
La Gazette du Groin

* Chaque mois des nouvelles ludiques à vous mettre sous la dent ! *

LE MOT DU PRÉSIDENT

L'année se poursuit, et nous voici déjà en mars !

Dans les coulisses, on s'active pour préparer l'Escapade Nocturne de cette année début juin ; et comme vous avez pu le découvrir, un tout nouveau setting a été proposé aux MJ pour l'occasion, avec la cité d'Argenbourg ! Que de découvertes en perspectives ! Mais chut, pas de spoilers !

Autre date que je vous invite à noter dans votre agenda, c'est le fameux weekend jeux de la Maison des Jeux de Strasbourg, association partenaire et amie de longue date ! Ledit weekend aura lieu du 18 au 20 avril prochain.

Et comme à l'accoutumée, LSAJ organisera un covoiturage pour ses membres à l'issu d'un petit pique-nique le vendredi midi. Détails à venir !

Sébastien, président de la Sauce aux Jeux



SOMMAIRE

PAGE 1 : LE MOT DU PRÉSIDENT

PAGE 2 : LA CARTE DU MOIS

PAGE 3 : NOS RENDEZ-VOUS JEUX DE RÔLES

PAGE 4 : NOS RENDEZ-VOUS JEUX DE PLATEAUX

PAGES 5-6 : LE GROIN LECTURE

PAGES 7-9 : INTERVIEW JDR

PAGE 10 : JEU DU MOIS

PAGE 11 : RETOUR EN PHOTOS

PAGE 12 : LA RECETTE LUDIQUE

PAGE 13 : ET POUR FINIR

PAGE 14 : CREDITS





APRÈS-MIDI JEUX À ITHAQUE



Dimanche 09 mars

Lors de cette après-midi, le JDR **Electric Bastionland** – “La cuillère de Neptune” a été proposé. Un univers punk et décalé pour cette tablée.

Le Monster Game, quant à lui, a fait voyager ses participant(e)s dans l'univers d'Alice aux Pays des Merveilles avec le jeu **Wonderland's War**.



Dimanche 23 mars

Lors de cette AMJ, nous vous proposons une thématique éditeur. Merci à **IELLO** qui nous a fait dons de jeux **IELLO** et **LOKI** : venez découvrir nos nouvelles acquisitions !



NOS AUTRES RENDEZ-VOUS



Samedi 1er mars

Lors de cette journée, du **mahjong**, du jeu de **go** et du **shogi** ont été proposés à la **Médiathèque “Milles et une pages” de Lampertheim**. Le JDR “**Fabula Ultima**” a été mis en avant par les MJ au cours de la soirée !

Lundi 03 mars

Le rendez-vous mensuel au Café Grognon dès 19h !



Une thématique **FIJ** avec **Behind** et **Odin** pour la découverte avec nos animateurs !

Lundi 10 mars

Rendez-vous mensuel côté jeux de plateau avec la section du Café Animation.

Vous souhaitez animer du jeu de plateau ? Venez rejoindre le Café Animation !

contact@lasauceauxjeux.com



ET EN AVRIL ?

- 07 avril : Café grognon
- 13 avril : AMJ
- 18-20 AVRIL : weekend jeux de la MDJ
- 27 Avril : AMJ thématique “chats”



* **RETROUVEZ TOUTES LES DATES ET INFOS SUR LE SITE DE LA SAUCE AUX JEUX !**





NOS RENDEZ-VOUS * JEUX DE RÔLES *

Le 1er mars a eu lieu une soirée JDR
à Lampertheim 2025 – Cycle Japon

Avec le soutien de Don't Panic Games

5 scénarios et 5 MJ qui ont pu plonger les joueurs et joueuses dans les univers palpitants de **Fabula Ultima**. Le système de jeu s'inspire fortement des anciens jeux vidéos type JRPG : des mondes fantastiques, parfois de la technologie ou de la magie, des légendes et des aventures palpitantes. Le courage et le pouvoir de l'amitié ont été autant de valeurs cruciales pour vivre une belle histoire rôliste.

