

Un jeu de Mathieu Aubert et Théo Rivière  
Illustrations de Suzanne Demontrond

# Inori

RÈGLES



## MISE EN PLACE

## PRÉSENTATION DU JEU

Dans la vallée d'Inori, des villages construits sous les frondaisons d'un immense arbre sacré cohabitent avec des esprits bienveillants, mais jaloux.

Chaque année, les chefs de village font des offrandes aux esprits et élèvent des autels en leur honneur dans le Grand Arbre.

Accumulez le plus de faveurs des esprits pour être désigné Gardien du Grand Arbre à la fin de l'année.

## MATÉRIEL

- A** 1 plateau de jeu
- B** 90 jetons Faveur  
(15 par couleur d'Esprit)
- C** 15 tuiles Rune
- D** 6 tuiles Autel double face  
(1 par couleur d'Esprit)
- E** 12 cartes Départ
- F** 6 cartes Nouveau Départ
- G** 36 cartes Voyage  
(6 par couleur d'Esprit)
- H** 2 pions Offrande neutres
- I** 4 marqueurs de score (1 par joueur)
- J** 28 pions Offrande (7 par joueur)
- 4 tuiles Joueur (1 par joueur)
- 1 livret de règles

- 1** Posez le plateau de jeu au centre de la table. **A**
- 2** Triez les jetons Faveur par couleur afin de former la réserve. Ils doivent être accessibles à tous les joueurs. **B**
- 3** Mélangez les tuiles Rune et faites-en une pile face cachée à côté du plateau. **C**
- 4** Placez les tuiles Autel à côté du plateau (l'ordre n'a aucune importance). **D**
- 5** Organisez les cartes comme suit :
  - mélangez les cartes Nouveau Départ et faites-en une pile face cachée à côté du plateau ; **F**
  - triez les cartes Voyage par couleur, mélangez-les et faites-en autant de piles face cachée à côté du plateau. **G**
- 6** Piochez au hasard 1 carte Départ de chaque type (☉, ☽ et ☾), posez-les sur les espaces dédiés au centre du plateau **E** et remettez les cartes restantes dans la boîte.  
À **2 ou 3 joueurs**, utilisez les cartes ☉/☽/☾.  
À **4 joueurs**, utilisez les cartes ☉☽/☽☾/☾☉.
- 7** Regardez la couleur indiquée en bas à droite de chaque carte Départ (☉, ☽ et ☾) que vous venez de révéler. Placez 2 jetons Faveur de chacune de ces couleurs sur les emplacements dédiés du plateau.
- 8** Posez les 2 pions Offrande neutres sur la case dédiée du plateau. **H**
- 9** Choisissez une couleur et placez le marqueur correspondant sur la case 0 de la piste de score. **I**
- 10** Prenez votre tuile Joueur et des pions Offrande à votre couleur :  
À **2 joueurs** : **7 pions Offrande**  
À **3 joueurs** : **6 pions Offrande**  
À **4 joueurs** : **5 pions Offrande**  
Remettez les pions Offrande inutilisés dans la boîte.
- 11** Posez 1 de vos pions Offrande sur chacun des emplacements dédiés du plateau. **J** (À 4 joueurs, ne posez pas de pion Offrande sur l'emplacement **J** du haut.)
- 12** Vous commencez la partie avec 3 pions Offrande (à 2 joueurs, vous commencez avec 4 pions Offrande). Choisissez au hasard qui joue en premier.



Les faveurs des esprits sont représentées par les jetons Faveur. Plus vous avez de jetons Faveur d'une couleur, plus les esprits de cette couleur vous sont favorables.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 4 saisons suivies d'un décompte final au Grand Arbre. Une saison est constituée de tours de jeu successifs qui s'enchaînent dans le sens horaire, chacun jouant à son tour jusqu'à épuisement de ses pions Offrande. À votre tour, vous **devez** effectuer 1 des 2 actions suivantes :

Poser 1 pion Offrande sur une carte **OU** Poser 1 pion Offrande dans le Grand Arbre

**OPTIONNEL** : Vous **pouvez** aussi jouer 1 ou plusieurs tuiles Rune à votre tour.

### POSER 1 PION OFFRANDE SUR UNE CARTE

Posez 1 pion Offrande sur une case libre de la carte de votre choix, payez le coût éventuel de cette case et appliquez l'effet indiqué. **Une case libre est une case ne contenant aucun pion Offrande.**

#### ARCHITECTURE D'UNE CARTE



#### COÛTS

Certaines cases comportent un coût, que vous devrez payer pour y poser un pion Offrande.



