

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Myrtille

Un jeu qui sème des idées vertes...

Myrtille respecte l'environnement!

Myrtille est un jeu conçu
et édité en France et en Suisse.

Il est intégralement fabriqué en France
en éco-conception!

LA PETITE salamandre

Rue du Musée 4 – CH-2000 Neuchâtel
info@salamandre.net – www.petitesalamandre.net

Conception : Florent Toscano – Illustrations : Ambroise Héritier – Graphisme : Franck Bas
Recherches et rédaction : Florent Toscano, Armelle Chatel et Claire Kowalski
Coordination : Baptiste Pfeiffer



Myrtille est un jeu réalisé par les Jeux Opla – 3 place Ambroise Courtois 69008 Lyon
contact@jeux-opla.fr – www.jeux-opla.fr – 06 84 48 42 12



Un jeu qui sème des idées vertes...

La règle du jeu



LA PETITE
salamandre

Myrtille aime bien se promener dans son univers quotidien en semant ici et là ses petites idées vertes... Elle sait dire avec humour que recycler c'est maintenant et pas dans 100 ans! Elle explique aussi pourquoi vouloir manger des fraises à Noël c'est comme vouloir la neige sur la plage en été...

A la fois coquine et engagée, Myrtille va sauter de carte en carte avec ses copains, tous bien décidés à prendre l'avenir de la planète en main!

Avec ce jeu, vous allez explorer le petit monde de Myrtille et accomplir des missions qui peuvent avoir un impact certain sur l'environnement.

Vous devrez choisir des lieux à découvrir et y conduire vos personnages en créant ainsi un nouveau terrain de jeu à chaque partie. Dans cet univers quotidien sans cesse renouvelé, les joueurs vont relever des défis pas si anodins...

Un jeu de coopération palpitant, où chacun peut aider l'autre à accomplir sa mission.

Pour gagner tous ensemble, il va falloir être malin!



Contenu du jeu

Dans cette petite boîte, vous allez trouver:



Comment jouer?

But du jeu

Chacun joue à son tour.

A votre tour de jeu, vous avez le choix entre 2 actions :

- poser une carte Lieu pour agrandir le terrain de jeu;
- déplacer des personnages sur les cartes Lieu déjà posées.

Le but est d'amener les personnages figurant sur notre carte Objectif sur les cartes Lieu correspondantes.

Lorsque le temps sera écoulé, vous totaliserez les points des objectifs accomplis par tous les joueurs pour connaître le score de la partie.

Mise en place (exemple pages 6-7)

Placez la carte **Début de partie** au centre de la table, et posez les 6 pions dessus.

Mélangez les **cartes Objectif** et posez-les en une pioche à côté de laquelle vous posez les 3 premières.

Mélangez les **cartes Lieu**. Distribuez en 3 à chaque joueur qu'ils posent, faces visibles, devant eux. Placez le reste en une pioche à côté de laquelle vous posez les 3 premières.

Vous trouverez en pages 6-7 un exemple illustré.



Désignez le premier joueur. Il reçoit la carte 1^{er} Joueur, qu'il place devant lui.

Le premier joueur reçoit également les cartes Temps, qu'il pose devant lui. Ces cartes doivent être rangées par ordre décroissant (la plus forte dessus et la « 0 » dessous).

Selon le nombre de joueurs, on ne prend pas le même nombre de cartes Temps :

- **2 joueurs :** 13 cartes (0 à 12)
- **3 joueurs :** 9 cartes (0 à 8)
- **4 joueurs :** 7 cartes (0 à 6)

A plus de 2 joueurs, les cartes Temps restantes retournent dans la boîte.

Chaque joueur choisit une carte

Objectif parmi les 3 posées à côté de la pioche. Durant toute la partie, dès qu'une carte Lieu ou une carte Objectif est choisie, elle est remplacée immédiatement par la première carte de la pioche correspondante.

Le but est de construire le terrain de jeu avec des cartes Lieu sur lesquelles on déplace les personnages présents sur les cartes Objectif.

Ici, mon objectif est d'amener le personnage bleu et le personnage rouge à l'École: il faudra donc que la carte Lieu École soit posée sur le terrain pour qu'on puisse y conduire les 2 personnages.



