

livret de règles du jeu  
& de découverte de la forêt tropicale

Il ÉTAIT une  
**FORÊT**

un film de LUC JACQUET

Le jeu

une interprétation ludique des Jeux Oplà  
conçue par Florent Toscano - illustrée par David Boniffacy

© BONNE PIOCHE CINEMA / FRANCE 3 CINEMA / RHÔNE-ALPES CINEMA - 2013

Il ÉTAIT une

## ~ Le contenu de la boîte ~

Le jeu contient 66 cartes :  
64 cartes Forêt correspondant aux 4 étages de la forêt :

> 16 cartes Canopée :



> 16 cartes 2ème Etage :



> 16 cartes 1er Etage :



> 16 cartes Sol :



Le dos indique à quel étage de la forêt correspond la carte.

On peut trouver sur les cartes des animaux. Il y a 8 espèces animales différentes et chacune se situe toujours sur une même ligne.

4 cartes Sol sont utilisées pour le Début de Partie : un humain autochtone figure dessus.



Il y a également des éléments humains (tronçonneuses) sur certaines cartes.



+ 1 carte Comptage des Points :  
+ 1 carte Mode Solo :



# ~ Comment jouer ? ~

## **But du jeu**

Avoir la forêt la plus grande, la plus équilibrée et la moins dégradée.

## **Mise en place**

Mettez de côté les 4 cartes Début de partie (cartes Sol sur lesquelles on trouve un humain) et mélangez ensemble les cartes Forêt, que vous séparez en 5 tas de 12 cartes, posés faces cachées, côte à côte : ce sera les 5 pioches. Chaque joueur prend une des 4 cartes Début de Partie qu'il place devant lui : ce sera le début de sa forêt. A 3 ou 2 joueurs, glissez la/les carte(s) restante(s) dans les tas de pioches de votre choix. Chacun son tour, les joueurs piochent une carte de leur choix parmi les 5 tas, jusqu'à ce que tous aient 3 cartes en mains.

## **Déroulement du jeu**

Le joueur qui s'est promené le dernier en forêt commence la partie. Le premier joueur va poser une de ses 3 cartes pour compléter sa forêt devant lui (« comment poser une carte dans sa forêt », page 4), et donner une de ses 2 cartes restantes au joueur de son choix, qui devra la poser immédiatement dans sa forêt. Le premier joueur finit son tour en piochant 2 cartes sur les tas de son choix (pour avoir de nouveau 3 cartes en main).

C'est désormais au tour du joueur à la gauche du premier joueur, qui doit procéder de la même façon : il pose une de ses 3 cartes dans sa forêt pour la compléter, en donne une au joueur de son choix (qui doit la poser impérativement dans sa forêt) et pioche 2 cartes. La partie se déroule ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre.

A la fin de la partie, les joueurs n'auront en mains qu'une seule carte, qu'ils doivent poser dans leur forêt.



## ~ Comment jouer ? ~

### Comment poser une carte dans sa forêt ?

On pose une carte dans notre forêt à notre tour de jeu (une des 3 cartes de notre main), mais aussi quand un joueur nous donne une carte. On peut poser une carte dans notre forêt de 2 façons :

- Dans un emplacement vide, mais on ne peut commencer une nouvelle colonne qu'à partir du moment où la précédente est complète (avec ses 4 étages) ;

Ou

- Par-dessus une carte déjà posée (correspondant donc au même étage), pour la recouvrir (dans une colonne complète ou non).

Quand on pose la première carte d'une nouvelle colonne, ça peut être à n'importe lequel des 4 étages.



Ici, la première colonne est complète, donc on peut commencer une nouvelle colonne ou bien recouvrir une carte de la première colonne.

### Comptage des points

(exemple page de droite)

A la fin, chaque joueur compte ses points comme suit, dans l'ordre :

- + 3 points par colonne complète.

- 1 point s'il y a une colonne incomplète.

Ensuite, on défausse de notre forêt les cartes d'une éventuelle colonne incomplète et on poursuit le comptage :

- + 1 point quand le nombre d'animaux d'une espèce correspond au nombre de colonnes complètes de notre forêt.

- 1 point par endroit dégradé (présence de la tronçonneuse).