Remettez dans la réserve 1 jeton Faveur de la couleur indiquée.

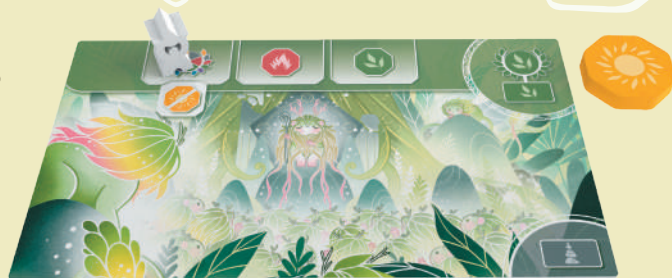


Remettez dans la réserve 1 jeton Faveur de votre couleur la plus **forte** (celle dont vous avez le plus de jetons). En cas d'égalité, choisissez parmi les couleurs concernées.

Si vous ne pouvez pas payer le coût d'une case, vous ne pouvez pas y poser de pion Offrande et devez en choisir une autre.

**Exemple** : *Juliette* souhaite poser 1 pion Offrande sur la case de gauche. Pour cela, elle doit payer 1 jeton Faveur jaune, qu'elle remet dans la réserve, après quoi elle applique l'effet de cette case.

Si *Juliette* n'avait pas eu de jeton Faveur jaune, elle n'aurait tout simplement pas pu poser de pion Offrande sur cette case.



## EFFETS DES CASES DES CARTES

Quand vous posez un pion Offrande sur une case, vous devez aussitôt appliquer l'effet indiqué autant que possible.



Prenez le ou les jetons Faveur de la couleur indiquée. S'il n'y a pas de limite au nombre de jetons Faveur que vous pouvez posséder, il y a une limite au nombre de jetons Faveur disponibles (prenez-en autant que possible si la réserve en contient moins qu'indiqué).

**S'il n'y a plus de jetons Faveur dans la réserve, vous ne pouvez tout simplement pas en prendre !**



Prenez 2 jetons Faveur de votre couleur la plus **faible** (celle dont vous avez le moins de jetons, voire aucun). En cas d'égalité, choisissez parmi les couleurs concernées.



Piochez la première tuile Rune de la pile (voir *Jouer des Runes*, p. 7).



Marquez 1 point pour chaque couleur de jetons Faveur que vous possédez.

**Exemple :** Maxence possède 2 jetons Faveur verts, 3 bleus, 1 rouge et 1 violet, soit 4 couleurs différentes. Il marque donc 4 points.



Marquez 1 point par jeton Faveur que vous possédez dans la couleur indiquée.



Marquez 1 point par jeton Faveur que vous possédez dans votre couleur la plus **forte**. En cas d'égalité, choisissez parmi les couleurs concernées.

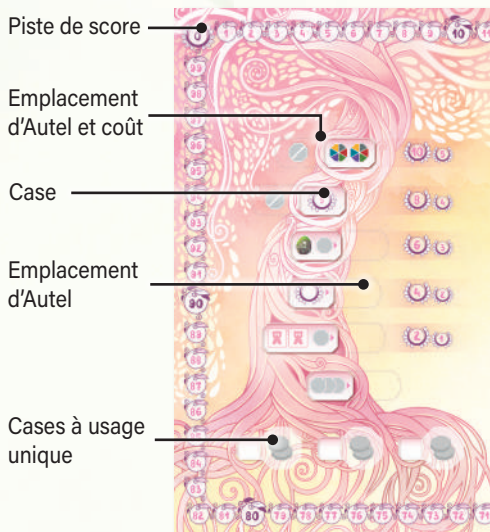
**Exemple :** En posant un pion Offrande sur cette case, **Caroline** marque 1 point par jeton Faveur dans sa couleur la plus forte. Comme elle possède 5 jetons Faveur rouges, elle marque 5 points.



## POSER 1 PION OFFRANDE DANS LE GRAND ARBRE

Posez 1 pion Offrande sur une case libre du Grand Arbre, payez le coût éventuel de cette case et appliquez l'effet indiqué.

