





## Règles de jeu - Rules



Olivier Grégoire & Thibaut Quintens



Remontez fleuves et rivières à la recherche des trésors de la nature. Émerveillez-vous de la diversité des paysages et de la faune qui, au fil de l'eau, s'ouvrent à vous. Coopérez habilement et vos photos témoigneront de cet incroyable voyage. Bienvenue dans le monde d'Aya, la déesse de l'eau. Le temps d'un rêve, le temps d'un jeu à partager en famille ou entre amis.



Welcome to the world of Aya, the goddess of water. You will embark on a journey up the river to seek out nature's treasures and marvel at the variety of landscapes and animals that will emerge as you glide along. Be clever and cooperate for the best photos so you can share your incredible journey! Create and discover a new world each time you play with family and friends.




 Page 3

## PRINCIPE DU JEU

Dans AYA, vous coopérez pour relier un maximum de tuiles *Paysage* et de jetons *Photo Animal* au moyen d'une chaîne de dominos placés verticalement les uns à la suite des autres. A la fin de la partie, ils tomberont les uns sur les autres et s'entraîneront mutuellement - à la manière d'une chaîne en cascade - pour découvrir le plus grand nombre de paysages et d'animaux et en ramener les plus belles photos.

 Page 9

## PRINCIPLE OF THE GAME

In Aya, you will have to cooperate to connect as many *Landscape* tiles and *Animal Photo* tokens as possible to arrange a chain of dominoes placed upright one after another. At the end of the game, they will fall onto each other, each one toppling the next - in a cascade effect - to reveal the ultimate number of landscapes and animals and bring back the greatest photos.



Olivier Grégoire  
Thibaut Quintens



Julien Hanoteaux (illustration)  
[www.julienhanoteaux.carbonmade.com](http://www.julienhanoteaux.carbonmade.com)  
Cédric Michiels (design)  
[www.exsiteme.com](http://www.exsiteme.com)

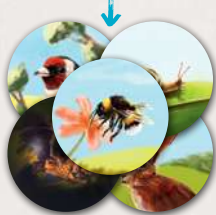


Français

Tuiles *Paysage*



Jetons *Photo Animal*



Tuile *Départ*



Jetons de relance



Sablier de 10 minutes



Dominos *Jardin extraordinaire*

Dominos



Jetons *Photo Paysage*



## MATERIEL



- 16 tuiles rondes *Paysage* :  
1 tuile *Départ*, 3 tuiles *Forêt*, 3 tuiles *Montagne*,  
3 tuiles *Désert*, 3 tuiles *Pôle* et 3 tuiles *Champ*.  
Chaque tuile *Paysage* a un recto et un verso, le  
recto est la face irriguée.
- 156 dominos *Fleuve* :  
30 *Forêt*, 30 *Montagne*, 30 *Désert*, 30 *Pôle*, 30  
*Champ* et 6 *Jardin extraordinaire*. 25 dominos  
comportent un symbole *Appareil photo*.



La vidéorègle du ludopédagogue Yahndrev :  
<http://videoregles.net/videoregle/aya>

- 25 jetons ronds *Photo Animal* :  
*Forêt*, 5 *Montagne*, 5 *Désert*, 5 *Pôle*, 5 *Champ*.  
Chaque jeton a un recto et un verso, le recto  
illustre l'animal.
- 15 jetons rectangulaires *Photo Paysage* :  
3 *Forêt*, 3 *Montagne*, 3 *Désert*, 3 *Pôle* et 3 *Champ*.
- 10 *Jetons de relance*.
- Un sablier de 10 minutes.

Insertion d'une *Photo Paysage* entre chaque tuile.



STOCK en début de partie, dominos faces cachées.

RESERVE en cours de partie, dominos en pile faces visibles.

## MISE EN PLACE

L'aire de jeu est définie par les bords de votre espace de jeu... quel qu'il soit !

1. Posez la tuile *Départ* n'importe où sur l'aire de jeu, accessible à tous.
2. Disposez les jetons *Photo Animal* et les tuiles *Paysage* face verso en les regroupant en piles par type sur le bord de l'aire de jeu. Entre chaque tuile *Paysage*, insérez une *Photo Paysage* du même type.
3. Placez les *Jetons de relance* en pile sur le côté. Soyez efficaces... et vous les conserverez ! (voir phase de décompte).
4. Placez le sablier à côté des piles, visible de tous.
5. Répartissez les dominos *Fleuve* entre les joueurs faces cachées pour constituer leur STOCK :
  - 78 dominos à 2 joueurs
  - 52 dominos à 3 joueurs
  - 39 dominos à 4 joueurs
  - 31 dominos à 5 joueurs (32 pour le premier joueur)

Désignez un premier joueur, le plus jeune pour être sympa.

### Tip

Aya laisse beaucoup de liberté aux joueurs ; il y a peu de règles strictes. Cependant, si vous voulez être performant, nous vous conseillons de suivre attentivement les conseils (les Tips) de domino-cascadeurs confirmés.

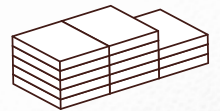
## DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 3 phases :

- A. Une phase de pose des dominos, des tuiles et des jetons *Photo Animal*. C'est le cœur du jeu. Elle dure le temps de 2 sabliers de 10min et peut être entrecoupée d'une pause.
- B. Une phase de cascade(s). Elle dure... quelques secondes et constitue l'aboutissement du jeu !
- C. Une phase de décompte. Elle dure une minute et représente la fruit de votre coopération.

