

Règles de jeu - Spelregels - Spielregeln



Olivier Grégoire & Thibaut Quintens



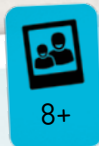
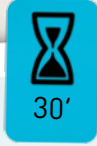
Remontez fleuves et rivières à la recherche des trésors de la nature. Émerveillez-vous de la diversité des paysages et de la faune qui, au fil de l'eau, s'ouvrent à vous. Coopérez habilement et vos photos témoigneront de cet incroyable voyage. Bienvenue dans le monde d'Aya, la déesse de l'eau. Le temps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



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

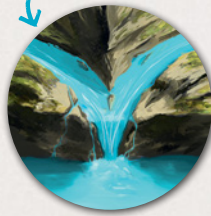
Tuiles *Paysage*



Jetons *Photo Animal*



Tuile *Départ*



Jetons de relance

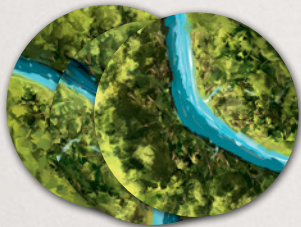
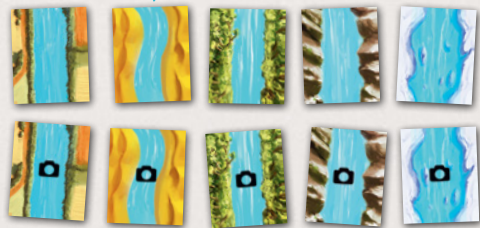


Sablier de 10 minutes

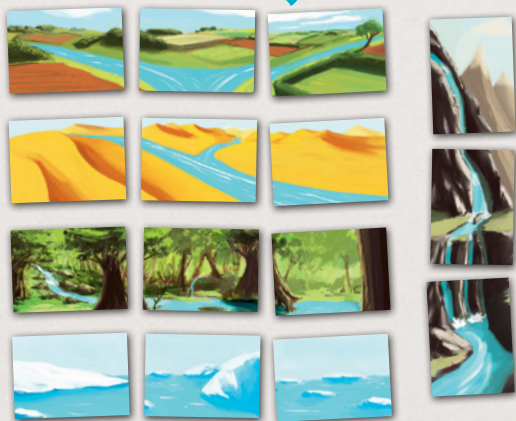


Dominos *Jardin extraordinaire*

Dominos



Jetons *Photo Paysage*



MATERIEL

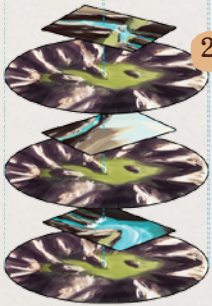
- 16 tuiles rondes *Paysage* :
1 tuile *Départ*, 3 tuiles *Forêt*, 3 tuiles *Montagne*,
3 tuiles *Désert*, 3 tuiles *Pôle* et 3 tuiles *Champ*.
Chaque tuile *Paysage* a un recto et un verso, le
recto est la face irriguée.
- 156 dominos *Fleuve* :
30 *Forêt*, 30 *Montagne*, 30 *Désert*, 30 *Pôle*, 30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

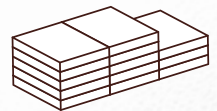
Le jeu se déroule en 3 phases :

- 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

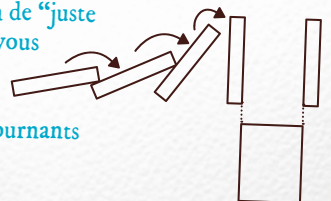
Nous vous conseillons de "ranger" les dominos de votre **STOCK** devant vous face cachée, par piles de 5.



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.

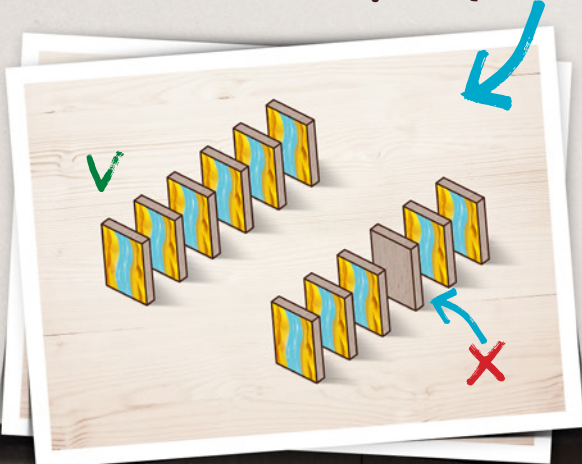
Une fois le domino posé, le joueur peut immédiatement piocher le domino suivant pour préparer son prochain tour.

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").

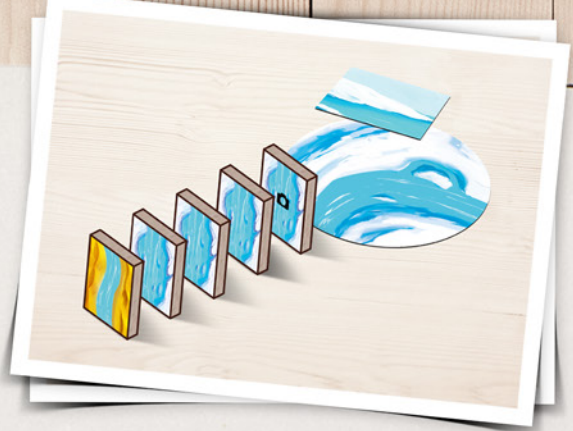


Tip

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 !



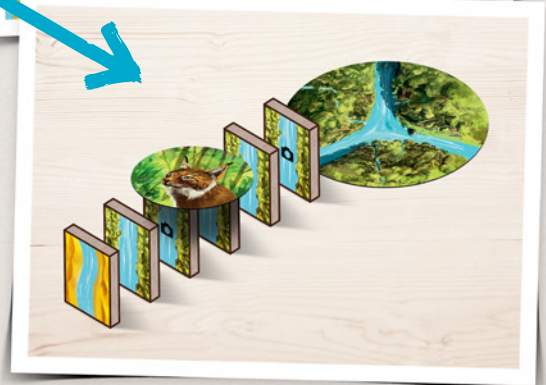
Les dominos *Jardin extraordinaire*

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 :

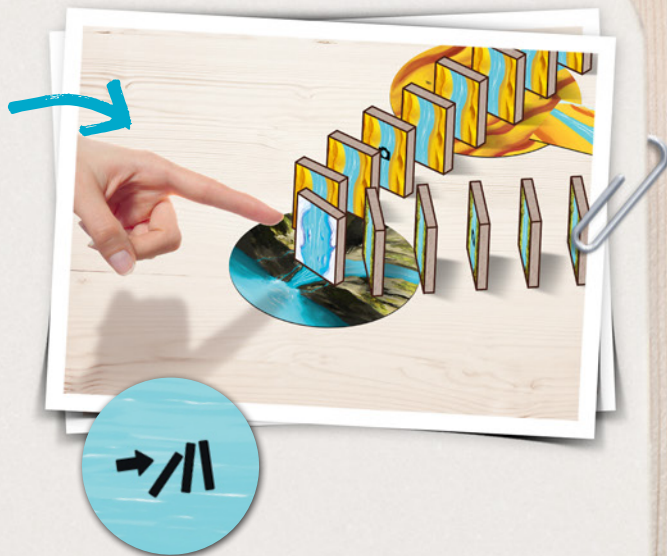
- SOIT le 2^{ème} temps de sablier est épuisé (c'est le plus fréquent) ;
- SOIT un des joueurs ne peut plus puiser dans son STOCK (même si sa RESERVE n'est pas vide !).