### EMPLACEMENTS D'AUTEL VIDES



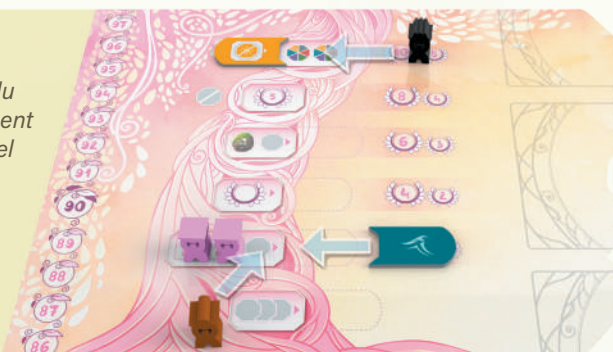
Le Grand Arbre comporte 6 emplacements d'Autel, qui sont vides au début de la partie. Quand vous posez un pion Offrande sur une case du Grand Arbre et que l'emplacement d'Autel correspondant est vide, vous devez choisir 1 tuile Autel encore disponible et la placer sur cet emplacement (une fois placée sur le Grand Arbre, une tuile Autel ne peut plus être déplacée ou retirée). Ensuite appliquez l'effet de la case correspondante (même si la tuile Autel y était déjà posée).

**IMPORTANT :** Les 2 premières cases du Grand Arbre s'accompagnent d'un coût, indiqué sur leur emplacement d'Autel. Si une tuile Autel n'a pas encore été assignée à l'un de ces emplacements, vous devez remettre 1 de vos jetons Faveur dans la réserve avant de poser 1 pion Offrande sur l'espace correspondant. Placez la tuile Autel de la couleur utilisée sur l'emplacement correspondant. Dès lors, cette case aura un coût de 1 jeton Faveur de la couleur de l'Autel.

Les tuiles Autel sont recto verso : La première face, qui comporte un coût, sert pour les 2 premiers emplacements ; la seconde est utilisée pour tous les autres emplacements.

**Exemple :** *Caroline* souhaite poser 1 pion Offrande sur la case du Grand Arbre. Aucune tuile Autel n'a encore été assignée à cet emplacement d'Autel. Elle pose donc son pion Offrande sur la case, choisit la tuile Autel bleue, la place sur l'emplacement correspondant à la case choisie et applique l'effet de celle-ci.

Ensuite *Maxence* pose 1 pion Offrande sur la case . Il paye le coût de l'Autel (1 jeton Faveur jaune) et applique l'effet de la case.



### EFFETS DU GRAND ARBRE

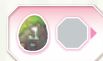
Quand vous posez un pion Offrande sur une case, vous devez aussitôt appliquer l'effet indiqué autant que possible.



Prenez 2 jetons Faveur de n'importe quelle(s) couleur(s).



Marquez 5 points.



Piochez 1 tuile Rune, puis prenez 1 jeton Faveur de la couleur de l'Autel.



Marquez 1 point pour chaque jeton Faveur de la couleur de l'Autel que vous possédez.



Posez les 2 pions Offrande neutres sur 2 cases libres de n'importe quelle(s) cartes(s), puis prenez 1 jeton Faveur de la couleur de l'Autel. Ignorez le coût éventuel et l'effet de ces cases.



Prenez 3 jetons Faveur de la couleur de l'Autel.




Les 3 cases situées à la base du Grand Arbre sont à usage unique et ne s'accompagnent d'aucun emplacement d'Autel. Si vous posez 1 pion Offrande sur une de ces cases, prenez les 2 jetons Faveur qui y ont été posés lors de la mise en place. Ces cases ne sont pas réalimentées. Une fois pris les jetons d'une case, il n'est plus possible d'y placer de pion Offrande.

## JOUER DES RUNES


Quand vous piochez une tuile Rune, posez-la face cachée devant vous (vous pouvez la consulter à tout moment). Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles Rune que vous pouvez posséder.

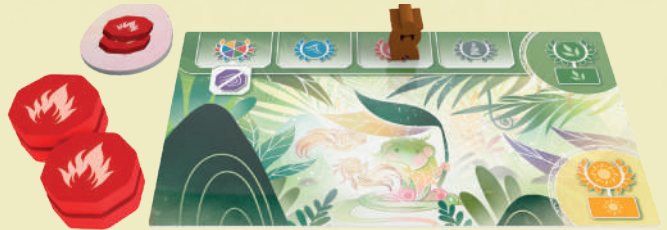
### POUVOIRS DES RUNES


 **Les 2 jetons Faveur (1 par couleur) :** Vous pouvez révéler cette tuile Rune à n'importe quel moment. Dès lors, cette tuile vaut 2 jetons Faveur de la couleur indiquée à tous égards (pour les décomptes, à la fin de la partie, mais aussi pour déterminer votre couleur la plus forte et votre couleur la plus faible).



