



L'EMPEREUR

Règles du Jeu
& une petite balade sur la glace, à la rencontre du
Manchot Empereur

~ Le contenu de la boîte ~

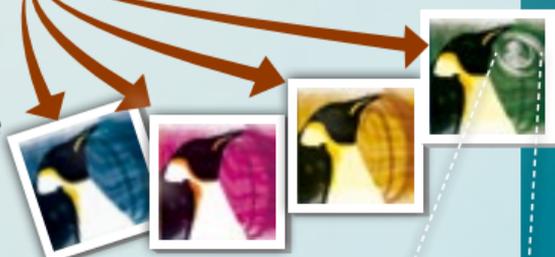
Le jeu contient :



32 tuiles Banquise (figurant la banquise au recto et une couleur au verso) :

Comme le montre l'exemple de la page suivante, ces tuiles constitueront 8 rangées de 4 tuiles.

Les 4 couleurs sont représentées dans chaque rangée. Un Œil apparaît au verso de certaines tuiles.



6 jetons Météo :

3 Beau Temps (blancs)

3 Mauvais Temps (noirs)



4 manchots de 4 couleurs différentes :



But du jeu

Les manchots sont dans la colonie et doivent aller à l'océan pour se nourrir. Le premier qui traverse la banquise pour atteindre l'océan et revient à la colonie est le gagnant de cette course !

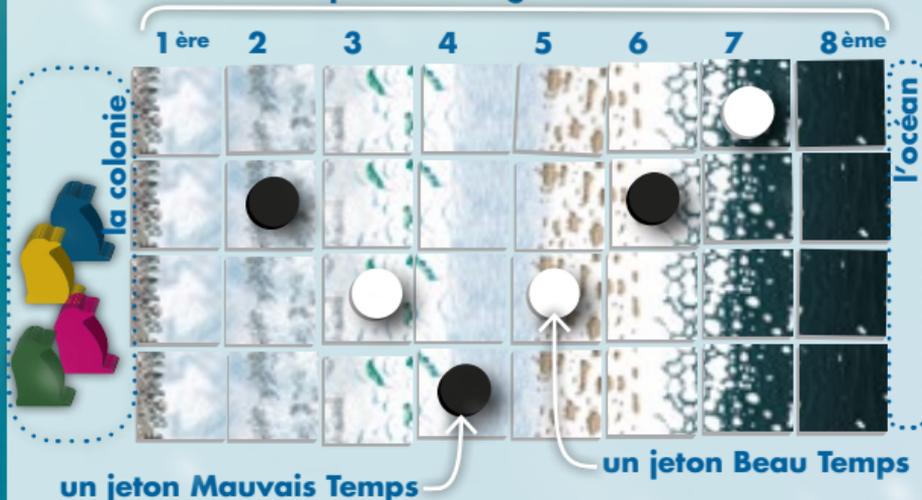
Mise en place

Installer (sans regarder les versos) les tuiles de jeu ainsi que les jetons Météo comme sur l'exemple de la page suivante. Les couleurs aux versos des 4 tuiles d'une rangée seront toujours toutes différentes. Ainsi les 4 couleurs seront représentées chacune une seule fois par rangée.

Chaque joueur choisit son manchot et le pose devant la première rangée de tuiles : ils sont dans la colonie. Si vous êtes deux joueurs, choisissez chacun deux manchots ! Donc, à trois joueurs, un manchot reste dans la boîte.

~ Comment jouer ? ~

banquise : 8 rangées de 4 tuiles



un jeton Mauvais Temps

un jeton Beau Temps

Déroulement du jeu

Le joueur qui est le dernier à avoir vu un manchot commence la partie (dans un film ou un livre, ça marche aussi). Ensuite on joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, on effectue obligatoirement 2 actions successives :

- 1 – Vous déplacez votre manchot
- 2 – Vous déplacez un jeton Météo

1 – Déplacer son manchot

A son tour, le joueur doit déplacer son manchot vers une des tuiles adjacentes (en haut, en bas, à droite, à gauche ou en diagonale) de celle où il se trouve. Il révèle cette tuile (sauf si un jeton Météo se trouve dessus, ou un autre Manchot car elle sera alors déjà révélée) :

Si la couleur de la tuile n'est pas celle du manchot, le déplacement est terminé.

