

GeoMemory

Discover Canada



GAME RULES / RÈGLES DU JEU

DESCRIPTION

GeoMemory: Discover Canada

Game includes 53 cards:

- 14 Capitals cards
- 14 Provinces/Territories cards
- 14 Maps cards
- 6 Extra City cards.

These are famous cities, but not capitals.

No ★ sign beside names on the cards.

- 5 Magic cards:
 - Maple Syrup Heist
 - Arctic Blizzard
 - Northern Lights Peek
 - Canada Goose Shuffle
 - Lost in the Prairies

RULES 1

Memory Game (Easy version)

2 and more players

Setup:

1. Choose 2 kinds of cards to play with:
 - *Province/Territory & its Capital*
 - *Province/Territory & its Map*
 - *Capital & Map of Province/Territory*
2. Shuffle the cards you picked.
3. Lay them face down in rows on a table.

How to Play:

1. On your turn, flip over 2 cards.
2. Check if they match:
 - A Province/Territory and its Capital (e.g., Alberta + Edmonton)
 - A Province/Territory and its Map
 - A Capital and the Map of its Province/Territory

✓ If the cards match: keep the pair and take another turn.

✗ If they don't match: turn them back over in the same spots. The next player goes.

Goal:

- Keep playing until all pairs are found.
- Count your pairs - the player with the most wins!

RULES 2

Memory Game (Advanced version) 2 and more players

Setup:

1. Choose 2 kinds of cards to play with:
 - *Province/Territory & Capital*
 - *Province/Territory & Map*
 - *Capital & Map of Province/Territory*
2. Add 6 Extra City cards and 5 Magic cards for more fun!
3. Shuffle all the cards you picked.
4. Lay them face down in rows on a table.
5. Hard version: play with all 3 types of main cards (Provinces/Territories + Capitals + Maps).

How to Play:

1. On your turn, flip over 2 cards.

2. Check if they match:

- *A Province/Territory and its Capital (e.g., Alberta + Edmonton)*
- *A Province/Territory and its Map*
- *A Capital and its Province/Territory Map*

✓ If the cards **match**: keep the pair. Each pair = 1 point. You can take one extra turn after a match.

✗ If the cards **don't match**: turn them face down again.

Extra City Cards:

- If you flip an Extra City card, shout:
"Not the Capital!"
- If you say it correctly, keep the card (1 point)
- If you forget to shout, leave it face down for the next player.

Magic Cards:

When you reveal a Magic card, read it aloud and perform its action. **This is your only action this turn.**

- **Maple Syrup Heist:** Steal one full pair or Extra City card from another player. If they have none, you may postpone and still take your normal turn.
- **Arctic Blizzard:** Choose a player - they lose their next turn.
- **Northern Lights Peek:** Look at 4 face-down cards. No matches this turn.
- **Canada Goose Shuffle:** Mix up all face-down cards without looking.
- **Lost in the Prairies:** Lose 1 point - put one of your pairs or Extra City cards back face-down. If you have no points, you lose your next turn.

Each Magic card can only be used once and is then discarded.

Goal:

- Keep playing until **all pairs are matched**, Extra City cards are taken, and Magic cards are used.
- Count your points:
Each pair = 1 point
Each Extra City card = 1 point

Winner: The player with the most points

3-Type Expert Mode:

- Play with **all 3 main types** (Province/Territory + Capital + Map)
- Any three cards that correctly belong together count as a match (e.g., Alberta + Edmonton + Alberta Map).

RULES 3

Find the Matching Trio! 2 and more players

Setup:

- Province/Territory cards
- Capital cards
- Map cards
- 6 Extra City cards (real cities that are not capitals, meant to confuse!)
- 3 Magic cards (Maple Syrup Heist, Arctic Blizzard, Lost in the Prairies)

How to Play

1. Shuffle all cards together and place the deck face down in the center.
2. The youngest player goes first.
3. Players take turns flipping 1 card and placing it face up in the middle.
4. Everyone watches closely for a TRIO = 3 cards from the same Province/Territory:
 - *Province/Territory card*
 - *Capital card*
 - *Map card*

Example: "Quebec" + "Quebec City" + "Map of Quebec"

Calling a TRIO:

- At any time, a player can shout “TRIO!” and point to the 3 cards.