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet

[www.jeux-opla.fr](http://www.jeux-opla.fr)



## ~ Comment jouer ? ~



Ici :

- . 3 colonnes complètes (3 x 3 points) + 9 points.
- . 1 colonne incomplète (à droite) - 1 point.

On ne regarde maintenant que les 3 colonnes complètes :

- . 4 espèces animales en bon nombre (il y a 3 colonnes complètes, il faut donc 3 animaux par espèce pour qu'elle rapporte 1 point) + 4 points.
- . 2 tronçonneuses - 2 point.

Total des points pour ce joueur en fin de jeu :  $9 - 1 + 4 - 2 = 10$  points.

### Variante semi-coopérative

(pour 4 joueurs)

Tout se déroule comme dans le jeu normal, mais les joueurs jouent par équipes de 2. Les 2 joueurs d'une même équipe ne peuvent pas se trouver côte à côte mais face à face. Chacun des 4 joueurs construit normalement sa forêt devant lui. A notre tour on joue une carte dans notre forêt et on en donne une au joueur de notre choix parmi les 3 autres, puis on pioche 2 cartes.

A la fin, on compte les points normalement, mais on additionne nos points avec ceux de notre co-équipier situé en face de nous. L'équipe avec le plus gros total l'emporte !

**Variante SOLO** : sur la carte dédiée.



## Il était une forêt dans un jeu...

Dans la graine qui a fait germer ce jeu, il y avait la volonté de vous proposer d'être l'architecte d'une forêt tropicale : une belle et grande forêt, jouissant d'une flore et d'une faune en équilibre.

Mais qu'entendons-nous exactement par forêt tropicale et forêt primaire ? Comment pouvons-nous les définir ?

Ces forêts sont caractéristiques des régions tropicales et équatoriales d'Amérique du Sud, d'Afrique et d'Asie, et peuvent être de natures très variées. Les dernières grandes glaciations les ayant épargnées, ces forêts possèdent la biodiversité la plus riche du monde !

Une forêt est qualifiée de primaire quand elle n'a jamais été modifiée ou abimée par l'influence humaine, ou du moins elle ne l'a pas été depuis suffisamment de siècles pour que l'état primaire ait pu se réinstaller.

Nos premières lectures ont permis de dégager quelques idées importantes pour constituer le jeu : les différents étages, la faune devant être équilibrée, sans surpopulation d'une espèce, ni disparités... Et malheureusement le passage souvent délétère de l'homme... Mais pour s'assurer de la pertinence de nos choix, et surtout pour aller plus loin dans le réalisme du jeu, dans la justesse des illustrations, dans la cohérence avec le film *Il était une forêt* et évidemment dans l'intérêt de ce livret, seul le botaniste qui a co-écrit le film pouvait nous aider. Francis Hallé s'est donc pris au jeu de vérifier toute notre petite entreprise et surtout de nous conseiller !



# Comment pousse un arbre ?

L'arbre est l'élément majeur de la forêt. Il la recouvre sur toute sa superficie et toute sa hauteur, depuis 5 mètres sous terre et jusqu'à parfois plus de 70 mètres au-dessus du sol.

Un arbre qui pousse, depuis son plus jeune âge et jusqu'à sa vie adulte, ne fera pas que grandir. Il va également changer de forme. Il commence par avoir une forme de sucette pour vite gagner en hauteur, représentant ce que l'on appelle les arbres d'avenir. Puis il va, en devenant adulte, s'arrondir pour voir sa couronne s'aplatir et couvrir un large diamètre. C'est alors un arbre du présent, dans toute sa splendeur. Selon son espèce et son positionnement dans la forêt, il aura une hauteur pouvant aller au-delà de 50 mètres au-dessus du sol. Enfin, il va commencer à mourir pour devenir un arbre du passé. Alors seulement il finira soit par tomber, soit par pourrir sur pied en ne laissant chuter que ses branches.

Le temps que va prendre un tel processus, de la naissance d'un arbre à sa vie adulte, est extrêmement variable : de 50 ans pour un Cecropia à 10 siècles pour un Noyer du Brésil !



## A quoi ressemble une forêt tropicale ?

Dense, touffue, riche, mais néanmoins très organisée, la forêt est constituée de 4 étages bien distincts.