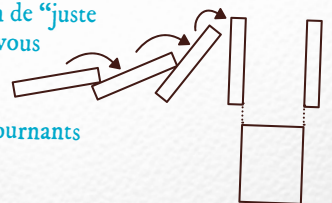
### Tip

Nous vous conseillons de "ranger" les dominos de votre STOCK devant vous face cachée, par piles de 5.



### Tip

Avant votre première partie, nous vous invitons à vous entraîner à placer des dominos les uns à la suite des autres et de les faire basculer les uns sur les autres. Cela vous permettra d'évaluer au mieux la distance nécessaire à laisser entre 2 dominos. Trop éloignés, ils ne tomberont pas et vous obligeront à une relance ! Trop proches, vous risquez d'utiliser trop de dominos et d'en manquer pour tout connecter. Tout est une question de "juste milieu". Entraînez-vous également avec les dominos *Jardin extraordinaire* en Y et les tournants sur les tuiles *Paysage*.



## A. PHASE DE POSE

### 1. Pour commencer, retournez le sablier !

Écoulé une première fois, retournez-le pour 10min de plus. Entre les 2, vous n'avez pas le droit de bouger ou de poser des dominos ou des tuiles.

### 2. Piochez UN domino :

- SOIT depuis votre STOCK, au hasard, face cachée ;
- SOIT depuis votre RESERVE, le premier domino visible au-dessus de la pile.

(note : au 1<sup>er</sup> tour, aucun joueur n'a de domino en RESERVE)

### 3. Ensuite, en commençant par le premier joueur, chacun place, à tour de rôle, le domino *Fleuve* qu'il a en main SOIT :

- à la verticale, n'importe où sur l'aire de jeu ;
- sur un *Paysage* déjà posé (y compris la tuile *Départ*!) ;
- sur le dessus de sa pile RESERVE, face visible.

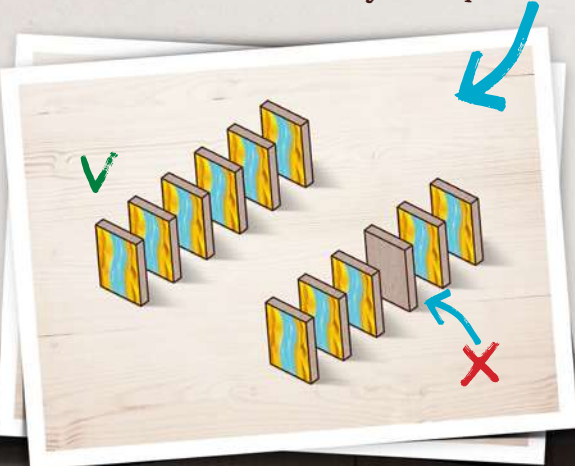
Une fois le domino posé, le joueur peut immédiatement piocher le domino suivant pour préparer son prochain tour.

Un joueur ne peut piocher (et donc avoir en main) qu'un seul domino à la fois. Il ne peut en aucun cas remettre un domino pioché dans son STOCK pour en prendre un autre.

Si un joueur fait tomber des dominos, il faut les redresser au plus vite ou tout au moins avant la fin de la phase de pose. Tous les joueurs peuvent aider.

Un domino peut être ré-orienté par n'importe quel joueur à son tour mais sa position sur la chaîne ne peut pas être modifiée.

Sur les dominos, l'eau n'est représentée que sur une seule face. Il faut les placer de sorte que le sens d'écoulement du *Fleuve* soit toujours respecté.



### Tip

Profitez d'un temps d'arrêt avant de relancer le sablier pour discuter plus tranquillement et ajuster votre stratégie. Restez zen autour de la table, c'est une des clefs du succès !

### Tip

N'hésitez pas à annoncer le type de domino pioché pour faciliter l'anticipation et la collaboration.

### Tip

Vous pouvez poser un domino à la suite d'autres dominos pour prolonger une chaîne ou ailleurs pour démarrer une chaîne à rejoindre par la suite.

### Tip

Sur les tuiles *Paysage*, posez des dominos du même type de terrain afin de les valider en fin de partie ! Sur la tuile *Départ*, vous pouvez poser n'importe quel type de domino.

### Les dominos avec un appareil photo

Un joueur qui pioche un domino avec un symbole *Appareil photo* PEUT :

- SOIT prendre une tuile *Paysage* et le jeton *Photo Paysage* posé dessus, du type correspondant au domino (voir point "Pose d'une Tuile Paysage") ;
- SOIT prendre un jeton *Photo Animal* du type correspondant au domino (voir point "Pose d'un jeton Photo Animal") ;
- SOIT l'utiliser comme un domino "classique".



### Pose d'une tuile *Paysage*

Le joueur pose la tuile *Paysage* (côté recto) où il veut sur l'aire de jeu et l'oriente à sa guise. Une fois la tuile positionnée, le joueur dépose le jeton *Photo Paysage* à côté de celle-ci (n'oubliez pas,



cela vous rapportera des points en fin de partie !). Cette tuile *Paysage* ne peut alors plus être déplacée. Il place ensuite le domino *Appareil photo* debout, à l'extérieur de la tuile *Paysage*, face à une "entrée" de fleuve (dans le sens d'écoulement afin de s'assurer que ce domino "appareil photo" tombe face visible sur la tuile. Voir phase B).

Certaines tuiles *Paysage* proposent des bifurcations et comprennent plusieurs entrées ou sorties. A vous d'orienter correctement la tuile pour déterminer les entrées et sorties.



