



LUDOLIMINAL DIATOMS

Ces documents de jeu traduits sont
disponibles grâce aux efforts des bénévoles.

SÉBASTIEN DUBREIL

DANIE BLAIS

EDITH CHARTIER

MARIE CARPENTIER

MARIE KERSULEC

Océane ALLAIGRE



DIATOMS

LIVRET DE RÈGLES PRINCIPALES

Tout autour de nous, cachées dans l'eau, se trouvent de minuscules formes de vies appelées diatomées. Ces algues microscopiques se présentent sous une diversité exquise de motifs et formes géométriques. Leurs parois cellulaires sont constituées de silice, leur conférant une qualité cristalline, tel le verre ou un joyau.

Ici, à la Société des Arts Microscopiques, nous collectionnons ces diatomées pour les disposer délicatement sur des lames afin de former de magnifiques mosaïques qui ne peuvent être véritablement vues et appréciées qu'au microscope. Vous êtes invité.e.s à créer vos propres mosaïques microscopiques dans le cadre de votre admission dans cette société.

BIENVENUE

Dans *Diatoms*, vous incarnez des naturalistes victorien.ne.s cherchant à créer de magnifiques mosaïques microscopiques à partir de diatomées (algues unicellulaires). Au cours du jeu, vous placerez des tuiles Eau pour former des échantillons d'algues. À partir de ces échantillons, vous collecterez des diatomées que vous disposerez en mosaïque sur votre plateau Lame de microscope. À la fin de la partie, chaque mosaïque sera notée et le joueur ou la joueuse ayant obtenu le meilleur score remportera la première place.

Diatoms comprend également un mode solo **Carrières** présentant une variante unique du jeu appelée **Commandes**. Pour apprendre la variante *Commandes*, lisez d'abord ce livret de règles au moins jusqu'à la section intitulée *Disposer les diatomées* (page 4), puis référez-vous au livret de règles *Carrières*.

MATÉRIEL DE JEU

150 TUILES
DIATOMÉES



40 cercles, 35 ovales, 30 triangles,
25 carrés, 20 étoiles, de cinq
couleurs différentes.

33 TUILES
EAU



TUILE
DÉPART



BLOC DE
SCORE



50 feuilles

18 CARTES
COMMANDE



utilisées dans la
variante solo



4 CARNETS DE
TERRAIN



8 CARTES DE
JUGE INVITÉ



4 PLATEAUX LAME
DE MICROSCOPE



5 BOÎTES DE PETRI
AVEC COUVERCLES



LOUPE



RUBAN DE
VAINQUEUR



Vous trouverez des vidéos de démonstration, des traductions, des documents à imprimer, des pièces de rechange et plus encore en ligne sur le site : DiatomsTheGame.com

RÈGLES DE BASE

Diatoms se joue à la fois dans une zone centrale commune représentant un étang rempli d'algues et sur un plateau individuel **Lame de Microscope** représentant un gros plan d'une lame de microscope.

Au cours de la partie, vous allez **recueillerez des diatomées** dans l'étang commun en plaçant **les tuiles hexagonales Eau** pour former des **Points d'Échantillonnage** à l'intersection de trois tuiles. Vous **arrangerez les diatomées collectées** sur votre Lame en essayant de maximiser le score de votre mosaïque pour la phase d'évaluation à la fin de la partie.

Placer les Tuiles Eau

À votre tour, placez une tuile Eau dans la zone commune de l'étang à algues. Vous devez faire correspondre les couleurs de cette tuile avec les tuiles Eau adjacentes. Il y a **cinq couleurs d'algues**: rouge, jaune, vert, bleu et violet. Certaines tuiles Eau comportent des espaces blancs représentant **l'eau claire**. Elles peuvent toucher n'importe quelle couleur.

Toutes les tuiles Eau comportent une, deux ou trois couleurs d'algues à l'exception de l'unique **tuile Départ** qui comporte les cinq couleurs, ainsi que l'eau claire.

Toutes les tuiles Eau ont deux faces, sauf la tuile Départ. Ces deux faces sont le reflet l'une de l'autre. Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre face quand vous placez votre tuile Eau.