✓ If correct: take the 3 cards as 1 TRIO (1 point). The remaining cards stay on the table.

- ✗ If wrong - standard penalty applies:
- If you already have TRIOs: return one TRIO (3 cards) to the deck, shuffling them in.
 - If you have no TRIOs: lose your next turn.

Extra City cards do not form TRIOs. If included in a wrong TRIO, apply the standard penalty.

Extra City Cards (Fake-Out Cards!)

- Extra City cards are real cities that are **not** capitals.
- **Stay face up** on the table till the end of the game - do not count towards TRIOs.
- Their purpose is to **trick players**.
- If a player includes one in a TRIO, apply the standard penalty.

Magic Cards

When revealed, read aloud and perform its action. **This is your only action this turn.**

- **Maple Syrup Heist:** Take 1 full TRIO from another player. If no one has a TRIO, you may postpone and still take your normal turn.
- **Arctic Blizzard:** Choose a player - they lose their next turn.
- **Lost in the Prairies:** Return one of your TRIOs to the deck. If you have none, lose your next turn.

Place Magic cards in a discard pile after use.

Goal

- Be the first to call TRIOs and collect points.
- The game ends when the deck runs out and no more TRIOs can be made.

Each TRIO = 1 point

Magic cards = 0 points

Extra City cards = 0 points

Winner: Player with the most points!

RULES 4

Geo Recall Relay: Map Card Challenge

4 and more payers

Setup:

1. Split players into 2 or more teams (2-4 players per team works best).
2. Use **Map cards only**. Remove Province/Territory and Capital cards.
3. Shuffle Map cards and spread them face down in a large area (table or floor).
4. Teams line up behind a starting line.

How to Play:

1. The first player from each team runs to the card area.
2. Flip over **1 Map card**.
3. **Action:** Loudly and clearly state the correct **Province/Territory** and **Capital**.

Example: "Province: Ontario, Capital: Toronto."

✓ If correct:

- Take the Map card back to your team as a point.
- The next teammate goes immediately.

✗ If incorrect or slow:

- Flip the card back down.
- Return to your team. Turn passes to the next teammate.

Teams take turns sending one runner at a time.

Goal:

- Be the first team to correctly identify the Capital and Province/Territory for a specific number of Map cards (e.g., 5 or 7 cards).
- **Alternative:** Play for a time limit; the team with the most correct cards wins.

Difficulty Tips:

- **Easier:** Only name the Province/Territory.
- **Harder:** Name the Province/Territory, its Capital, **and two neighboring Provinces/Territories.**

CHEAT SHEET

Provinces

Alberta * Edmonton * Bighorn Sheep * Wild Rose (*Rosa acicularis*) * Calgary

British Columbia * Victoria * Spirit Bear (*Kermode bear*) * Pacific Dogwood (*Cornus nuttallii*) * Vancouver

Manitoba * Winnipeg * Plains Bison * Prairie Crocus (*Pulsatilla patens*)

New Brunswick * Fredericton * Not official animal. Black-capped Chickadee (*Poecile atricapillus*) is the official bird. * Purple Violet (*Viola cucullata*) * Moncton

Newfoundland and Labrador * St. John's * Not official animal. The Woodland Caribou is the regimental mascot, and the Newfoundland Pony is a heritage animal * Purple Pitcher Plant (*Sarracenia purpurea*) * Corner Brook

Nova Scotia * Halifax * Not official animal. The Nova Scotia Duck Tolling Retriever is a provincial dog, and the Sable Island Horse is an official horse. A Unicorn and an Aboriginal person support the Coat of Arms * Mayflower (*Epigaea repens*)

Ontario * Toronto * Not official animal. The Common Loon is the provincial bird, and the Coat of Arms includes a Moose, Black Bear, and White-tailed Deer * White Trillium (*Trillium grandiflorum*)

Prince Edward Island * Charlottetown * Not official animal.
The Red Fox is used as a supporter on the Coat of Arms *
Lady's Slipper (*Cypripedium acaule*)

Quebec * Quebec City * Not official animal. The Snowy
Owl is the provincial bird. * Blue Flag Iris (*Iris versicolor*) *
Montreal

Saskatchewan * Regina * White-tailed Deer *
Western Red Lily (*Lilium philadelphicum*) * Saskatoon

