



La Gazette du Groin

* La lettre mensuelle de la tablée pour tous les affamés de l'info *

LE MOT DU PRÉSIDENT

Ça y est, l'Escapade Nocturne est passée... Quelle journée ! Quelle nuit ! Associations partenaires, bénévoles, animateurs, joueurs, vous nous avez offerts un magnifique événement grâce à votre participation.
Du fond du cœur : MERCI !

Comme chaque année, notre belle convention sonne le début de l'été, où la Sauce Aux Jeux poursuit ses animations. Prochain rendez-vous : notre BBQ annuel du 14 juillet ! Et, tout comme l'année dernière, il y aura une vente de jeux : peut-être y trouverez-vous la perle rare tant recherchée ?...

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
- PAGE 5 : AMJ THÉMATIQUE "SPIEL DES JAHRES"
- PAGE 6 -7: ESCAPADE NOCTURNE : LES RETOURS
- PAGE 8 : RETOURS EN PHOTOS
- PAGES 9-10 : LES COUPS DE COEUR DU CA
- PAGE 11: LE GROIN LUDIQUE
- PAGE 12 : ET POUR FINIR





LA CARTE DU MOIS



APRÈS-MIDI JEUX À ITHAQUE

Dimanche 07 juillet

Après-midi jeux sans thématique
2 sessions sont proposées :



Minuit meurtre en mer 2nde édition
avec l'auteur Alain LUTTRINGER
de 14h à 16h30 et de 16h30 à 19h

Multifaces édition - Minuit meurtres en mer

Harry Potter Bataille à Poudlard par Boris



“Déterminés à conquérir le monde des sorciers un lieu après l'autre, les ennemis vous attaqueront sans relâche.”

inscriptions

Dimanche 14 juillet

Le rendez-vous de tous les membres de La Sauce Aux Jeux pour cet évènement particulier avec une vente de jeux de société et de jeux de rôles, un barbecue et des jeux divers...

Un moment attendu et apprécié de toutes et tous !



NOS AUTRES RENDEZ-VOUS

Lundi 01 juillet

Lundi sur un plateau au café grognon dès 19h !



Venez jouer à des jeux connus de tous ou peu connus avec du jeu de cartes et des jeux d'ambiance : Skyjo, Code Names, Décrypto, Draftosaurus, et bien d'autres !

Mardi 09 juillet

Bière Rôlistique au Schluck n'Spiel

Un rendez-vous pour discuter de jeu de rôle en toute convivialité, sans thème pour cette fois ! Dès 19h30, sans inscription.



Dimanche 28 juillet

Nos animateurs vous proposent une thématique “*Spiel Des Jahres*” : venez tester les nouveaux jeux acquis !



ET EN AOÛT?

- 05 août : soirée jeux au Café Grognon
- 11 août : AMJ
- 20 août : Bière Rôlistique (les JDR inspirés du jeu vidéo et vice-versa)
- 25 août : AMJ

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





NOS RENDEZ-VOUS JEUX DE RÔLES

Chaque mois, la section Jeux de Rôles vous propose deux après-midi jeux, une Bière Rôlistique, et parfois un événement spécial !



La Bière Rôlistique au Schluck

On se retrouve un mardi par mois, dans notre taverne préférée, pour discuter de jeux de rôles sur des thématiques variées, à partir de 19h30. Une soirée d'échanges et de découvertes, ouvertes aux novices comme aux confirmés !

[Le Schluck →](#)



Nos AMJ (Après-Midi Jeux)

Venez découvrir ou redécouvrir des jeux de rôles proposés par les membres de l'association. C'est à découvrir un à deux dimanches par mois, au cours des après-midi jeux, dans la salle dédiée au sein des locaux d'Ithaque. Les parties se font exclusivement sur inscription, via le site de l'association !

Rejoignez-nous pour faire vivre de belles aventures rôlistiques : proposez d'animer une table de jeu de rôle lors d'une AMJ !

Proposez une table de jeu de rôle !



Nos rendez-vous Jeux de Plateau



La soirée 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 évènements, 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 !





SPIEL DES JAHRES 2024



Spiel des Jahres
Jeu de l'année



Titre : Sur les traces de Darwin

Auteurs : Grégory Grard et Matthieu Verdier

Illustration : Maud Briand et David Sitbon

Editeur : Sorry we are French

En tant que jeunes et ambitieux naturalistes, partez à la découverte du monde animal pour aider le grand Charles Darwin dans la rédaction de son œuvre phare L'Origine des Espèces. La concurrence sera rude pour gagner sa place au côté de l'illustre biologiste.