Création d'Échantillons

L'intersection de trois tuiles Eau est appelée un **Point d'Échantillonnage**.

Un Point d'Échantillonnage comporte six segments, qui sont regroupés en fonction de la couleur correspondante des algues adjacentes.

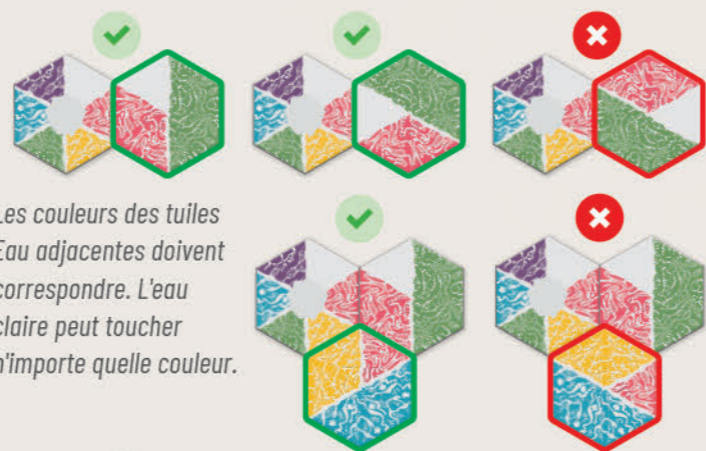
Chaque Point d'Échantillonnage que vous créez vous permet de recueillir une ou plusieurs diatomée(s). Pour déterminer quelles diatomées recueillir d'un point d'échantillonnage, vous devez examiner la couleur et la taille de ces groupes d'algues. Les segments d'eau claire ne donnent pas de diatomées.

Il existe **cinq formes de diatomées possibles** pour chaque couleur d'algue : cercle, ovale, triangle, carré et étoile.



Lame de Microscope avec des diatomées dessus.

Au cours de la partie, vous créez votre propre mosaïque en remplissant environ la moitié des espaces de votre Lame de Microscope avec des diatomées.

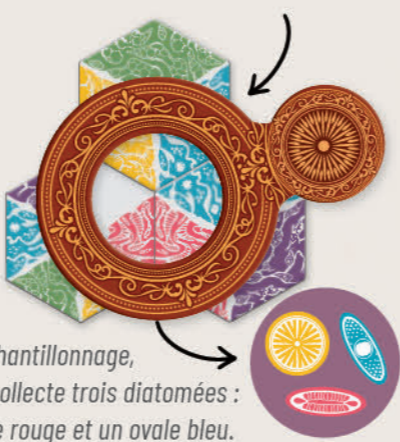


Les couleurs des tuiles Eau adjacentes doivent correspondre. L'eau claire peut toucher n'importe quelle couleur.



L'intersection de trois tuiles Eau constitue un Point d'Échantillonnage.

Utilisez la **Loupe** pour vous aider à visualiser votre Point d'Échantillonnage.



À partir de ce Point d'Échantillonnage, le joueur ou la joueuse collecte trois diatomées : un cercle jaune, un ovale rouge et un ovale bleu.

Recueillir des Diatomées dans les Échantillons

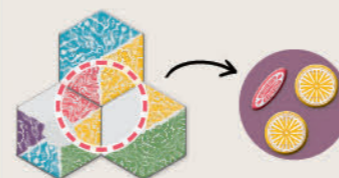
La première page de votre **carnet de terrain** contient un guide visuel pour identifier les diatomées :

- Si le Point d'Échantillonnage a un groupe de **1/6**, recueillez un **cercle** de cette couleur.
- Si le Point d'Échantillonnage a un groupe de **2/6**, recueillez **l'ovale à deux pointes**.
- Si le Point d'Échantillonnage comporte un groupe de **3/6**, recueillez le **triangle à 3 côtés**.
- Si le Point d'Échantillonnage comporte un groupe de **4/6**, recueillez le **carré à 4 côtés**.
- Si le Point d'Échantillonnage comporte un groupe **5/6**, recueillez **l'étoile à 5 branches**.



