièrement à créer des ponts, des passages qui rassemblent deux cultures/pratiques bien trop souvent dissociées.

Pour moi le dessin n'est pas fixé par un style, à l'image de notre monde, il est en perpétuelle métamorphose. Ces transformations possibles me permettent de m'adapter à différents projets et imaginaires (jeux, sujets, thématiques, expositions, commandes, performances dessinées etc...) en utilisant des techniques très variées aussi bien traditionnelles que contemporaines (gravure, monotype, gouache, techniques sèches, encres, lavis, aquarelle et techniques de dessin et peinture numérique...)

Il ne s'agit en aucun cas de dessiner ce que l'on voit, mais ce que l'on comprend de notre monde et de ses différentes interprétations.



Raphaël, en dédicace pour *Fragments* lors du FIJ 2022

## Démarche de création

Avant tout, je dois comprendre le projet, quel est l'univers, le « Lore », quel public est visé, et quelles sont les envies de l'éditeur.

### • DÉFINIR UN STYLE GRAPHIQUE :

Une fois que je me suis bien baigné dans le projet, on peut passer au choix du style graphique. Cette partie dépend énormément de l'envie des éditeurs, certaines maisons d'édition vont vouloir un style graphique déjà existant dans mon book et d'autres vont me laisser carte blanche pour définir l'identité visuelle que prendra le jeu.





#### • RECHERCHES :

Suite à ça, je fais quelques morceaux d'illustrations. L'idée de ces mini-illustrations, c'est de donner une impression globale des illustrations du projet.

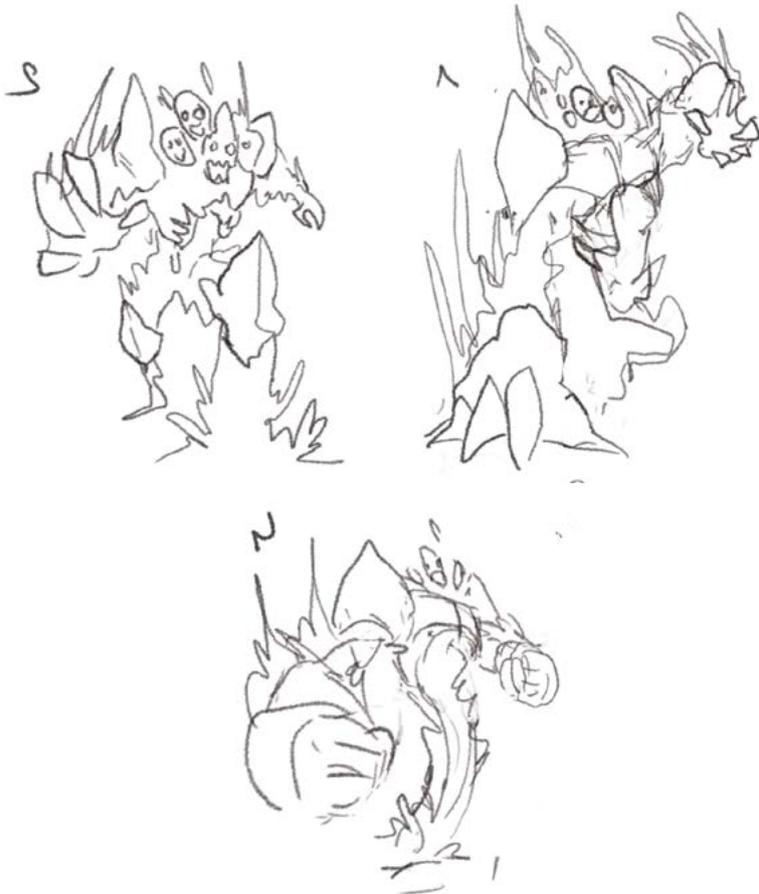
#### • CROQUIS

Une fois le style graphique bien défini, je peux commencer à travailler sur les premiers croquis, je recherche des positions et des designs de personnages. Je ne m'arrête jamais à un seul croquis même s'il me plaît déjà.



L'idée convenue avec GRRRE Games, c'était d'avoir des illustrations plutôt dynamiques. Je favorise donc des poses avec de forts raccourcis.

Je travaille ensuite le croquis dans les détails : je rajoute les petits éléments qui vont rendre mon personnage «unique».





• ENCRAGE

Vient ensuite l'encrage, une étape plutôt facile, mais qui selon le style graphique peut prendre beaucoup de temps. (C'est à ce moment que j'écoute beaucoup de musique, podcasts et autres éléments audio.)

• COLORISATION

Pour la mise en couleurs de ce style graphique, j'ai préféré commencer par me faire un masque qui empêchera de dépasser : c'est un gain de temps considérable sur ce genre d'illustration.

On voulait des couleurs vives et pétantes tout en restant dans une certaine gamme pour que le joueur puisse savoir en un coup d'œil à quel type de monstre il a affaire.

En même temps que je travaille les couleurs, je définis la direction que va prendre la lumière. Et je rajoute les ombres.

• LES FX

Une de mes parties préférées, c'est à ce moment que l'illustration prend toute son ampleur. Je rajoute des effets de flou pour accentuer la perspective, des lumières ou encore des petits reflets presque imperceptibles, mais qui dans l'ensemble vont transformer l'image.





### NOTES GRRRE GAMES

Raphaël a fait un travail formidable et ses créatures dégagent une force incroyable. SYNCRO étant destiné à une cible plus familiale, plus grand public que des jeux comme Nidavellir et Rauha, nous avons enchaîné les tests avec le public cible ainsi que nos partenaires (distributeur et ludicaire). Les retours nombreux concernant des difficultés de lecture et d'identification des monstres nous ont conduit à faire évoluer les visuels en zoomant sur les personnages et en modifiant les couleurs pour se rapprocher du monochrome. Même si les versions très colorées et riches ont notre préférence, le travail éditorial nécessite parfois de faire des choix qui favorisent l'ergonomie.



Prototype n°1



Carte finale



Thomas au chalet d'Un monde de jeux



Flo, Céline et Thomas à Vichy 2022

## Interview

# Thomas Favrelière

### Peux-tu nous raconter comment t'es venue l'idée du jeu Syncro ?

**Thomas** Après avoir joué à *Regicide* avec Flo au Bootcamp en Janvier 2022, j'avais beaucoup aimé le côté affrontement de monstre en coopératif, mais le côté application m'avait un peu gêné : il fallait à chaque fois noter nos cartes pour avoir les effets, ce qui pour moi cassait le rythme du jeu, et on devait battre un boss à la fois. Voilà j'en suis resté là mais je gardais le jeu dans un coin de ma tête.