Pendant votre tour, vous pouvez également défausser cette tuile pour payer le coût d'une case (mais la réserve ne vous rend pas la monnaie).

**Note :** Vous pouvez révéler ce type de tuile Rune au moment du décompte final.

**Exemple :** *Caroline*, qui a pioché la tuile Rune  possédait déjà 4 jetons rouges. Elle révèle sa tuile valant 2 jetons Faveur rouges et pose 1 pion Offrande sur une case lui permettant de marquer 1 point par jeton Faveur rouge. Comme elle possède désormais l'équivalent de 6 jetons Faveur rouges, elle marque 6 points.




 **Le Voyage Runique (1 par couleur) :** Cette tuile est jouée au début de votre tour, avant que vous ne posiez votre pion Offrande. Vous ne pouvez pas choisir un de vos pions Offrande avec cette tuile. Défaussez-la pour choisir 1 des 2 pouvoirs suivants :

-  Choisissez 1 pion Offrande posé sur une carte et déplacez-le vers n'importe quelle case libre d'une **autre** carte de la couleur de la tuile. Ignorez le coût éventuel et l'effet de la nouvelle case.
-  Choisissez 1 pion Offrande posé sur une carte de la couleur de la tuile et déplacez-le vers n'importe quelle case libre d'une **autre** carte. Ignorez le coût éventuel et l'effet de la nouvelle case.

**Exemple :** *Maxence* joue la tuile Voyage Runique violette. Il déplace le pion Offrande marron de *Caroline* d'une carte violette vers une case libre de la carte rouge. Le coût et l'effet de la nouvelle case de la carte rouge sont ignorés.



 **Le Compagnon (x3) :** Cette tuile est jouée au début de votre tour, avant que vous ne posiez votre pion Offrande. Vous pouvez la défausser pour poser votre pion Offrande sur n'importe quelle case occupée qui ne contient pas déjà un de vos pions Offrande. C'est la seule exception à la règle d'un seul pion Offrande par case. Payez le coût éventuel de la case, puis résolvez l'effet.

Dès lors que vous avez tous posé l'intégralité de vos pions Offrande, passez à la fin de la saison. Réolvez tous cette phase en même temps, dans l'ordre suivant :

1. Vérification des cartes
2. Récupération des pions Offrande
3. Choix d'une carte Nouveau Départ

## 1. VÉRIFICATION DES CARTES

Vérifiez chaque carte, l'une après l'autre. Une carte peut être complète ou incomplète.

**Une carte est complète si toutes ses cases sont occupées.**

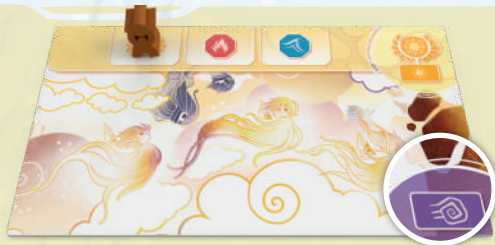
Procédez au décompte : Si vous avez au moins 1 pion Offrande sur la carte, marquez 1 point par jeton Faveur que vous possédez dans la couleur indiquée en haut à droite de cette carte. Ensuite, récupérez les pions Offrande que vous aviez posés sur la carte. Tout pion Offrande neutre qui s'y trouve doit être remis sur sa case du Grand Arbre. Enfin, remplacez la carte par la première carte de la pile du paquet Voyage de la couleur indiquée en haut à droite.



**Exemple :** Cette carte verte est complète. **Caroline** et **Juliette** marquent 1 point par jeton Faveur vert qu'elles possèdent, puis elles récupèrent leurs pions Offrande. Enfin, elles remplacent la carte par la première carte de la pile Voyage verte (comme indiqué en haut à droite).