En haut, la canopée constitue le toit de la forêt. On y trouve la biodiversité la plus riche, car c'est ici que les espèces bénéficient de la lumière directe du soleil, qui devient de plus en plus rare quand on se rapproche du sol. Sa hauteur moyenne est de 50 mètres. Certains arbres émergent hors de la canopée, comme le Moabi (page 11), qui est le plus grand arbre de ce jeu.

Plus bas, à environ 40 mètres puis 20 mètres du sol, on trouve deux étages formés par les sommets d'arbres adultes.

Enfin, au sol, le sous-bois est constitué de la base des larges troncs des grands arbres, mais aussi des jeunes arbres en croissance, ainsi que d'un ensemble de buissons et d'essences diverses...

A chacun de ces niveaux on trouve également des lianes, si chères à Tarzan, qui développent une longue tige souple prenant appui sur un support. On rencontre également des plantes épiphytes, qui prennent comme supports d'autres plantes, sans les parasiter.

Enfin, à chaque étage, on rencontre des arbres morts, les arbres du passé, qui finissent par mourir.



## Sous le sol...

On a souvent à l'esprit l'image de l'iceberg et de sa partie immergée environ 10 fois plus imposante que celle visible. C'est un peu l'inverse pour la forêt et ses racines.

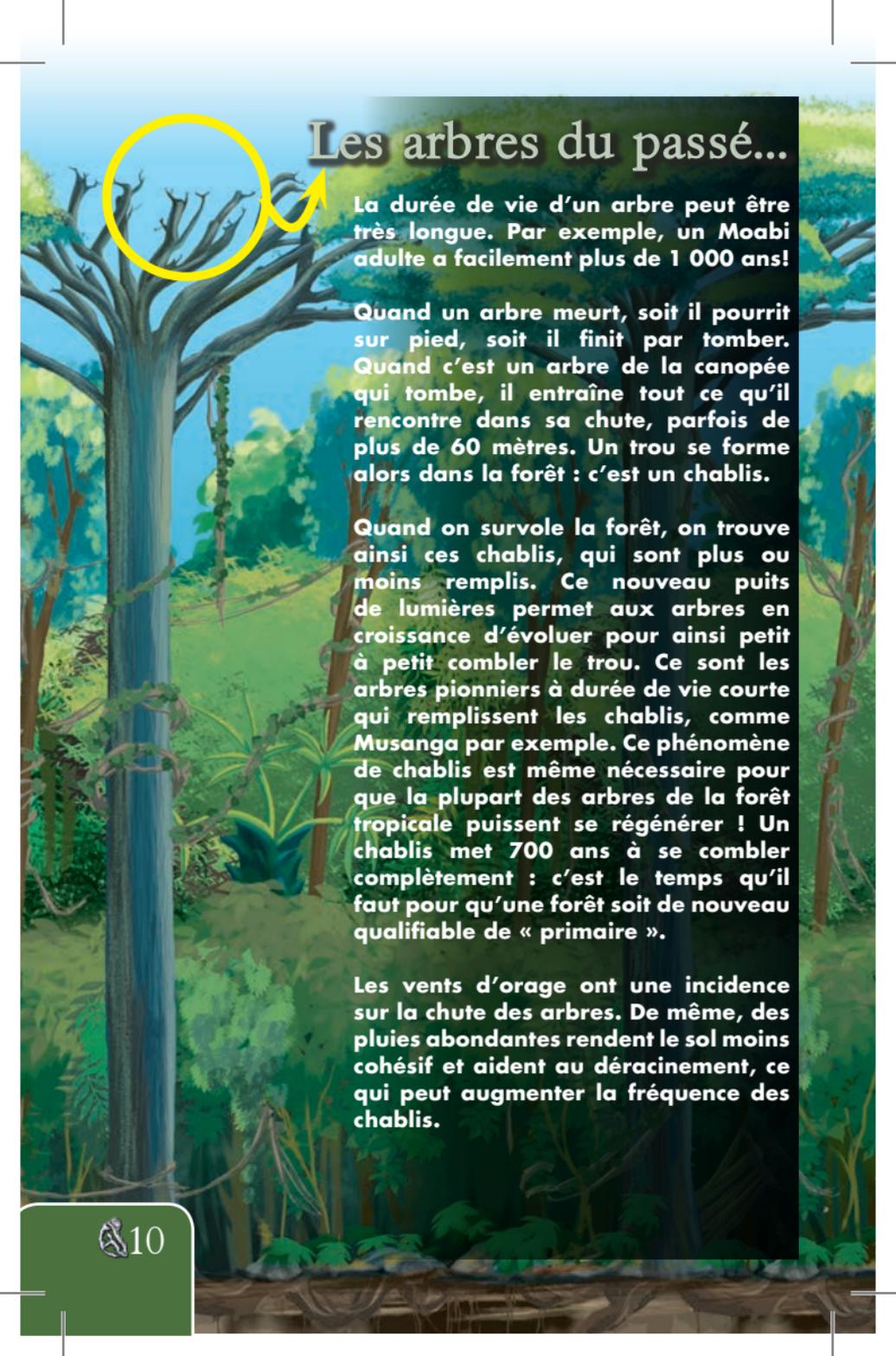
Alors que les couronnes de la canopée peuvent dominer le sol à plus de 50 mètres de hauteur, le tissu de racines ne va pas au-delà de 5 mètres sous terre. Horizontalement, les racines peuvent néanmoins aller très loin depuis la base de l'arbre, jusqu'à 150 mètres pour un Figuier de Guyane !