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

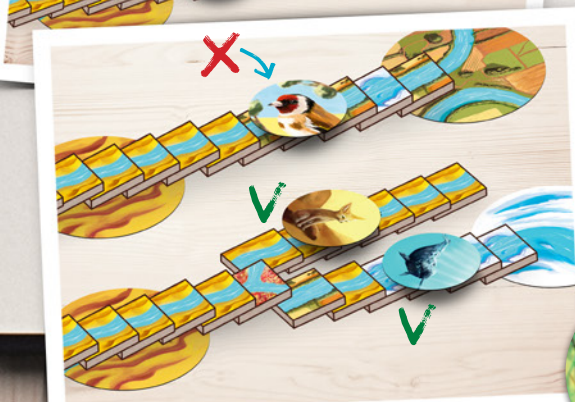
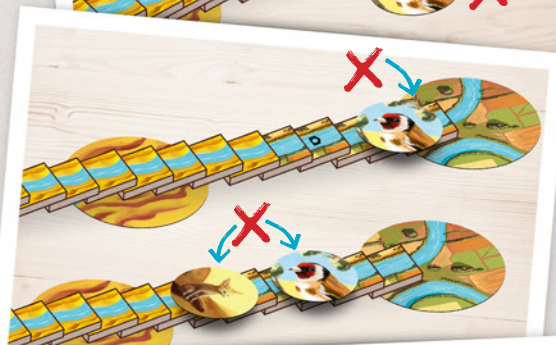
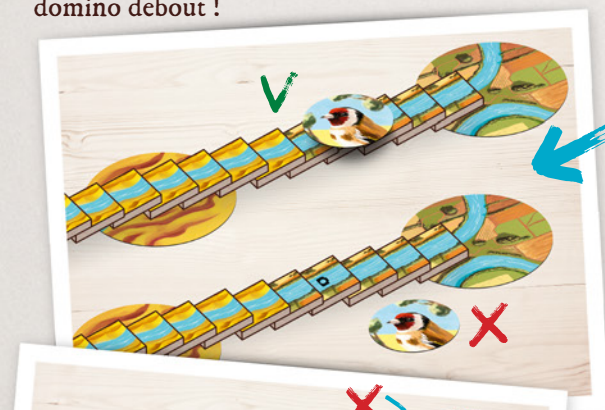
C'est le moment de valider (ou non) les *Photos Animal* et *Paysage* que vous avez réussies pendant votre périple. A partir de la tuile *Départ*, remontez les fleuves au fil de l'eau et comptez vos points.

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 :

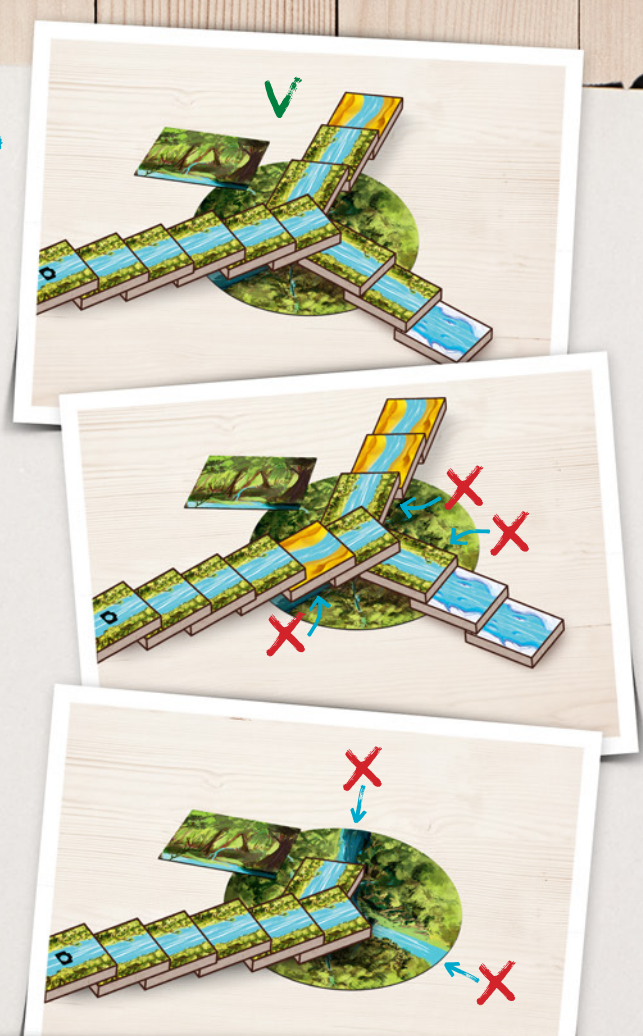
- TOUS les dominos *Fleuve* qui s'y trouvent et qui la touchent sont du même type que la tuile *Paysage*.
- TOUTES les entrées et sorties de la tuile *Paysage* sont irriguées, c'est-à-dire recouvertes par un domino du même type.

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 ?

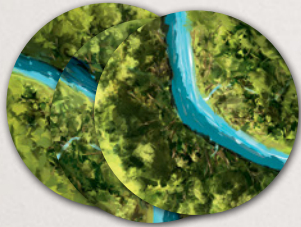
REMERCIEMENTS

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 Dauray, 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.



Nederlands

Landschapstegels



Dierenfoto-penningen



Starttegel



Relance-penningen

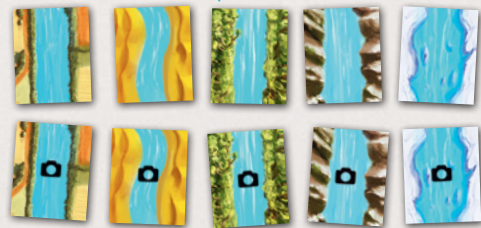


Zandloper van 10 minuten

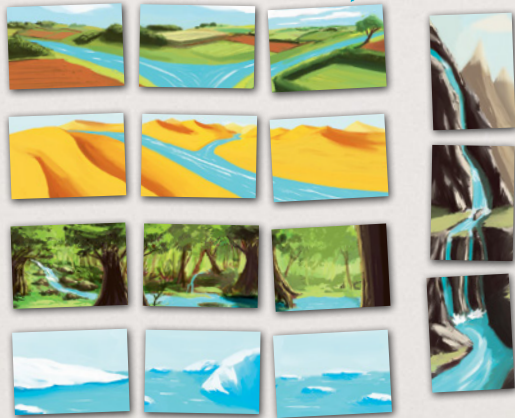


Wondertuindomino

Dominostenen



Landschapsfoto-penningen

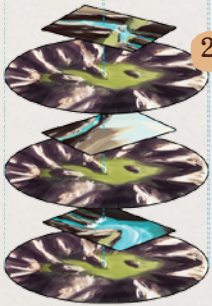


MATERIAAL

- 16 ronde landschapstegels : 1 *Starttegel*, 3 *Woudtegels*, 3 *Bergtegels*, 3 *Woestijntegels*, 3 *Pooltegels* en 3 *Veldtegels*. Elke landschapstegel heeft een neutrale voorzijde en een achterzijde. Op de voorzijde is de waterloop zichtbaar.
- 156 Rivierdominostenen : 30 *Wouddomino's*, 30 *Bergdomino's*, 30 *Woestijndomino's*, 30 *Pooldomino's*, 30 *Velddomino's* en 6 *Wondertuindomino's*. 25 domino's dragen het *Fotoapparaat* symbool.

- 25 ronde *dierenfoto-penningen* : 5 *Woud-*, 5 *Berg-*, 5 *Woestijn-*, 5 *Pool-*, en 5 *Veldpenningen*. Elke penning heeft een voor- en achterzijde. Op de voorzijde ziet men het dier.
- 15 rechthoekige *landschapsfoto-penningen* : 3 *Woud*, 3 *Berg-*, 3 *Woestijn-*, 3 *Pool-*, en 3 *Veldpenningen*.
- 10 *relance-penningen*.
- Een zandloper van 10 minuten.