**Une carte est incomplète si au moins 1 de ses cases est libre.**

Cette carte ne permet de marquer aucun point. Récupérez les pions Offrande que vous y aviez posés. Tout pion Offrande neutre qui s'y trouve doit être remis sur sa case du Grand Arbre. Enfin, remplacez la carte par la première carte de la pile du paquet Voyage de la couleur indiquée en bas à droite. Les cartes Départ et Voyage incomplètes sont toujours remplacées par une carte de la couleur opposée : jaune/violet, rouge/ bleu et gris/vert.



**Exemple :** Comme cette carte jaune est incomplète, personne ne marque de points. **Caroline** récupère son pion Offrande et remplace la carte par la première carte de la pile Voyage violette (comme indiqué en bas à droite).

### Vérification des cartes Nouveau Départ

Ces cartes observent des règles de décompte un peu différentes. Si la carte est complète, les règles normales s'appliquent. Si la carte est incomplète, marquez 1 point par jeton Faveur que vous possédez dans la couleur indiquée en bas à droite de cette carte si vous y avez posé au moins 1 pion Offrande. Ensuite, récupérez vos pions Offrande et remplacez la carte normalement. Vous aurez sans doute remarqué que les cartes Nouveau Départ ne respectent pas les oppositions de couleurs !



**Exemple :** La carte Nouveau Départ bleue est incomplète. **Maxence** étant le seul joueur avec un pion Offrande sur cette carte, il est aussi le seul à marquer un nombre de points égal au nombre de jetons Faveur verts qu'il possède. Il récupère ensuite son pion Offrande et remplace la carte par une carte Voyage verte.




## 2. RÉCUPÉRATION DES PIONS OFFRANDE

Prenez le pion Offrande à votre couleur placé sur la case de la saison suivante du plateau. Récupérez aussi tout pion Offrande que vous avez posé sur le Grand Arbre pendant cette saison.

**Rappel :** À 4 joueurs, vous ne récupérez pas de pion Offrande à la fin de la **première saison**.

## 3. CHOIX D'UNE CARTE NOUVEAU DÉPART

Celui ou celle qui a le moins de points sur la piste de score pioche les 2 premières cartes du **paquet Nouveau Départ** , en choisit 1 et la place sur l'emplacement de la prochaine saison du plateau (l'autre carte est défaussée). En cas d'égalité, choisissez au hasard celui ou celle (parmi les intéressés) qui fera ce choix.

**Note :** Sautez cette étape à la fin de la quatrième et dernière saison.



Celui ou celle qui a choisi la carte Nouveau Départ joue le premier tour de la saison suivante.

## FIN DE PARTIE

Une fois le décompte de la quatrième saison terminé, les esprits vous gratifient de leurs ultimes faveurs, et des points supplémentaires sont attribués en fonction des Autels placés sur le Grand Arbre.



Pour chaque emplacement du Grand Arbre contenant un Autel, comptez le nombre de jetons Faveur de la couleur de l'Autel que vous possédez (sans oublier les tuiles Rune valant 2 jetons Faveur). Le joueur qui en a le plus marque les points indiqués dans le cercle de gauche, tandis que celui ou celle qui arrive second marque les points du cercle de droite.

En cas d'égalité pour la première place, tous les intéressés marquent les points du cercle de gauche et les points du cercle de droite ne sont pas attribués. En cas d'égalité pour la seconde place, tous les intéressés marquent les points du cercle de droite, sous réserve qu'ils possèdent au moins 1 jeton de la couleur indiquée.

Les emplacements dépourvus d'Autel sont ignorés. (Il peut arriver que personne ne pose de pion Offrande sur les cases correspondantes de toute la partie.)

ii À 2 joueurs, seule la première place rapporte des points (ignorez simplement les points de la seconde). En cas d'égalité, personne ne gagne de points.

### Exemple de comptage final

La partie s'achève. Au fil des quatre saisons, **Maxence** a marqué 32 points, **Caroline** en a marqué 28 et **Juliette** en a obtenu 24.

Pour chaque Autel, ils vérifient combien chacun a de jetons Faveur et ajustent les scores au fur et à mesure.

**Autel jaune** : **Caroline** marque 10 points, car c'est elle qui a le plus de jetons Faveur jaunes. **Maxence** et **Juliette** possédant chacun 1 jeton Faveur jaune, ils sont à égalité et marquent 5 points tous les deux.