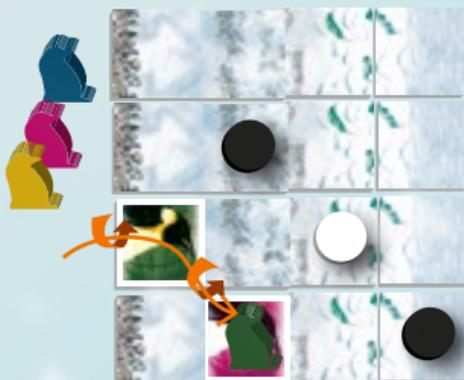
~ Comment jouer ? ~

Si la couleur correspond à celle du manchot, alors il peut se déplacer à nouveau sur une tuile adjacente, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il arrive sur une tuile d'une couleur qui n'est pas la sienne (ou sur une tuile avec un jeton Mauvais Temps).

En début de partie, on révèle l'une des 4 tuiles de la première rangée pour se rendre dessus.

Une fois le déplacement terminé, les tuiles révélées sur lesquelles plus aucun manchot ne se trouve sont remises côté Banquise : une couleur ne peut être visible que si un manchot se trouve sur la tuile.

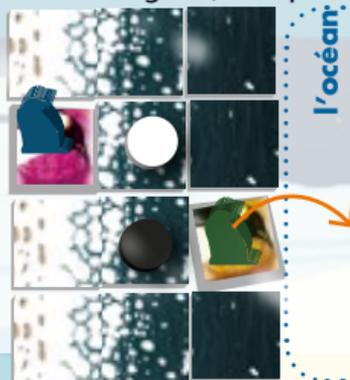
Ici, le Manchot vert a trouvé sa couleur sous la tuile révélée de la première rangée. Il peut donc jouer de nouveau sur une tuile adjacente et révèle la tuile rouge de la 2ème rangée. Comme ce n'est pas sa couleur, son déplacement s'arrête ici.



On peut déplacer son manchot sur n'importe quelle tuile adjacente, même occupée par d'autres manchots ou des jetons Météo (voir ci-dessous).

Un manchot arrive à l'Océan quand il a franchi la dernière rangée de tuiles. Il arrête alors son déplacement pour ce tour et entamera le trajet retour au tour suivant en révélant la tuile de son choix parmi les quatre de la dernière rangée (exemple ci-dessous).

Ici, à son tour de jeu, le Manchot vert quitte la tuile jaune sur laquelle il se trouvait et arrive à l'Océan. Son déplacement s'arrête, il retourne la tuile jaune côté banquise (car plus aucun manchot ne se trouve dessus). Lors de son prochain tour, il pourra révéler la tuile de son choix parmi les 4 de cette dernière rangée pour aller dessus (et éventuellement rejouer s'il trouve sa couleur).



~ Comment jouer ? ~

L'œil du manchot apparaît au verso de certaines tuiles. Le joueur a alors le droit de consulter secrètement le verso de n'importe quelle tuile du jeu. Et si la tuile Œil est de sa couleur, il peut de nouveau se déplacer.



2 – Déplacer un jeton météo

Après avoir terminé son déplacement, le joueur déplace un jeton Météo (Beau Temps ou Mauvais Temps) d'une tuile adjacente en haut, en bas, à gauche, à droite ou en diagonale. On peut déplacer un jeton Météo sur une tuile où se trouvent des manchots : cette tuile est alors remise côté banquise pour en faire disparaître la couleur. On ne peut pas poser un jeton Météo sur un autre jeton Météo, ni déplacer celui que le joueur précédent a bougé.

Quand un manchot arrive sur une tuile avec un jeton Météo, il ne la retourne pas.

