

Règles de jeu - Spelregels - Spielregeln



Olivier Grégoire & Thibaut Quintens

 Remontez fleuves et rivières à la recherche des trésors de la nature. Emerveillez-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.

 Vaar stromen en rivieren op in een zoektocht naar de schatten van de natuur. Blijf stilstaan bij de diversiteit aan landschappen en wilde dieren die u langs het water ontdekt. Werk slim samen en uw foto's zullen van deze ongelooflijke reis kunnen getuigen. Welkom in de wereld van Aya, godin van het water. De tijd van een droom, de tijd van een spel om met familie of vrienden van te genieten.

 Erkunden Sie Flüsse und Ströme auf der Suche nach den Schätzen der Natur. Bewundern Sie die Vielfalt der Landschaften und der Tierwelt, die sich Ihnen am Ufer bietet. Kooperieren Sie mit Köpfchen und Ihre Fotos werden zu Zeugen dieser unglaublichen Reise. Willkommen in der Welt von Aya, der Göttin des Wassers. Für die Dauer eines Traums, eines Spiels – mit der Familie oder mit Freunden.



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

PRINCIPE VAN HET SPEL

De bedoeling van AYA is samen te werken om zoveel mogelijk landschapstegels en dierenfoto-penningen te verbinden door middel van een keten van verticaal en naast elkaar geplaatste dominostenen. Aan het einde van het spel zullen ze tegen elkaar vallen in een domino-cascade met de bedoeling een zo groot mogelijk aantal landschappen en dieren te onthullen en er de mooiste foto's van terug te brengen.



Page 13

PRINZIP DES SPIELS

Bei AYA müssen Sie kooperieren, um mithilfe einer Kette von Dominosteinen, die aufrecht aneinandergestellt werden, so viele Landschafts-Steine und Tierfoto-Jetons wie möglich zu sammeln. Am Ende des Spiels fallen sie aufeinander und bilden ein Geflecht aus Flüssen - und lassen Sie eine größtmögliche Anzahl an Landschaften und Tieren entdecken und die schönsten Fotos mitnehmen.



Olivier Grégoire
Thibaut Quintens



Julien Hanoteaux (illustration)
www.julienhanoteaux.carbonmade.com
Cédric Michiels (design)
www.exsiteme.com



Français

Tuiles *Paysage*



Jetons *Photo Animal*



Tuile *Départ*



Jetons de relance

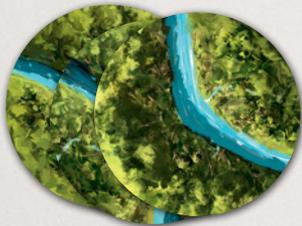
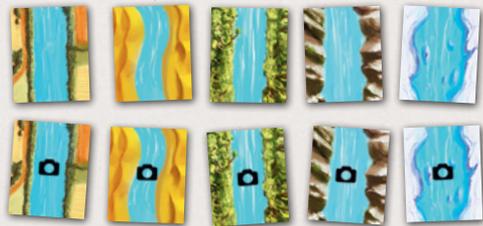


Sablier de 10 minutes



Dominos *Jardin extraordinaire*

Dominos



Jetons *Photo Paysage*



MATERIEL

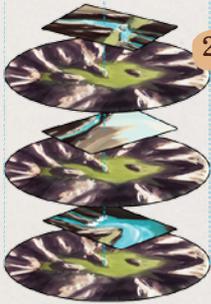
- 16 tuiles rondes *Paysage* :
1 tuile *Départ*, 3 tuiles *Forêt*, 3 tuiles *Montagne*,
3 tuiles *Désert*, 3 tuiles *Pôle* et 3 tuiles *Champ*.
Chaque tuile *Paysage* a un recto et un verso, le
recto est la face irriguée.
- 156 dominos *Fleuve* :
30 *Forêt*, 30 *Montagne*, 30 *Désert*, 30 *Pôle*, 30
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* :
5 *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

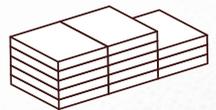
Le jeu se déroule en 3 phases :

- 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 le fruit de votre coopération.



Tip

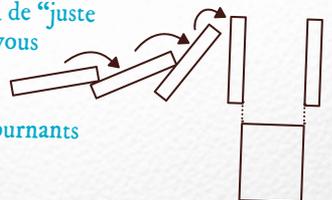
Nous vous conseillons de "ranger" les dominos de votre **STOCK** devant vous face cachée, par piles de 5.



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^{er} 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.