Territories

Northwest Territories * Yellowknife * Not official animal.
The Gyrfalcon is the territorial bird * Mountain Avens (*Dryas
octopetala*)

Nunavut * Iqaluit * Canadian Inuit Dog * Purple Saxifrage
(*Saxifraga oppositifolia*)

Yukon * Whitehorse * Not official animal. The Common
Raven is the territorial bird, and the Coat of Arms includes a
Husky * Fireweed (*Epilobium angustifolium*)

Country

Canada * Ottawa * North American Beaver (*Castor
canadensis*). Second official animal symbol: the Canadian
Horse * The Maple Leaf is Canada's most well-known and
recognized botanical symbol.

DESCRIPTION DU JEU

GeoMemory: Découvrez le Canada

Le jeu comprend 53 cartes:

- 14 cartes Capitales
- 14 cartes Provinces/Territoires
- 14 cartes Cartes géographiques
- 6 cartes Villes supplémentaires
Ce sont des villes connues, mais pas des capitales. Aucun symbole ★ sur ces cartes.
- 5 cartes Magiques:

Maple Syrup Heist / Vol de Sirop D'érable

Arctic Blizzard / Blizzard Arctique

Northern Lights Peek / Aperçu des Aurores
Boréales

Canada Goose Shuffle / Danse des Bernaches
du Canada

Lost in the Prairies / Perdu dans les Prairies

RÈGLES DU JEU 1

Jeu de mémoire (Version facile)

Nombre de joueurs: 2 et plus

Mise en place:

1. Choisissez 2 types de cartes:
 - Province/Territoire + sa Capitale
 - Province/Territoire + sa Carte
 - Capitale + Carte de sa Province/Territoire
2. Mélangez les cartes choisies.
3. Placez-les face cachée, en rangées sur la table.

Comment jouer:

1. À votre tour retournez 2 cartes.
2. Vérifiez si elles forment une paire correcte:
 - Province/Territoire + sa Capitale (ex. Alberta + Edmonton)
 - Province/Territoire + sa Carte
 - Capitale + Carte de sa Province/Territoire

✓ Si c'est un **match**: gardez la paire et rejouez.

✗ Si les cartes **ne correspondent pas**:
retournez-les à leur place. C'est au tour du
joueur suivant.

Objectif:

- Continuez jusqu'à ce que toutes les paires soient trouvées.
- Le joueur qui possède le plus de paires remporte la partie.

RÈGLES DU JEU 2

Jeu de mémoire (Version avancée)

Nombre de joueurs: 2 et plus

Mise en place:

1. Choisissez 2 types de cartes principales:
 - *Province/Territoire + Capitale*
 - *Province/Territoire + Carte*
 - *Capitale + Carte de la Province/Territoire*
2. Ajoutez les 6 cartes Villes supplémentaires et les 5 cartes Magiques.
3. Mélangez toutes les cartes choisies.
4. Placez-les face cachée en rangées.
5. Version difficile: jouer avec les 3 types principaux (Province/Territoire + Capitale+ Carte).

Comment jouer:

1. À votre tour retournez 2 cartes.
2. Vérifiez si elles correspondent:
 - Province/Territoire + Capitale (par ex. Ontario + Toronto)
 - Province/Territoire + Carte
 - Capitale + Carte de sa Province/Territoire

✓ Si c'est un **match**: gardez la paire (1 point).
Vous pouvez effectuer un tour supplémentaire après un match.

✗ Si les cartes **ne correspondent pas**:
retournez-les face cachée.

Cartes Villes supplémentaires:

- Si vous retournez une de ces cartes, vous devez dire: «Pas la capitale!»
- Si vous le dites: vous gardez la carte (1 point)
- Si vous oubliez: laissez-la face cachée.

Cartes Magiques

Quand révélée: lisez-la et effectuez son action.

C'est votre seule action du tour.

- **Maple Syrup Heist:** Volez une paire complète ou une carte Ville supplémentaire à un autre joueur. S'il n'en possède aucune, vous pouvez reporter votre tour et jouer normalement.
- **Arctic Blizzard:** Choisissez un joueur - il perd son prochain tour.
- **Northern Lights Peek:** regardez 4 cartes face cachée. Aucune paire pour ce tour.
- **Canada Goose Shuffle:** mélanger toutes les cartes face cachée.
- **Lost in the Prairies:** perdez 1 point: remettez face cachée une de vos paires ou une carte Ville supplémentaire. Si vous n'avez plus de points, vous perdez votre prochain tour.