La racine sert à la fixation de l'arbre dans le sol. Elle lui permet aussi d'absorber et transporter l'eau et les substances minérales.

Les racines de la plupart des arbres sont le prolongement sous-terrain de la tige, duquel partent horizontalement de nombreuses ramifications. Celles des très grands arbres, comme notre Moabi (page 11), s'accompagnent de racines horizontales serpentant hors et dans le sol... On pourrait d'ailleurs se demander comment peuvent faire les racines pour sortir du sol et rentrer de nouveau dedans ! Ce n'est en réalité pas le cas : les racines ont grandi sous terre, et c'est au fil des siècles que l'érosion du sol a joué son rôle en les faisant émerger à la surface.

Mais les racines ne sont pas les seules à coloniser le sous-sol : un réseau très dense de champignons le parcourt, laissant parfois émerger et apparaître sur le sol un chapeau... Il existe également une faune souterraine extrêmement riche et variée qui grouille dans ce sous-sol...





## Les arbres du passé...

La durée de vie d'un arbre peut être très longue. Par exemple, un Moabi adulte a facilement plus de 1 000 ans!

Quand un arbre meurt, soit il pourrit sur pied, soit il finit par tomber. Quand c'est un arbre de la canopée qui tombe, il entraîne tout ce qu'il rencontre dans sa chute, parfois de plus de 60 mètres. Un trou se forme alors dans la forêt : c'est un chablis.

Quand on survole la forêt, on trouve ainsi ces chablis, qui sont plus ou moins remplis. Ce nouveau puits de lumière permet aux arbres en croissance d'évoluer pour ainsi petit à petit combler le trou. Ce sont les arbres pionniers à durée de vie courte qui remplissent les chablis, comme Musanga par exemple. Ce phénomène de chablis est même nécessaire pour que la plupart des arbres de la forêt tropicale puissent se régénérer ! Un chablis met 700 ans à se combler complètement : c'est le temps qu'il faut pour qu'une forêt soit de nouveau qualifiable de « primaire ».

Les vents d'orage ont une incidence sur la chute des arbres. De même, des pluies abondantes rendent le sol moins cohésif et aident au déracinement, ce qui peut augmenter la fréquence des chablis.

# Un arbre pas comme les autres

Le Moabi est l'arbre principal d'il était une forêt, dans le film comme dans le jeu.

C'est un arbre tout à fait exceptionnel. On le trouve dans la forêt gabonaise, émergeant et dominant la canopée à 60 ou 70 mètres au-dessus du sol. C'est ici qu'il étend sa large couronne sur un diamètre total pouvant atteindre 60 mètres ! Au sol, ses longues racines parcourent la terre, pouvant aller jusqu'à 40 mètres autour de l'arbre... Pour atteindre sa taille maximale, le Moabi devra attendre au moins... 300 ans !

Durant toute sa croissance et jusqu'à sa mort, il gardera la même unité architecturale, avec les mêmes catégories d'axes : c'est ce que l'on appelle un arbre unitaire. Il perd ses feuilles une fois par an, et c'est justement lorsqu'il n'a pas de feuilles qu'il fleurit, comme notre Cerisier européen !