Les effets des jetons Météo

Le Mauvais Temps :

Un manchot qui arrive sur une tuile avec un jeton Mauvais Temps doit arrêter son déplacement.



Le Beau Temps :

Un manchot qui arrive sur une tuile avec un jeton Beau Temps peut se déplacer de nouveau !



~ Comment jouer ? ~

Règle importante : ensemble, on est plus forts !

Dans les conditions extrêmes de l'Antarctique, les manchots sont plus forts quand ils sont ensemble...

Quand le manchot du joueur actif se déplace depuis une tuile de sa couleur ou comportant un jeton Beau Temps, il emmène avec lui tous les manchots qui se trouvent sur sa tuile.

Attention, toutefois, cela ne fonctionne que pour les manchots allant dans la même direction : un manchot sur le trajet aller qui croise un manchot sur le trajet retour ne l'emmène pas avec lui, et vice-versa !

Ensemble, on est plus forts :

Ici, le Manchot vert effectue son 1er déplacement sur la tuile verte (sur laquelle se trouve déjà le Manchot bleu), et peut rejouer. Comme le vert n'est pas seul sur sa tuile, il doit emmener le bleu avec lui pour ce prochain déplacement, de nouveau sur une tuile verte !

Le vert les emmène ensuite tous deux sur la tuile Beau Temps, ce qui lui permet de jouer encore. Cette fois, ils arrivent sur une tuile bleue. Le déplacement s'arrête donc car le vert, joueur actif, est arrivé sur une tuile qui n'est pas de sa couleur. Il doit maintenant déplacer un jeton Météo.

A son tour de jeu, le bleu sera déjà sur une tuile bleue, accompagné du Manchot vert. Ce sera donc cette fois au Manchot bleu d'emmener avec lui le vert lors de son déplacement !



Fin de partie

Le premier joueur dont le manchot a réalisé un aller-retour gagne la partie.

Si plusieurs manchots arrivent ensemble à la colonie, seul le joueur actif sera le vainqueur de la partie.

~ Comment jouer ? ~

A deux joueurs, il faut être le premier à avoir ramené ses deux manchots à la colonie !

Variantes

Le Manchot Juvénile (+ 5 ans)

Vous jouez de la même manière, mais sans les jetons Météo. A votre tour, vous effectuez donc l'action Déplacement.

Vous pouvez également rétrécir le parcours en enlevant quelques rangées de tuiles. Et enfin, ne considérez pas la règle « ensemble, on est plus forts ».

Glissement de banquise

Pour un peu plus de challenge, vous prenez en compte les glissements de la banquise. La règle est la même, mais vous avez un choix supplémentaire pour votre deuxième action de jeu (Météo) : le Glissement de Banquise. Au lieu de déplacer une tuile Météo, vous pouvez intervertir deux tuiles adjacentes d'une même rangée, même si des Manchots ou des jetons Météo se trouvent dessus...



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet

www.jeux-opla.fr

Du Manchot Empereur au jeu, en passant par le film...

Douze ans après le succès planétaire de son film oscarisé La Marche de l'Empereur, le cinéaste de la nature Luc Jacquet est retourné en Antarctique pour une expédition exceptionnelle de deux mois. Impulsée par son Association Wild-Touch et dans l'élan de son précédent méta-projet La Glace et le Ciel, elle a permis le tournage d'un nouveau film de cinéma axé cette fois sur ce qu'on ne voit pas, sur la part de mystère qui entoure le comportement de cet animal singulier...



C'est en Terre Adélie que votre course se passe, c'est là que l'expédition a réalisé le tournage du film !

Vous trouverez dans les pages suivantes de nombreuses informations sur le Manchot Empereur, sur son lieu de vie extrême qu'est le continent Antarctique, et sur ce fabuleux Instinct. Ainsi vous aurez les clés vous expliquant la nature et l'origine de votre jeu.