Puis le début d'année passe et le festival des jeux de Vichy approche à grands pas. Et là, le déclic, 20 jours avant le festival : je commence à noter mes idées, faire des visuels de cartes avec des personnages d'un jeu vidéo, et j'ai un jeu qui tient la route mais avant de le présenter aux éditeurs, je dois le faire tester.

*Le Mardi*, 10 jours avant Vichy, premier test de mon jeu *OUTPOST* avec mes voisins (Yohann et Julie). On fait une première partie avec les cartes faces visibles. Mouais, ok c'est trop simple ! Je leur propose de refaire une partie mais là, les cartes qu'on joue seront face cachée. Le jeu prend une toute autre tournure qui a plu à tout le monde.

Je bosse dessus les autres soirs de la semaine et le weekend. Et je commence à prendre mes rendez-vous éditeurs pour Vichy.

*Le mercredi soir*, nouveau test avec des amis (Charles et Sabine). Je leur explique les règles du jeu, pendant la partie je réexplique souvent les différents pouvoirs des monstres, ce qui casse l'expérience du jeu, mon pote me dit : « Pourquoi ne pas expliquer les règles au fur et à mesure. »

*Le lendemain*, je commence à créer différents niveaux. Une explication d'un effet de monstre par niveau en commençant bien sûr par les monstres verts qui nous font piocher des cartes. Puis plusieurs niveaux sont créés par la suite avec des mises en place différentes et des boss plus ou moins forts et des artefacts qu'on gagne en fonction de la difficulté du niveau et des boss.

*Le jeudi*, dernier test ultime avant Vichy. Je vais chez des amis (Rémy et Marlène) et je leur présente le jeu avec les différents niveaux. On enchaîne plusieurs niveaux à la suite, le jeu fonctionne super bien, ils adorent et moi aussi !

*Vendredi, direction Vichy !* Le samedi rendez-vous avec Flo, il y a aussi Adrien de l'équipe GRRRE Games. Flo est emballé par le jeu et le prend direct pour le tester avec toute l'équipe GRRRE le soir même. N'ayant qu'une version du jeu, je ne pouvais plus le présenter aux autres éditeurs.

*Le dimanche*, j'attends le retour de Flo et son équipe, Adrien commence à me dire que le planning est chargé, que je peux le présenter à d'autres éditeurs... Je suis grave déçu, mais reste quand même positif, j'y croyais à fond dans ce jeu... Quand, tout à coup, Flo s'approche de la table, il me demande si ça va, je faisais une drôle de tête. Il est surpris et me dit : « Pourquoi cette tête ? On signe ton jeu, il est trop cool ! » Et là, l'ascenseur émotionnel ! Trop content ! La semaine d'après le contrat était signé. Puis 1 an après, SYNCRO est présenté à Vichy. La boucle est bouclée.

Bon bien sûr il y a eu du développement dessus entre temps ! Hein, on a bossé quand même ! Enfin, merci à la team GRRRE Games pour cette belle aventure.

# GRRRATIN LUDIQUE

Thomas Favrelière  
et SYNCRO





2-5 | 45' | 10+

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

**Disponible  
en boutique**

**Syntymä est une extension pour Rauha.**

Alors que la vie réapparaît 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.



*L'explication des règles*



*Syntymä - Règles et tour de jeu par le Renard Ludique*

# LE GRRRE MOMENT

Toute l'équipe de GRRRE Games  
vous donne rendez-vous

## LE 6 DÉCEMBRE

pour un live spécial Noël !



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

Léo,

Avec  
Flo,

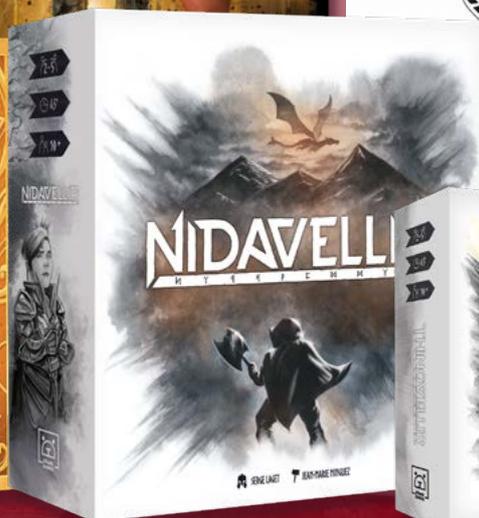
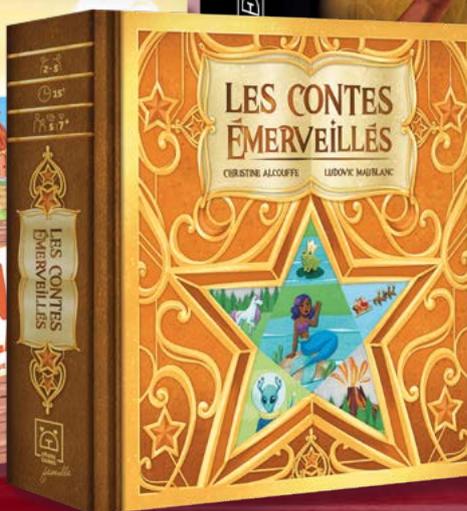
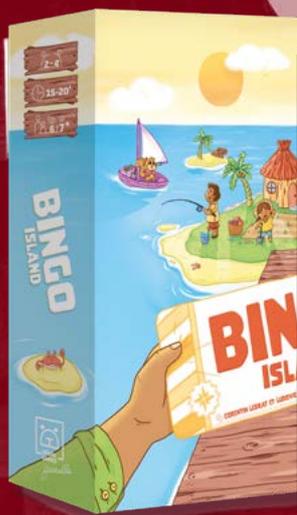
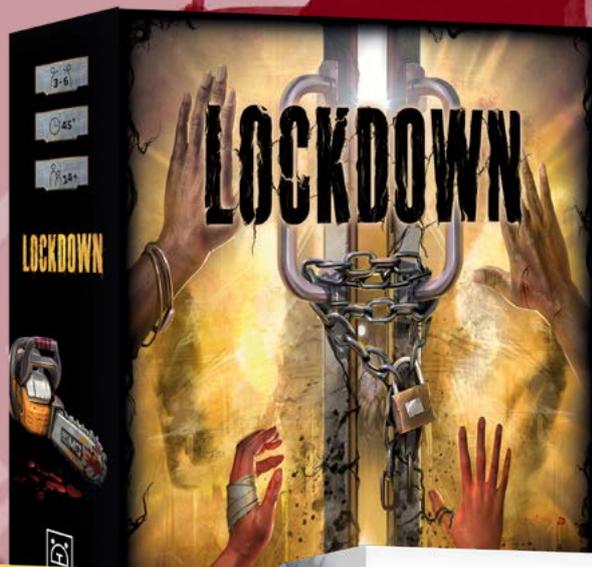
Valériane,

Céline,

...et Camille !