On remercie tout le monde pour ce bel événement !

Du JDR lors des AMJ (Après-Midi Jeux)



Participez à des sessions de jeux de rôles animées par les membres de l'association. Ces animations ont lieu une à deux fois par mois, au cours des après-midi jeux, au sein des locaux d'Ithaque. Les parties se font exclusivement sur inscription, via le site de l'association !

Site de la SAJ →

Proposez une table de jeu de rôle !



NOS RENDEZ-VOUS * JEUX DE PLATEAU



Lundi sur un plateau au Café Grognon

Venez nous retrouver tous les lers lundis du mois au Café Grognon à partir de 19h et jusqu'à 23h pour une soirée jeux de plateau accompagnés de nos animateurs !

[Le Café Grognon →](#)

Le Café Animation

Vous souhaitez vous investir un peu plus dans l'association ? Animer des événements ou proposer des projets ? Le Café Animation est là pour ça !

C'est LE rendez-vous mensuel de la section Jeux de Plateau. Une soirée plus "sérieuse", mais tout aussi conviviale : alors n'hésitez pas à nous rejoindre !



Nos AMJ (Après-Midi Jeux)



Deux dimanches par mois, nous proposons une AMJ. Venez découvrir ou redécouvrir des jeux de plateau et des jeux de rôles. Cela se passe dans les locaux d'Ithaque de 14h à 19h, en compagnie de nos animateurs.

Petit plus : thé et café gratuits, et snacking en auto-gestion !





LE GROIN LECTURE



Les gagnants du Festival de Cannes 2025

L'As d'Or-Jeu de l'Année récompense les meilleurs jeux de société édités et distribués au cours des 15 derniers mois. Les gagnants de cette année sont :



Titre : Odin

Création : Yohan Goh, Gary Kim, Hope S. Wang

Illustration : Crocotame

Editeur : Helvétique

Description : Envoyez vos meilleurs vikings à la bagarre et soyez le premier à vous débarrasser de vos cartes ! Avec des manches rapides et des choix cruciaux à chaque tour, Odin est un jeu simple et hyper dynamique qui plaira à toute la famille.



Titre : Behind

Création : Cédric Millet

Illustration : Maud Chamel, Piero, Martin Vidberg

Editeur : KYF Edition

Description : Dans Behind, observez bien les tuiles étalées devant vous. Ensuite, assemblez-les de façon logique et enfin, retournez-les pour admirer le résultat au verso !

3 tableaux sont disponibles : Le vol, Le professeur, Imhotep.



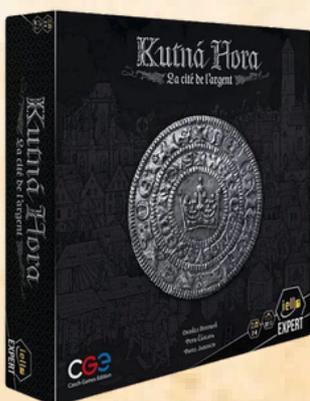
Titre : Kutná Hora

Création : Petr Caslava, Ondřej Bystron, Pavel Jarosch

Illustration : Roman Bednář, Štěpán Drašťák, Milan Vavron

Editeur : Iello

Description : Rejoignez d'autres chefs de guildes ambitieux dans l'exploitation minière et le développement de la célèbre ville d'argent pendant sa période de croissance économique rapide et d'expansion au XIVe siècle - de la première découverte d'argent près du monastère cistercien à la construction de Kutná Hora, qui est rapidement devenue l'une des villes les plus importantes d'Europe centrale.