Un milieu de vie extrême : l'Antarctique

Plus grand que l'Europe, le continent Antarctique est un socle rocheux sur lequel repose une couche de glace, pouvant atteindre jusqu'à 4500 mètres d'épaisseur ! Toute cette glace appelée inlandsis représente 90% de l'ensemble de la glace terrestre, et 70% de l'eau douce mondiale. Si l'ensemble de cette glace fondait, le niveau des océans et mers dans le monde s'élèverait de plus de 61 mètres !

De nombreuses montagnes sont présentes en Antarctique, avec notamment la chaîne transantarctique qui coupe le continent en deux. Le massif Vinsont culmine à 4892 mètres d'altitude, plus haut que notre Mont-Blanc.

En hiver, le continent double sa superficie avec la formation sur l'océan d'une banquise pouvant se prolonger jusqu'à 800 km du rivage !



Un milieu de vie extrême : l'Antarctique

Alors que les températures les plus basses se situent entre -80°C et -90°C à l'intérieur du territoire, les plus hautes peuvent atteindre, l'été, sur les côtes, entre 5°C et 15°C .

Lieu le plus froid du globe, c'est aussi le plus sec avec moins de 20 mm de précipitation par an, l'Antarctique est techniquement le plus grand désert du monde, sans aucune population humaine indigène y habitant. Et pour cause...

La faune et la flore y sont également très peu présentes et les espèces y vivant sont très adaptées à ces conditions extrêmes. La biodiversité sous-marine y est en revanche d'une grande richesse.

*Ouais, frère, l'adaptation
c'est chaud mec !
C'est de la survie ici !*



Pourquoi L'Antarctique est plus froid que l'Arctique ?

D'abord parce qu'au Pôle Sud, l'altitude est globalement beaucoup plus élevée (la majorité à plus 3000 mètres). De plus, alors que la glace du Pôle Sud repose sur un continent rocheux, le Pôle Nord est une immense étendue de glace reposant sur l'Océan, qui lui transmet sa chaleur.

Le 10 août 2010, à Dôme Argus, la température la plus basse de la planète a été estimée à $-93,2^{\circ}\text{C}$!

Le Manchot Empereur : un gros oiseau

Le Manchot Empereur est un très gros oiseau pouvant mesurer plus de 120 cm de haut et peser 40 kg. Le poids varie énormément et quand ils élèvent leur oisillon, le mâle comme la femelle peuvent perdre plus de 30% de leur poids.

L'oisillon pèse à sa naissance seulement 315 g, et ne quittera le nid qu'après avoir atteint la moitié de son poids adulte. Il se reproduira à l'âge de 3 ans.

Afin d'avoir un plumage toujours optimal pour lutter contre le froid et plonger, le Manchot va connaître une mue durant un mois, chaque début d'année. Les nouvelles plumes grandissent avant que les anciennes ne tombent, afin de réduire les pertes de chaleur. Cette période de mue est difficile car il ne peut pas plonger, donc pas se nourrir...



Manchot ou Pingouin ?

Le Manchot vit en Antarctique et ne peut pas voler, contrairement au Pingouin du Pôle Nord.

La traduction de « manchot » en anglais est « penguin », alors que « pingouin » se traduit par « auk » ! Cela remonte au XVIème siècle où le terme « pingouin » concernait deux espèces qui se ressemblaient : notre Manchot Empereur et le Grand Pingouin aujourd'hui éteint. Par la suite et encore aujourd'hui, de nombreuses mauvaises traductions du terme anglais « penguin » en français « pingouin » entretiennent ce trouble au dépend de nos Manchots !

L'ennemi : le froid

La température corporelle des manchots est 39°C , alors qu'ils vivent dans un environnement où la température peut descendre à -60°C et le vent atteindre 200 km/h , et ils nagent dans une eau à $-1,8^{\circ}\text{C}$.

Une première isolation est permise par une épaisse couche de graisse.

Mais leur isolation optimale provient en grande partie de leur plumage, le plus dense du monde aviaire avec 15 plumes par cm^2 . Un léger duvet à la surface de la peau rajoute une couche isolante. Aussi, alors qu'en plongée les plumes sont plaquées contre le corps pour une étanchéité parfaite, elles se dressent à l'air libre pour emprisonner une couche d'air isolante.