Chaque carte Magic ne peut être utilisée qu'une seule fois, puis est défaussée.

Objectif:

- Continuez à jouer jusqu'à ce que toutes les paires soient formées, que les cartes Ville Supplémentaires soient prises et que les cartes Magie soient utilisées.
- Comptez vos points:
Chaque paire = 1 point
Chaque carte Ville supplémentaire = 1 point

Gagnant: Le joueur qui a le plus de points

Mode Expert (3 types):

- Jouez avec les 3 types principaux
(Province/Territoire + Capitale + Carte)
- Trois cartes qui vont correctement ensemble constituent une paire (ex.: Alberta + Edmonton + Carte de l'Alberta).

RÈGLES DU JEU 3

Trouvez le Trio! Nombre de joueurs: 2 et plus

Mise en place:

- Provinces/Territoires
- Capitales
- Cartes géographiques
- 6 Villes supplémentaires
- 3 cartes Magiques (Maple Syrup Heist, Arctic Blizzard, Lost in the Prairies)

Comment jouer:

1. Mélangez toutes les cartes et placez le paquet face cachée au centre.
2. Le plus jeune joueur commence.
3. À tour de rôle, les joueurs retournent une carte et la placent face visible au centre.
4. Soyez attentifs: un TRIO est une combinaison de trois cartes = 3 cartes de la même province ou du même territoire :
 - *Carte Province/Territoire*
 - *Carte Capitale*
 - *Carte Carte*

Exemple : «Québec» + «Ville de Québec»
+ «Carte de Québec»

Annoncer un TRIO:

À tout moment, un joueur peut crier «TRIO!» et désigner les 3 cartes.

✓ Si la réponse est correcte: prenez les 3 cartes et formez un TRIO (1 point). Les autres cartes restent sur la table.

✗ En cas d'erreur, la pénalité standard s'applique:

- Si vous avez déjà des TRIO: remettez un TRIO (3 cartes) dans le paquet et mélangez-le.
- Si vous n'avez pas de TRIO: passez votre prochain tour.

Les cartes Ville supplémentaires ne forment pas de TRIOs. Si elles sont incluses dans un TRIO incorrect, appliquez la pénalité standard.

Cartes Ville Supplémentaires (Cartes Fausse!)

- Les cartes Ville Supplémentaires représentent de vraies villes qui ne sont pas des capitales.
- Elles restent face visible sur la table jusqu'à la fin de la partie et ne sont pas prises en compte pour les Trios.
- Leur but est de piéger les joueurs.
- Si un joueur en inclut une dans un Trio, appliquez la pénalité standard.

Cartes Magiques

Lorsqu'elle est révélée, lisez-la à voix haute et effectuez son action. **C'est votre seule action pour ce tour.**

- **Maple Syrup Heist:** Prenez un TRIO complet à un autre joueur. Si personne n'a de TRIO, vous pouvez reporter votre tour et jouer normalement.
- **Arctic Blizzard:** Choisissez un joueur - il perd son prochain tour.
- **Lost in the Prairies:** Remettez un de vos TRIO dans la pioche. Si vous n'en avez aucun, perdez votre prochain tour.

Placez les cartes Magiques dans la pile de défausse après utilisation.

Objectif:

- Être le premier à former des TRIOs et à marquer des points.
- La partie se termine lorsque le paquet est épuisé et qu'il n'est plus possible de former de TRIOs.

Chaque TRIO = 1 point

Cartes Magiques = 0 point

Cartes Ville Supplémentaires = 0 point

Gagnant: Le joueur avec le plus de points!

RÈGLES DU JEU 4

Geo Recall Relay: Défi des Cartes géographiques

Nombre de joueurs: 4 et plus

Mise en place:

1. Divisez les joueurs en 2 équipes ou plus (2 à 4 joueurs par équipe, c'est l'idéal).
2. Utilisez uniquement les **cartes Carte**. Retirez les cartes Province/Territoire et Capitale.
3. Mélangez les cartes Carte et étalez-les face cachée sur une grande surface (table ou sol).
4. Les équipes se placent derrière une ligne de départ.