Présenté lors de l'AMJ du 28 juillet

Titre : Captain Flip

Auteurs : Paolo Mori et Remo Conzadori

Illustration : Jonathan Acomte

Editeur : Playpunk

Premier jeu de Punk Play, le studio fondé par Antoine Bauza et Thomas Proovost, Captain Flip est un jeu de placement et de prise de risque qui se veut accessible pour un plaisir ludique immédiat. Au cours de la partie, piochez et agencez vos tuiles afin de constituer l'équipage qui rapportera le plus de pièces d'or.

Présenté lors de l'AMJ du 28 juillet



Titre : Sky Team

Auteurs : Luc Rémond

Illustration : Eric Hibbel

Editeur : Scorpion Masqué

Dans ce jeu coopératif à communication limitée pour deux joueurs, incarnez une équipe de pilotes aux commandes d'un avion de ligne et coordonnez vos efforts pour atterrir dans les plus grands aéroports internationaux. Chacun d'eux offrant son lot de défis. Attention aux turbulences, le voyage risque d'être mouvementé !

Présenté lors de l'AMJ du 28 juillet



SPIEL DES JAHRES 2024



Kennerspiel des Jahres

Jeu Expert



Titre : La Guilde des Expéditions Marchandes

Auteurs : Matthew Dunstan et Brett J. Gilbert

Illustration : Geralt Landman

Editeur : Origames

Ce jeu d'exploration invite les joueurs à s'aventurer hors des sentiers battus en s'enrichissant grâce au commerce maritime. Voyagez à travers des paysages majestueux pour établir des routes commerciales et découvrir de nouveaux espaces prospères. Le monde est un énorme terrain de jeu. À vous d'en profiter !

Présenté lors de l'AMJ du 28 juillet



Titre : Les Aventuriers du Rail Legacy : Légendes de l'Ouest

Auteurs : Matthew Leacock, Alan R. Moon et Rob Daviau

Illustration : Cyrille Daujean, Julien Delval

Editeur : Days of Wonder

Les Aventuriers du Rail Legacy : Légendes de l'Ouest est une expérience unique façonnée par les choix du joueur. Chaque joueur a son propre rôle à jouer, ce qui lui permet de changer la façon dont l'histoire se déroule. Associés à des mécanismes évolutifs qui changent au fur et à mesure que le jeu progresse, les joueurs vivront une nouvelle expérience à chaque nouvelle partie.



Titre : Daybreak

Auteurs : Matthew Leacock, Matteo Menapace

Illustration : Mads Berg

Editeur : CMYK

Dans ce jeu coopératif engagé, les joueurs incarnent une puissance mondiale et ont la lourde tâche de lutter contre le réchauffement climatique en déployant des politiques et des technologies efficaces.

À vous de travailler main dans la main pour réduire les émissions mondiales à zéro afin de gagner la partie.

La planète vous remerciera !





Escapade Nocturne : les retours

La première édition de l'Escapade Nocturne !

Du 22 au 23 juin 2024 au Fort Rapp Moltke de Reichstett a eu lieu la convention entièrement dédiée au jeu de rôle

« Donjons et Dragons ».

Héritière de la célèbre « Nuit Blanche sur l'Alsace », l'Escapade Nocturne a proposé 16 tables de jeu de rôle et une session de murder party, pour un total de 85 joueurs et joueuses durant la nuit.

En journée, les familles ont pu découvrir des scénarios adaptés aux enfants de plus de 8 ans, accompagnés de leurs parents. Ensemble, ils étaient réunis autour de cinq tables pour la "mini-escapade". Cette animation de 14h à 17h a été rendue possible grâce à l'association « Pandrylia ».

Ce fut une belle réussite pour eux, et pour les participant(e)s !



À la tombée de la nuit, les rôlistes débutants, ou plus rodés, ont été plongés dans des aventures fantastiques à travers les mystérieux couloirs et autres dédales du fort Rapp.

Les MJ ont été épaulés pour cette édition par « Les Chroniques de Nebomore ».

Cette association a créé la ville fictive d'Onenta-aux-Mines, inspirée de la ville de Sainte-Marie-aux-Mines, ayant servi de décor et de scénario pour les MJ.

Afin de donner de la consistance, la ville est peuplée de personnages non joueurs dont certains ont été incarnés par les bénévoles de l'association « Les ForgeMondes ».

En parallèle, une soirée GN a pu être animée grâce à la participation des « Tisseurs d'Étoiles », pour le plaisir d'une petite dizaine de participants.

La dernière table de jeu de rôle a terminé à 04h30 du matin, et les bénévoles ont pu ensuite participer au rangement jusqu'à 07h du matin, heure de fermeture du Fort !





Escapade Nocturne : les retours



Remerciements :

Nous remercions toutes et tous les bénévoles venus dès le samedi matin à 08h et qui auront tenus pour certains jusqu'au dimanche matin 07h, heure à laquelle tout le fort aura été rangé, nettoyé, verrouillé !