# GRA SHO

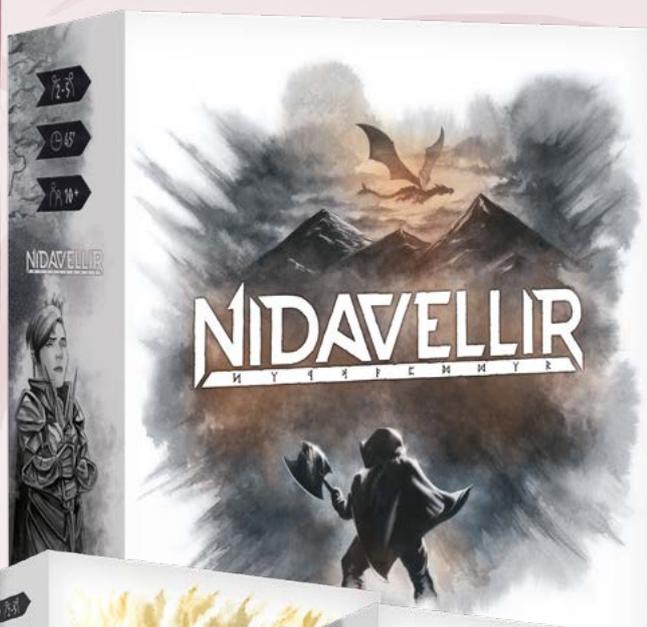


# PRE OP

## GGNOEL23

Profitez de 15% de réduction  
sur toute la boutique !  
Valable du 04/12 au 31/12





## NIDAVELLIR, THINGVELLIR et IDAVOLL

Un jeu et extensions de Serge Laget  
illustrés par Jean-Marie Minguez

2-5 | 45' | 10+

L'Ombre de Fafnir, le dragon se répand sur Nidavellir. Mandaté-e-s par le Roi, sillonnez les tavernes du Royaume pour constituer le bataillon le plus puissant. Enchères simultanées, collections et combinaisons au cœur d'un univers sombre et envoutant pour 2 à 5 joueurs.

Emparez-vous des deux extensions pour ajouter créatures mythologiques, mercenaires, héros et héroïnes divers au jeu de base !

- DÉCOUVREZ NIDAVELLIR ICI !**
- DÉCOUVREZ THINGVELLIR ICI !**
- DÉCOUVREZ IDAVOLL ICI !**



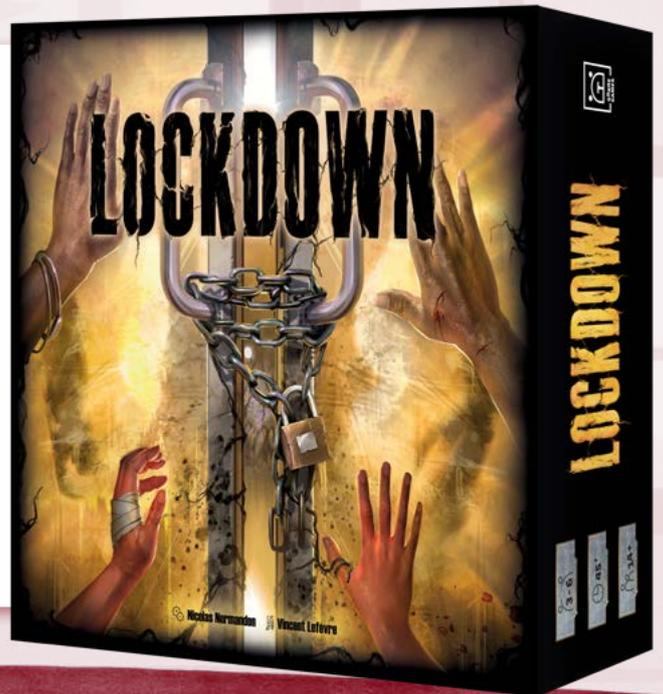
## LOCKDOWN

Un jeu de Nicolas Normandon  
illustré par Vincent Lefèvre

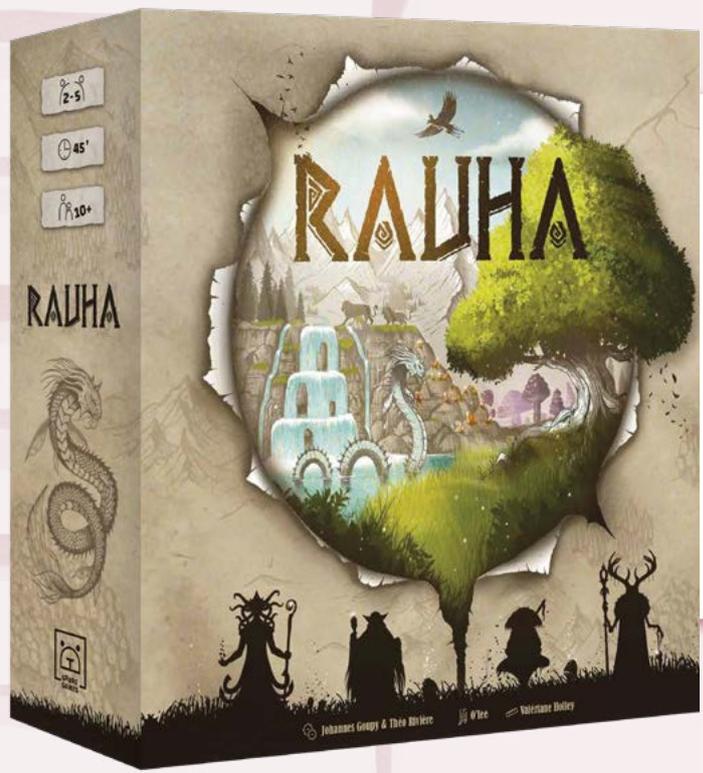
3-6 | 45' | 14+

Lockdown vous plonge dans un avenir sombre et oppressant. Plusieurs familles, enfermées dans un centre commercial, se battent contre des créatures dont personne ne sait rien. Dans ce jeu semi-coopératif, vous devrez tout faire pour sauver votre famille, quitte à trahir vos partenaires de jeu.