Een
Landschapsfoto
tussen elke
tegel



VOORRAAD

RESERVE

OPSTELLING

Het speelveld bevindt zich binnen de randen van je spelruimte... die je zelf bepaakt!

1. Leg de *starttegel* ergens op het speelveld, binnen het bereik van iedereen.
2. Leg de *dierenfoto-penningen* en de *landschapstegels* verdekt en groepeer ze per type in stapels aan de rand van het speelveld. Plaats een *landschapsfoto-penning* van hetzelfde type tussen elke landschapstegel.
3. Plaats de stapel *relance-penningen* aan de kant. Wees efficiënt... en je zal ze bijhouden! (zie aftelfase).
4. Plaats de zandloper naast de stapels, zodat hij voor iedereen zichtbaar is.
5. Verdeel de dominostenen met zichtbare zijde naar beneden onder de spelers die er hun VOORRAAD mee samenstellen :
 - 78 domino's aan 2 spelers
 - 52 dominos aan 3 spelers
 - 39 dominos aan 4 spelers
 - 31 dominos aan 5 joueurs (32 voor het startspeler)

Wijs een startspeler aan, de jongste bijvoorbeeld.



Tip

Aya biedt de spelers veel vrijheid en er zijn weinig strikte regels. Als je echter efficiënt wil zijn, raden we je aan zorgvuldig de adviezen (de tips) van bevestigde domino-cascade specialisten te volgen.

SPELVERLOOP

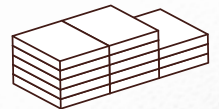
Het spel verloopt in 3 fasen :

- A. Een *installatiefase* van de dominostenen, de landschapstegels en de dierenfoto-penningen. Dit is de kern van het spel. Het duurt de tijd van 2 zandlopers van 10 minuten en mag worden onderbroken door een pauze.
- B. Een *cascadefase*. Die duurt... enkele seconden en vormt de uitkomst van het spel!
- C. Een *aftelfase*. Die duurt een minuut en betekent het einde van je spel.



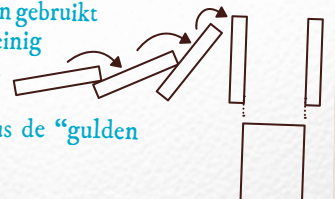
Tip

We raden je aan de dominostenen van uw VOORRAAD in stapels van 5 voor je uit te plaatsen, met de zichtbare zijde naar beneden.



Tip

Vooraleer te beginnen met het eerste spel, nodigen wij je uit wat te oefenen met de dominostenen door ze naast elkaar te plaatsen en ze in cascade tegen elkaar te doen vallen. Hierdoor zal je makkelijker de nodige afstand tussen 2 dominostenen kunnen inschatten. Als die afstand te groot is, zullen ze niet tegen elkaar vallen en zal je een relance nodig hebben! Als die afstand te klein is, kan het gebeuren dat je teveel dominostenen gebruikt en er zodoende te weinig overhoudt om alles te kunnen verbinden. Je moet hiervoor dus de "gouden middenweg" vinden.



A. INSTALLATIEFASE

1. Om te beginnen, draai de zandloper om!

Als de zandloper leeggelopen is, draai hem opnieuw om voor nog eens 10 minuten. Tussen de twee zandlopersessies hebt u het recht niet om domino's of tegels te plaatsen of te verplaatsen.

2. Neem EEN domino:

- HETZIJ uit je VOORRAAD, willekeurig, met de zichtbare zijde naar beneden;
- HETZIJ uit je RESERVE, de eerste zichtbare domino van de stapel. (Let op: in de 1ste spelronde heeft geen enkele speler een domino in zijn RESERVE)

3. Vervolgens, plaatst elke speler op zijn beurt, te beginnen met de eerste, de dominosteen die hij in de hand heeft, hetzij:

- verticaal, om het even waar op het speelveld;
- op een reeds aanwezige landschapstegel (met inbegrip van de starttegel!);
- bovenop zijn RESERVE stapel, met zichtbare zijde naar boven.

Eens hij zijn dominosteen geplaatst heeft, mag speler onmiddellijk de volgende domino nemen om de volgende spelronde voor te bereiden.

Een speler mag slechts een dominosteen tegelijk nemen (en dus in de hand houden). Hij mag in geen geval de dominosteen die hij genomen heeft terug in zijn VOORRAAD plaatsen om er een andere te nemen.

Als een speler de dominostenen ten val brengt, moeten deze laatste zo snel mogelijk terug gepositioneerd worden, en dit voor het einde van de installatiefase. Alle spelers mogen hierbij een handje toesteken.

De oriëntatie van een dominosteen kan altijd gewijzigd worden door de speler die aan de beurt is, maar zijn positie binnen de keten mag niet worden gewijzigd.

De waterloop op de stenen is slechts aan een zijde zichtbaar. De dominostenen moeten dus zodanig geplaatst worden dat de stromingsrichting van de rivier altijd wordt gerespecteerd.



Tip

Profiteer van deze pauze om rustig te overleggen en je strategie aan te passen. Koel blijven is een van de sleutels op de weg naar het succes!



Tip

Aarzel niet om te zeggen welk type domino je genomen hebt om het overleg en de samenwerking vlotter te doen verlopen.



Tip

Je mag een dominosteen naast andere domino's plaatsen om de keten te verlengen, of hem elders plaatsen om met een nieuwe keten te beginnen.



Tip

Op de landschapstegels plaats je best dominostenen van hetzelfde type om ze aan het einde van het spel te kunnen valideren! Op de starttegel mag je om het even welk type dominosteen plaatsen.

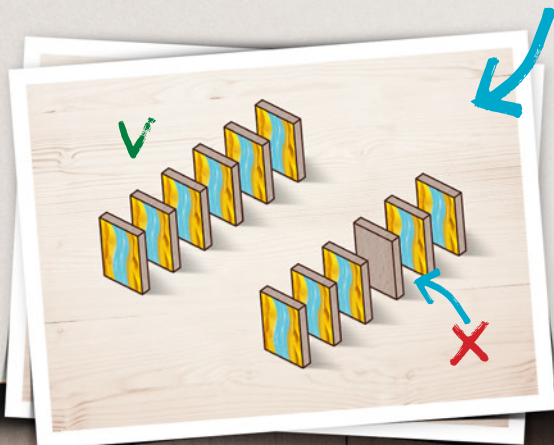
De dominostenen met een fotoapparaat

Een speler die een domino neemt met het "fotoapparaat" symbool MAG:

- HETZIJ een landschapstegel nemen evenals de landschapsfoto-penning (van hetzelfde type die erop ligt), van het type dat overeenstemt met de dominosteen (zie de regels betreffende de *landschapstegels*);
- HETZIJ een dierenfoto-penning nemen van het type dat overeenstemt met de dominosteen (zie de regels betreffende de *dierenfoto-penningen*);
- HETZIJ hem als een "klassieke" dominosteen gebruiken.

Landschapstegel

De speler legt de landschapstegel waar hij wil op het speelveld en oriënteert hem zoals hij wil. Eens de tegel in positie is, plaatst de speler de *landschapsfoto-penning* (vergeet het niet,



want dit brengt punten op aan het einde van het spel!) en mag hij de *landschapstegel* niet meer verplaatsen. Hij zet dan de *fotoapparaat* domino rechtop, net buiten de *landschapstegel* en tegenover een rivier (in de stromingsrichting om ervoor te zorgen dat deze “fotoapparaat” domino later wel degelijk op de landschapstegel valt. Zie fase B).