Les gagnants du Festival de Cannes 2025

Le **GRAAL d'Or** (GRoupement Azuréen d'Associations Ludiques) est un prix décerné dans le cadre du FIJ de Cannes. Les lauréats de cette année sont :

Création Francophone : **GODS** (Arkhané Asylum Publishing)



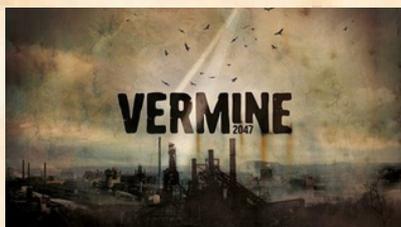
Afin de lutter contre l'ascension du Culte du Soleil Noir, les dieux choisissent des Elus. Les joueurs de ce jeu de rôle incarnent ces représentants dans un monde de dark fantasy. Un monde qui est sur le précipice de la guerre où le Culte n'hésite pas à utiliser la force, la corruption et la séduction pour arriver à ses fins. Les Elus possèdent un Eclat, un artefact rare imprégné d'une part de pouvoirs des divinités.

Création International : **Fabula Ultima** (Need Games / Don't Panic Games)

Fabula Ultima est un jeu de rôle inspiré de JRPG tel que Final Fantasy. Dans ce monde fantastique, vous vivez des aventures épiques en incarnant des héros en devenir, affrontant de redoutables antagonistes et des monstres étranges.



Rééditions : **Vermine 2047** (Agate Editions)



Le cadre de l'univers de Vermine 2047 est l'Europe telle qu'elle pourrait devenir. Les forces de la Nature, fatiguées de la pollution, de la dégradation et de la prolifération de l'Homme décident de se débarrasser d'une espèce devenue indésirable.

L'histoire ne décrit aucun cataclysme majeur, aucun bouleversement soudain, mais une suite d'évènements qui a fait basculer la civilisation dans le chaos et a rendu plein droit à la végétation et la faune. Le terme « vermine » regroupe de nombreuses espèces (insectes, arachnides, rongeurs, prédateurs...) qui sont devenues de véritables anticorps générés par Gaïa pour se débarrasser de la lèpre humaine.

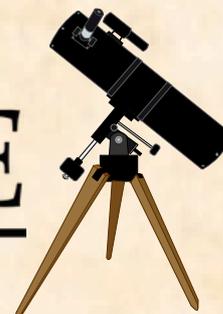


LE GROIN LECTURE

Interview : Argyropée par Frédéric Marin



ARGYROPEE
LES SENTIERS D'ARGENT



Auteur et ami de ce JDR de type low-fantasy, j'ai eu l'honneur de pouvoir interviewer Frédéric afin de lui poser quelques questions.

David : Comment t'es-venu l'idée de ce JDR ?

Frédéric Marin : Il s'agit plutôt d'un processus lent et pas forcément conscient. Pendant plus d'une dizaine d'années, j'ai gardé en mémoire ce que j'aimais dans les univers de JDR, les systèmes de règles que j'appréciais, les graines de scénario que je voulais jouer. J'ai, petit à petit, trié le bon grain de l'ivraie. J'ai simplement accumulé tout ce que j'aimais dans le JDR dans un coin de ma tête jusqu'à ce qu'à un certain point, une masse critique soit atteinte. C'est alors que je me suis rendu compte que j'avais tout ce qu'il fallait en tête pour commencer à écrire quelque chose de construit, de détaillé et de ludiquement intéressant. Il m'a bien fallu faire des tests, des allers-retours et des corrections pendant deux ans ; mais, à la fin, j'avais quelque chose entre les mains dont j'étais assez fier pour le proposer au grand public.

D. : Quelles sont tes sources d'inspiration ?

F.M. : Je ne suis pas conscient de toutes les inspirations qui ont laissé leur petite miette dans mon jeu. Néanmoins, je pense que ne pas citer les JDR « Donjons & Dragons (v3-3.5) », « Warhammer (v1) », « Vampire : la Mascarade (v1) », « Nephilim (v1 & 2) », « Exil », « Nightprowler (v1 & 2) » et « Hurléments » serait malhonnête. Ce sont des jeux qui m'ont profondément marqués, pour beaucoup de raisons. Au delà de ça, les jeux vidéo « Baldur's Gate (1 & 2) », « Icewind Dale » et « The Elder Scroll III : Morrowind » ont beaucoup aidé à construire mon imaginaire rôliste. Des livres comme « Janua Vera » et « Gagner la guerre » sont aussi des piliers de la fondation de mon monde. Enfin, et aussi étrange que cela puisse être, les « Contemplations » de Victor Hugo ont aussi eu un sacré rôle dans le développement d'« Argyropée ».