**DÉCOUVREZ LE ICI !**



# ME TIEE



## RAUHA

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

2-5 | 45' | 10+

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.

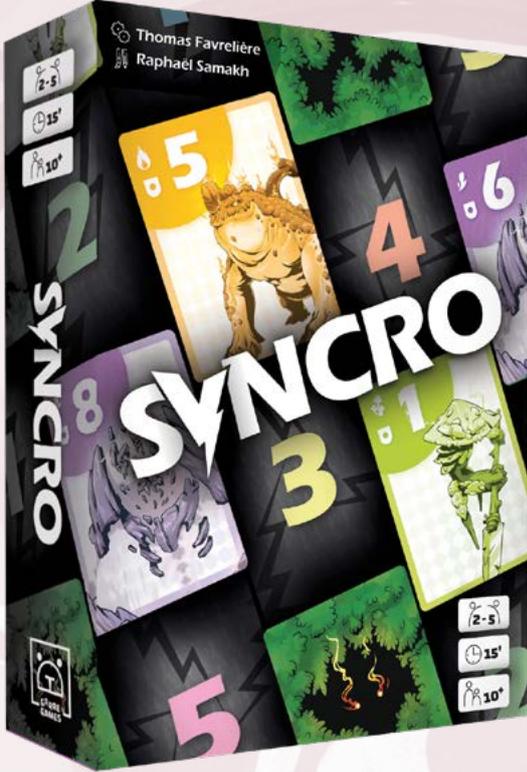
**DÉCOUVREZ LE ICI !**

Découvrez la première extension de RAUHA, fraîchement sortie en boutique ! Ajoutez des cartes Chaman ainsi que de nouvelles entités divines à votre jeu de base pour renouveler vos parties !

**DÉCOUVREZ LE ICI !**



# GAMME ADDICTIVE



## SYNCRO

Un jeu de Thomas Favrelière  
illustré par Raphaël Samakh

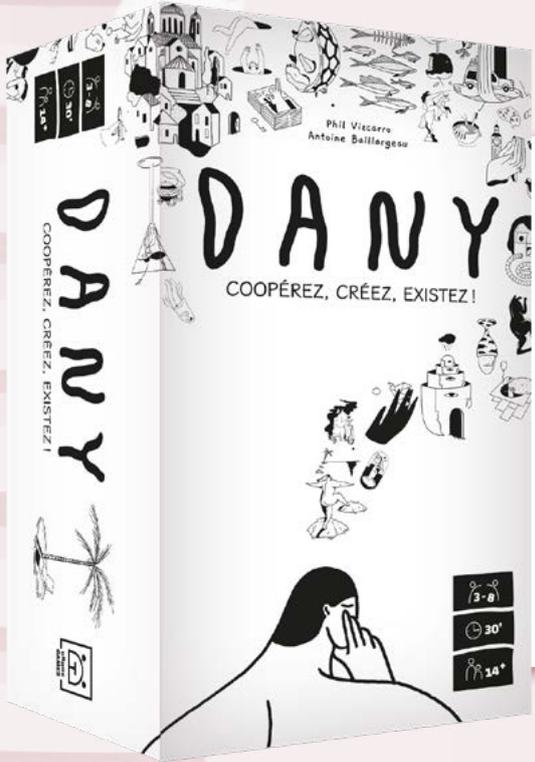
2-5 | 15' | 10+

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.

**DÉCOUVREZ LE ICI !**



# GAMME AMBIANCE



## DANY

Un jeu de Phil Vizcarro  
illustré par Antoine Baillargeau

3-8 | 30' | 14+

Dans ce jeu de cartes et de communication, incarnez Dany ou une de ses personnalités. Pour exister, elles doivent communiquer entre elles en jouant avec les souvenirs de Dany. Dany doit tout mettre en œuvre pour qu'elles échouent et disparaissent à jamais.

**DÉCOUVREZ LE ICI !**

Dans cette version de stand alone de Dany, découvrez sa Raison, jouez avec les titres de films phares de la pop culture.

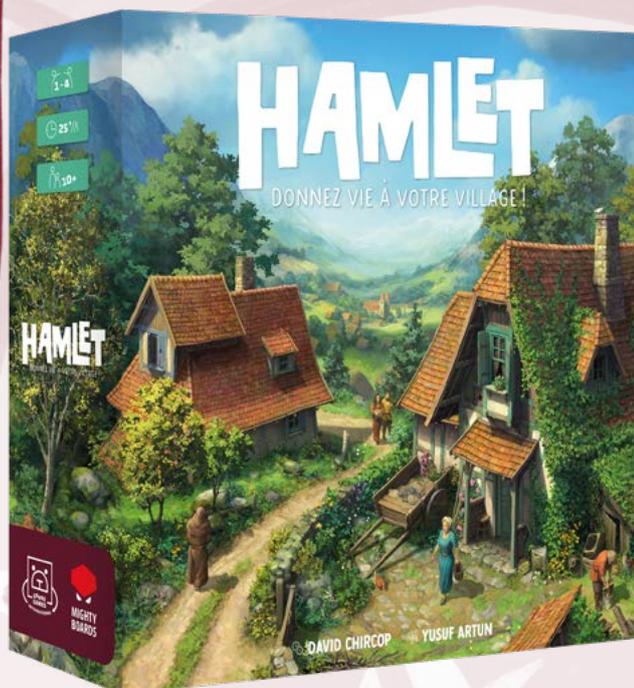
**DÉCOUVREZ LE ICI !**



C'est le moment de profiter des dernières boîtes de la gamme Mini avec *SUPERCATS*, *OCTORAGE*, *CONNECT TEAM* et *KAMIMAI* !

**DÉCOUVREZ-LES ICI !**

# GAMME LOCALISATION



## HAMLET

Un jeu de David Chircop illustré par Yusuf Artun

1-4 | 25' | 10+

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 !