De plus, des habitudes métaboliques et comportementales permettent aussi une adaptation en cas de très grands froids.



Sous l'eau, un champion !

La température de l'eau et la pression ne lui font pas peur : ils est capable d'effectuer des plongées de 20 minutes à plus de 500 m de profondeur !

Comment on vit sur la glace ?

Bien qu'il paraisse gauche lorsqu'il marche, le Manchot est capable de parcourir des centaines de kilomètres sur la glace pour trouver de la nourriture, coupant sa marche par des glissades sur le ventre ! Sa spécialité : la marche en colonne ! Il est en revanche bien plus à l'aise dans l'eau où il peut atteindre des pointes à 30 km/h !



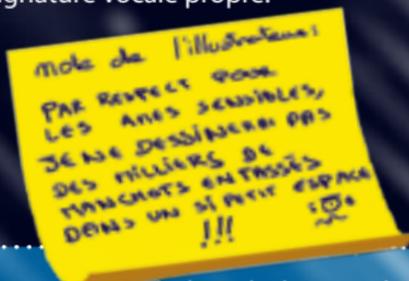
Il se nourrit exclusivement dans l'océan, ce qui explique qu'il y passe une grande partie de son temps. Son menu comprend, variablement selon la saison et le lieu, poissons, krill, crustacés, calmars et céphalopodes.

Bien que la faune soit assez pauvre, le Manchot a des prédateurs, comme le Pétrel géant ou le Labbe de McCormick sur terre, et le Phoque, le Léopard de mer ou l'Orque dans l'eau.



Comme les Empereurs n'ont pas de nid fixe, quand les membres de la famille s'éloignent, ils doivent pouvoir se retrouver au sein de la colonie... C'est en criant qu'ils parviennent à se localiser, chacun ayant une signature vocale propre.

La vie en colonie permet également de lutter contre le froid en formant une tortue : les manchots se regroupent en se serrant pour créer une zone chaude au centre du regroupement, pouvant atteindre 38°C ! Ils alternent en permanence pour que ceux de la périphérie finissent au centre et ainsi de suite.



Pratique !

Pour que les proies capturées ne s'échappent pas du bec, la langue de l'Empereur est munie de petits poils orientés vers l'intérieur !

Un rite immuable : la reproduction

Au début de l'hiver austral (mars-avril), les Manchots quittent les côtes, riches en nourriture, pour gagner leur site de nidification à l'intérieur du continent, parfois à 120 km du rivage ! Le signal déclenchant ce départ, comme une réponse instinctive à un appel, garde sa part de mystère, bien qu'il semble que la diminution de la durée des journées en soit une bonne explication.

La parade amoureuse est une chorégraphie précise qui amènera le mâle à trouver sa femelle, à qui il fera une réelle révérence en abaissant sa tête près du sol, avant de copuler. Le couple sera fidèle toute la saison, mais mâle et femelle choisiront probablement de nouveaux partenaires la suivante.

Deux mois après, la femelle pond son unique œuf qu'elle dépose délicatement sur ses pattes pour le glisser sur celles du mâle, qui va le recouvrir de sa peau et ainsi le couvrir pendant deux longs mois avant son éclosion. Interdiction de le laisser toucher la glace, cela signerait la mort immédiate de l'embryon ! La femelle peut donc repartir vers l'océan pour se nourrir. Si le petit naît avant le retour de sa mère, le père le nourrit par régurgitation, ce qui l'affaiblit encore plus. Le relais de la mère lui permettra à son tour d'aller se nourrir à l'océan et mettre un terme à ce jeûne de plus de quatre mois ! Les parents vont ensuite se relayer pour effectuer les allers-retours nourriciers à l'océan, jusqu'en décembre et le retour de toute la famille vers le rivage, et le premier plongeon du jeune Manchot dans l'océan !

Il perpétuera ce cycle à son tour...

L'instinct, l'appel, le signal

Vous retrouvez ce stimulus dans votre jeu à chaque fois que vous trouvez votre couleur, qui vous permet d'avancer plus vite...