Sommige landschapstegels bevatten vertakkingen en verschillende ingangen of uitgangen. Het is de taak van de spelers om de tegel correct te oriënteren om de in- en uitgangen te bepalen.



Tip

Om landschappen met elkaar te verbinden, is het aangeraden rekening te houden met hun “oriëntatie” en zich de rivierdominostenen in te beelden die de connectie kunnen vormen tussen de twee tegels.



Tip

Om uw ruimte te optimaliseren, is de aanbevolen afstand tussen de verschillende tegels ongeveer gelijk met de diameter van een tegel.

Dierenfoto-penning



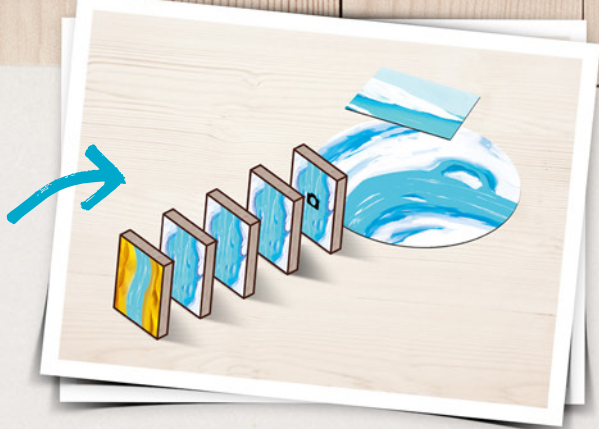
De speler plaatst de dierenfoto-penning schrijlings op het breukvlak van een *fotoapparaat* domino en een andere eerder geplaatste domino om een soort brug te vormen.



Tip

Om een “bufferzone” in de domino-keten te maken (in het geval van een voortijdige en ongewenste cascade), kan de speler de dierenfoto-penning en de “fotoapparaat” domino plat leggen, vlak naast de plaats waar ze later terug rechtop gezet zullen worden.

Waarschuwing: vergeet niet deze domino recht te zetten en de dierenfoto-penning erop te plaatsen voor het einde van de installatiefase (tweede verstreken zandloper)! Daarna zal het te laat zijn!



De Wondertuindomino's

Een speler die een “Wondertuindomino” neemt, MAG hem gebruiken om:

- HETZIJ om een vertakking aan te brengen in de domino-keten;
- HETZIJ als een klassieke dominosteent.

In de 2 gevallen, is de *Wondertuindomino* een “joker” dominosteent: hij is gelijk aan om het even welke andere dominosteent.

Een vertakking maakt het mogelijk 2 dierenfoto-penningen op de keten te plaatsen, en dit aan beide zijden van de *Wondertuindomino*.



4. De installatiefase komt onmiddellijk ten einde wanneer aan één van deze twee voorwaarden is voldaan:

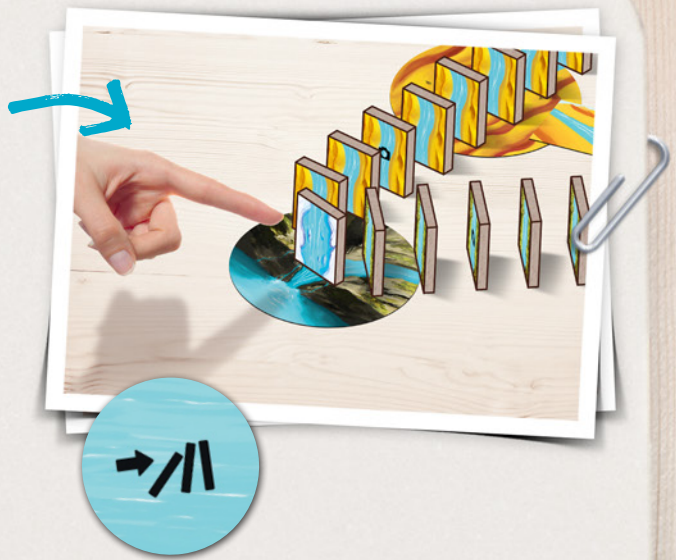
- OFWEL is de 2de zandloper leeggelopen (het meest voorkomende geval);
- OFWEL is een speler niet meer in staat eendominosteent uit zijn VOORRAAD te nemen (zelfs als zijn RESERVE niet leeg is!)

B. CASCADEFASE

Ieder houdt zijn adem in... Met een vingertop geef je een speler een stootje tegen de eerste dominosteen op de starttegel om het tegen de volgende en vervolgens alle andere in een mooie domino-cascade te doen vallen. De val van dominostenen zal ook leiden tot die van de dierenfoto-penningen die schrijlings op de dominostenen geplaatst werden.

Het is mogelijk dat de domino-cascade stopt vanwege een "gat" in de keten of omdat de stenen slecht geplaatst werden (te dicht of te ver van elkaar, te schuin, enz.). In dit geval geeft de volgende speler een nieuw stootje (relance) tegen een domino die nog overeind staat om een nieuwe domino-cascade op gang te brengen.

Bij elke relance (elk stootje), behalve de eerste, wordt een relance-penning uit je stapel verwijderd. Wees gerust, je kan er niet meer dan 10 verliezen. **Belangrijk:** je moet absoluut met de relances doorgaan tot er geen enkele dominosteen meer rechtstaat!



C. AFTELFASE

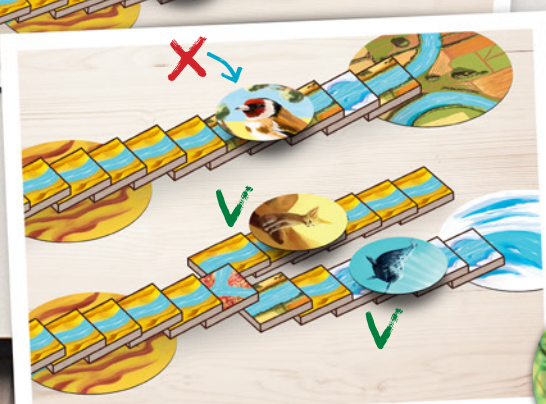
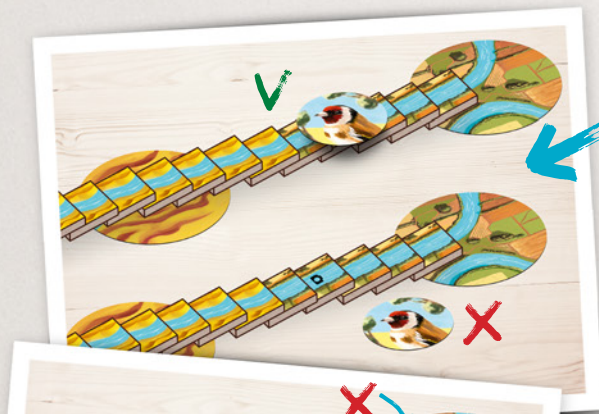
Dit is het moment waarop de *landschapsfoto-* en *dierenfoto-*penningen die je tijdens je reis gemaakt hebt al dan niet gevalideerd worden. Begin van de *starttegel*, vaar de rivieren op en tel je punten.

Validering van de *dierenfoto-*penningen

Een *dierenfoto-*penning wordt gevalideerd als voldaan wordt aan AL deze voorwaarden:

- Hij raakt de keten met minstens een dominorand (hij is niet helemaal aan de zijkant uitgestoten).
- Hij is verbonden met een *landschapstegel* van hetzelfde type door domino's van hetzelfde type. Ter herinnering, een *Wondertuin*domino kan als "joker" dienen en "verbreekt" dus de continuïteit niet van het type domino's in een keten.
- Hij bevindt zich strikt buiten een *landschapstegel*.
- Er is slechts één dierenfoto-penning op de keten tussen twee landschappen tenzij een vertakking (door middel van een *Wondertuin*domino) de twee foto's scheidt.