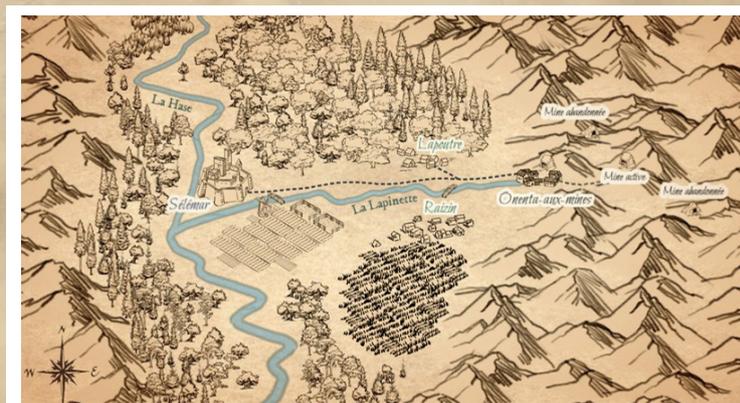
Merci aux participant(e)s sans qui les tables n'auraient pas pu être complètes !

Les MJ's ont maîtrisés pour certains jusqu'à plus de 04h du matin, avec des éclairages à la bougie, de l'ambiance sonore et un bon anti-moustique !

Nos associations partenaires et amies qui ont animé et œuvré pour la création du village et mis l'ambiance durant cette escapade !

Les donatrices et donateurs, nombreuses et nombreux cette année !

Et enfin, notre photographe **Anthony Beuré** qui aura passé plusieurs heures dans la nuit et la pénombre pour réaliser de superbes photos et immortaliser cette première édition !



RETOURS EN PHOTOS ! *



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

Les coups de cœur du CA - Aliénor

Aujourd'hui, je voudrais vous parler d'un jeu se passant dans les environs du lycée de Silent Falls : **Alice is Missing**. Pour situer, c'est un jeu inspiré d'autres produits culturels comme *Life is Strange* (un autre jeu qui m'a marquée), mais aussi d'autres œuvres que je ne connais pas comme les jeux *Gone Home*, *Oxenfree* ou les films *Portée disparue*, *Winter's Bone* et la série *Riverdale*. Sinon, il y a bien entendu des inspirations de jeux de rôles comme *Fiasco*, *Out of Dodge*, *Unheroes* et *Kids on Bikes*. Pourquoi faire toute cette liste ? Probablement car il faudra que je m'intéresse à tout cela !

Revenons à *Alice is Missing*. C'est un JDR narratif sans MJ (un style que j'apprécie particulièrement), un jeu d'enquête, d'échanges et de création commune, pour 3 à 5 joueurs ou joueuses. Mais avant tout, *Alice is Missing*, c'est de la crainte, des larmes, des rires, de la tension, et pourquoi pas le plaisir de retrouvailles ! En bref : **des émotions** à l'état pur.

Le jeu se décompose en deux parties : une première est dédiée à la création de l'univers, où l'imagination permet un terreau fertile pour les échanges à venir. C'est là qu'on met le ton et qu'on prépare ce qu'on va raconter par la suite. C'est une phase que j'apprécie beaucoup, elle permet de tisser des liens, de créer une histoire très librement.



La deuxième partie est le jeu en lui-même. Les mécaniques sont simples : on prend son téléphone, on se fait un chat de groupe et on discute. Par écrit. Sans échanger un mot.