Comment jouer:

1. Le premier joueur de chaque équipe court vers la zone des cartes.
2. Retournez **une carte Carte**.
3. **Action** : Annoncez à voix haute et clairement la province/le territoire et sa capitale.

Exemple : « Province : Ontario, Capitale : Toronto. »

✓ Si la réponse est **correcte**:

- Ramenez la carte Carte à votre équipe ; vous marquez un point.
- Le coéquipier suivant joue immédiatement.

✗ Si la réponse est **incorrecte** ou si vous êtes trop lent :

- Retournez la carte.
- Retournez dans votre équipe. Passez la carte au coéquipier suivant.

Les équipes envoient un coureur à tour de rôle.

Objectif:

- Être la première équipe à identifier correctement la capitale et la province/le territoire pour un nombre précis de cartes (par exemple, 5 ou 7 cartes).
- **Variante:** Jouer contre la montre ; l'équipe qui a le plus de bonnes réponses gagne.

Conseils de difficulté:

- **Facile:** Indiquez uniquement la province/le territoire.
- **Difficile:** Indiquez la province/le territoire, sa capitale et deux provinces/territoires voisins.

AIDE-MÉMOIRE

Provinces

Alberta * Edmonton * Mouflon Canadien * Rose Sauvage
(*Rosa acicularis*) * Calgary

Colombie-Britannique * Victoria * Ours Kermode
(*Kermode bear*) *
Cornouiller du Pacifique (*Cornus nuttallii*) * Vancouver

Manitoba * Winnipeg * Bison des Plaines * Crocus des
Prairies (*Pulsatilla patens*)

Nouveau-Brunswick * Fredericton * Non officiel. L'oiseau
officiel est la Mésange à tête noire * Violette Cucullée (*Viola
cucullata*) * Moncton

Terre-Neuve-et-Labrador * Saint-Jean de Terre-Neuve *
Non officiel. Le Caribou des bois est la mascotte
régimentaire, et le Poney de Terre-Neuve est un animal du
patrimoine * Sarracénie Pourpre (*Sarracenia purpurea*) *
Corner Brook

Nouvelle-Écosse * Halifax * Non officiel. Le Retriever de la
Nouvelle-Écosse est le chien provincial. Une Licorne et un
Homme de l'île soutiennent les armoiries * Fleur de Mai
(*Epigaea repens*)

Ontario * Toronto * Non officiel. Le Huart à collier est
l'oiseau provincial, et les armoiries incluent l'Original, l'Ours
Noir et le Cerf de Virginie * Trille Blanc (*Trillium
grandiflorum*)

Île-du-Prince-Édouard * Charlottetown * Non officiel.

Le Renard Roux (Red Fox) est utilisé comme support sur les armoiries * Sabot de la Vierge (*Cypripedium acaule*)

Québec * Québec * Non officiel. Le Harfang des neiges est l'oiseau emblématique * Iris Versicolore (*Iris versicolor*) *
Montreal

Saskatchewan * Regina * Cerf de Virginie *

Lys Rouge de l'Ouest (*Lilium philadelphicum*) * Saskatoon

Territoires

Territoires du Nord-Ouest * Yellowknife * Non officiel.

Le Faucon Gerfaut est l'oiseau territorial. La tête de Renard arctique figure sur les armoiries * Dryade à Huit Pétales (*Dryas octopetala*)

Nunavut * Iqaluit * Chien Inuit Canadien * Saxifrage à Feuilles Opposées (*Saxifraga oppositifolia*)

Yukon * Whitehorse * Non officiel. Le Grand Corbeau est l'oiseau territorial, et un Husky figure sur les armoiries *
Épilobe en Épi (*Epilobium angustifolium*)

Pays

Canada * Ottawa * Castor d'Amérique du Nord (*Castor canadensis*). Deuxième animal emblématique officiel : le cheval canadien * La feuille d'érable est le symbole botanique le plus connu et le plus reconnu du Canada.

**For bonus materials,
please visit the following page:**

**Pour accéder aux documents bonus, veuillez
consulter la page suivante:**

<https://grizzlygeography.ca/games/geo-memory>

