

# GEO LE JEU

## RÈGLE DU JEU

### MATÉRIEL

|                   |                                      |
|-------------------|--------------------------------------|
| 1 plateau         | 20 cartes Mission et 6 cartes Thèmes |
| 2 dés             | 576 cartes Questions/Réponses        |
| 6 pions           | 12 cartes Joker                      |
| 150 cartes Photos | 1 règle du jeu                       |

### NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans, et pour toute la famille.

### BUT DU JEU

Vous êtes journaliste-reporter pour le magazine Géo, et votre rédacteur en chef vous a commandé un reportage.

Au départ de la rédaction parisienne de Géo, chacun d'entre vous tire une carte mission qui lui désigne le reportage qu'il doit effectuer : soit sur l'un des 5 continents, soit sur l'un des 5 thèmes proposés. Vous partez alors faire le tour du monde pour rapporter un magnifique reportage-photos le plus vite possible. Mais ne dévoilez pas votre mission aux autres journalistes, ils pourraient décider de vous ralentir ! Le 1<sup>er</sup> à avoir réalisé sa mission et à être de retour à la rédaction a gagné.

### COMPOSITION DU JEU

#### Les cartes

- **Cartes Mission** : elles désignent le reportage que vous devrez faire.
  - Soit sur une **destination** : Amérique / Afrique / Asie / Europe / Océanie : vous devez alors posséder une carte de chaque thème (un animal, un paysage naturel, un monument, un peuple et une flore) du continent indiqué par votre mission.
  - Soit sur un **thème** : Animaux / Peuples / Sites naturels / Flore / Monuments (récapitulés sur les cartes Thèmes) : vous devez alors posséder une carte de chaque continent pour le thème indiqué par votre mission : par exemple, un animal d'Asie, un animal d'Afrique, un animal d'Océanie, un animal d'Amérique, un animal d'Europe.

La carte Mission est gardée secrète jusqu'à ce que la mission soit remplie.

- **Cartes Photos** : vous les gagnez en répondant correctement aux questions ou en tombant sur les cases représentant une photo. Il y a 6 photos par thème et par continent (par exemple, 6 photos d'animaux d'Asie, 6 photos de monuments d'Asie...). Chaque photo a sa légende. Dans le haut de la carte, un symbole indique le thème (animaux, peuples, sites naturels, monuments, flore). Vous étalez vos cartes Photos devant vous.
- **Cartes Questions** : chaque question est accompagnée de 3 réponses possibles. Si le joueur est un enfant (jusqu'à 12 ans), on lui lit également l'indice. Un joueur de plus de 12 ans peut également demander l'indice. S'il répond juste, il gagnera alors une photo de moins que le nombre indiqué sur le point d'interrogation ou d'exclamation. Il n'en gagne donc pas si le nombre indiqué par le "?" ou "!" est 1.  
Le voisin à la droite du joueur lui pose les questions. Les questions ne sont pas liées à l'emplacement des joueurs sur le plateau (ainsi, on peut se trouver en Asie et répondre à une question sur l'Europe).
- **Cartes Joker** : au début de la partie, vous recevez chacun 2 cartes Joker. Au cours de la partie, elles vous permettent, après lecture de la question, de demander un indice (si vous avez plus de 12 ans) ou de demander une nouvelle question (si vous êtes un enfant). Chaque carte Joker ne peut être utilisée qu'une seule fois. Elle est ensuite remise dans la boîte.

#### Les Cases

- **Case Question (?)** : le voisin à votre droite pioche une carte Questions, vous la lit, puis la replace sous la pile. Si vous répondez correctement à la question posée, vous gagnez le nombre de photos indiqué dans le point d'interrogation. Sinon, vous ne gagnez pas de photo. **Dans tous les cas, vous ne rejouez pas ensuite.**
- **Case Question (!)** : si vous répondez correctement à la question posée par votre voisin de droite, vous gagnez le nombre de photos indiqué dans le point d'exclamation et vous relancez les dés. Sinon, vous ne gagnez pas de photo. **Dans tous les cas, vous rejouez.**
- **Case Photo** : vous choisissez dans la pioche une photo de votre choix (ex. Flore d'Asie, Peuples d'Océanie...).
- **Case Photo perdue** : le joueur à votre gauche choisit une de vos cartes Photos au hasard et la remet dans la pioche.
- **Case Rencontre photographe** : vous demandez la carte Photos de votre choix au joueur de votre choix (vous pouvez ainsi soit compléter votre reportage, soit ralentir un autre joueur en lui demandant une photo de sa mission si vous l'avez devinée) ; vous ne donnez pas une de vos cartes en échange.
- **Case Nouvelle mission** : vous tirez une nouvelle carte Mission, doublant ainsi vos chances de rapporter un reportage. À vous de choisir quelle mission vous voulez remplir ; jusqu'au bout, vous pouvez en changer en cours de route. Il suffit de remplir une seule mission pour gagner.
- **Case Catastrophe naturelle** (cyclone, sécheresse, volcan...) : vous passez un tour ; vous ne tirez pas de carte Questions et ne gagnez donc pas de photo.
- **Case Allez à Chichen Itza** : vous devez reculer en plaçant votre pion sur la case Photo Chichen Itza.

### PRÉPARATION DU JEU

Au début de la partie, chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case Départ, puis il lance un dé. Celui qui a fait le plus grand chiffre commence.

Mélangez les cartes Photos et posez-les en pile, face cachée, à côté du plateau. Mélangez les cartes Questions et posez-les en pile à côté des cartes Photos.

Avant de commencer la partie : chaque joueur doit avoir en main sa carte mission et 2 cartes Joker.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur lance les dés et avance sur le plateau d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés, puis il agit en fonction de la case sur laquelle il est tombé.

Si, au cours de la partie un joueur qui est tombé sur une case Photo demande une photo (par exemple "Un animal d'Asie") qui n'est plus disponible, il a le droit de la prendre chez un des autres joueurs (à condition qu'elle ne fasse pas partie de son reportage) qui, en échange, en reçoit une autre, piochée au hasard dans la pile, par un autre joueur. Quand un joueur a rempli sa mission, il dit "mission remplie". Dès lors il n'est plus attaqué et se contente de lancer les dés pour rentrer à la rédaction le plus vite possible. Il ne répond plus aux questions et ne tient plus compte des cases. Dans le cadre des cases "Rencontre photographe", les autres joueurs ne peuvent plus lui prendre de cartes Photos de son reportage (mais ils peuvent lui prendre celles qui ne sont pas de son reportage).

### ARRIVÉE

Le 1<sup>er</sup> joueur qui a rempli sa mission et a franchi la case Arrivée a gagné. Vous pouvez aussi décider qu'il lui faut tomber pile sur la case Arrivée (ex. s'il est à 3 cases de l'arrivée et qu'il fait 6 avec les dés, il avance de 3 cases puis recule de 3 cases).

Si un joueur rentre à la rédaction du magazine Géo (case Arrivée) sans avoir rempli sa mission, il replace son pion sur la case Chichen Itza, choisit une photo de son choix dans la pioche et recommence à jouer normalement.

NB : L'Antarctique étant un continent dépourvu de flore et de faune terrestres et inhabité en dehors des stations scientifiques, nous n'avons pas pu l'aborder au même titre que les autres continents.

Ravensburger