### Tip

Pour connecter des tuiles *Paysages* entre elles, il est conseillé de tenir compte de leur "orientation" en imaginant les dominos *Fleuve* à relier entre les deux tuiles.



### Tip

Afin d'optimiser votre espace, une distance approximative du diamètre d'une tuile est recommandée entre chaque tuile.



### Pose d'un jeton *Photo Animal*

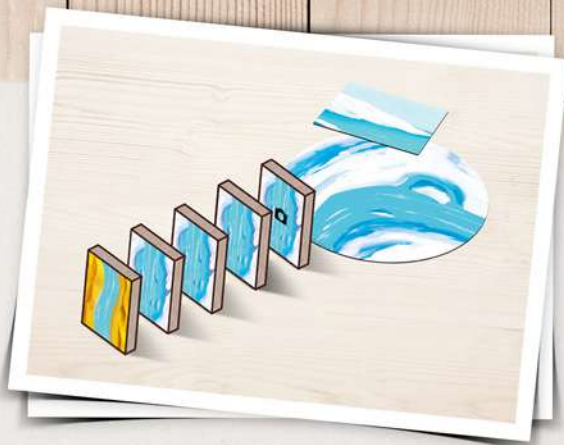
Le joueur dépose le jeton *Photo Animal* (côté recto) à cheval sur le domino *Appareil photo* et un autre domino préalablement posé. Attention, ne posez pas le jeton *Photo Animal* trop près ou sur une tuile *Paysage* (voir le point "Validation des jetons").



### Tip

Afin de créer une "zone tampon" dans la chaîne de dominos (pour éviter une cascade prématurée due à une maladresse), le joueur peut poser le jeton *Photo Animal* et le domino "appareil photo" à plat, juste à côté de l'emplacement où il sera redressé plus tard. **Attention** : n'oubliez pas de redresser ce domino et de déposer le jeton *Photo Animal* dessus avant la fin de la phase de pose (2<sup>ème</sup> temps de sablier écoulé)!

Après, il sera trop tard!



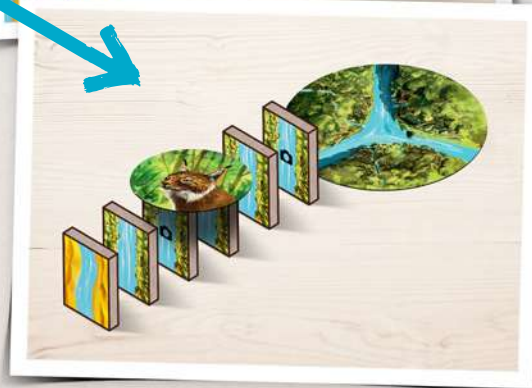
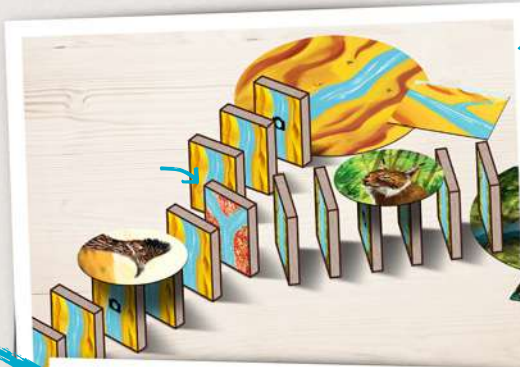
### Les dominos *Jardin extraordinaire*

Un joueur qui pioche un domino *Jardin extraordinaire* PEUT l'utiliser :

- SOIT pour créer une bifurcation dans la chaîne de dominos ;
- SOIT comme un domino classique.

Dans les 2 cas, un domino "*Jardin extraordinaire*" est un domino "joker" : il est équivalent à n'importe quel type de domino.

Une bifurcation permet la pose de 2 jetons *Photo Animal* sur la chaîne, d'un côté et de l'autre du domino "*Jardin extraordinaire*".



4. La phase de pose s'arrête immédiatement dès que l'une de ces 2 conditions est remplie :

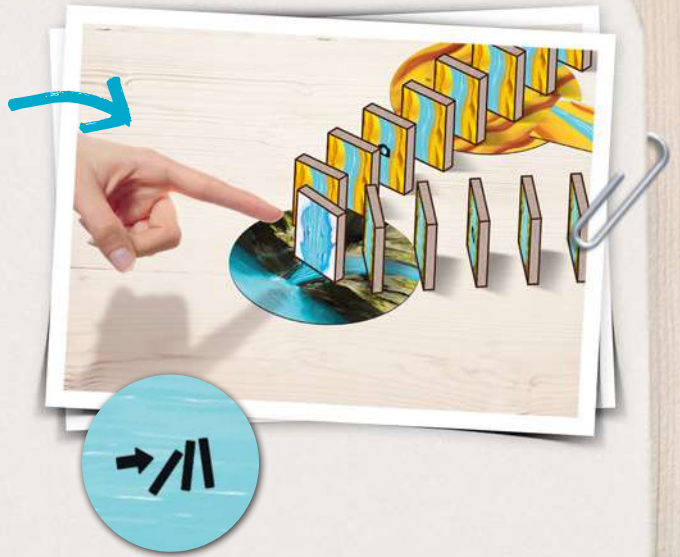
- SOIT le 2<sup>ème</sup> temps de sablier est épuisé (c'est le plus fréquent) ;
- SOIT un des joueurs ne peut plus puiser dans son STOCK (même si sa RESERVE n'est pas vide !).