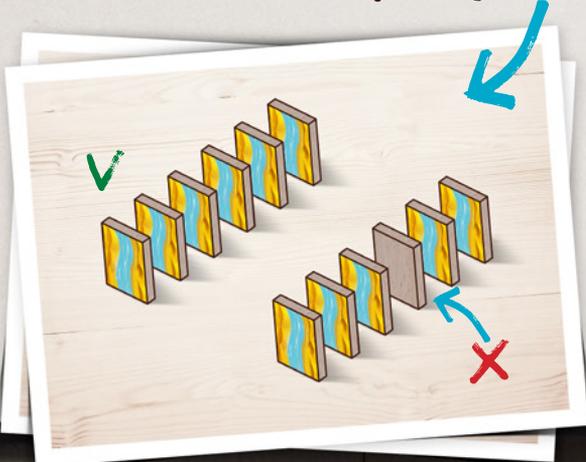
Une fois le domino posé, le joueur peut immédiatement piocher le domino suivant pour préparer son prochain tour.

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 clés 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'orienté 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*

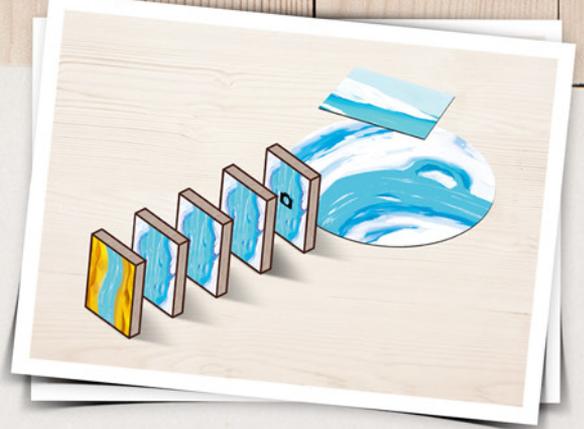
Le joueur dépose le jeton *Photo Animal* (côté recto) à cheval sur le domino *Appareil photo* et un autre domino préalablement posé. Attention, ne posez pas le jeton *Photo Animal* trop près ou sur une tuile *Paysage* (voir le point "Validation des jetons").



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^{ème} temps de sablier écoulé) !

Après, il sera trop tard !



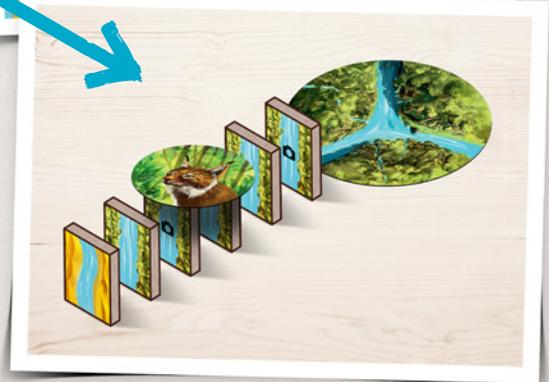
Les dominos *Jardin extraordinaire*

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 :

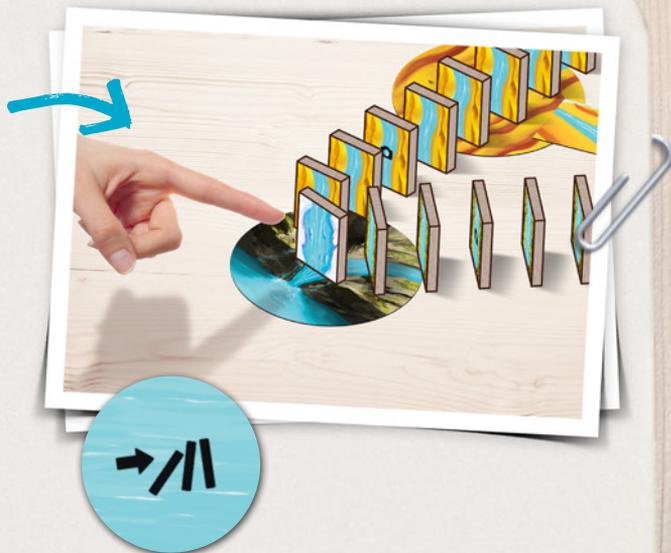
- SOIT le 2^{ème} temps de sablier est épuisé (c'est le plus fréquent) ;
- SOIT un des joueurs ne peut plus puiser dans son STOCK (même si sa RESERVE n'est pas vide !).