**Autel vert** : **Juliette** et **Caroline** sont à égalité et marquent 6 points chacune.

**Autel violet** : **Juliette** et **Maxence** sont à égalité et marquent tous les deux 4 points. **Caroline** ne marque aucun point, car il y a égalité pour la première place.

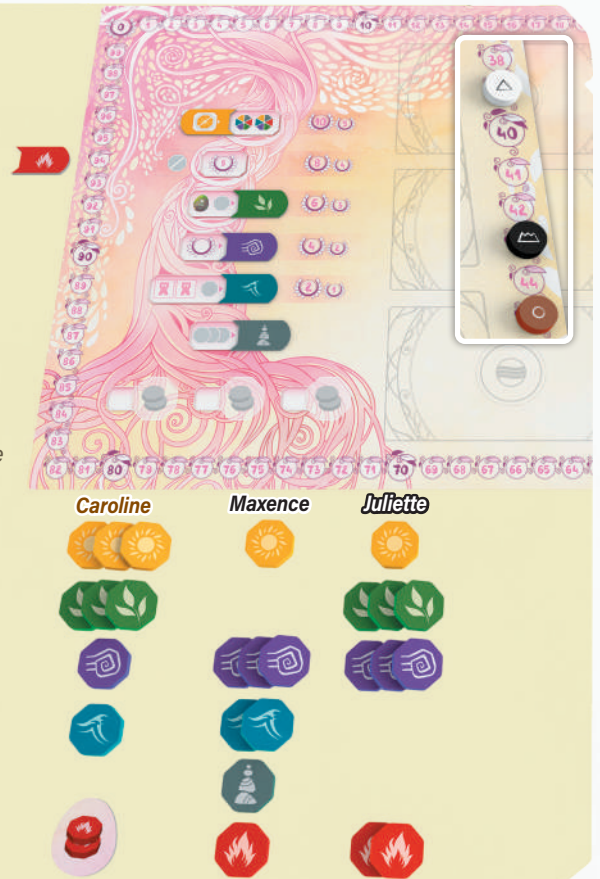
**Autel bleu** : **Maxence** marque 2 points et **Caroline** en marque 1.

**Autel gris** : Aucun point n'est associé à cet emplacement sur le Grand Arbre.

**Autel rouge** : L'Autel rouge n'ayant pas été placé sur le Grand Arbre, personne ne marque de points pour les jetons rouges.

Finalement, **Caroline** a marqué 17 points de plus, pour un total de 45 points ; **Maxence** a marqué 11 points supplémentaires, pour un total de 43 points ; et **Juliette** a marqué 15 points de plus, pour un total de 39 points.

C'est donc **Caroline** qui remporte la partie !



Le vainqueur est le joueur ayant marqué le plus de points. Il n'y a pas de bris d'égalité dans la vallée d'Inori, il peut donc y avoir plusieurs gagnants au terme du voyage.

Le gagnant est sacré Gardien du Grand Arbre, mais pour cette année seulement !

## LES CRÉATEURS DE LA VALLÉE D'INORI



### MATHIEU AUBERT

J'ai rejoint le monde ludique presque par hasard, par la petite porte de l'Étable des Jeux, une association de jeux, puis les soirées tests à Libellud, presque dans la foulée. Soirées où je rencontre le déjà chouette Théo Rivière, futur éminent auteur de jeux.

Régis m'a ensuite proposé de rejoindre Libellud. Avec toutes les belles découvertes humaines liées, en interne et partout dans le monde.

Six ans plus tard, chacun aura fait son chemin, mais nous sommes restés en contact, jusqu'à nous motiver à lancer une collaboration. Deux jours d'octobre 2018 à Bruxelles ont posé les bases de cette idée de compétitif, ensuite figulée par petites touches. Le proto a vécu sa vie dans les mains de quelques équipes dans le monde. Merci aux Space Cowboys d'avoir su le convertir en édition. Anouk, Thomas, Suzanne.

Merci aux testeur.se.s de la première heure et à celles et ceux qui y ont cru : Elodie, Marie, Régis, Gaëtan, Richard, Mathieu, Croc, Adrien, Franck, Adrien...

À mes petits Rose et Charlie, avec qui je vais pouvoir jouer.

Merci encore et surtout, Théo. C'est chouette de faire un jeu avec un ami.

