



# La Gazette du Groin

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

## LE MOT DU PRÉSIDENT

Chères et chers membres,

Le mois de février est un mois particulier dans la vie du monde ludique :

il marque la période du Festival International du Jeu de Cannes.

Venez découvrir, lors de notre AMJ spéciale FIJ à la fin du mois, la sélection officielle et les coups de cœur de La Sauce Aux Jeux !

Et tradition oblige, je vous donne également rendez-vous pour notre AMJ spéciale "Amnésia" réservée à du jeu de rôles !

*Sébastien, président de La Sauce Aux Jeux, et toute l'équipe du CA*

## SOMMAIRE

PAGE 1 : LE MOT DU PRÉSIDENT

PAGE 2 : NOS RENDEZ-VOUS JEUX DE PLATEAU

PAGE 3 : NOS RENDEZ-VOUS JEUX DE RÔLES

PAGE 4 : LA CARTE DU MOIS

PAGE 5 : LE GROIN LECTURE

PAGE 6 : RETOUR EN PHOTOS

PAGES 7-8 : INTERVIEW DE CATCH'UP GAMES

PAGE 9 : LE GROIN LUDIQUE

PAGE 10 : L'ÉQUIPE DU CA





## 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 !

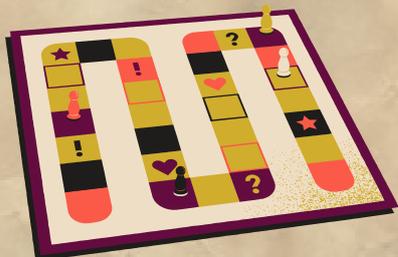
Le Café Grognon →

### Le Café Animation

Vous souhaitez vous investir un peu plus dans l'association, animer des 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 plateaux 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 !





## 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 dédié !



Ainsi, le 11 février, on se retrouve pour une AMJ spéciale Amnésie : vos personnages ont tout oublié (histoire, univers, système)...



Rejoignez-nous pour de belles aventures héroïques en tant qu'animateur et animatrice en proposant une table lors des AMJ !

### VIVRE D'AMOUR ET DE BIÈRE

La Bière Rôlistique permet d'échanger chaque moi autour du Jeu de Rôle ! Celle du 13 février aura pour **thème l'Amour**.

Ce thème permettra d'explorer tous les déclencheurs potentiels d'un scénario : les liaisons, la jalousie, la séparation, les rivaux amoureux sont autant de piliers narratifs possibles.



### Une escapade nocturne ?

Dans la nuit du 22 au 23 juin de cette année, La Sauce Aux Jeux organise une nouvelle convention intitulée **Escapade Nocturne** ! Si tu es MJ sur D&D 5e édition et que tu désires maîtriser au fort Rapp Moltke à Reichstett, n'hésites pas à contacter la section JDR à l'adresse [jdr@lasauceauxjeux.com](mailto:jdr@lasauceauxjeux.com).

En manque d'inspiration ? Pas de soucis ! Une base te sera proposée comme les PJ fait par « La Sauce Aux Jeux », une proposition de ville et environs créés par les « Chroniques de Nebomore », et enfin des PNJ en costume interprétés par les « Forgemondes ».

### DES COURS À L'UNIVERSITÉ

Retour en photo du 1er module des ateliers organisés à l'université de Strasbourg par le service de l'action culturelle (SUAC).

La Sauce Aux Jeux a le plaisir d'animer des ateliers parlant du JDR et de la peur, à destination de 10 étudiants. Au programme : création de scénario, de personnages, et maîtrise d'une table lors du dernier atelier.





## LA CARTE DU MOIS



### APRÈS-MIDI JEUX À ITHAQUE



**Dimanche 11 février**

Spéciale **Amnésie** – jeux de rôles  
Le principe de l'Amnésie est simple : vous incarnez des personnes amnésiques. Venez découvrir ce que même les personnages ne savent pas.

« *Le bonheur est parfois caché dans l'inconnu.* » Victor Hugo, Margarita.

**Dimanche 25 février**

**Thématique FIJ** – jeux de plateau  
Festival International du Jeu de Cannes

Pour la 37e édition du festival, venez découvrir les jeux nominés aux As d'Or 2024 !

\* Retrouvez en pages 7-8 l'interview de Clément Milker, Johannes Goupy et Maxime Morin, équipe de "Faraway", le jeu coup de cœur des animateurs de La Sauce Aux Jeux !