LE GROIN LECTURE

Interview : Argyropée par Frédéric Marin



ARGYROPEE
LES SENTIERS D'ARGENT



D. : Comment vois-tu l'avenir de ce jeu ?

F.M. : Je veux faire vivre « Argyropée ». Je vois beaucoup trop de gammes mortes-nées depuis une quinzaine d'années. Nombreux sont les JDR qui sortent un livre de base et un écran, puis plus rien. Les auteurs se découragent vite de leurs univers et le public a envie de passer à autre chose, dans une course effrénée à la nouveauté. C'est une combinaison qui tue énormément de JDR, à mon grand regret. De fait, je voudrais prendre ce courant à contre-pied. « Argyropée » est une gamme qui va vivre. Pour preuve, sept suppléments sont déjà sortis depuis 2023, en sus des deux livres de base et de l'écran. Tous les suppléments sont des scénarios, plus ou moins longs, afin que les joueurs puissent arpenter la cité d'Argyropée et en découvrir ses secrets. J'ai des choses à raconter et les scénarios sont le support qui me sied le mieux. Deux autres suppléments, à paraître en 2026, sont déjà écrits et illustrés, je prépare donc tranquillement l'avenir. Quand est-ce que cela s'arrêtera ? Aucune idée.

D. : Comment vendrais-tu le jeu à une personne qui n'a jamais joué à un jeu de rôle ? Et à une personne expérimentée ?

F.M. : « Argyropée » est un JDR de low-fantasy urbaine dans un univers plutôt optimiste. On n'y joue que des humains, dans une gigantesque cité franche, dans des aventures à échelle d'homme (et de femme). Pas de dragons à affronter, de nécromants à vaincre. On ne sauve pas le monde dans Argyropée ; si on sauve déjà une vie, c'est très bien. Le côté optimiste (pas utopique ni guimauve, attention) assure que le jeu n'est pas tourné vers la violence comme unique solution. Cela en fait un terrain plutôt propice aux nouveaux joueurs qui ne veulent pas forcément tomber dans les clichés habituels. Et c'est aussi sans doute ça qui peut tenter d'anciens joueurs : changer du quotidien.



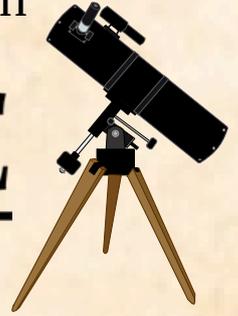


LE GROIN LECTURE

Interview : Argyropée par Frédéric Marin



ARGYROPEE
LES SENTIERS D'ARGENT



D. : Combien de temps passes-tu par scénario de l'idée à la mise en vente au public ?

F.M. : Les scénarios mûrent souvent pendant des mois dans ma tête, se façonnant autour d'une idée de base, d'un thème, d'un personnage... Ce n'est que lorsque tout est clair dans mon petit cerveau que je couche par écrit la trame, les rebondissements, les secrets, les protagonistes. La phase d'écriture va relativement vite car j'ai la chance de trouver mes mots plutôt facilement et, comme toute la structure du scénario est claire dans ma tête, je n'hésite pas avant de taper sur mon clavier. Parallèlement, je commence à faire illustrer les scènes fortes et les personnages importants. Une fois le premier jet fini, il est relu puis joué. J'apporte des corrections en fonction des retours de mes joueurs, je le fais relire par un professionnel, je maquette, troisième relecture, impression test, quatrième relecture et production du livret fini. Il se passe bien une année entre le début et la fin de ce processus, souvent plus pour les gros scénarios.