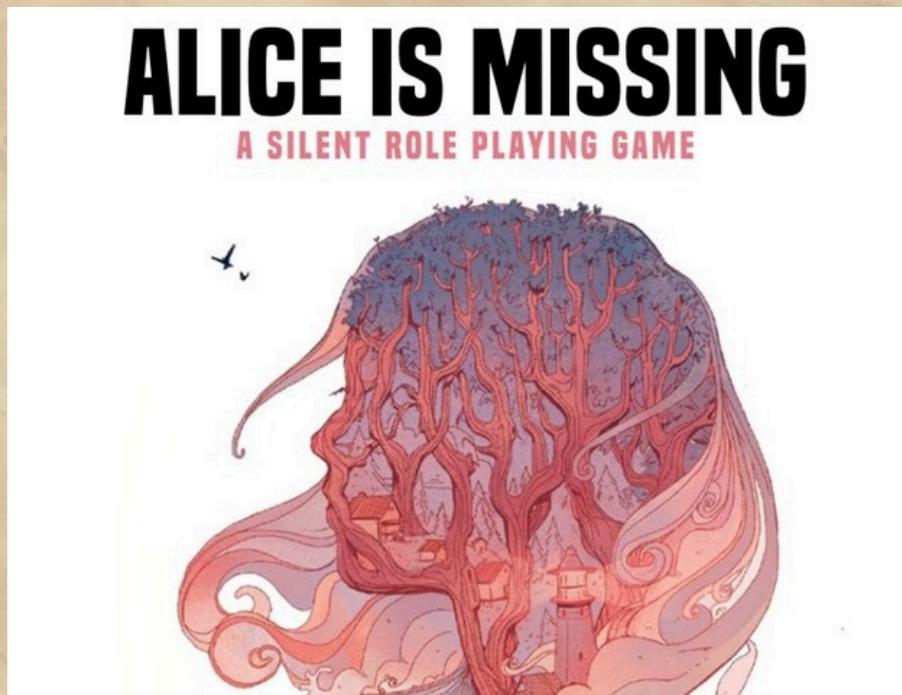
On distribue des cartes qui, toutes les 5 à 10 minutes, vont lancer ou relancer les discussions grâce à des événements, comme par exemple retrouver quelque chose dans le cassier de la disparue. Cela impose un rythme qui fonctionne vraiment bien, même si je le trouve parfois un peu trop rapide, notamment dans les parties à 4 ou 5 joueurs. L'immersion est vraiment réussie, on se prête au jeu, notamment lors d'événements particulièrement marquants introduits par les joueurs. On peut citer par exemple la mécanique du « un personnage mort ne peut plus écrire ». Imaginez, un chat de groupe avec un ami qui tout à coup n'écrit plus. On ne sait pas s'il a lâché son téléphone... ou s'il est mort...

Moi qui ne suis vraiment pas fan des JDR à distance, je trouve aussi que celui-ci s'y prête vraiment bien. Ainsi, chaque personne peut être dans sa chambre ou son salon, sur son téléphone, sans aucun moyen de connaître les réactions des autres, juste... des messages et des « Charlie est en train d'écrire ». Les temps morts et les silences sont particulièrement prégnants dans *Alice is Missing*. Une minute sans message prend tout son sens à distance. Être seul-e donne une autre dimension, la solitude pouvant décupler la fragilité et donc les émotions.

Les coups de cœur du CA - Aliénor

Je déplore cependant quelques éléments. Déjà, la conversation de groupe va parfois très vite, et on laisse de côté certains éléments qui auraient pu être développés et qui auraient été intéressants. Cela est aussi dû à l'aspect aléatoire des relances qui, disons-le, sont parfois un peu étranges et sans lien entre elles. Je dirais aussi que le jeu est trop orienté enquête. Les relations, motivations et secrets des PJ servent plus la forme que le fond et ne sont finalement que rarement développées. Alice elle-même ne reçoit pas forcément l'attention qu'elle mérite, cela dépend des parties.

J'ai eu l'occasion de faire un « GN » qui ressemblait beaucoup à Alice is Missing et j'aimerais bien, un jour, organiser mon propre JDR dans un univers et un setting ressemblant à celui décrit dans cet article. Cependant, je ne sais pas si ça se fera un jour.



Je finirai par la fin d'Alice is Missing, l'après jeu, après même le débrief, après les aurevoirs, je parle de ce moment où malgré le processus d'atterrissage (la mécanique de sécurité émotionnelle permettant de repasser du jeu à la vie quotidienne), on ne peut pas s'empêcher de penser à ceci ou cela qui s'est passé pendant la partie. Parfois, cette phase peut-être longue...

Alice is missing, on y pense, on le ressasse, ou on en rêve !





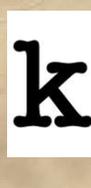
Le groin ludique

Ce mois-ci, saurez vous résoudre ces rébus ?
Les réponses dans la gazette du mois d'août.

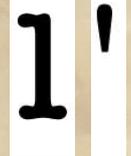
1



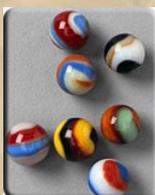
2



3



4



Et pour finir

Voici les affiches des 8 éditions de la Nuit Blanche par date de parution.



2015



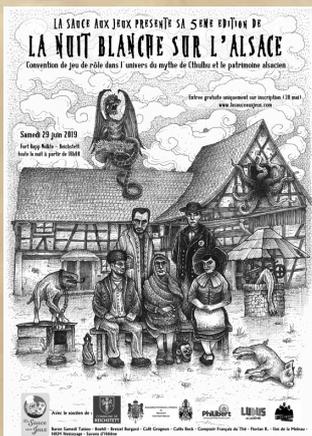
2016



2017



2018



2019



2021



2022



2023

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

Pour nous contacter : contact@lasauceauxjeux.com

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

Merçi

Équipe de rédaction
David A., Émeline Z.,
Yael R., Guillaume B.,

Relecture
Sébastien M.C.