Et l'Homme ?...

Le réchauffement climatique, la surpêche, la destruction des habitats et la présence humaine grandissante (notamment du fait d'un nouveau tourisme en vogue) entraînent pour la faune locale des conditions de vie qui se dégradent, et particulièrement une nette diminution des ressources en nourriture. L'impact, direct ou non, de l'Homme sur l'état de conservation du Manchot est donc majeur, et l'espèce est considérée comme quasi menacée par l'UICN (Union Internationale pour la Conservation de la Nature).

Très sensible et parfaitement adaptée à son milieu, elle supporte difficilement les grandes variations.

Une projection mathématique de l'état de la banquise durant les cent prochaines années a montré qu'en Terre Adélie le Manchot Empereur pourrait être en grand danger d'extinction dans moins d'un siècle.

Et pourtant... Le protocole de Madrid en 1991 décrète un statut particulier à l'Antarctique, y interdisant toute activité militaire et l'exploitation des ressources minérales.

Le 28 octobre 2016, la plus vaste Aire Maritime Protégée du monde y a été créée dans la Mer de Ross, d'une surface équivalente à cinq fois celle de la France.

Un impact certain et pas toujours mesuré

Une étude de 1997 a montré que si un hélicoptère passe à moins d'un kilomètre d'oisillons, ceux-ci seront perturbés et développeront par la suite une plus grande crainte.

Un jeu qui respecte la banquise

Bien entendu, la fabrication de ce jeu a nécessité de la matière première, de l'énergie, de l'eau. Conscients de cela, nous nous attachons à produire nos jeux le plus proprement possible :



pas de solvants, encres végétales, papier recyclé et/ou recyclable issu de forêts dont les propriétaires s'engagent à respecter une gestion durable... De plus, pour éviter des transports abusifs et un impact carbone conséquent, ce jeu est produit localement et ne voyage donc presque pas !

Ainsi les tuiles ont été fabriquées à Ornans par Simongraphic, les livrets à Montpellier par Pure Impression, les manchots par la tournerie Carron et les jetons par la tournerie Patel, dans le Jura. La fabrication de la boîte, l'assemblage et le conditionnement des jeux sont confiés à RCI – Cartonnage de Vaucanson, à Romans-sur-Isère.

Et l'export ? Pas d'export lointain chez les Jeux Opla ! Si on produit localement pour minimiser l'impact environnemental, ce n'est pas pour ensuite envoyer les jeux à l'autre bout de la planète ! Ca ne veut pas dire que nos jeux n'existent pas dans les contrées lointaines...

Pour cela, nous en confions l'édition et la fabrication à un éditeur local, qui reproduira dans sa région du globe notre démarche !

Merci !

L'auteur et éditeur Florent Toscano remercie :

Luc Jacquet, pour la confiance, la fidélité et le travail dans lequel je me retrouve si naturellement après Il était une Forêt et La Glace et le Ciel ; Yves Darondeau et l'équipe de Bonne Pioche, pour cette suite naturelle des choses et cette confiance ; Disneynature, pour l'entente intelligente ; Lorette Faivre, pour les renseignements, les coups de main, les relectures et l'amitié ; Wild-Touch, pour l'entente et les gens funs rencontrés et revus ; Céline Castan, pour l'implication, les dizaines de tests et la peinture des premiers manchots ; Blaise Muller pour ce talent réactif en 3 dimensions et l'amitié ; les correcteurs Fabienne Guillot et Christian Martinez pour la pertinence ; tous les copains de Chamboulou ; Thierry Gislette, pour la pertinence, la disponibilité et l'amitié ; les cobayes Florian Brunet, Coralie Venturin, Pierre Kespy, Bertrand Arpino, Ludovic Guillard, François Koch, Mélanie et Florent Wachtel, Fanny Roux, et les dizaines d'autres ; Alexandre Droit, pour l'amitié et les retours constructifs ; Nicolas Bourgoïn, pour l'amitié et la fidélité ; la bande de chez Archichouette ; Marc et Manée Poncet, pour le soutien perpétuel et indispensable ; la CAL et tous ses calistes ; les copains d'Ambiance & Jeux ; toutes les boutiques copines, les associations, les festivals, salons où l'on reçoit tellement d'ondes positives ; Annie Toscano, pour tout ; Johanna Poncet pour le support intangible ; Jean Toscano, toujours le plus inspirant des humains.