Een gevalideerde *dierenfoto-*penning wordt behouden.



Validering van de landschapsfoto-penningen

De *landschapsfoto*-penningen die geplaatst werden, worden gevalideerd als voldaan wordt aan AL deze voorwaarden:

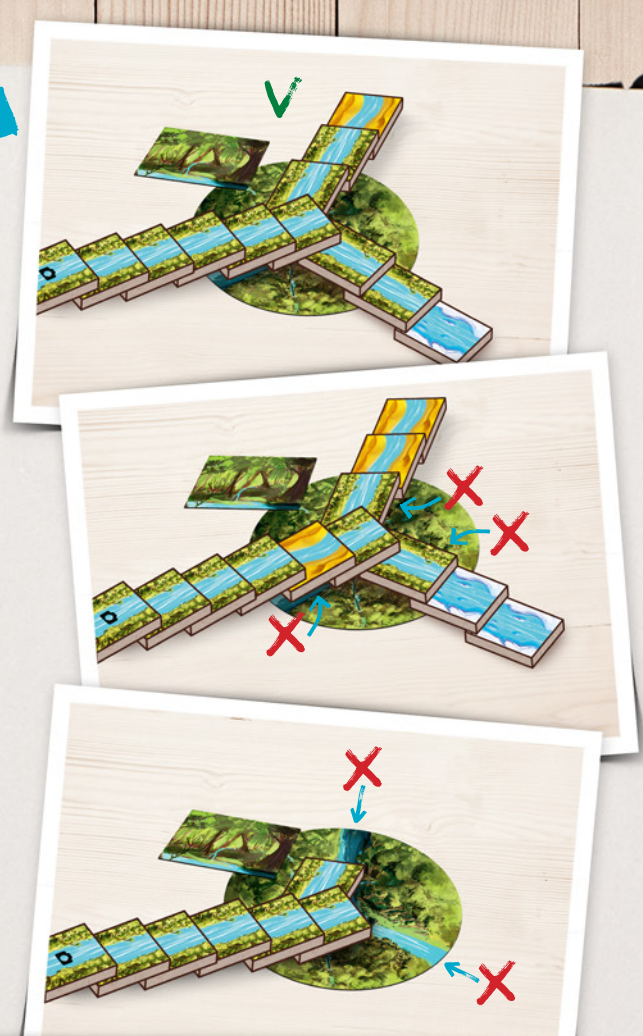
- ALLE dominostenen die er zich op bevinden en die hem aanraken zijn van hetzelfde type als de *landschapstegel*.
- ALLE in- en uitgangen van de *landschapstegel* worden doorstroomd, dat wil zeggen bedekt door een dominosteen van hetzelfde type.

Een gevalideerde *landschapsfoto*-penning wordt behouden.

Belangrijk: als je 3 *landschapsfoto*-penningen van hetzelfde type kan valideren –verrassing! – dan kan je een panoramisch drieluik verwezenlijken!

Het aftellen

- Elke gevalideerde *dierenfoto*-penning brengt je 1 punt op.
- Elke gevalideerde *landschapsfoto*-penning brengt je 1 punt op.
- Elk *landschapsfoto* drieluik brengt je 1 bonus punt op.
- Elke behouden *relance*-penning brengt je 1 punt op.



HET AANTAL VERZAMELDE PUNTEN BEPAALT HET SUCCES VAN JE REIS:

10 punten: Valse start! Je bent vertrokken maar je hebt je filmrolletjes vergeten. Geen reden tot ontmoediging. Het overkomt zelfs de besten.

15 punten: Beginnersfout! Eens je ter plaatse was heb je vastgesteld dat je batterijen niet geladen waren. Maar bravo voor de geleverde inspanning.

20 punten: Veel potentieel! Je bent bang voor niets. Spijtig genoeg zijn de meeste foto's onduidelijk. Maar het is een goed begin... Volhard!

25 punten: Niet slecht! Het begint te komen, er zitten enkele heel mooie clichés bij!

30 punten: Heel goed! Je team kent zijn vak en werkt goed samen. Enkele buitengewone foto's zullen zelfs in de in de plaatselijke krant gepubliceerd worden!

35 punten: Bijna dream team! Mits enkele instellingen wordt je volgende reportage wereldwijd verkocht!

40 punten: fantastisch! Alle agentschappen bellen je op. Ze staan te trappelen om je reportage te kunnen verkrijgen.

45 punten: we staan vol bewondering! Je staat op de voorpagina van alle magazines. Je carrière is verzekerd.

50 punten: respect! Stuur ons een foto. Zelfs wij (de auteurs) zijn er nooit in geslaagd!

55 punten: Het was een droom! Eh... er is iets mis... dit is onmogelijk voor een menselijk wezen. Of heb je vals gespeeld?

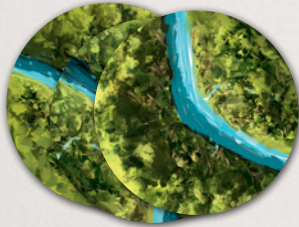
DANKWOORD

Voor hun kostbare tijd en raadgevingen aan: Sarah Fitton, Amandine Pourbaix, Valérie Vancaeneghem, Sabrina Messahel, Nicolas Ovineur, Cécile Thoulen, 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 Lesculier, Cyril Marbaix, Ilya Knudsen, Muriel Lejuste, Charlotte Van Driessche, Charlotte Urger, Jean-Marc Piron en de deelnemers aan de opleiding "Jouer pour coopérer", de deelnemers aan het Ludoweekend, Nounet, Cedrox et Ketch, David Clerc, Aurélien et Nathalie Bollin, Yahndrev en het hele team van Blackrock Games.



Deutschen

Landschafts-Platten



Tierfoto-Jetons



Platte Start



Neustart-Jetons.

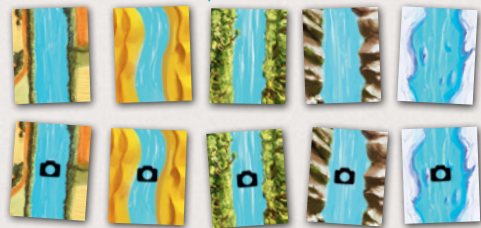


Sanduhr für 10 Minuten

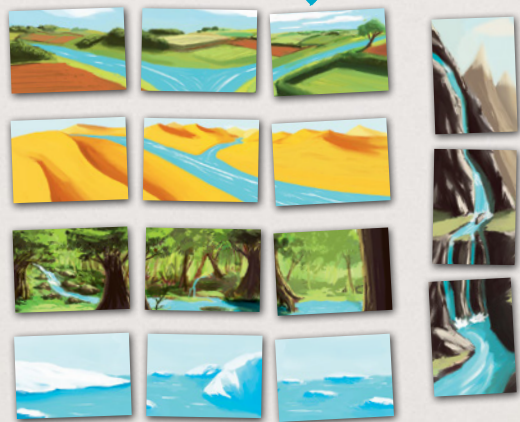


Dominosteine
Wunderbarer Garten

Dominosteine



Landschaftsfoto-Jetons

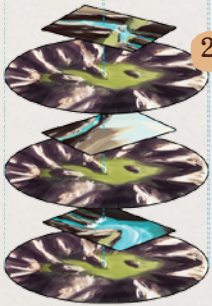


MATERIAL

- 16 runde *Landschafts-Platten*: 1 *Platte Start*, 3 *Platten Wald*, 3 *Platten Gebirge*, 3 *Platten Wüste*, 3 *Platten Pol* und 3 *Platten Feld*. Jede *Landschafts-Platte* hat eine neutrale Vorder- und eine Rückseite – die Vorderseite ist die Seite, die „im Wasser“ ist.
- 156 Fluss-Dominosteine: 30 *Wald*, 30 *Gebirge*, 30 *Wüste*, 30 *Pol*, 30 *Feld* und 6 *wunderbarer Garten*. 25 Dominosteine zeigen das Symbol *Fotoapparat*.