Échantillons d'algues séparés

Si votre Point d'Échantillonnage contient **deux groupes distincts d'algues de même couleur**, collectez une diatomée pour chaque groupe.



Ce Point d'Échantillonnage contient deux couleurs d'algues, mais trois diatomées : deux cercles jaunes et un ovale rouge.

Échantillons multiples

Chaque intersection de trois tuiles créée par l'ajout d'une nouvelle tuile devient un Point d'Échantillonnage. Observez attentivement! Il est parfois possible de former plus d'un Point d'Échantillonnage avec une seule tuile. **Recueillez les diatomées de chaque Point d'Échantillonnage que vous créez.**

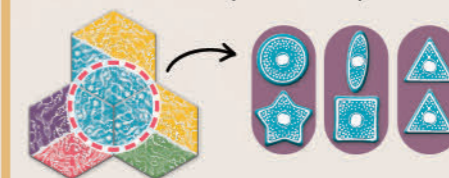


Cet emplacement crée **deux** Points d'Échantillonnage...

...qui vous rapporte **quatre** diatomées au total.

Échantillon de couleur unie (6/6)

Si votre Point d'Échantillonnage est **d'une couleur unie (6/6)**, **divisez-le en deux fractions quelconques de la même couleur égales à 1**. Vous **devez** choisir une combinaison de deux diatomées où les deux diatomées sont disponibles, si possible.



Lors de la collecte d'un échantillon complet, recevez un ensemble de trois paires possibles : un cercle et une étoile (1/6 + 5/6), un ovale et un carré (2/6 + 4/6), ou deux triangles (3/6 + 3/6).

À court de diatomées

Si une sorte de diatomées n'est plus disponible, vous devez **la diviser** en **deux** fractions plus petites de la même couleur qui sont toujours disponibles et dont la somme est égale à la diatomée initiale. **Si vous ne pouvez pas diviser une diatomée** - parce qu'il s'agit d'un cercle ou parce que les formes obtenues par la division ne sont pas disponibles - vous ne pourrez pas recueillir de diatomées.

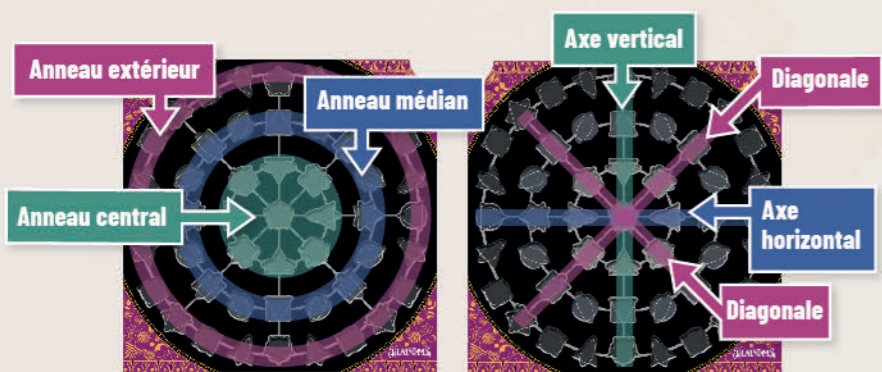


Vous auriez dû recueillir un carré rouge (4/6), mais il n'y en a plus ; vous pouvez alors prendre un cercle (1/6) et un triangle (3/6), **OU** deux ovales (2/6 & 2/6) à la place.

Disposer les diatomées

Après avoir recueilli les diatomées, choisissez des espaces libres sur vos propres Lames de Microscope pour disposer les diatomées recueillies et ainsi créer vos mosaïques. Chaque espace de votre Lame de Microscope ne peut accueillir qu'une seule diatomée de deux formes possibles. Les diatomées peuvent être ajoutées à la Lame de Microscope dans n'importe quel ordre. Vous ne remplirez probablement pas la totalité de la Lame de Microscope pendant la partie.