### NOS AUTRES RENDEZ-VOUS

**Lundi 05 février**

Soirée jeux de plateau au Café Grognon dès 19h.  
Retrouvez nos animateurs avec une sélection de jeux, et notamment : Draftosaurus, Minivilles, Happy City, Shadow Hunters, Bang, et bien d'autres...



**Mardi 13 février**

La Bière Rôlistique  
au Schluck'N'Spiel, à 19h30

Thème proposé : l'Amour



### ET EN MARS ?

- 24.03 : AMJ spéciale "animaux disparus"
- 29.03-31.03 : week-end Jeux de la Maison des Jeux  
Pour y participer : [s'inscrire ici](#)

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





# Le groin lecture

## Les évènements marquants



**Dimanche 14 Janvier**  
**Galette des rois**



Lors de notre AMJ, plus de 35 personnes se sont jointes à nous pour un moment de détente et d'amusement autour d'une bonne galette maison accompagnée de cidre.

Les participant-e-s ont pu amener et tester leurs jeux reçus à Noël. Un JDR "Le poids de la royauté" sur le système Monster of The Week a également été proposé.



**Dimanche 28 Janvier**  
**Thématique Mythologie**



Lors de cet AMJ, nous avons mis en avant la thématique "Mythologie" représentée par le Monster Game Hybris, ainsi que des jeux de plateau comme Nemeton, Arena for the Gods, Nidavelir ou encore Yggdrasil. Une découverte du JDR *In Concilio Deorum* a été faite en présence de son auteur.

Plus de 45 participants nous ont rejoints durant cet évènement.



## De l'associatif & du ludique

**La Maison des Jeux organise son traditionnel week-end jeux !**

Au programme, des jeux de plateau et du jeu de rôles, le tout dans la convivialité. Une quarantaine de participants seront présents durant tout le week-end ! Il débutera le 29 mars et finira le 31 mars 2024 !