D. : Quel a été ton plus beau souvenir depuis tes débuts ? Et ton pire moment ?

F.M. Il est complexe d'isoler un seul souvenir depuis le début du projet « Argyropée ». J'ai eu tellement de plaisir à l'écrire, à le voir apparaître grâce aux dessins de mes illustrateurs, à le faire tester... Le succès des deux campagnes de financement a clairement été une folie, pour moi mais aussi pour mon entourage, dont ma femme qui m'a soutenu depuis le tout début. Les parties tests, dans la bonne humeur, avec de bons repas et de chers amis sont toujours un plaisir. L'obtention du Prix Rôliste 2024 pour le meilleur JDR indépendant fut une belle surprise, ma nomination comme jeu du mois sur le GroG aussi, etc. Et même aujourd'hui, en coulisse, il se passe des choses que la communauté découvrira courant 2025-2026 et qui m'extasient d'avance. Des mauvais souvenirs, il y en a deux, des embrouilles avec des proches lors de la création du projet, principalement liées à des incompréhensions. C'est, hélas, le lot de tous les créateurs j'imagine, mais je suis toujours prêt à accueillir ces personnes de nouveau si l'occasion s'en présentait.

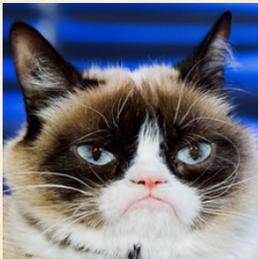
Milles merci à Frédéric pour le temps accordé !



LE GROIN LUDIQUE



Ce mois-ci, saurez-vous replacer par ordre chronologique les chats mythologiques, connus et fictif ?
(la date de création et de naissance sont pris en compte)



Grumpy cat



Bastet



Stubbs (chat maire de Talkeetna en Alaska)



**Cat Sìth (Écosse),
ou Cat Sídhe (Irlande)**



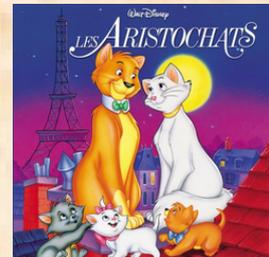
Hello Kitty



Le Chat Potté



Garfield



Les Aristochats



Grosminet

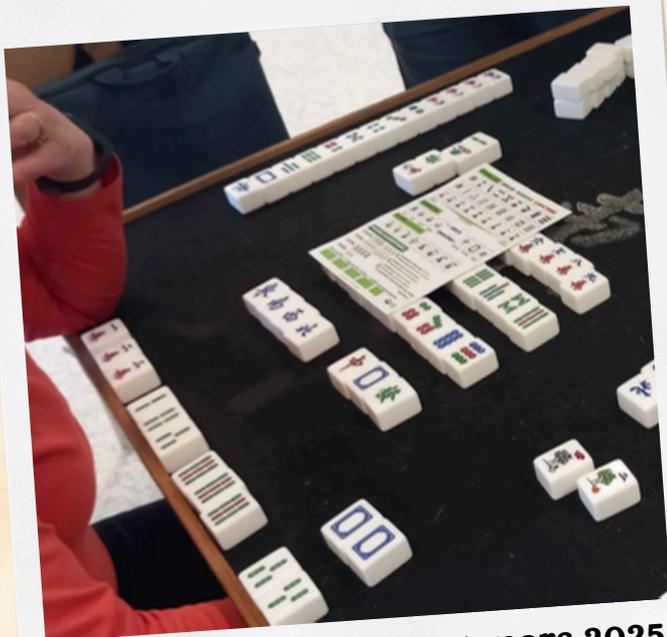


**Thófnir et Högni
(chats de Freya)**



Maneki Neko

RETOURS EN PHOTOS !