## B. PHASE DE CASCADES

Chacun retient son souffle... du bout du doigt, un joueur donne une petite impulsion au 1er domino de la tuile *Départ* pour le faire basculer sur le suivant et entraîner ensuite tous les autres dans un plus bel effet de dominos-cascade. Cette chute de dominos entraînera aussi celle des jetons *Photo Animal* posés à cheval sur les dominos.

Il est possible que la cascade s'arrête à cause d'un "trou" dans la chaîne ou parce que des dominos ont été mal placés (trop proches, trop éloignés, de biais, etc). Dans ce cas, le joueur suivant donne à nouveau une impulsion sur un domino encore debout pour relancer une chaîne en cascade. Et ainsi de suite.

A chaque relance (sauf la première), un *Jetton de relance* est retiré de votre pile. Au-delà de 10, rassurez-vous, vous ne pouvez plus en perdre. **Important** : vous devez impérativement effectuer des relances jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun domino debout !



## C. PHASE DE DECOMPTE

C'est le moment de valider (ou non) les *Photos Animal* et *Paysage* que vous avez réussies pendant votre périple. A partir de la tuile *Départ*, remontez les fleuves au fil de l'eau et comptez vos points.

### Validation des jetons *Photo Animal*

Un jeton *Photo Animal* est validé si TOUTES ces conditions sont remplies :

- Il touche la chaîne par au moins le bord d'un domino (il n'a pas été éjecté sur le côté).
- Il est relié par des dominos de son type à une tuile *Paysage* du même type. Pour rappel, un domino *Jardin extraordinaire* fait office de "joker" et ne "brise" pas la continuité des types de dominos d'une chaîne.
- Il est strictement à l'extérieur d'une tuile *Paysage*.
- Il n'y a qu'un seul jeton *Photo Animal* sur la chaîne entre les 2 paysages sauf si une bifurcation (créée par un domino *Jardin extraordinaire*) sépare les deux photos.

Un jeton *Photo Animal* validé est récupéré.





### Validation des jetons *Photo Paysage*

Les jetons *Photos Paysage* qui ont été posés sont validés si TOUTES ces conditions sont remplies :

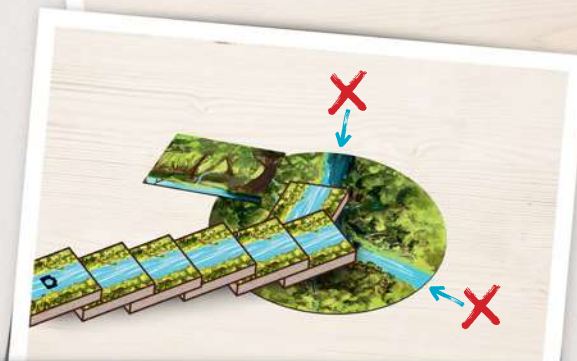
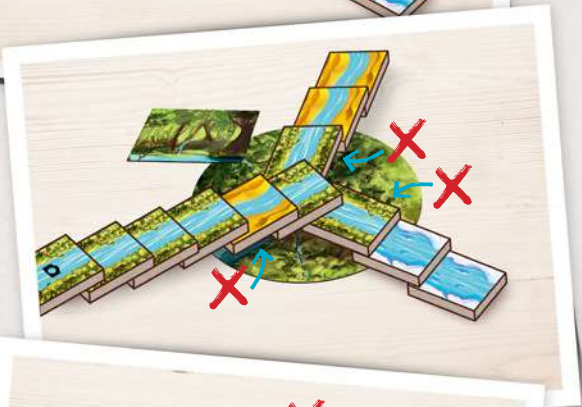
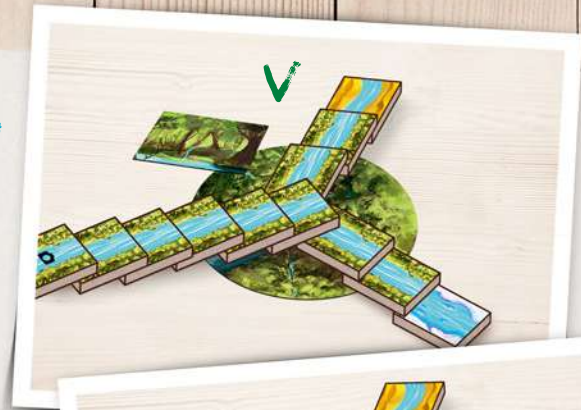
- TOUS les dominos *Fleuve* qui s'y trouvent et qui la touchent sont du même type que la tuile *Paysage*.
- TOUTES les entrées et sorties de la tuile *Paysage* sont irriguées, c'est-à-dire recouvertes par un domino du même type.

Un jeton *Photo Paysage* validé est récupéré.

Important : si vous validez les 3 jetons *Photo Paysage* d'un même type -SURPRISE!- vous pouvez créer un triptyque panoramique !

### Décompte

- Chaque jeton *Photo Animal* validé vous rapporte 1 point.
- Chaque jeton *Photo Paysage* validé vous rapporte 1 point.
- Chaque triptyque de *Photo Paysage* vous rapporte 1 point bonus.
- Chaque *Jeton de relance* conservé vous rapporte 1 point.



### LE NOMBRE DE POINTS RÉCOLTÉS DÉTERMINE VOTRE TAUX DE RÉUSSITE :

**10 points : Faux départ !** Vous êtes partis mais vous avez oublié les pellicules. Il y a un début à tout... Ne vous découragez pas. C'est arrivé aux meilleurs.