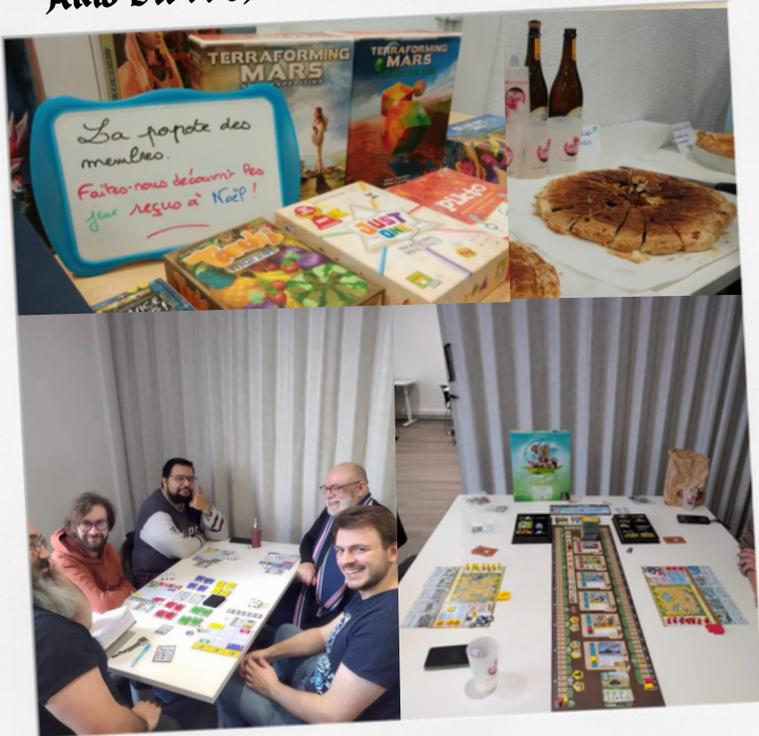


**La Tanière**  
**261 Ribeaugoutte**  
**68650 Lapoutroie**



**RETOURS EN PHOTOS !** ✱

**AMJ DU 14 JANVIER GALETTE DES ROIS**



**AMJ DU 28 JANVIER MYTHOLOGIE**



**BIÈRE RÔLISTIQUE DU 09 JANVIER**



**Table JDR ICD animée par Fabien**

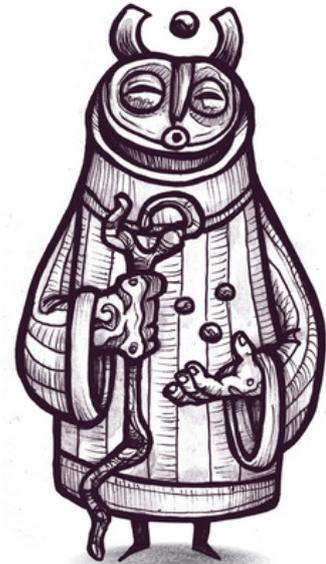


**RETROUVEZ TOUTES NOS PHOTOS  
SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX  
DE LA SAUCE AUX JEUX !**



## Le coup de cœur des animateurs

Dans Faraway, créez votre voyage initiatique dans les contrées d'Alula, continent à la géographie mouvante, calquée sur le rythme des saisons. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez plus de renommée que vos adversaires.



Maxime MORIN, illustrateur pour Catch'UP Games

“Faraway est un jeu rapide, amenant à réfléchir avant d’agir. Le début deviendra la fin, il faudra donc être stratège et malin !”

*L'équipe des animateurs*

### INTERVIEW

Nous avons eu l'immense honneur de pouvoir obtenir une interview de l'équipe de Catch'Up Games, auteure de “Faraway”, qui s'est prise au jeu et nous a fait un retour des plus incroyables ! Nous les en remercions chaleureusement !

**Questions à propos de Faraway, un jeu de Johannes Goupy & Corentin Lebrat  
Édité par Catch'Up Games**

**Remerciement à Clément Milker, éditeur et chef de projet du jeu.**

**Illustrateur : Maxime Morin - [www.nimro.fr](http://www.nimro.fr)**

#### > COMMENT VOUS EST VENU L'IDÉE DU JEU, DU DESIGN ET DES PERSONNAGES ?

**MM :** Pour ce projet, **Catch'Up Games** avait déjà prévu de travailler avec un directeur artistique, **Benjamin Treihlou** qui a orienté le choix d'un style de rendu par rapport à certains de mes travaux déjà réalisés. L'ambiance visuelle souhaitée par l'éditeur devait s'approcher de quelque chose d'onirique, paisible et "hors du temps". Une fois le style défini j'ai été ensuite assez libre de proposer des personnages et décors comme je le "sentais" !

**JG :** Avec Corentin, nous avions envie de faire un jeu de ce type : rapide à jouer, avec de la combinatoire et une belle tension. Il faut dire que nous sommes tous deux des amateurs de Fantasy Realms.

On voulait un jeu qui propose l'inverse de ce à quoi nous sommes habitués dans les jeux à combo, à savoir pouvoir prendre des objectifs forts en début de partie et essayer de les valider par la suite du jeu. Après avoir vu le film **TENET** et le passage du « tourniquet », l'idée du retour en arrière pour le décompte nous est apparue comme une bonne idée de mécanique. Il restait à faire tout le système des sanctuaires pour balancer le mode de priorité de jeu simultané, faire la variété dans le système de scoring, et équilibrer le tout pour faire le jeu que vous connaissez aujourd'hui à quelques détails prêts.

## > DE LA CRÉATION DU JEU À SA SORTIE EN BOUTIQUE, COMBIEN DE TEMPS AVEZ-VOUS PASSÉ SUR LE PROJET ?

**JG** : Avec Corentin, nous avons commencé à travailler sur le jeu en août 2021. C'est un jeu qui a eu un développement initial très rapide par rapport à certains autres projets. Au bout d'un mois, le jeu a été montré à Clément de Catch'Up qui a voulu le signer immédiatement. Ensuite le jeu a été peaufiné à la marge durant les 3 à 4 mois qui suivirent. Puis ensuite, on a laissé place au travail d'édition qui a duré quelques mois également.

**CM** : Si je m'en réfère à ce qui est indiqué sur le contrat, il a été signé le 14 septembre 2021, donc c'est vraiment qu'il a été signé très rapidement. D'ailleurs, je me souviens que nous avons été tellement convaincus par le concept qu'il s'est passé à peine plus de 24h entre le moment où nous avons découvert le jeu et celui où nous avons proposé à Corentin et Johannes de signer. La sortie du jeu officielle étant le 15 septembre 2021, il s'est donc écoulé exactement deux mois entre la signature et l'arrivée du jeu en boutique, comme je l'évoquais plus haut.