C'est l'éléphant le plus efficace pour la dissémination du Moabi ! En effet, il mange ses fruits et donc ses graines, qu'il rejette dans ses excréments parfois très loin du lieu de son repas. En plus, le fait d'avoir transité dans l'intestin de l'animal accélère la germination des graines ! Les gorilles et les potamochères sont également de très bons disséminateurs. Et comme c'est un arbre alimentaire et médicinal, il peut aussi compter sur les villageois de la région.

MOABI



# La faune de la forêt tropicale

Tous les animaux présents dans ce jeu se rencontrent dans des forêts africaines, à l'exception du Colibri, de la Grenouille Dendrobate et de la Fourmi coupeuse de feuilles, que l'on ne trouve qu'aux Amériques. C'est évidemment un échantillon ridicule de la richesse de la biodiversité d'une forêt tropicale.



Le **Perroquet Jaco**, aussi appelé Gris du Gabon, était déjà un oiseau de compagnie dans la Rome antique, et reste le meilleur « parleur » des perroquets.

Le **Colibri** est également surnommé « Oiseau-Mouche » à cause de sa petite taille et de ses battements d'ailes rapides.



Les **Chimpanzés** sont les primates les plus proches de l'humain physiquement et génétiquement, si bien que le terme « chimpanzé » vient d'un dialecte congolais et signifie « faux-homme ».

Le **Mandrill**, se reconnaissant aisément aux couleurs vives qui teintent sa tête et ses fesses, pratique le nomadisme en très grands groupes.



Le **Léopard**, qui ne sort et ne chasse que la nuit, s'adapte facilement aux changements de climat et reste en sécurité en habitant dans les arbres.

Le **serpent Mamba**, presque exclusivement arboricole et diurne, délivre à sa proie une seule morsure et se replie, laissant le temps à la neurotoxine de son venin de la paralyser.



Les **Fourmis coupeuses de feuilles** se nourrissent beaucoup d'un champignon symbiotique qu'elles cultivent grâce à leur récolte continue de petits morceaux de feuilles parfaitement bien coupés.

Ce n'est pas pour se camoufler que la **Grenouille Dendrobate** est très colorée, bien au contraire : c'est un signal avertissant les éventuels prédateurs de son goût affreux ou de sa toxicité !



# La forêt et l'homme...

Parmi la faune il ne faut pas oublier l'homme. Il fait partie des espèces vivant dans la forêt... Il évolue en équilibre avec les arbres, les fourmis, les singes et les oiseaux. En effet, les peuples autochtones, notamment les chasseurs-récolteurs nomades tels qu'il en survit en milieu forestier humide, ne sont pas considérés comme des perturbateurs de la nature.

Mais l'homme est aussi le premier danger de la forêt : il déforeste pour l'exploitation commerciale du bois et pour installer des pâturages.

On assiste depuis les années 1950 à une rapide dégradation, voire par endroits à une disparition, de la forêt tropicale. Le devenir des forêts tropicales attire de plus en plus l'attention des gouvernements, sous la pression d'organisations non gouvernementales. Cette régression de la forêt s'accompagne d'une perte de la biodiversité, d'une dégradation des sols, d'une diminution des ressources naturelles et d'une détérioration des régimes hydrologiques (crues, sécheresse...). Une surface équivalente au quart de la superficie de la France disparaît ainsi chaque année.

Il reste des forêts primaires principalement au Brésil, en République démocratique du Congo et en Nouvelle Guinée. Qu'en sera-t-il dans 10 ans, dans 50 ans ou dans 100 ans ?

L'avenir est sombre. Les forêts primaires ont déjà pratiquement disparu. Dans 10 ans, il n'y aura plus entre les tropiques que des forêts secondaires, basses, non stratifiées, avec un bois sans valeur, une canopée ouverte, une biodiversité résiduelle, le pullulement d'insectes...



## ~ Ce jeu respecte la forêt ~

Nous nous engageons à fabriquer tous nos jeux intégralement en France, afin de minimiser l'impact carbone dû à des transports abusifs et abusés. De plus, tous les éléments de ce jeu ont été réalisés en éco-conception. C'est-à-dire avec des méthodes de fabrication et des matières premières les plus propres et responsables possibles. Quant à la forêt, elle a été respectée car le bois qui a été nécessaire à la fabrication de certains éléments de ce jeu a été récolté dans des forêts dont les propriétaires se sont engagés à respecter les règles d'une gestion forestière durable. Ces règles existent dans les pays tempérés, mais pas entre les Tropiques.