**15 points : Erreur de débutants !** Une fois sur place, vous avez fait le constat de batteries insuffisamment chargées. Trop peu de photos prises au final.

**20 points : Quel potentiel !** Vous n'avez peur de rien. Dommage que la plupart de vos photos soient floues. Mais c'est un bon début... Persévérez !

**25 points : Beaux clichés !** Pas mal, ça commence à venir, vous avez quelques très belles photos !

**30 points : Très bien !** Votre équipe est compétente et soudée. Quelques photos hors du commun seront même publiées dans le journal du coin !

**35 points : La dream team !** Il ne manque que quelques réglages et votre prochain reportage sera vendu à travers le monde !

**40 points : Reportage vendu !** Vous êtes hors du commun ! Toutes les agences vous appellent. On se bat pour votre reportage.

**45 points : En couverture !** Nous sommes béats d'admiration. Vous faites la UNE de tous les magazines. Votre carrière est assurée.

**50 points : Respect !** Envoyez-nous une photo. Même nous (les auteurs), on n'y est jamais arrivé !

**55 points : C'était un rêve !** Euh... là y'a un bug... c'est humainement impossible. Auriez-vous triché ?

### REMERCIEMENTS

Pour leur temps et leurs précieux conseils : Sarah Fitton, Amandine Pourbaix, Valérie Vancaeneghem, Sabrina Messahel, Nicolas Ovineur, Cécile Thoulén, Typhaine et Charlotte Calais, Marie-Germaine Mapessa, Jean-Luc Tricot, Frédéric Rupf, Christine Beriaux, Charline Wansart, Ivana Kronic, Felipe Reina, Lucian, Julie, Nicolas, Daniela et Jean-Christophe, Sophie Joniaux, Mailis Quintens, Marc Sibille, Jim Dratwa, Yannick Gobert, Jean-Ba Bourgeois, Charles Hanus & Noémy Daury, Hugo et Jeanne Grégoire, Bénédicte Lescalier, Cyril Marbaix, Ilya Knudsen, Muriel Lejuste, Charlotte Van Driessche, Charlotte Urger, Jean-Marc Piron et les participants de la formation "Jouer pour coopérer", les participants au Ludoweekend, Nounet, Cedrox et Ketch, David Clerc, Aurélien et Nathalie Bollin, Yahndrev et toute l'équipe de Blackrock Games.





English

Landscape tiles



Animal Photo tokens



Start tile



Retrigger tokens

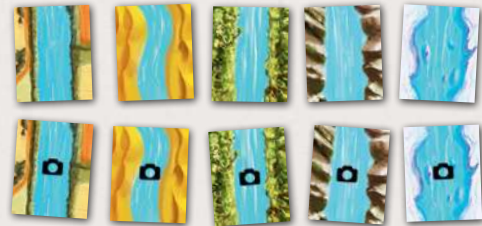


10-minute hourglass



Extraordinary Garden dominoes

Dominoes



Landscape Photo tokens



## CONTENTS

- 16 round *Landscape* tiles:  
1 *Start* tile, 3 *Forest* tiles, 3 *Mountain* tiles, 3 *Desert* tiles, 3 *Pole* tiles, and 30 *Field* tiles. Each *Landscape* tile has front and back sides, the front side being the irrigated face.
- 156 *River* dominoes:  
30 *Forest*, 30 *Mountain*, 30 *Desert*, 30 *Pole*, 30 *Field*, and 6 *Extraordinary Garden*. 25 of the dominoes show a *Camera* icon.
- 25 *Animal Photo* round tokens:  
5 *Forest*, 5 *Mountain*, 5 *Desert*, 5 *Pole*, and 5 *Field*. Each token has front and back sides, the front side representing the animal.
- 15 rectangle-shaped *Landscape Photo* tokens: 3 *Wood*, 3 *Mountain*, 3 *Desert*, 3 *Pole*, and 3 *Field*.
- 10 *Retrigger* tokens.
- A 10-minute hourglass.

Insertion of a *Landscape Photo* token between each tile.



**STOCK** at the beginning of the game, the dominoes being face down.

**RESERVE** during the game, the dominoes being in a face up pile.

## SET-UP

The play area is defined by the edges of your game space... whatever it is!

1. Place the *Start* tile anywhere on the play area, so that all the players can reach it.
2. Arrange the *Animal Photo* tokens and the *Landscape* tiles with their back side up, dividing them into piles corresponding to their types, on the edge of the play area. Insert a *Landscape Photo* token of the same type between each *Landscape* tile.
3. Place the *Retrigger* tokens in a pile aside. If you are skilful enough... You will keep them! (See the Counting phase below).
4. Place the hourglass next to the piles, so that it is visible to all the players.
5. Deal the *River* dominoes face down to the players so as to form their **STOCKS**:
  - 78 dominoes in a 2-player game;
  - 52 dominoes in a 3-player game;
  - 39 dominoes in a 4-player game;
  - 31 dominoes in a 5-player game (32 for the first player).

Choose the first player, be nice and let the youngest start!



### Tip

Aya gives a lot of flexibility to the players; few rules are strict. However, if you want to be efficient, we advise you to follow carefully the advice (“Tips”) given by experienced domino toppers.