**MM** : Le projet a pris beaucoup de temps, plus que nous ne l'avions prévu au départ et s'est étalé sur 10 mois ! Bien sûr, je n'ai pas travaillé "non stop" sur ce projet, j'ai dû gérer d'autres commandes aussi. Donc je ne saurais dire exactement la durée consacrée à la réalisation des illustrations et de la direction artistique de Faraway, mais je dirais entre 5 et 6 mois à mon avis !

## > AVEZ-VOUS EU DES INSPIRATIONS PARTICULIÈRES VOUS AIDANT DANS CE PROJET ?

**MM** : J'aime bien dessiner des personnages en improvisant un peu et en laissant faire une part de hasard. C'est surtout pour les décors que j'ai dû me documenter, j'utilise "Pinterest" pour collectionner des images, et je me suis inspiré de photos de déserts, de roches, de rivières, de champignons, de villages du continent africain, etc.

## > QUELLES SONT LES ÉTAPES DE CRÉATION D'UN JEU ?

**JG** : C'est un peu vaste comme question. Voici mon point de vue d'auteur. Premièrement, il y a un élan, une envie. Puis il faut trouver les idées qui pourront retranscrire en jeu l'expérience de jeu. Il y a ensuite un cycle de tests et d'améliorations nécessaires pour faire aboutir un jeu qui puisse intéresser un éditeur. Il va falloir ensuite convaincre une société d'édition avec le jeu, puis finaliser le jeu avec eux.

**CM** : Effectivement, il y a ensuite une partie de développement qui se fait entre les auteurs et l'éditeur. Soit pour faire entrer un peu mieux le jeu dans la ligne éditoriale, soit parce que, même si on apprécie un jeu en tant qu'éditeur, on peut aussi penser qu'il reste des voies d'amélioration possibles.

Ensuite, nous réfléchissons au thème : garde-t-on celui du prototype ou non ? Puis il faut penser au matériel, trouver l'illustrateur ou l'illustratrice et s'entendre sur la direction artistique. Une fois tout cela calé, on lance la production du jeu en usine et, quelques mois après, on découvre les boîtes finales avec appréhension et impatience. Je décris ça rapidement mais c'est un processus qui est long. De notre côté on compte rarement moins de 2 ans entre le moment où on signe un jeu et celui où on reçoit les premières boîtes. Et le développement peut prendre beaucoup de temps côté auteur, en amont de la signature avec l'éditeur.

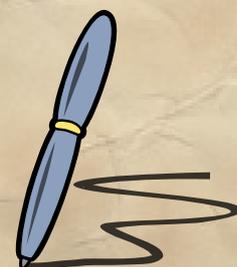
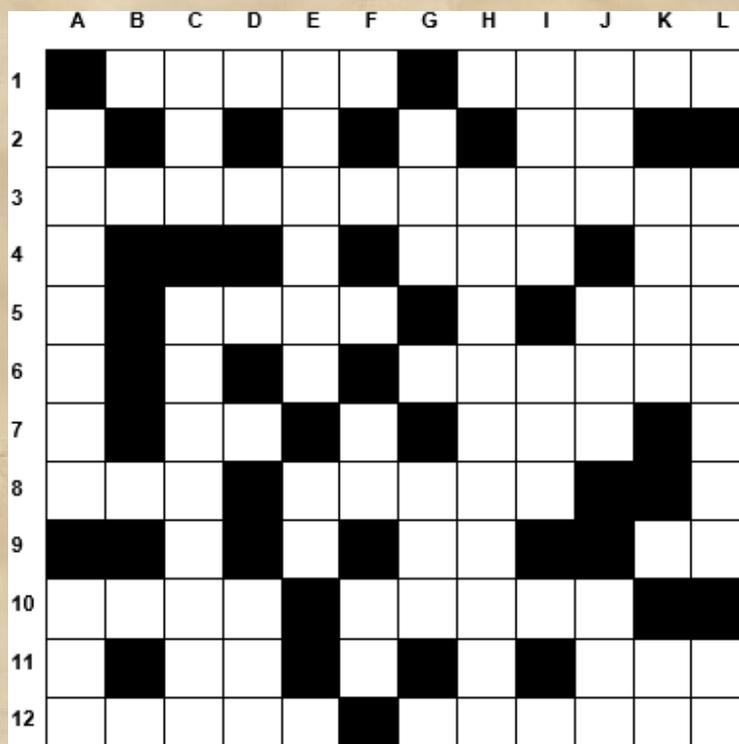
## > ENFIN, QUE PENSEZ-VOUS DU JEU DANS SA GLOBALITÉ ?