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 *Jeton 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

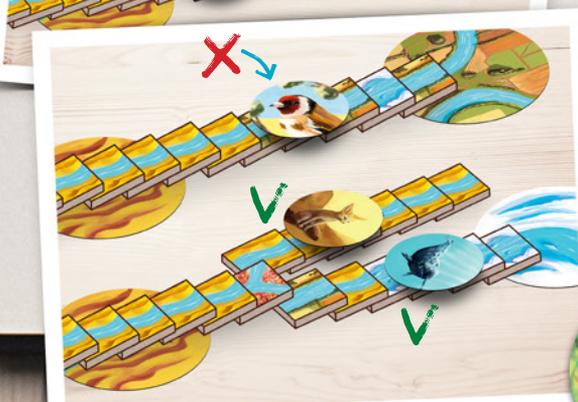
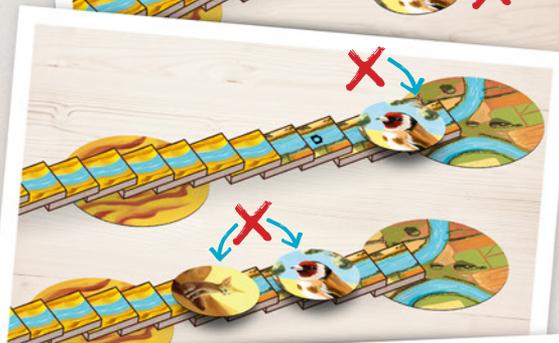
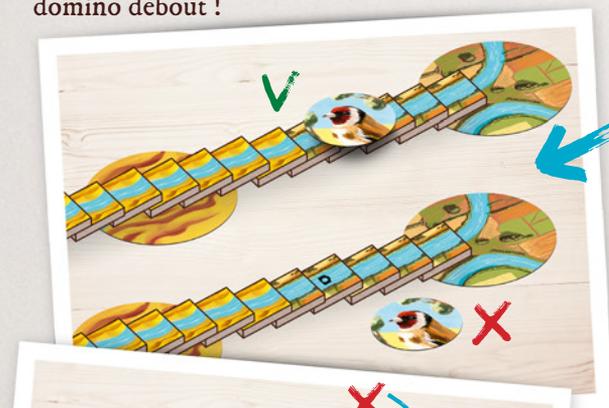
C'est le moment de valider (ou non) les *Photos Animal* et *Paysage* que vous avez réussies pendant votre périple. A partir de la tuile *Départ*, remontez les fleuves au fil de l'eau et comptez vos points.

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 :

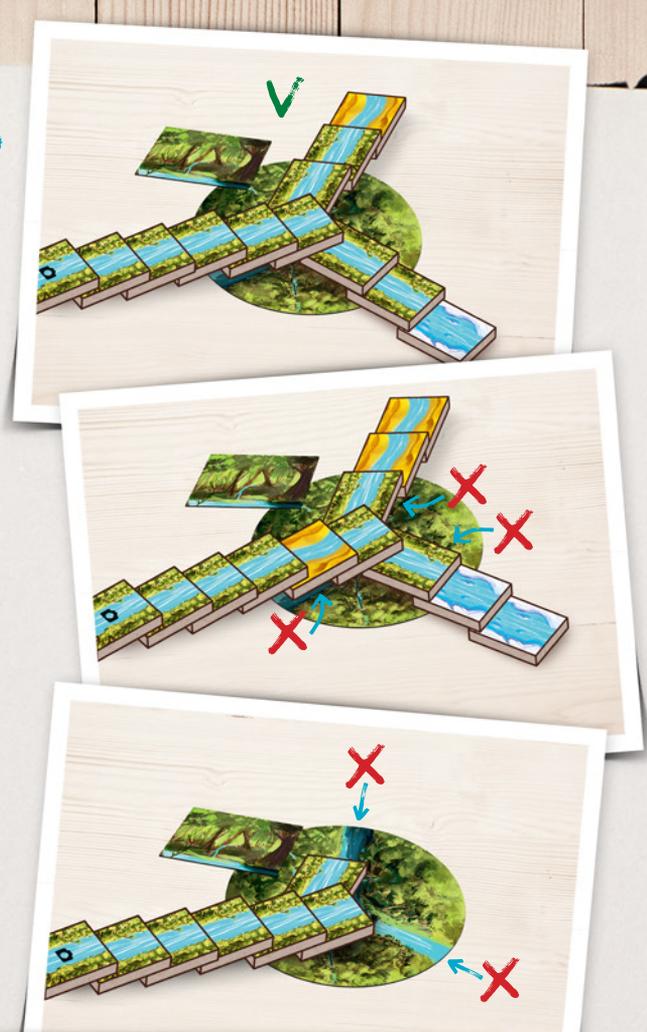
- TOUS les dominos *Fleuve* qui s'y trouvent et qui la touchent sont du même type que la tuile *Paysage*.
- TOUTES les entrées et sorties de la tuile *Paysage* sont irriguées, c'est-à-dire recouvertes par un domino du même type.

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 Ruf, 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 Lesculier, 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.