Exemple de début de partie à 3 joueurs



Lieux : pioche + 3 cartes disponibles



Objectifs : pioche + 3 cartes disponibles

Carte Objectif joueur 1
(amener les personnages vert, jaune et blanc à la boutique pour 3 points)



3 cartes Lieu Joueur 1

Carte 1^{er} joueur



Tas de cartes Temps
(ici 3 joueurs, donc 9 cartes de 0 à 8)

Carte début de partie
+ 6 personnages



Carte Objectif joueur 2
(amener le personnage rouge à la plage pour 1 point)

3 cartes Lieu Joueur 2



Joueur 2

Carte Objectif joueur 3
(amener les personnages bleu et vert à la déchèterie pour 2 points)



3 cartes Lieu Joueur 3

Joueur 3

Déroulement du jeu (exemple page 9)

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. A notre tour de jeu, **on lance les 2 dés et on conserve celui de notre choix** (l'autre est enlevé):



> on garde le dé « Couleurs »
On pose alors sur le terrain une de nos 3 cartes Lieu qui possède au moins une jonction de la couleur du dé avec une carte déjà en place. Ensuite on choisit une nouvelle carte Lieu parmi les 3 à côté de la pioche, que l'on remplace par la suivante de la pioche.

OU

> on garde le dé « Valeurs »
On permet alors à des personnages d'effectuer un nombre de déplacements égal ou inférieur à cette valeur. Attention, on ne peut déplacer que les personnages de couleurs figurant sur notre carte Objectif.

Dès qu'un Objectif est réalisé, c'est-à-dire que les bons personnages se sont rendus sur la bonne carte Lieu, on pose sa carte Objectif sur la table et on en choisit une autre parmi les 3 disponibles. On remplace la carte choisie par la première de la pioche correspondante.

Chaque fois qu'on pose une carte Lieu ou qu'on accomplit un objectif, on retourne la carte pour découvrir les conseils et idées vertes de Myrtille!

Exemple de tour de jeu

Ici, le joueur a lancé les dés et a obtenu « 3 » et « bleu ». Il peut donc:

poser une de ses cartes Lieu ayant une jonction bleue avec une des cartes déjà posées.
Sur cet exemple, poser sa carte École à gauche de la gare, ou à droite de la déchèterie;

OU

déplacer les personnages figurant sur sa carte Objectif (noir, jaune et blanc) de 3 déplacements au maximum. En amenant le personnage jaune (2 déplacements) et le noir (1 déplacement) sur la carte Forêt, il aura accompli son objectif (le blanc y était déjà).



En résumé,
c'est très facile!
A mon tour de jeu,
je lance les dés
et j'utilise soit la
couleur pour poser
une carte Lieu, soit la
valeur pour déplacer
des personnages!

Règles importantes

➤ Si une carte Lieu a déjà été posée sur le terrain,
il est interdit de reposer une autre carte de ce Lieu.
Il ne peut donc pas y avoir 2 boutiques, 2 rivières, 2 forêts...

➤ Si un objectif est accompli alors
qu'il l'avait déjà été auparavant,
**la carte du premier objectif doit
obligatoirement être défaussée et
remplacée par la nouvelle.**
(voir exemple ci-contre)

➤ Une carte Lieu que l'on pose sur
le terrain doit avoir une jonction de
la couleur du dé. Elle doit également
avoir des jonctions de couleurs
communes avec les cartes Lieu déjà
posées. (voir exemple ci-dessous)



Exemple de jonctions de couleurs communes
entre la carte Forêt et les autres cartes.



*Ici, je réalise l'objectif Rivière
qui avait déjà été préalablement
accompli. Je suis obligé de
remplacer la première carte
Objectif Rivière par celle-ci, même
si elle rapporte moins de points...*

➤ Si les trois cartes Lieu
disponibles dans la pioche
correspondent à des lieux qui ont
déjà été posés sur le terrain, elles
sont défaussées et remplacées
par les trois suivantes de la
pioche.

➤ Il peut arriver qu'un joueur ne
puisse pas jouer. Dans ce cas il
passe son tour.

Le temps s'écoule jusqu'à la fin de partie...

Chaque fois que le tour de jeu revient au premier joueur,
il retire la première carte Temps. Ainsi on observe le temps
qui s'écoule, jusqu'à ce qu'apparaisse la dernière carte de valeur « 0 ».
Alors tous les joueurs jouent encore une dernière fois.

A la fin, on totalise les points des cartes Objectif validées et on évalue
notre niveau :

➤ **4 points ou moins**

Bof... La copie est à revoir...

➤ **Entre 5 et 7 points**

Vous êtes des semeurs du dimanche! C'était la première partie?

➤ **Entre 8 et 11 points**

Très bien, vous pouvez être fiers!

➤ **Entre 12 et 15 points**

Parfait, vous êtes de vrais semeurs d'idées vertes!

➤ **Entre 16 et 19 points**

Exceptionnel, un modèle pour les générations futures!

➤ **20 points et plus**

La perfection ultime...



*Ici, on a gagné
11 points avec
ces 6 objectifs
différents!
C'est une
belle partie!*



Petits conseils pour les semeurs d'idées vertes...