- 25 runde *Tierfoto-Jetons*: 5 *Wald*, 5 *Gebirge*, 5 *Wüste*, 5 *Pol*, 5 *Feld*. Jeder *Jeton* hat einer Vorder- und eine Rückseite, die Vorderseite zeigt ein Tier.
- 15 rechteckige *Landschaftsfoto-Jetons*: 3 *Wald*, 3 *Gebirge*, 3 *Wüste*, 3 *Pol* und 3 *Feld*.
- 10 *Neustart-Jetons*.
- Eine *Sanduhr* für 10 Minuten.

Ein
Landschaftsfoto
von jeder Platte.



SPIELAUFBAU

Das Spielfeld wird nur durch die Grenzen Ihres Spielbereichs begrenzt ... der kann überall sein!

1. Legen Sie die *Start-Platte* irgendwo auf das Spielfeld, sodass er von allen erreicht werden kann.
2. Legen Sie die *Tierfoto-Jetons* und die *Landschafts-Platten* mit der Rückseite nach oben auf Stapeln am Spielfeldrand ab, wobei Sie sie nach Typ sortieren. Legen Sie nach jeder Landschafts-Platte einen Landschaftsfoto-Jeton des gleichen Typs ab.
3. Legen Sie die *Neustart-Jetons* seitlich auf einem Stapel ab. Seien Sie effizient ... und Sie werden sie behalten! (Siehe Zählphase).
4. Stellen Sie die Sanduhr – für alle gut sichtbar – neben die Stapel.
5. Teilen Sie die Fluss-Dominosteine auf die Spieler auf, die sie mit verdeckter Oberseite als VORRAT vor sich hinlegen:
 - 78 Dominosteine bei 2 Spielern
 - 52 Dominosteine bei 3 Spielern
 - 39 Dominosteine bei 4 Spielern
 - 31 Dominosteine bei 5 Spielern (32 für der erste Spieler)

Bestimmen Sie den Spieler, der beginnt – warum nicht der jüngste?

Tipp

Aya lässt den Spielern viele Freiheiten; es gibt nur wenige strenge Regeln. Wenn Sie jedoch erfolgreich sein möchten, raten wir Ihnen, die nachfolgenden Ratschläge (Tipps) erfahrener Domino-Leger zu beherzigen.

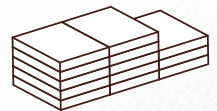
SPIELABLAUF

Das Spiel ist in 3 Phasen unterteilt:

- A. Eine **Setzphase** für die Dominosteine, die *Landschafts-Platten* und die *Tierfoto-Jetons*. Sie ist das Herz des Spiels. Sie dauert 2 Sanduhren à 10 Min und kann durch eine Pause unterbrochen werden.
- B. Eine **Dominophase**. Sie dauert ... einige Sekunden und ist der Höhepunkt des Spiels!
- C. Eine **Zählphase**. Die dauert eine Minute und beendet die Partie.

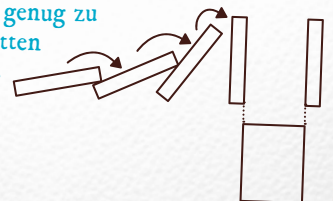
Tipp

Wir raten Ihnen, die Dominosteine Ihres VORRATS vor Ihnen mit verdeckter Zahl in 5er-Stapeln „aufzuräumen“.



Tipp

Vor dem ersten Spielen raten wir Ihnen, das Aufstellen der Dominosteine hintereinander ein wenig zu üben und sie aufeinanderfallen zu lassen. So bekommen Sie ein Gefühl für den Abstand, den Sie zwischen 2 Steinen lassen müssen. Wenn sie zu weit auseinanderstehen, fallen sie nicht um und Sie müssen von vorne beginnen! Stehen sie zu nahe beieinander, laufen Sie Gefahr, zu viele Dominosteine zu verbrauchen und am Ende nicht genug zu haben, um alle Platten zu verbinden. Alles ist eine Frage des „richtigen Maßes“.



A. SETZPHASE

1. Drehen Sie zu Spielbeginn die Sanduhr um!

Sobald sie abgelaufen ist, drehen Sie sie für weitere 10 Minuten noch einmal um. Zwischen beiden Sanduhren dürfen Sie Dominos oder andere Steine weder bewegen noch setzen.

2. Ziehen Sie EINEN Dominostein:

- ENTWEDER – zufällig – aus Ihrem VORRAT, die Oberseite verdeckt;
- ODER aus Ihrer RESERVE, den ersten Dominostein vom Stapel. (Hinweis: beim ersten Durchgang hat kein Spieler einen Dominostein in RESERVE)

3. Dann setzen alle Spieler der Reihe nach den Fluss-Dominostein, den sie besitzen, ENTWEDER:

- waagrecht irgendwo auf das Spielfeld; oder
- auf eine bereits ausgelegte *Landschaft* (die *Start-Platte* eingeschlossen!); oder
- auf ihren RESERVE-Stapel, die Vorderseite der Steine ist sichtbar.

Sobald der Dominostein gesetzt ist, kann der Spieler sofort einen neuen Dominostein ziehen, um die nächste Runde vorzubereiten.

Ein Spieler kann immer nur einen Dominostein ziehen (und also in der Hand halten). Er kann einen gezogenen Dominostein nie zu seinem VORRAT legen, um von dort einen anderen Stein zu nehmen.

Falls ein Spieler Dominosteine zum Umfallen bringt, muss er sie so schnell wie möglich wieder aufstellen – spätestens bis zum Ende der Setzphase, und alle Spieler können helfen.

Ein Dominostein kann von jedem Spieler, der an der Reihe ist, in eine andere Richtung gedreht werden; allerdings darf seine Position in der Kette nicht verändert werden.

Das Wasser ist auf den Dominosteinen nur auf einer Seite zu sehen. Die Dominosteine müssen so aufgestellt werden, dass die Fließrichtung des Flusses immer eingehalten wird.

Tipp

Nutzen Sie die kleine Pause vor dem zweiten Umdrehen der Sanduhr, um sich in Ruhe zu besprechen und um Ihre Strategie zu überdenken. Bleiben Sie cool, das ist einer der Schlüssel zum Erfolg!

Tipp

Sie sollten Ihren Mitspielern den Typ des gezogenen Dominosteins mitteilen, um die Zusammenarbeit zu erleichtern.

Tipp

Sie können einen Dominostein vor andere Dominosteine stellen, um die Kette zu verlängern, oder eine neue Kette anfangen, die später verbunden wird.

Tipp

Stellen Sie auf die *Landschafts-Platten* die Dominosteine vom gleichen Typ, damit sie am Ende des Spiels gewertet werden können! Auf die *Start-Platte* können Sie jeden beliebigen Dominostein stellen.

Die Dominosteine mit einem Fotoapparat

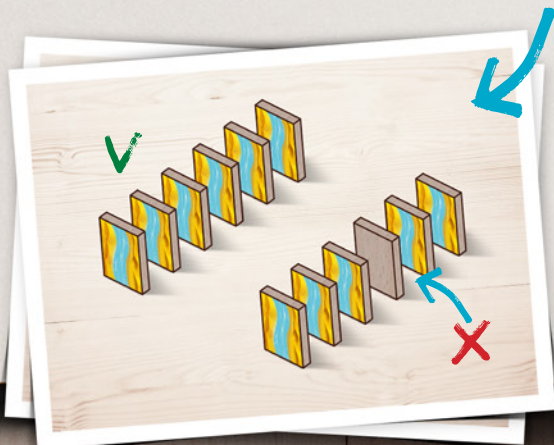
Ein Spieler, der einen Dominostein mit dem Symbol *Fotoapparat* zieht, KANN:

- ENTWEDER eine *Landschafts-Platte* und den daraufgelegten *Landschaftsfoto-Jeton* nehmen, und zwar genau den Typ, der dem Dominostein entspricht (siehe Punkt „Landschafts-Platte“);
- ODER einen *Tierfoto-Jeton* nehmen, und zwar genau den Typ, der dem Dominostein entspricht (siehe Punkt „Tierfoto“);
- ODER ihn als “klassischen” Dominostein benutzen.