**DÉCOUVREZ LE ICI !**

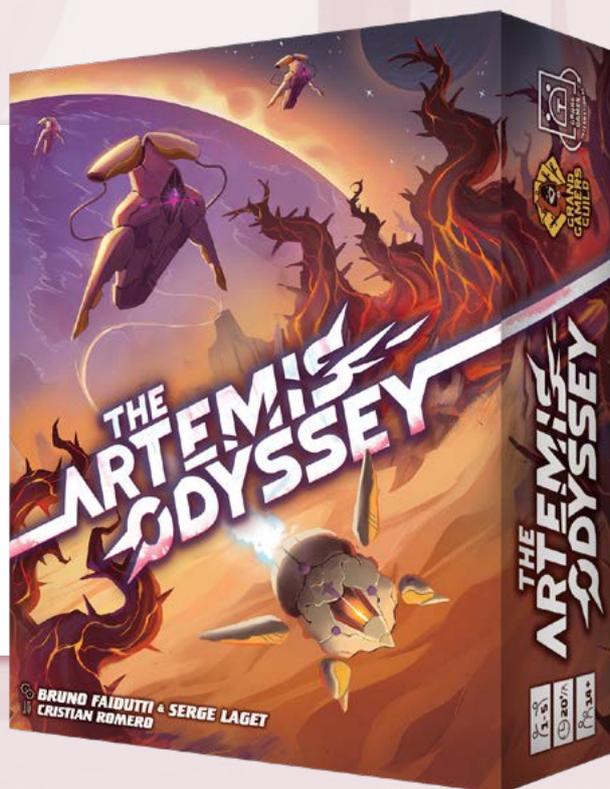
## THE ARTEMIS ODYSSEY

Un jeu de Bruno Faidutti et Serge Laget illustré par Cristian Romero

1-5 | 20' | 14+

Dans *The Artemis Odyssey* 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.

**DÉCOUVREZ LE ICI !**



# GAMME NARRATIVE



## CYRANO

Un jeu d'Angèle et Ludovic Maublanc  
illustré par Camille Chaussy

3-9 | 45' | 10+

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 !

**DÉCOUVREZ LE ICI !**

## FRAGMENTS et FRAGMENTS OUTSPHERE

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

2-6 | 45' | 10+

Des jeux de rôle coopératif, sans maître du jeu, sans préparation, centrés sur la narration et le pouvoir de l'imagination de votre groupe.

**DÉCOUVREZ FRAGMENTS ICI !**

**DÉCOUVREZ FRAGMENTS OUTSPHERE ICI !**



# GRRRIGNETTES



## LES GRRRIGNETTES

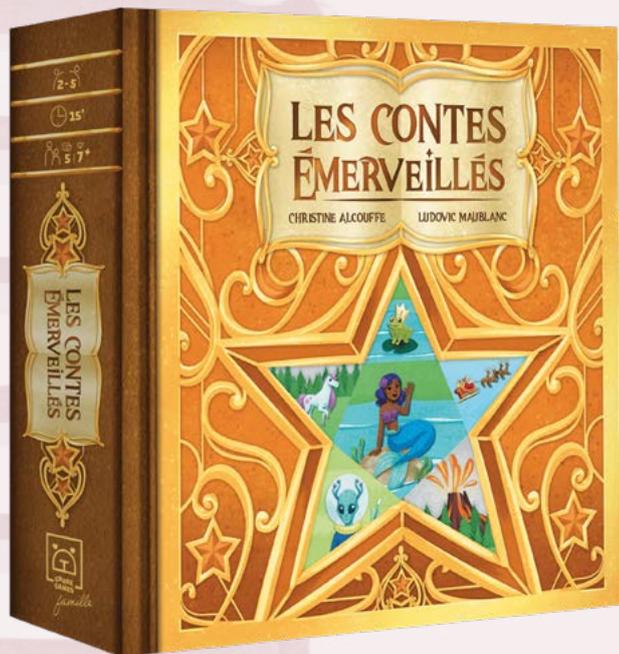
*Un jeu de Florian Grenier*

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!

**DÉCOUVREZ LE CERF DE O'LEE ICI !**

**DÉCOUVREZ LE DRAGON DE CAMILLE CHAUSSY ICI !**

# GAMME FAMILLE



## LES CONTES ÉMERVEILLÉS

Un jeu de Ludovic Maublanc et Christine Alcouffe

2-5 ★ 15' ★ 5+

Les Contes sont tous chamboulés ! Une tornade magique a tout mis en pagaille.

Aidez les Contes en mettant en scène des personnages haut en couleur dans des histoires uniques afin de recueillir suffisamment d'étoiles pour les émerveiller de nouveau.

**DÉCOUVREZ LE ICI !**

## BINGO ISLAND

Un jeu de Corentin Lebrat et Ludovic Maublanc illustré par Valériane Holley

2-6 | 45' | 10+

Bienvenue à Bingo Island ! Vous incarnez des insulaires dont l'île regorge de fabuleuses richesses. Cultivez, attirez des amis animaux et cherchez de précieux trésors. Mais attention aux crabes !

**DÉCOUVREZ LE ICI !**



Téléchargez les précédents numéros du MaGRRREzine sur notre site internet !

Dans le numéro du mois d'octobre, on revient sur les évènements de l'été, les sorties, les prix, les pré-commandes du trésor Royal et de nombreuses autres news ludiques !

Un extrait !



Cliquez sur la couverture pour le télécharger.

Le  
so

La campagne de pré-commande de Tapis s'est terminée depuis ses débuts lors de l'édition précédente,

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 proposons 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](http://www.grrre-shop.fr)), nous avons préparé pour cette édition un tapis de jeu recto-verso en néoprène. Sa forme de découpe épousera, nous l'espérons, vos envies de jeu.



Théo Rivière et Johannes Goupy

Gardez également en tête le pouvoir de votre Chamane 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 Chamane. Avec cette extension, vous aurez tout le loisir de découvrir les milliers de nouvelles combinaisons possibles.