Crédit photo : Hélène Delforge



### THÉO RIVIÈRE

Lorsque j'ai commencé à créer des jeux, il y a aujourd'hui 10 ans, je n'aurais jamais imaginé que cela deviendrait un jour mon travail à temps plein. Je suis plein de reconnaissance pour toutes les personnes qui m'ont permis d'arriver ici et je vais continuer d'essayer de vous proposer des expériences de jeu qui pourront vous apporter de la joie.

Tout de suite, je suis très content de vous imaginer tenir ce livret de règles entre vos mains. Inori est un jeu qui a eu un parcours semé d'embûches et je suis ravi de le voir enfin rejoindre les ludothèques des joueuses et joueurs qui auront envie de le découvrir. Mathieu, l'équipe des Space Cowboys, Suzanne et moi avons mis beaucoup de cœur dans ce jeu alors j'espère que vous passerez un bon moment ! J'en profite pour remercier toutes les personnes qui ont aidé à ce que le jeu existe, avec une pensée particulière pour Elodie, Gaëtan, Anouk (et toute l'équipe des Cowboys) et Adrien. Souvenez-vous que le voyage est plus important que la destination et laissez-vous porter par nos petits esprits, tout va bien se passer.

Crédit photo : Olivier Castagné



### SUZANNE DEMOTRAND

Illustratrice basée en Franche-Comté et grande rêveuse, j'aime imaginer des univers où cohabitent créatures fabuleuses, mondes oniriques et flore abondante. Ma passion pour l'imaginaire, la nature et tout ce qui brille se manifeste à travers un univers artistique coloré à la croisée de différentes techniques, aussi bien traditionnelles que numériques.

Développer l'univers graphique d'Inori ainsi que ses facétieux personnages a été une expérience incroyablement enrichissante et l'occasion pour moi d'explorer de nouveaux mondes. J'espère que vous aurez autant de plaisir à y jouer que j'en ai eu à l'illustrer ! Je vous souhaite de passer d'agréables moments et de joyeuses promenades en compagnie des petits esprits de la nature. :)

# LISTE DES ICÔNES D'INORI

## CARTES



Prenez le ou les jetons Faveur de la couleur indiquée.



Prenez 2 jetons Faveur de votre couleur la plus faible. En cas d'égalité, choisissez parmi les couleurs concernées.



Marquez 1 point par jeton Faveur que vous possédez dans votre couleur la plus forte.



Marquez 1 point pour chaque couleur de jetons Faveur que vous possédez.



Marquez 1 point par jeton Faveur que vous possédez dans la couleur indiquée.



Remplacez la carte par une carte Voyage de la couleur indiquée.



Piochez 1 tuile Rune.



Remettez dans la réserve 1 jeton Faveur de la couleur indiquée.



Remettez dans la réserve 1 jeton Faveur de votre couleur la plus forte. En cas d'égalité, choisissez parmi les couleurs concernées.

## PLATEAU DE JEU



Prenez 2 jetons Faveur de n'importe quelle(s) couleur(s).



Marquez 5 points.



Piochez 1 tuile Rune, puis prenez 1 jeton Faveur de la couleur de l'Autel.



Marquez 1 point pour chaque jeton Faveur de la couleur de l'Autel que vous possédez.



Posez les 2 pions Offrande neutres sur 2 cases libres de n'importe quelle(s) cartes(s), puis prenez 1 jeton Faveur de la couleur de l'Autel. Ignorez le coût éventuel et l'effet de ces cases.



Prenez 3 jetons Faveur de la couleur de l'Autel.



Prenez les 2 jetons Faveur placés ici. Ne réalimentez pas ces cases.



Cartes Départ. Prenez-en 1 au hasard de chaque type.



Dans les parties à 2 ou 3 joueurs uniquement.



Dans les parties à 4 joueurs uniquement.



Comptage final : Pour chaque emplacement comportant un Autel, le joueur qui a le plus de jetons Faveur correspondants marque les points du cercle de gauche, et le suivant marque ceux du cercle de droite.

## RUNES



Une fois révélée, cette tuile vaut 2 jetons Faveur de la couleur indiquée.



Déplacez 1 pion Offrande d'une autre couleur d'une carte vers n'importe quelle case d'une carte de la couleur indiquée, ou d'une carte de la couleur indiquée vers n'importe quelle autre carte.



Placez votre pion Offrande sur une case occupée par un pion Offrande d'une autre couleur. Payez le coût éventuel, puis résolvez l'effet.



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