## ~ Bibliographie ~

Afin que le contenu du jeu soit très proche de la réalité d'une forêt tropicale humide africaine, nous avons été conseillés par Francis Hallé, à l'origine du film *Il était une forêt*, réalisé par Luc Jacquet (*La Marche de l'Empereur*, *Le renard et l'Enfant*). Francis Hallé est botaniste et biologiste, spécialiste de l'écologie des forêts tropicales et de l'architecture des arbres. Il a mené l'aventure du Radeau des cimes de 1986 à 2003. Trois intrus « géographiques » sont néanmoins présents sur les cartes du jeu : le Colibri, la Fourmi coupeuse de feuilles et la Grenouille Dendrobate, qu'on ne trouve qu'aux Amériques.

Vous pourrez en apprendre beaucoup plus sur les forêts tropicales et les arbres en vous reportant aux ouvrages suivants :

- *Eloge de la plante* : Francis Hallé (Points, 1999, 346 p.) ;
- *La forêt tropicale humide* : Alain Puig (Belin, 2001, 447 p.) ;
- *Les forêts tropicales* : Arnold Newman (Larousse, 1990, 248 p.) ;
- *Plaidoyer pour l'arbre* : Francis Hallé (Actes Sud, 2005, 212 p.) ;
- *La vie des arbres* : Francis Hallé (Bayard, 2011, 70 p.).

## ~ Merci plein plein plein à ~

Francis Hallé, pour nous avoir conseillé au travers d'échanges et de lectures captivantes ;

Laurence Picollec et Yves Darondeau, respectivement productrice exécutive et producteur du film, pour l'intérêt qu'ils ont trouvé à notre démarche ;

Yves Renou et Olivier Theillaumas, pour l'aide, les encouragements et la distribution ;

Johanna Poncet, pour un peu tout dont le vif soutien du projet ;

Annie Toscano, pour pas mal de choses aussi ;

Manée Poncet et Régis Colin pour les relectures ;

Antoine Cadi, pour la disponibilité, la curiosité et la confiance ;

Bonne Pioche, Disneynature, Actes Sud, Rhône-Alpes Cinéma, Idol et Veja pour l'entente ;

Florent Chabrouy, Emilie Watrelos, Yann Estornes, Laurent Lardeux et Marion Leclerc pour l'accueil ;

Gwénaelle Guérin, pour ce tout premier et enthousiasmant test lillois du jeu, à L'Illustration, autour de merveilleux merveilleux ;

Tous les joueurs de Ludinord 2013 qui ont défloré la première version du jeu ;

François Haffner, pour les idées mécaniques ;

Nicolas Bourgoïn et Alexandre Droit, pour le soutien (im)moral de la CAL ;

Luc Jacquet pour avoir réalisé un film aussi nécessaire ;

Les très nombreux joueurs qui une fois au moins ont été les architectes d'une forêt et ont permis de la faire évoluer dans le bon sens...

## ~ Copinages ~

**Bonne Pioche, les producteurs du film :**

<http://www.bonnepioche.fr/>

**Paille Editions, le distributeur du jeu :**

<http://www.paille-editions.com/>

**David Boniffacy, l'illustrateur du jeu :**

<http://laviedebony.blogspot.fr/>

**Wild Touch, l'association de Luc Jacquet :**

<http://www.wild-touch.org/>

**Chamboulou, l'association ludique corrézienne :**

<http://www.chamboulou.fr/>

**Et enfin, pour en savoir plus sur la forêt**

**et suivre l'actualité de nos petits jeux :**

[www.jeux-opla.fr](http://www.jeux-opla.fr)



# Les Jeux Opla c'est aussi :



Jeux Opla  
3 Place Ambroise Courtois 69008 Lyon  
Mail : [contact@jeux-opla.fr](mailto:contact@jeux-opla.fr) - Tél. : 06 84 48 42 12  
Site internet : [www.jeux-opla.fr](http://www.jeux-opla.fr)