... et de l'illustratrice



« 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 feu : un personnage fait de pierre et de charbon, avec un masque de pierre incrusté de Cristaux de Grotto et de Grotto... »

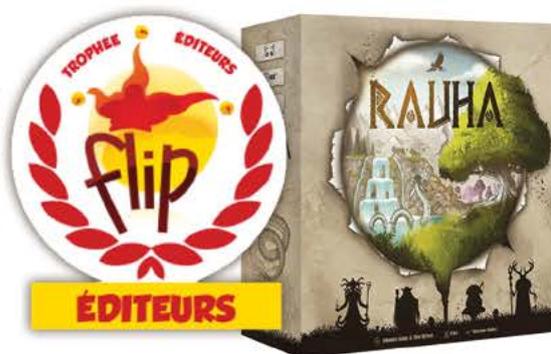


de nouvelles plaques de jeu...  
volonté d'expansion cachée sur...  
tion créée par...  
souhaitées...  
nt le réseau...  
pro...  
un...  
7 | Eco2e fait un retour à la case départ

# 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.

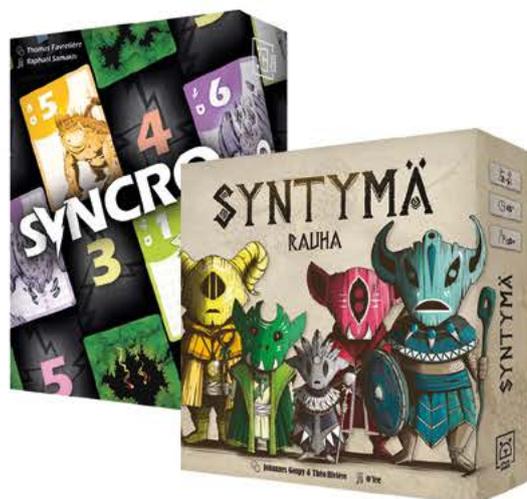


Cet été 2023 est aussi marqué par la parution de nos deux premières localisations. D'abord, le tant attendu *The Artemis Odyssey*, un jeu de Bruno Faidutti et Serge Laget et illustré par Cristian Romero, dont la mécanique se focalise autour de la programmation et de l'exploration spatiale. Initialement 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 espérons 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 Favrelère 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 !)





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 proposons 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 GRRRRoodies

Des petits cadeaux pour vous dire  
un GRRRand merci!



# Les boîtes origamis

## à imprimer

Ce mois-ci on vous propose une boîte supplémentaire en origami aux couleurs de *Rauha* pour ranger les différentes Entités Divines de *Rauha* et son extension *Syntymä* ainsi qu'une boîte aux couleurs de GRRRE Games pour ranger vos éléments de jeu.

### POUR LE FOND :

Imprimez les 2 pages suivantes en **Recto-Verso, à taille réelle**.

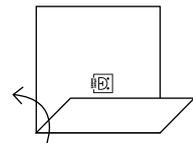
> Pour vérifier si la taille est correcte: une fois imprimé, le rectangle central mesure 14,2 cm x 7,5 cm.

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.

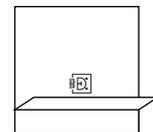
### ETAPE 1 :

- 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.

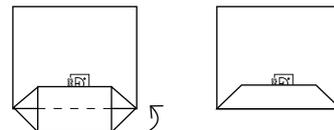


### ETAPE 3 :

- Pliez les angles vers l'intérieur.

### ETAPE 4 :

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

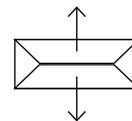


### ETAPE 5 :

- 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.

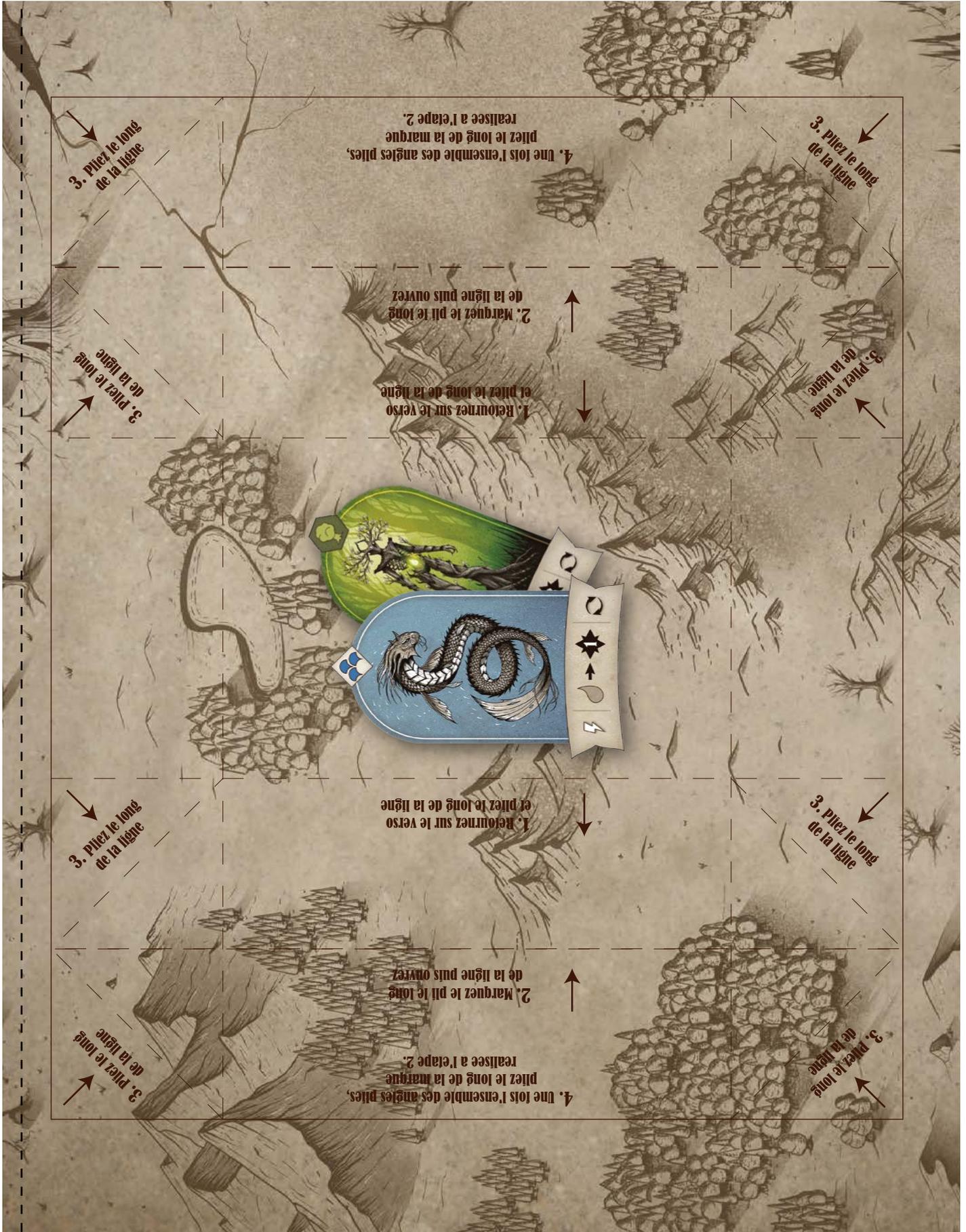


Et pour en apprendre davantage sur les techniques de rangement en origami, n'hésitez pas à rejoindre le groupe [LES LUDISTES ORIGAMISTES](#) qui propose de nombreuses idées et tutos !