## GAME FLOW

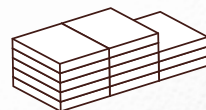
A game is divided into 3 phases:

- A. A phase of placing the dominoes, the tiles, and the *Animal Photo* tokens. It is the heart of the game. It lasts the time of two 10-minute hourglasses, with possibly a break between.
- B. A toppling phase, which lasts... a few seconds, and is the outcome of the game!
- C. A counting phase, which lasts one minute, and embodies the result of your teamwork.



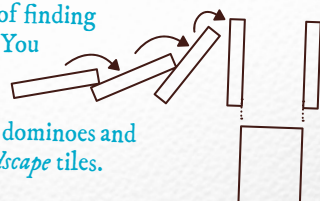
### Tip

We advise you to “arrange” the face down dominoes from your **STOCK** into 5-domino piles.



### Tip

Before your first game, you should practice placing the dominoes one after the other, and toppling them on each other. This will allow you to better assess the distance that you need to leave between 2 dominoes. If they are too far apart, they will not fall, and you will have to topple them again (retrigger)! If they are too close, you might use too many dominoes, and not have enough left to connect them all. It is all a matter of finding the “right balance”. You should also train with the Y-junction *Extraordinary Garden* dominoes and the turns on the *Landscape* tiles.



## A. PLACING PHASE

### 1. First of all, start the hourglass!

Once it has run out for the first time, turn it over again for 10 more minutes. Between the two hourglasses, moving or placing dominoes or tiles is not allowed.

### 2. Draw ONE domino:

- EITHER randomly from your STOCK, face down;
- OR the first domino of your RESERVE, which is face up on top of the pile. (Note: on the 1st round, the players do not have any domino in their RESERVE.)

### 3. Then, beginning with the first player, the players take turns placing the *River* domino they have in hand:

- EITHER vertically, anywhere on the play area;
- OR on a *Landscape* tile that was previously placed (including the *Start* tile);
- OR on top of their RESERVE piles, face up.

Once he has laid a domino, the player can immediately draw the following domino so as to get ready for his next turn.

A player can draw (and therefore have in hand) only one domino. It is never possible to put a drawn domino back into the STOCK and take another one.

If a player accidentally topples dominoes, they must be put back up as quickly as possible, and before the end of the Placing phase. All the players can help.

Any player can redirect a domino during his turn, but its position within the chain cannot be changed.

The dominoes show water on only one of their sides. You have to place them such that the flowing direction of the River is always respected.

### Tip

Take advantage of this break before starting the hourglass again to talk more calmly and adjust your strategy. Everyone around the table must stay cool, this is one of the keys to success!

### Tip

Do not hesitate to announce the type of domino you draw to facilitate anticipation and team-work.

### Tip

A domino can be placed after other dominoes to extend a chain or somewhere else to start a chain that will be connected later.

### Tip

On the *Landscape* tiles, you must place dominoes of the same ground type to have them validated at the end of the game. On the *Start* tile, you can lay any type of domino.

### Dominoes with a camera

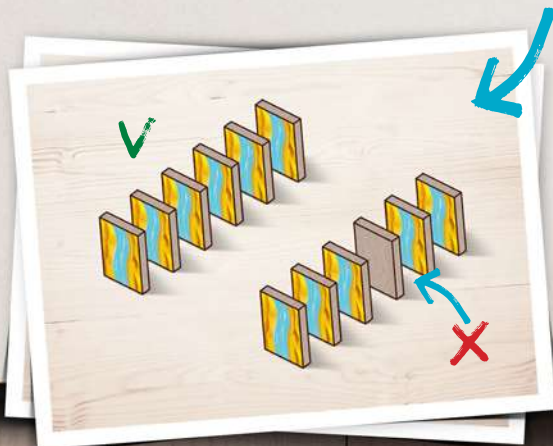
When a player draws a domino showing a *Camera* icon, he CAN:

- EITHER take a *Landscape* tile and the *Landscape Photo* token which lies on it, of the type corresponding to the domino (see the “Placing a Landscape tile” section);
- OR take an *Animal Photo* token of the type corresponding to the domino (see the “Placing an Animal Photo token” section);
- OR use it as a “standard” domino.



### Placing a *Landscape* tile

The player can place the *Landscape* tile anywhere on the play area and choose its orientation. Once the tile is laid, the player puts the *Landscape Photo* token next to it (don't forget, it will bring points at the end



of the game!). This *Landscape* tile cannot be moved any more. Then, the *Camera* domino is placed upright, outside of the *Landscape* tile, in front of an “entrance” of the river (in the flowing direction so as to ensure that this “Camera” domino falls face up on the tile. See Phase B).

Some *Landscape* tiles show a fork with several entrances and exits. It is up to you to orientate the tile correctly so as to determine the entrances and exits.



### Tip

To connect the *Landscape* tiles to each other, you have to “orientate” them correctly by imagining the *River* domino chains you will have to join between the two tiles.



### Tip

In order to optimize the available space, we suggest that you leave a distance of approximately the diameter of a tile between each tile.

### Placing an *Animal Photo* token



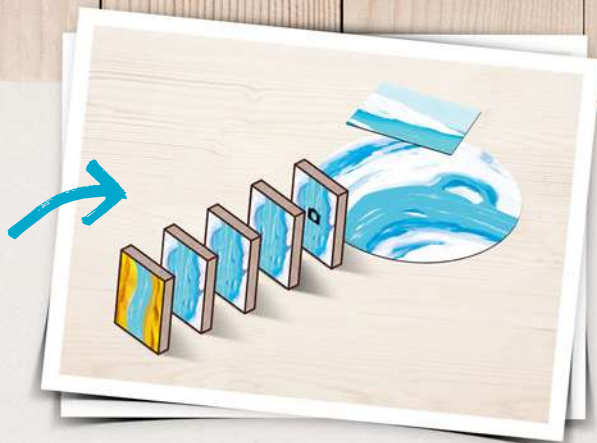
The player lays the *Animal Photo* token astride the *Camera* domino and another domino that was placed earlier. Be careful not to put the *Animal Photo* token too close or on a *Landscape* tile (see the “Token Validation” section).