Les lignes entre les espaces de diatomées indiquent que ces espaces sont considérés comme **connectés**. Votre mosaïque comporte trois régions disposées en Anneaux. **Extérieur**, **Médian** et **Central** (qui comprend l'espace central) et quatre lignes centrales de symétrie : **une horizontale**, **une verticale** et **deux lignes diagonales**.



Chaque espace de votre Lame de Microscope peut accepter l'une des deux formes suivantes. Par exemple, l'espace indiqué ci-dessus peut accueillir un cercle ou une étoile, quelle que soit la couleur.

Choisir, placer, recueillir, disposer.

Placez vos tuiles Eau de façon stratégique pour collecter les diatomées dont vous avez besoin. Disposez vos diatomées sur votre mosaïque de manière réfléchie afin de maximiser votre score lors de la phase de jugement à la fin du jeu. À la base, le système de points récompense la création de regroupements de couleurs, la symétrie de paires sur les lignes, et la diversité des formes disposés sur les anneaux.

Jouer avec des Juges Invités

Les cartes de Juge Invité ajoutent des variations facultatives au système de points. Elles se déclinent en deux saveurs :

Le Juge Sympa (côté vert)

- Ces Juges Invités sont d'humeur généreuse. Ils attribuent des points supplémentaires aux joueur.se.s dont la mosaïque comporte des caractéristiques particulières qu'ils apprécient.

Le Juge d'humeur tatillonne (côté rouge)

- Ces Juges Invités sont d'humeur difficile et pointilleuse. Ils attribuent des points supplémentaires aux joueur.se.s dont la mosaïque présente le plus leurs caractéristiques préférées, mais déduisent des points aux joueur.se.s dont la mosaïque contient leurs « bêtes noires ».