Landschafts-Platte

Der Spieler legt die *Landschafts-Platte* nach seinen Vorstellungen auf das Spielfeld und dreht sie so, wie er es möchte.



Sobald die Platte abgelegt ist, setzt der Spieler einen *Landschaftsfoto*-Jeton daneben (nicht vergessen, denn dafür gibt es am Ende des Spiels Punkte!); nun kann man die *Landschafts*-Platte nicht mehr verschieben. Daraufhin stellt der Spieler den *Fotoapparat*-Domino aufrecht außen neben die *Landschafts*-Platte, gegenüber eines Fluss-“Eingangs” (in der Fließrichtung, um sicherzugehen, dass der “Fotoapparat”-Domino später auf die Platte fällt. Siehe Phase B).

Einige *Landschafts*-Platten bieten Abzweigungen und weisen mehrere Ein- oder Ausgänge auf. Es ist Ihre Aufgabe, die Platte richtig auszurichten und so die Ein- und Ausgänge festzulegen.



Tipp

Um die Landschaften untereinander zu verbinden, ist es ratsam, ihre “Orientierung” zu beachten, indem man sich die Fluss-Dominosteine vorstellt, die zwei Platten verbinden sollen.



Tipp

Um Ihr Spielfeld optimal zu nutzen, wird empfohlen, zwischen zwei Platten einen Abstand von etwa dem Durchmesser einer Platte zu lassen.



Jeton Tierfoto

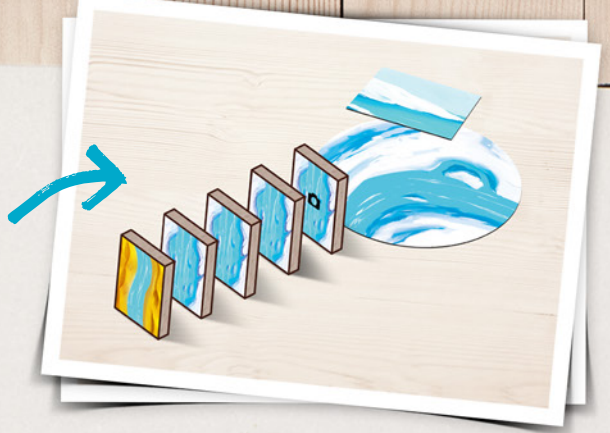
Der Spieler legt einen *Tierfoto*-Jeton über den *Fotoapparat*-Domino und einen weiteren, zuvor abgelegten Dominosteine.



Tipp

Um eine “Pufferzone” in der Dominokette zu schaffen (für den Fall eines ungewollten Umstoßens), kann der Spieler den *Tierfoto*-Jeton und den “Fotoapparat”-Domino flach und direkt neben die Stelle legen, an der er später aufgestellt wird.

Achtung: Vergessen Sie nicht, vor Ende der Setzphase (bevor die zweite Sanduhr abgelaufen ist) den Dominosteine aufzustellen und den *Tierfoto*-Jeton darauf zu legen! Danach ist es zu spät!



Die Dominosteine *wunderbarer Garten*

Ein Spieler, der einen Dominosteine *wunderbarer Garten* zieht, KANN ihn verwenden, um

- ENTWEDER eine Abzweigung in einer Dominokette zu bilden;
 - ODER ihn als klassischen Dominosteine zu verwenden.
- In beiden Fällen ist der Dominosteine „wunderbarer Garten“ ein “Joker”: Er kann jeden beliebigen Dominosteine ersetzen.

Nach einer Abzweigung kann man 2 *Tierfoto*-Jetons an die Kette setzen – an beide Kanten des Dominosteines *wunderbarer Garten*.



4. Die Setzphase ist sofort zu Ende, sobald eine der beiden Bedingungen erfüllt ist:

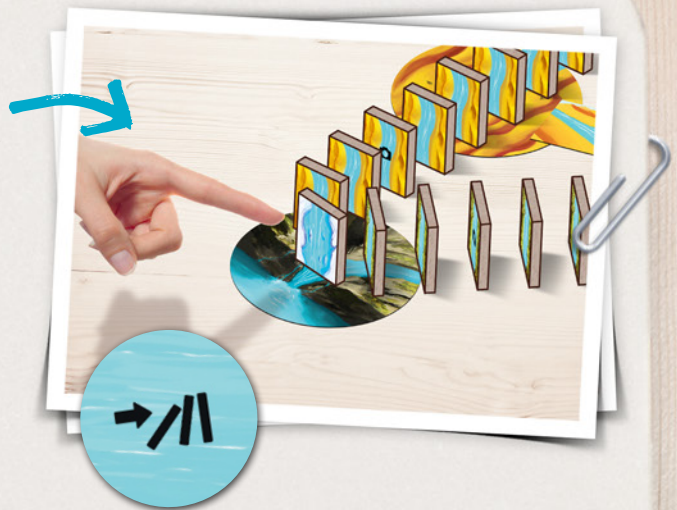
- ENTWEDER die zweite Sanduhr ist abgelaufen (das ist meistens der Fall)
- ODER ein Spieler kann nichts mehr aus seinem VORRAT nehmen (auch wenn seine RESERVE noch nicht leer ist!)

B. DIE DOMINOPHASE

Jeder hält den Atem an ... mit der Fingerspitze stößt ein Spieler leicht den ersten Dominostein auf der *Start*-Platte an, sodass er auf den nächsten Stein fällt und schließlich alle anderen Steine in einem wunderbaren Dominoeffekt umfallen. Dadurch fallen auch die auf den Dominosteinen liegenden *Tierfoto*-Jetons herunter.

Es ist möglich, dass der Effekt wegen eines Lochs in der Dominokette oder weil die Steine schlecht aufgestellt wurden (zu nah, zu weit entfernt, schief usw.) ins Stocken gerät. In diesem Fall stößt der nachfolgende Spieler einen noch stehenden Dominostein an, um den Effekt erneut „ins Rollen“ zu bringen.

Bei jedem Neustart wird von Ihrem Stapel ein *Neustart*-Jeton weggenommen. Doch keine Sorge, mehr als zehn Jetons können Sie nicht verlieren. Wichtig: Sie müssen unbedingt so lange einen Neustart durchführen, bis kein Dominostein mehr steht!