### Tip

To create a “buffer zone” in the domino chain (in order to prevent the chain toppling from occurring too early because of a clumsy player), you can place the *Animal Photo* token and the *Camera* domino flat, just next to the location where it will be put back up later.

**Note:** don't forget to set this domino back upright and to put the *Animal Photo* token on it before the end of the Placing phase (2nd hourglass run out)! After that, it will be too late.



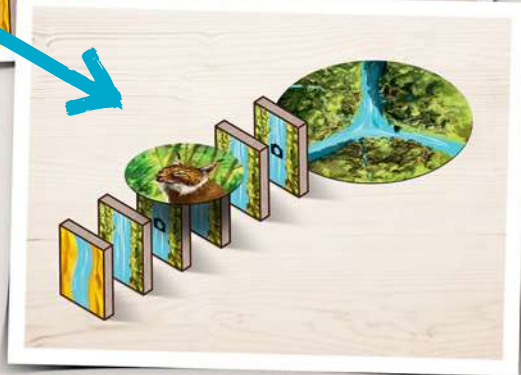
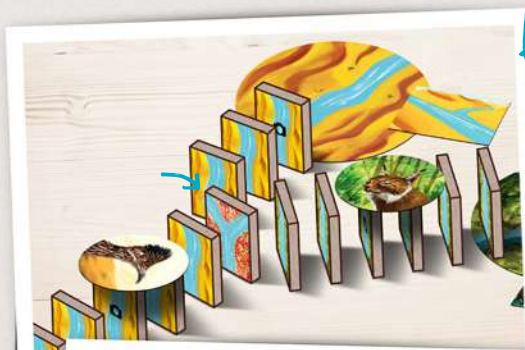
### *Extraordinary Garden* dominoes

When a player draws an *Extraordinary Garden* domino, he CAN use it:

- EITHER to create a fork in the domino chain;
- OR as a standard domino.

In both cases, an *Extraordinary Garden* acts a wild domino, and can be used for any type of domino.

A fork enables to place 2 *Animal Photo* tokens on the chain, on either side of the *Extraordinary Garden* domino.



4. The Placing phase ends immediately when one of the 2 following conditions is fulfilled:

- EITHER the 2nd hourglass has run out (which is the most frequent);
- OR one of the players has exhausted his STOCK (even if his RESERVE is not empty!)

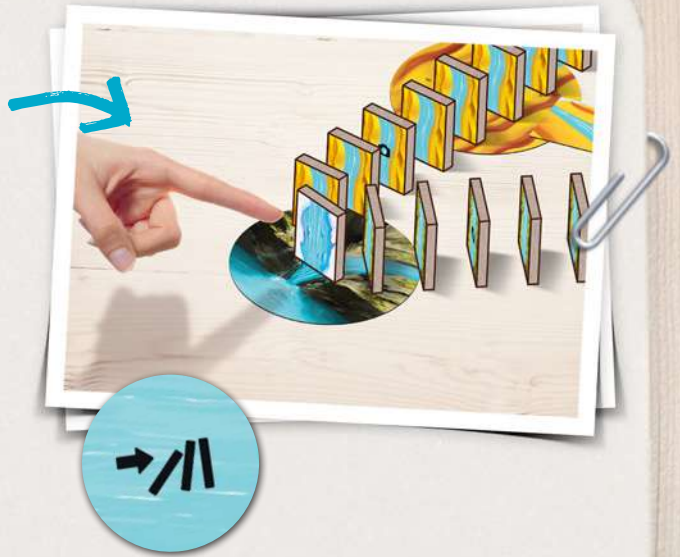
## B. TOPPLING PHASE

Hold your breath... with the tip of his finger, a player slightly pushes the 1st domino of the *Start* tile so as to topple it on the following one, and to bring all the others down in a striking domino-topping effect. The fall of the dominoes will also result in the *Animal Photo* tokens placed astride dominoes dropping.

The chain toppling can possibly stop because of a “gap” in the chain or because the dominoes have been wrongly placed (too close, too far away, diagonally, etc.). In this case, the following player pushes again a domino which is still upright so as to retrigger a toppling chain reaction.

For each retriggering (except the first), a *Retrigger* token is taken out of the pile. When the 10-token pile is exhausted, don't worry, losing more tokens is impossible!

Important: you must retrigger the chain reaction until no domino is left standing!



## C. COUNTING PHASE

It is now time to validate (or not) the *Animal* and *Landscape Photos* you successfully took during your journey. From the *Start* tile, go up along the run of the river and count your points.

### *Animal Photo* tokens validation

An *Animal Photo* token is validated if ALL the following conditions are fulfilled:

- it touches the chain through at least the edge of a domino (it was not ejected aside);
- it is connected by dominoes of the same type to a *Landscape* tile of the same type - don't forget that *Extraordinary Garden* dominoes are wild dominoes which do not disrupt the continuity of the domino type of a chain;
- it is strictly outside a *Landscape* tile;
- there is only one *Photo Animal* token on the chain between the 2 *Landscape* tiles except if a fork (created by an *Extraordinary Garden* domino) was placed between both photos.