L'auteur Frédéric Vuagnat remercie :

Je tiens à remercier ma femme Elise pour son soutien inconditionnel.

Mes amis et testeurs privilégiés Gregory Oliver, Bertrand Arpino, Faouzi Boughida, Arthur Vo-ha, la CAL et le Gang d'A&J, jess1664, Ben10, ma famille et belle famille.

Un grand merci à Florent Toscano qui m'a fait confiance, sublimé le jeu, et offert l'opportunité de faire le jeu d'une belle licence.

L'illustrateur David Boniffacy remercie :

Une nouvelle fois merci aux Jeux Opla de m'inviter à participer à des projets aussi passionnants.

Inspirations et sources

Nous avons déjà réalisé les jeux Il était une forêt et La Glace et le Ciel, adaptés des deux précédents long-métrages de cinéma de Luc Jacquet. C'est donc tout naturellement que l'aventure ludique se poursuit avec L'Empereur.

Le jeu de course de Frédéric Vuagnat constituait une base parfaite à l'histoire que raconte le film. Nous l'avons retravaillé ensemble pour qu'il soit parfaitement adapté et stimulant pour un large public. C'est également naturellement que la collaboration avec l'illustrateur David Boniffacy s'est poursuivie pour la mise en forme du jeu.

Quant à toutes les infos que vous trouverez dans ce livret, les sources sont issues de la littérature, d'internet et de l'équipe de Luc Jacquet.

Copinages !

Frédéric Vuagnat, le co-auteur du jeu :

www.facebook.com/groups/Fredlaloutre

David Boniffacy, l'illustrateur : lavedebony.blogspot.fr

Bonne Pioche, producteur du film :

<http://bonnepioche.fr/filiale/cinema>

Disneynature, distributeur du film :

www.disney.fr/disneynature

Paprika, coproducteur du film : www.paprikafilms.fr

Wild Touch, l'association de Luc Jacquet : www.wild-touch.org

Géronimo Games, notre distributeur au Bénélux :

<http://geronimogames.com>

Arplay, notre distributeur en réseau bio :

www.arplay-editions.com

Delirium Ludens, notre distributeur en Suisse :

www.deliriumludens.ch

Pour suivre quotidiennement notre actualité,
suivez-nous sur **Facebook** et **Twitter** !   

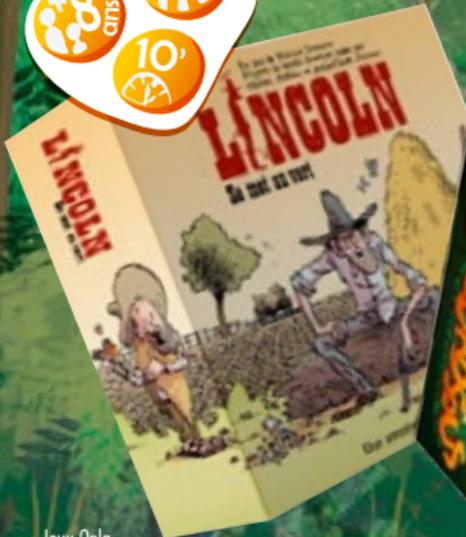
Et bien-sûr, retrouvez-nous sur :

www.jeux-opla.fr

Découvrez les autres Jeux Opla



2016



Jeux Opla

Mail : contact@jeux-opla.fr - Tél. : 06 84 48 42 12

Site internet : www.jeux-opla.fr



Découvrez les autres Jeux Opla



Jeux Opla

contact@jeux-opla.fr - Tél. : 06 84 48 42 12

Site internet : **www.jeux-opla.fr**

