

GÉO LE JEU

RÈGLE DU JEU

151

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 8 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. Pour le réaliser, partez faire le tour du monde à la découverte des coutumes les plus insolites, des animaux les plus rares, de la flore la plus étonnante, des sites naturels les plus époustouflants et des monuments les plus magnifiques de notre planète et rapportez le plus vite possible un magnifique reportage photos à la rédaction.

Au départ de la rédaction parisienne de *Géo*, chacun d'entre vous tire une carte Mission qui lui désigne le reportage qu'il devra effectuer : soit sur l'un des 5 continents, soit sur l'un des thèmes. Mais ne dévoilez pas votre mission aux autres journalistes, ils pourraient décider de vous ralentir ! Vous gagnerez des photos tout au long de la partie. Le premier à avoir réalisé sa mission et à être de retour à la rédaction a gagné.

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.

Un joueur est désigné pour être le « rédacteur en chef » : c'est lui qui posera les questions et distribuera les cartes Photos tout au long de la partie. Quand ce sera son tour de jouer, le joueur qui est à sa gauche le remplacera.

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.

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. 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 « rédacteur en chef » 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.
- **Case Question (!)** : si vous répondez correctement à la question posée par le « rédacteur en chef », 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 demandez au « rédacteur en chef » 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 donne au « rédacteur en chef » qui la remet dans la pile.
- **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.

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.

Quand un joueur a rempli sa mission, il dit « mission remplie ». Dès lors, il n'est plus attaquant 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). À l'arrivée, il doit 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).

DURANT LE JEU

Si un joueur rentre à la rédaction du magazine *Géo* (case Arrivée) sans avoir rempli sa mission, il replace son pion sur la case Photo Chichen Itza, demande une photo de son choix au « rédacteur en chef » (qui la prend dans la pile de photos) et recommence à jouer normalement.

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 le « rédacteur en chef ».