## Couvercle - Face extérieure

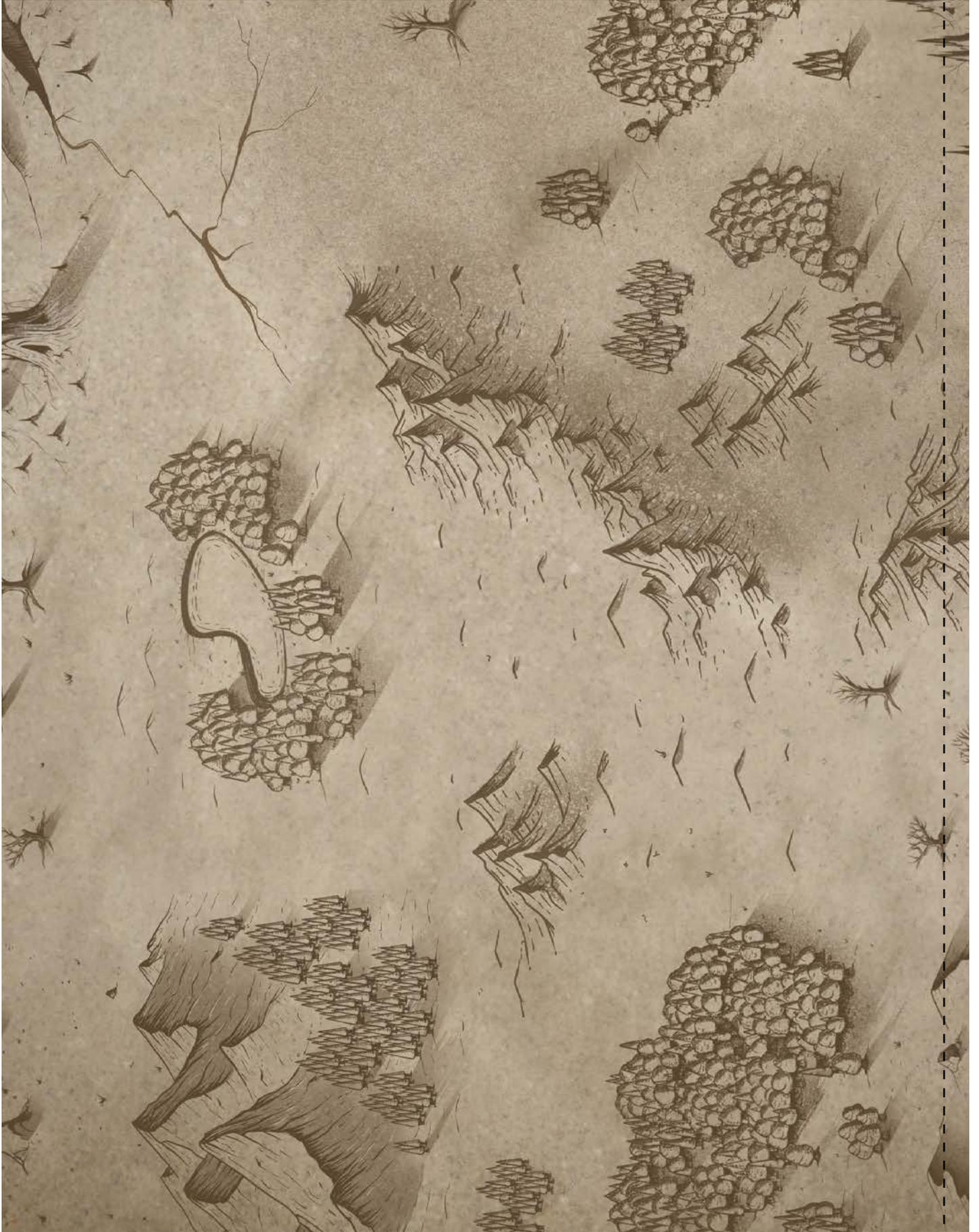
À découper le long de la ligne blanche



[Vidéo d'aide](#)