Mahjong - initiation 01 mars 2025



AMJ 09 Mars 2025



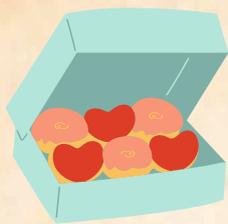
Soirée Fabula Ultima 01 mars 2025



AMJ 09 Mars 2025

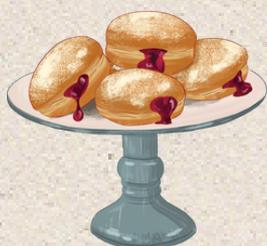


**RETROUVEZ TOUTES NOS PHOTOS
SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX
DE LA SAUCE AUX JEUX !**



Beignets du Mardi Gras

Nous sommes au mois de Mars. Et qui dit mois de Mars, dit Mardi Gras, carnaval, costumes, mais surtout sucreries ! Nous vous proposons donc une recette de beignets



INGRÉDIENTS

375g de Farine
2 œufs
40g de sucre
140 ml de lait tiède
7g de levure sèche
7g de sel
90g de beurre doux
15g de levure de boulanger



ÉTAPES

- 1) Faire diluer la levure dans du lait tiède
- 2) Mélanger la farine, le sucre et le sel. Ajouter les oeufs et le lait avec la levure.
- 3) Travailler la pâte pour qu'elle soit homogène. Quand elle se détache des parois ajouter les morceaux de beurre en continuant à pétrir pour bien les incorporer à la pâte. La pâte sera bien souple.
- 4) Couvrir et laisser lever jusqu'à ce qu'elle double de volume.
- 5) A l'aide d'un rouleau à pâtisserie, étaler la pâte sur une surface légèrement farinée.
- 6) Découper des beignets et les placer sur une plaque, les couvrir et laisser pousser durant 30 minutes.
- 7) Faire chauffer un bain d'huile à 190°, plonger les beignets et laisser cuire environ 1 minute sur chaque face, les mettre sur du papier absorbant puis les enrober de sucre. Vous pouvez ajouter de la cannelle pour donner plus de goûts.

Des beignets, de la musique festive et un bon jeu, c'est la bonne recette pour s'amuser ! Bonne dégustation !



Voici la correction du quizz spécial Saint-Valentin du mois précédent :

Quelles fêtes de la Rome antique seraient à l'origine de la Saint-Valentin ?

Les Lupercales

Quel pont strasbourgeois est connu pour ses « cadenas d'amour » ?

La passerelle de l'abreuvoir

Il existe en France, une ville appelée Saint Valentin, en Indre, et qui possède un...

Jardin des amoureux et son kiosque

Les oiseaux sont le symbole du début de la saison des amours. Ils sont à l'origine d'une superstition qui se développa en France et en Angleterre, le jour de la Saint-Valentin, au Moyen Âge. De quelle croyance s'agit-il ?

Les jeunes filles les observaient pour déterminer l'origine sociale de leurs futurs fiancés

Au Brésil, on ne parle pas de Saint-Valentin mais de "dia dos namorados", littéralement jour des amoureux. Et on fête cette journée non, pas le 14 février, mais...

Le 12 juin



L'ÉQUIPE DU CA DE LA SAUCE AUX JEUX À VOTRE ÉCOUTE !

Suite à l'assemblée générale du 06 octobre 2024, nous vous présentons les membres du CA pour cette année.



La Sauce aux Jeux

Pour nous contacter : contact@lasauceauxjeux.com



Sébastien Mey-Cloutier
Président



Didier Cotel
Vice-président



Anne-Claire Grimm
Trésorière



David Alves
Secrétaire



Orégane Soënen
Jeux de rôles



Quentin Baieul
Jeux de plateau



Gaël Benay
Jeux de plateau



Emeline Zema
Jeux de plateau

La Gazette du Groin vous est proposée mensuellement grâce aux volontaires du projet.

Si vous avez des idées, remarques, ou envie de rejoindre l'équipe des rédacteurs, n'hésitez pas à nous en faire part !



**Équipe de rédaction : David A.,
Émeline Z., Yaël R., Guillaume B.**

Relecture : Sébastien M.C.