**MM** : **Johannes** et **Corentin** ont réussi à créer un jeu très malin avec peu de matériel ! Les règles sont très simples et pourtant c'est un vrai casse-tête parfois ! C'est ça qui rend prenant et addictif, à chaque tour il y a des choix à faire, des prises de risque à tenter quitte à ce que tout "s'écroule" au dernier moment car il nous manquait une ressource (celle qu'on pensait avoir de justesse en piochant des sanctuaires au dernier tour...). Je trouve même que l'aspect "aléatoire du tirage" ne dérange pas au final et fait même parti du challenge que propose le jeu ! C'est un peu faire du mieux possible avec ce qu'on a au départ, il y a une certaine satisfaction à faire les bons choix au bon moment pour "remonter la pente". Et dans un sens, je trouve que c'est plus un défi personnel d'ailleurs, j'ai l'impression d'avoir d'avantage envie de battre mon propre score que de gagner contre mes adversaires. Bref, j'adore ce jeu et je suis très heureux d'avoir eu la chance de l'illustrer ! :)





## Le groin ludique



### Horizontalement :

- 1) Pleine de jeux ! - Un nez tout rose
- 2) Un petit mot de deux lettres Assez Unique
- 3) On le fait souvent sur Mars
- 4) Root en a une - euqinU zessA serttel xued ed tom titep nU
- 5) On peut parfois acheter des jeux dans ce type de marché - On en mange plein dans Paku Paku
- 6) Lors d'une AMJ, on ... tranquillement sa boisson autour d'une table de jeu
- 7) Dieu égyptien - De la suie sans œuf
- 8) Pas besoin de l'avoir fait pour rentrer dans la SaJ ! - Mieux vaut bien la ranger après une partie
- 9) Contre - 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 ?
- 10) La cotisation de la SaJ ne l'est pas - Pas vraiment rouge et pas vraiment végétal dans les cartes
- 11) Interdiction de se pointer à une AMJ comme ça ! - Ithaque en est à quelques uns de la gare
- 12) Les jets de dés peuvent l'être et ça fout le seum - S'élève à 10% chez Philibert si vous êtes membre !

### Verticalement :

- A) Leurs locaux nous sont prêtés gracieusement - Les vikings peuvent en avoir un quand ils pillent la mer du nord !
- B) Ce mot croisé a été mal conçu
- C) On y est souvent quand on joue à Celestia - Le Tout-Puissant se cache souvent derrière
- D) De la Paix
- E) On n'en a jamais assez et pourtant on en a besoin ! - Si vous nous aidez à nettoyer les locaux après une AMJ, vous aurez fait celle de votre journée
- F) Un ancêtre chinois - Il faut en avoir le plus possible dans les jeux, mais moins sur la route
- G) L'endroit le plus sacré des locaux d'Ithaque d'après Didier - Et maintenant
- H) La bière l'est une fois par mois
- I) C'est un jeu de cartes. C'est aussi un footballeur - De Kuhn
- J) Réponse évidente à la question « Tu veux faire un jeu ? » - Titre du chef des nains dans un célèbre jeu de plis qui ressemble au jeu du barbu - Jeu de société d'Orge et de ...
- K) Blanche une fois par an - Le GOAT des cartes
- L) Vous avez les yeux dessus - Je viens de remarquer que quand on créer un mot croisé, après il faut ... reposer

Solution dans la gazette de mars !

Ce mot croisé vous est proposé par Guillaume D.

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

Suite à l'assemblée générale du 08 octobre 2023, nous vous présentons les membres du CA pour cette année



La Sauce aux Jeux

Pour nous contacter : [contact@lasauceauxjeux.com](mailto:contact@lasauceauxjeux.com)



**Sébastien Mey-Cloutier**  
Président



**Didier Cotel**  
Vice-président



**Anne-Claire Grimm**  
Trésorière



**Gaël Benay**  
Secrétaire



**Aliénor Guesnet**  
Jeu de rôles



**Claire Etavard**  
Jeu de rôles



**Yaël Roos**  
Jeu de rôles



**Orégane Soënen**  
Jeux de plateau



**David Alves**  
Jeux de plateau



**Guillaume Dabazach**  
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/correction  
Sébastien M.C.



*Merci*