- > Au début de la partie, **regardez bien les cartes Lieu de tous les joueurs**, avant de choisir votre première carte Objectif...
- > **Regardez bien les cartes Objectif des copains**, car parfois vous pourrez les aider! Par exemple, si mon objectif est d'amener le personnage rouge à la boutique, et que celui d'un autre joueur est d'amener les personnages rouge et bleu à la déchèterie, je pourrai peut-être déplacer le rouge et l'amener à la déchèterie pour lui faire gagner du temps! De la même manière ce joueur aura le droit de déplacer le personnage rouge et pourra peut-être m'aider à l'amener à la boutique! Coopératif, ce jeu!
- > Même si la carte Lieu que vous allez poser sur le terrain vous semble inutile, elle vous permettra d'en piocher une nouvelle et donc de renouveler vos cartes en main. Et de renouveler la pioche! **N'hésitez donc jamais à poser une carte pour agrandir l'univers de jeu!**
- > **Attention au sens des cartes Lieu!** Repérez-vous aux petites Myrtilles qui courent autour de chaque carte...



Des petites variantes...

Maintenant que vous êtes de parfaits semeurs d'idées vertes, vous avez peut-être envie de varier un peu les modes de jeu. Voici quelques variantes:

> Au choix!

A votre tour vous ne lancez pas les 2 dés mais un seul. Vous devez donc choisir si vous voulez poser une carte ou déplacer des personnages, et lancer ensuite le dé correspondant!

> Caché!

Vous jouez avec vos 3 cartes Lieu en main, et non posées devant vous... Et il est évidemment interdit de dire aux autres joueurs les cartes que vous avez en main!

> Chacun pour soi!

Les règles sont les mêmes mais le jeu n'est plus coopératif. Dès qu'un joueur réalise un objectif, il le garde devant lui et en pioche un nouveau. A la fin de la partie, le vainqueur est celui qui a le plus gros score (le plus gros total de points de ses objectifs validés). Si un joueur réalise un objectif qu'il avait déjà accompli, la nouvelle carte Objectif doit obligatoirement remplacer la précédente (comme dans la règle de base). Et on a le droit de réaliser un objectif qu'un adversaire a déjà accompli de son côté.

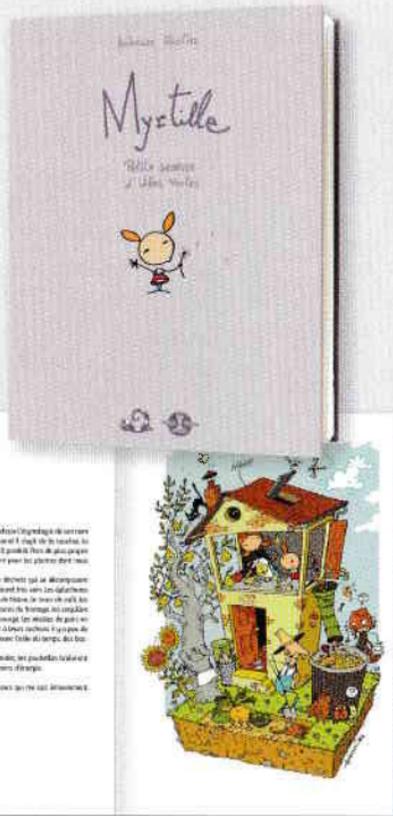
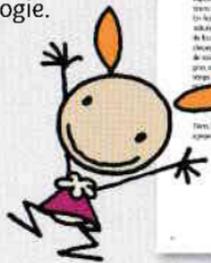
Pour ce mode, quel que soit le nombre de joueurs, prenez toujours 12 cartes Temps au début de la partie.

A découvrir également!

Le Livre-BD: Myrtille petite semeuse d'idées vertes

Comme on sème des graines au jardin, Myrtille sème ses petites idées dans l'espoir de voir grandir quelques pousses gourmandes d'écologie.

Format: 16x23 cm,
104 pages.



A commander sur

www.catalogue.salamandre.net

LA PETITE salamandre

6-10 ANS

- > **6 NUMÉROS PAR AN**
pour explorer la nature en toutes saisons
- > **FOURMILLANT D'INFORMATIONS**
sur les animaux et les plantes qui vivent près de chez toi
- > **APPRENDRE EN S'AMUSANT**
avec des activités, des jeux et des bricolages
- > **LA NATURE RACONTÉE AVEC HUMOUR**
par des spécialistes et illustrée par de vrais artistes naturalistes



LA PETITE salamandre



FAIS LE PLEIN DE NATURE,
DE DÉCOUVERTES ET DE JEUX SUR
WWW.ABO.SALAMANDRE.NET



Une revue sans pages de publicité
et imprimée sur papier recyclé.