Crédit vidéo: OrigamiAko



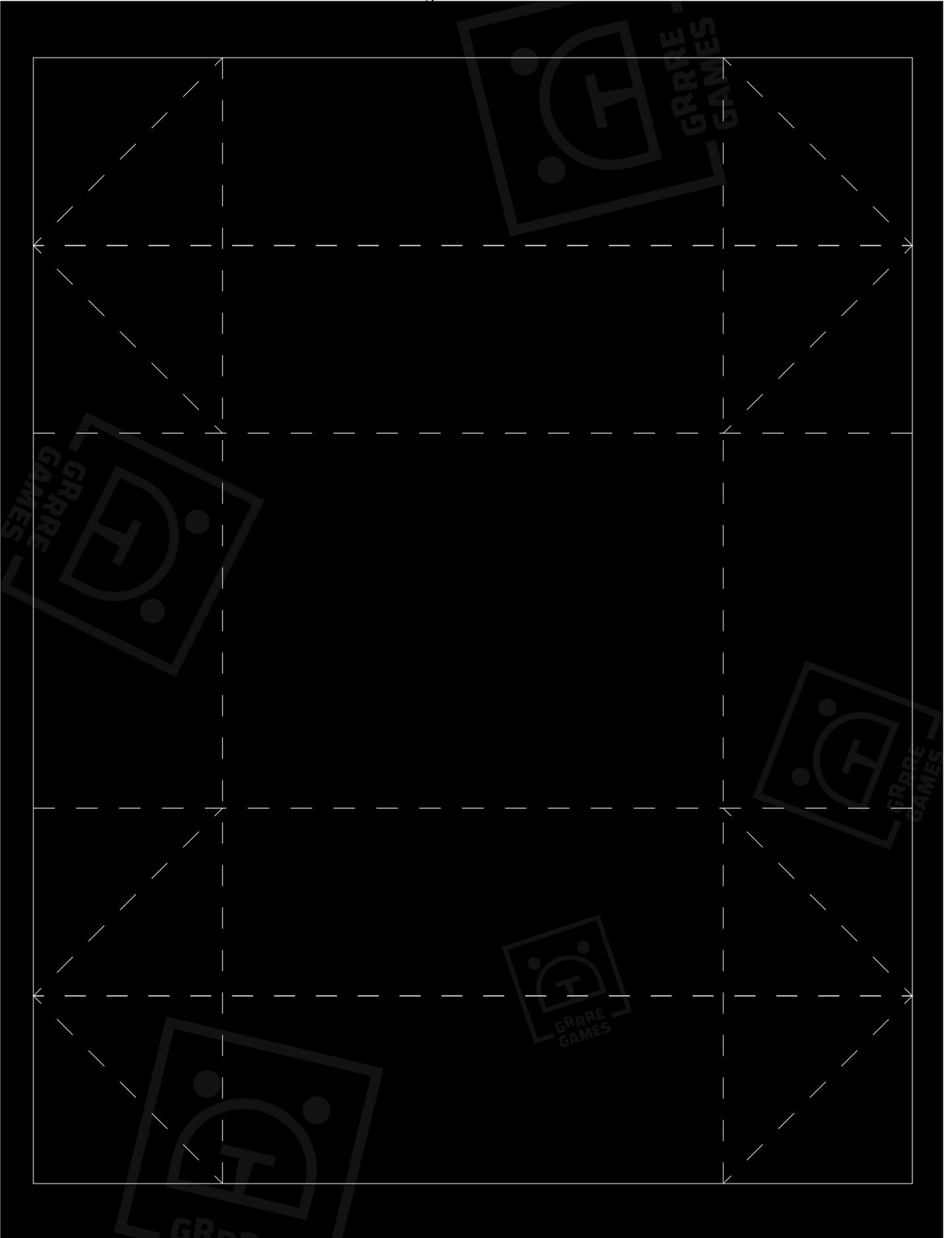






**Couvercle - Face extérieure**

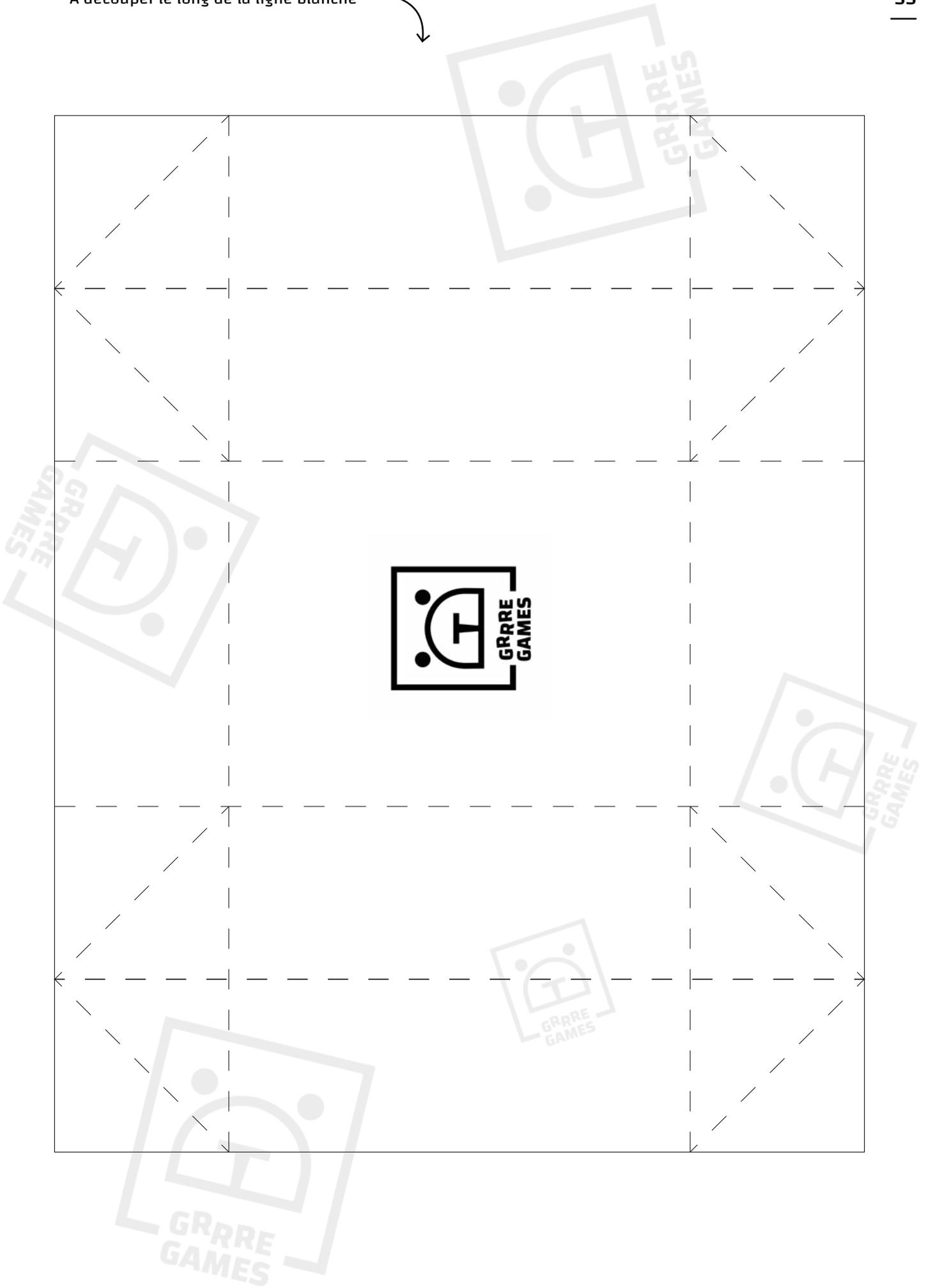
À découper le long de la ligne blanche





**Fond - Face extérieure**

À découper le long de la ligne blanche







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

# GRRRE SHOP





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](#) [MAGARRREZINE](#) [VIDÉOS](#) [SHOP](#) [À PROPOS](#) [EN](#) [Q](#)

# GRRRE GAMES

## À DÉCOUVRIR



[Tous nos jeux](#)



[News](#)

[Dossiers](#)

[Interviews](#)

[GRRRoodies](#)

# Ma GRRREzine

GRRRE QUOI ?