

## DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DU JEU

### • 96 CARTES « DÉPARTEMENT »

Sur chaque carte figurent :

- le nom d'un département et son numéro de code
- le nom de sa préfecture
- une représentation visuelle du département avec ses principaux cours d'eau

### • 10 CARTES « CONTRAT »

Elles indiquent les différentes associations que le joueur peut avoir à réaliser au cours d'une manche. La couleur de la carte et le chiffre inscrit correspondent aux degrés de difficulté :

- cartes rouges : contrats difficiles à 10 points
- cartes vertes : contrats assez difficiles à 6 points
- cartes jaunes : contrats faciles à 3 points

### • UNE CARTE RÉFÉRENCE où figurent :

- Face 1 - une représentation géographique de la France, avec : • les limites des régions • les départements et leurs numéros de code • les préfectures • les principaux fleuves et rivières
- Face 2 - un tracé des régions avec leurs noms, ainsi qu'une liste alphabétique des départements.

## RÈGLE DU JEU

- Ouvrir la carte référence face 1 (la face 2 sert à vérifier le nom des régions et l'ordre des départements).
- Tirer au hasard 3 cartes « Contrat » et les disposer de façon que tout le monde puisse lire les textes. Ces 3 cartes déterminent les seules combinaisons autorisées au cours de la manche. (Exemple : départements dont les numéros se suivent - départements commençant par la même lettre - départements côtiers sur le même littoral).
- Un des joueurs distribue 11 cartes « Département » au joueur situé à sa gauche et 10 cartes aux autres et à lui-même. Le restant des cartes posées face cachée sert de pioche.

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Les joueurs examinent leurs cartes pour effectuer les meilleurs groupements possibles selon les 3 contrats imposés. Après réflexion, le joueur possédant 11 cartes en rejette une qui ne l'intéresse pas, en la posant face visible près de la pioche. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur prend à son tour une carte, qui peut être la carte déposée par le joueur précédent si elle lui convient, ou une carte de la pioche, puis en rejette une. Il n'est pas permis de prendre une carte déjà recouverte.

La manche sera gagnée par le premier joueur qui posera ses 10 cartes, correspondant toutes aux contrats imposés. A ce moment, les autres joueurs étalent leur jeu et l'on compte les points. (Voir ci-contre).

Une partie peut se faire en une ou plusieurs manches à la convenance des joueurs.

**Le gagnant est celui qui aura obtenu le maximum de points.**

**Important :**

- Chaque contrat doit se composer de 3, 4 ou 5 cartes « Département » (3 au moins, 5 au plus).
- Il est possible de ne respecter que 2 contrats sur 3. Dans ce cas, chaque contrat sera constitué de 5 cartes.
- **Cas particulier :** il existe un cas particulier où les joueurs peuvent être amenés à réaliser un contrat de 2 cartes « Département » (voir le contrat « Départements de la même région »).

# GÉO

Le but du GÉORAMI est de poser le plus grand nombre possible de cartes en réalisant des combinaisons de 3, 4 ou 5 cartes selon les contrats imposés.

**FERNAND**

# RAMI

Premier toutes ses cartes, en réalisant les indications des trois cartes « Contrat ».

## COMMENT COMPTER LES POINTS

Un emplacement spécial a été prévu dans le fond de la boîte pour la marque (voir croquis). Utiliser un feutre à l'eau, puis effacer.

MARQUE			
PRÉNOMS			
CONTRATS			
CARTES			
BONUS			
TOTAL			
CONTRATS			
CARTES			
BONUS			
TOTAL			

- Le joueur qui a le premier posé ses cartes totalise :
  - les points des contrats qu'il a réalisés avec ses cartes « Département »,
  - 2 points pour chaque carte que ses adversaires n'ont pu intégrer dans un contrat,
  - 20 points de bonus.
- Les autres joueurs marquent uniquement les points des contrats entièrement réalisés.

Exemple : Les 3 cartes « Contrat » tirées au sort sont les suivantes :



Le jeu du gagnant :

1 – Nord - Aisne - Ardennes - Ariège (tous à la frontière d'un pays voisin) .....	10 points
2 – Ain - Aude - Aube (Lettre A) .....	6 points
3 – 28 (Eure-et-Loir), 29 (Finistère), 30 (Gard) .....	3 points
<b>Total des points des contrats .....</b>	<b>19 points</b>

Il reste à l'un des adversaires une carte ne rentrant pas dans un contrat et, aux deux autres, deux cartes chacun faisant des contrats incomplets, soit 5 cartes pour le gagnant :  $2 \text{ points} \times 5 = 10 \text{ points}$ .

Le gagnant a donc :  $19 \text{ points} + 10 \text{ points} + 20 \text{ points de bonus} = 49 \text{ points}$

Le deuxième joueur a rempli les contrats 1 et 2. Il gagne donc :  $10 \text{ points} + 6 \text{ points} = 16 \text{ points}$

Les deux autres joueurs ont rempli les contrats 2 et 3. Ils ont donc chacun :  $6 \text{ points} + 3 \text{ points} = 9 \text{ points}$

## QUELQUES CONSEILS

Le joueur avisé doit essayer d'organiser son propre jeu de façon à étaler ses cartes le plus vite possible, en fonction de celles tirées ou rejetées par ses adversaires.

Il a également intérêt à observer les jeux des autres pour éventuellement les bloquer en conservant des cartes importantes pour eux. Mais attention, il ne faut pas risquer de se retrouver avec des cartes inutiles si un autre joueur finit le premier. Certains contrats sont plus longs à réaliser que d'autres, mais rapportent plus de points. Au joueur de décider quelle est la meilleure tactique à adopter.