When an *Animal Photo* token is validated, you win it.





### Landscape Photo tokens validation

The *Landscape Photo* tokens are validated if ALL the following conditions are fulfilled:

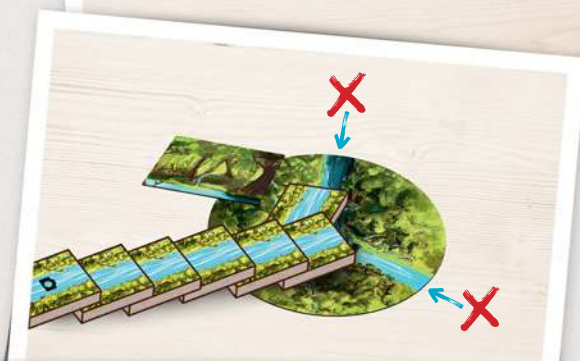
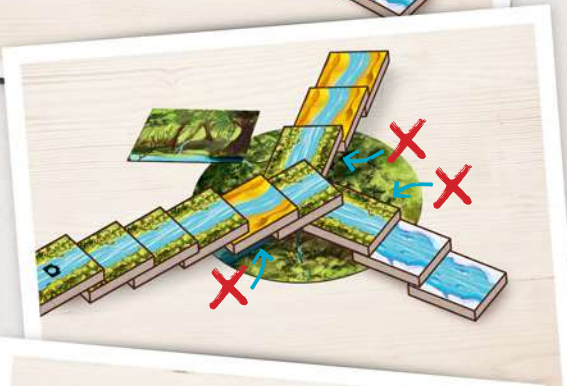
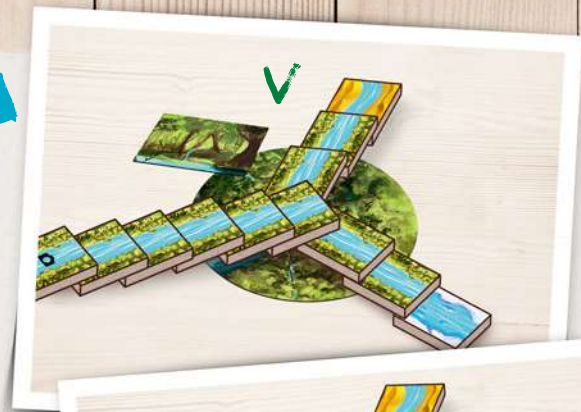
- ALL the *River* dominoes lying on it and touching it are of the same type as the *Landscape* tile;
- ALL the entrances and exits of the *Landscape* tile are irrigated, that is, covered by a domino of the same type.

When a *Landscape Photo* token is validated, you win it.

Important: if you validate the 3 *Landscape Photo* tokens of the same type – SURPRISE! – you can create a panoramic triptych!

### Calculation

- Each validated *Photo Animal* token is worth 1 point.
- Each validated *Landscape Photo* token is worth 1 point.
- Each triptych of *Landscape Photos* is worth 1 bonus point.
- Each *Retrigger* token you kept is worth 1 point.



## THE NUMBER OF POINTS YOU GATHERED DETERMINES YOUR SUCESS RATE:

**10 points: False start!** You went for the trip but forgot the film rolls. Everybody has to start somewhere... Don't get discouraged. It can happen to the best of us.

**15 points: Beginner's mistake!** Once you arrived, you realised your batteries were discharged. But congratulations for the effort!

**20 points: What potential!** You aren't afraid of anything. It is unfortunate that most of your pictures are out of focus. But this is a good start... Keep trying.

**25 points: Nice shots!** Not bad, you are starting to take good photos! A few are beautiful.

**30 points: Very well!** Your team is skilful and solid. A few outstanding pictures will even be published in the local newspaper!

**35 points: The dream team!** With only a few adjustments, your next report will be sold worldwide!

**40 points: Your report is sold!** You are outstanding! All the agencies call you, and fight to get your report.

**45 points: On the cover!** We are dumbstruck! You are on the FRONT PAGE of every magazine. You are going to have an amazing career.

**50 points: Respect!** Send us a photo. Even we (the designers) have never made it!

**55 points: It was a dream!** Well... it seems there is a bug... It is humanely impossible. Would you have cheated?

### SPECIAL THANKS

For the time they spent, and their valuable advice, to: Sarah Fitton, Amandine Pourbaix, Valérie Vancaeneghem, Sabrina Messahel, Nicolas Ovigneur, Cécile Thoulen, Typhaine and Charlotte Calais Marie-Germaine Mapessa, Jean-Luc Tricot, Frédéric Rupf, Christine Beriaux, Charline Wansart, Ivana Kronic, Felipe Reina, Lucian, Julie, Nicolas, Daniela and Jean-Christophe, Sophie Joniaux, Mailis Quintens, Marc Sibille, Jim Dratwa, Yannick Gobert, Jean-Ba Bourgeois, Charles Hanus & Noémy Daury, Hugo and Jeanne Grégoire, Bénédicte Lescalier, Cyril Marbaix, Ilya Knudsen, Muriel Lejuste, Charlotte Van Driessche, Charlotte Urger, Jean-Marc Piron and the participants to the training "Jouer pour coopérer", the participants to Ludoweekend, Nounet, Cedrox and Ketch, David Clerc, Aurélien and Nathalie Bollin, Yahndrev and the entire Blackrock Games team.