C. ZÄHLPHASE

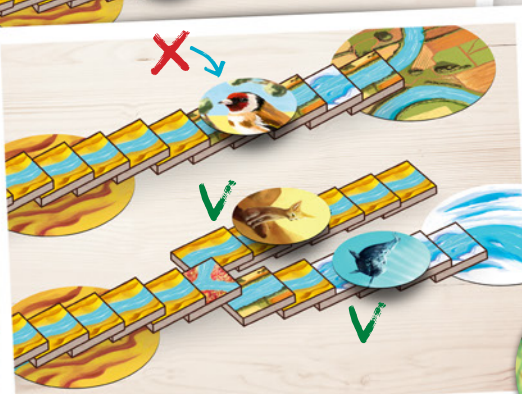
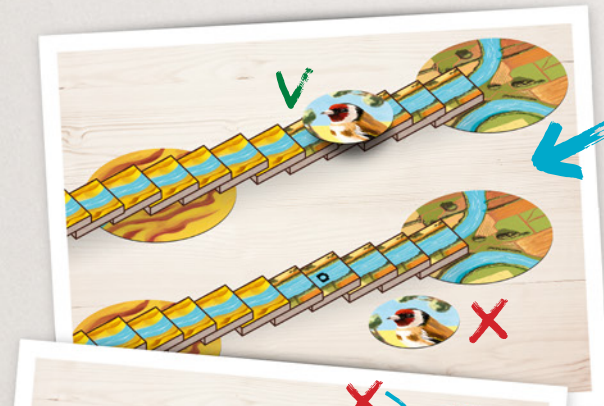
Der Zeitpunkt ist gekommen, um die *Tierfotos* und *Landschaften* zu zählen, die Sie bei Ihrer Expedition gewonnen haben (oder nicht). Folgen Sie ausgehend von der *Start*-Platte den Flüssen in Fließrichtung und zählen Sie Ihre Punkte.

Gültigkeit der *Tierfoto*-Jetons

Ein *Tierfoto*-Jeton ist gültig, wenn ALLE nachfolgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Er berührt die Kette an mindestens einer Kante eines Dominosteins (er wurde nicht zur Seite geworfen).
- Er ist über Dominosteine seines Typs mit einer *Landschafts*-Platte des gleichen Typs verbunden. Zur Erinnerung: Ein Dominostein „wunderbarer Garten“ fungiert als „Joker“ und „zerbricht“ nicht die Kontinuität einer Dominokette gleichen Typs.
- Er befindet sich vollkommen außerhalb einer *Landschafts*-Platte.
- Es befindet sich nur ein einziger *Tierfoto*-Jeton auf der Kette zwischen zwei *Landschaften*, außer wenn eine (durch einen Dominostein *wunderbarer Garten* geschaffene) Abzweigung die beiden Fotos trennt.

Ein gültiger *Tierfoto*-Jeton wird aufgenommen.



Gültigkeit der *Landschaftsfoto*-Jetons

Die abgelegten *Landschaftsfoto*-Jetons sind gültig, wenn ALLE nachfolgenden Bedingungen erfüllt sind:

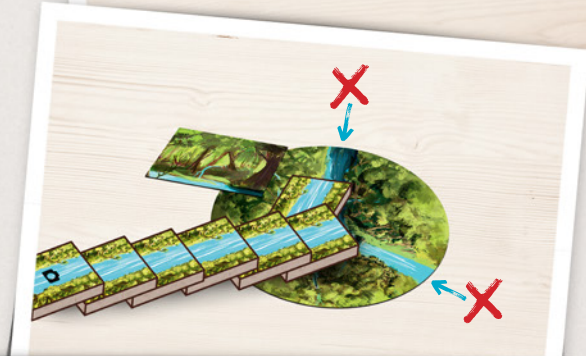
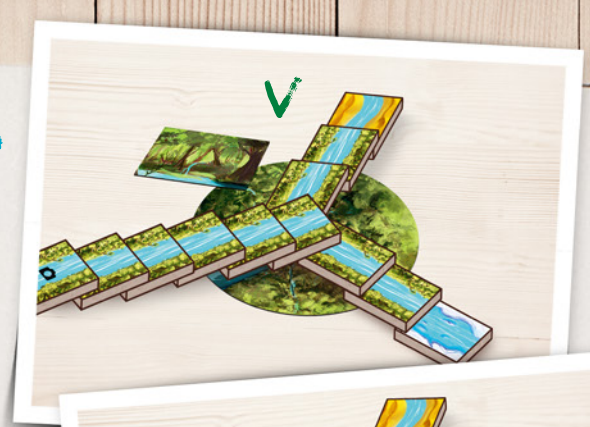
- ALLE Fluss-Dominosteine, die sich dort befinden und die die Platte berühren, sind vom gleichen Typ wie die *Landschafts*-Platte.
- ALLE Ein- und Ausgänge der *Landschafts*-Platte stehen unter Wasser, das heißt, sie sind von einem Dominostein gleichen Typs bedeckt.

Eingültiger *Landschaftsfoto*-Jeton wird aufgenommen.

Wichtig: Wenn Sie 3 gültige *Landschaftsfoto*-Jetons des gleichen Typs besitzen – Überraschung! – ergänzen sie sich zu einem dreiteiligen Panoramabild!

Auszählung

- Jeder gültige *Tierfoto*-Jeton bringt Ihnen 1 Punkt.
- Jeder gültige *Landschaftsfoto*-Jeton bringt Ihnen 1 Punkt.
- Jedes dreiteilige *Landschaftsfoto*-Panoramabild bringt Ihnen 1 Bonuspunkt.
- Jeder nicht benutzte *Neustart*-Jeton bringt Ihnen 1 Punkt.



DIE ANZAHL DER GESAMMELTEN PUNKTE BESTIMMT IHR ERFOLGSNIVEAU:

10 punkte: Fehlstart! Sie sind im falschen Film! Doch aller Anfang ist schwer ... Lassen Sie den Mut nicht sinken. Das kommt in den besten Familien vor.

15 punkte: Anfängerfehler! Unterwegs haben Sie bemerkt, dass Ihr Akku leer ist. Doch Anerkennung für Ihre Bemühungen!

20 punkte: Was für ein Potenzial! Sie haben vor nichts Angst. Schade, dass die meisten Fotos unscharf sind. Doch nicht schlecht für den Anfang

25 punkte: Schon ganz gut! Langsam wird es interessant. Sie haben einige wunderbare Aufnahmen

30 punkte: Sehr gut! Sie haben ein kompetentes und eingeschworenes Team. Einige außergewöhnliche Fotos werden sogar im Lokalblatt erscheinen!

35 punkte: Dream team ! Fehlen nur noch ein paar kleine Verbesserungen, und Ihre nächste Fotoreportage wird in alle Welt verkauft!

40 punkte: Einzigartig! Alle Agenturen rufen Sie an. Man reißt sich um Ihre Fotoreportage.

45 punkte: Sprachlos vor Bewunderung! Sie schmücken das Titelblatt aller Zeitschriften. Ihre Karriere ist gesichert.

50 punkten: Respekt! Schicken Sie uns ein Foto. Selbst wir (die Autoren) haben das noch nie geschafft!

55 punkten: Ein Traum! Ähähm... da stimmt was nicht... das ist übermenschlich. Haben Sie geschummelt?

DANK

Für ihre wertvollen Ratschläge und die Zeit, die sie investiert haben, danken wir: Sarah Fitton, Amandine Pourbaix, Valérie Vancaeneghem, Sabrina Messahel, Nicolas Ovigneur, Cécile Thoulen, Typhaine et Charlotte Calais, Marie-Germaine Mapessa, Jean-Luc Tricot, Frédéric Rupp, Christine Beriaux, Charline Wansart, Ivana Krunic, Felipe Reina, Lucian, Julie, Nicolas, Daniela et Jean-Christophe, Sophie Joniaux, Mäilis Quintens, Marc Sibille, Jim Dratwa, Yannick Gobert, Jean-Ba Bourgeois, Charles Hanus et Noémy Dauray, Hugo et Jeanne Grégoire, Bénédicte Lescalier, Cyril Marbaix, Ilya Knudsen, Muriel Lejuste, Charlotte Van Driessche, Charlotte Urger, Jean-Marc Piron und die Teilnehmer an der Fortbildung "Jouer pour coopérer", die Teilnehmer des Ludoweekend, Nounet, Cedrox et Ketch, David Clerc, Aurélien et Nathalie Bollin, Yahndrev und Das team des Blackrock Games.