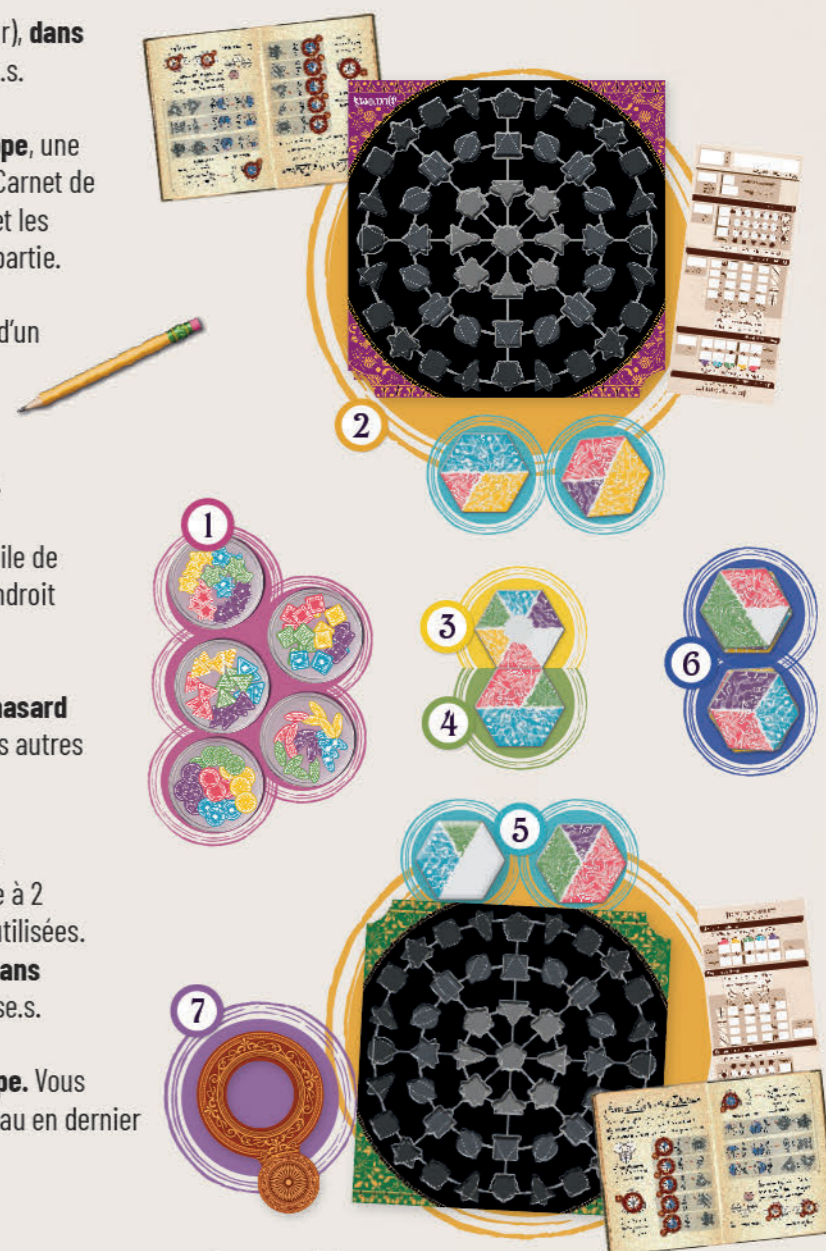


MISE EN PLACE DU JEU

- Placez les diatomées, séparées par forme (ou par couleur), dans les cinq boîtes de Petri, à portée de tou.te.s les joueur.se.s.
- Donnez à chaque joueur.se un plateau **Lame de Microscope**, une **Feuille de Marque** et un **Carnet de Notes de Terrain**. La Carnet de Terrain présente la base du système de score pour le jeu et les joueur.se.s peuvent s'y référer à tout moment pendant la partie.

Chaque joueur.se devra également se munir d'un stylo ou d'un crayon pour totaliser les points en fin de partie.
- Trouvez la **tuile Départ** et placez-la au milieu de la table. Ceci démarque la zone de départ de l'étang d'algues.
- Prenez une **tuile Eau au hasard**. Placez-la à côté de la tuile de Départ de façon à ce que les couleurs correspondent à l'endroit où les deux tuiles se touchent.
- Chaque joueur.se doit alors **prendre deux tuiles Eau au hasard** et les placer devant lui.elle, face visible à la vue de tous les autres joueurs.
- Pour une partie à 3 joueur.se.s, retirez huit des tuiles Eau restantes au hasard et mettez-les de côté. Pour une partie à 2 joueur.se.s, retirez 12 tuiles Eau. Ces tuiles ne seront pas utilisées. **Empilez les tuiles Eau restantes en deux piles égales sans ordre particulier**. Placez à portée de tou.te.s les joueurs.se.s.
- Choisissez un.e **premier.e joueur.se**. **Donnez-lui la Loupe**. Vous n'arrivez pas à vous décider ? La personne qui a touché l'eau en dernier devient le premier joueur ou la première joueuse.

- (Facultatif) Choisissez une **carte de Juge Invité** et choisissez son côté « **Juge d'humeur sympa** » ou « **Juge d'humeur tatillonne** ». Tous les joueur.se.s doivent avoir la possibilité de consulter la carte Juge Invité et peuvent s'y référer à tout moment pendant la partie.
S'il s'agit de votre première partie, ne jouez pas avec un.e Juge Invité.e.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur.se crée sa propre mosaïque de diatomées. Le joueur ou la joueuse dont la mosaïque obtient le plus grand nombre de points à la fin de la partie gagne. **Vous aurez 8 tours (10 dans une partie à 2 joueur.se.s)** pour placer des tuiles Eau, former des Points d'Échantillonnage et recueillir des diatomées à disposer sur votre Lame de Microscope. **Une fois que toutes les tuiles Eau auront été jouées, chaque mosaïque sera notée à l'aide du système de score de base et des scores de tout Juge Invité. Le ou la gagnant.e sera déclaré.e vainqueur.e.**

De façon générale, plus vous avez de diatomées d'une couleur particulière, plus cette couleur rapporte de points à la fin du jeu. De même, plus vous avez de paires de diatomées symétriques sur chaque ligne centrale, plus cette ligne rapporte des points à la fin du jeu. Et, enfin, plus vous avez de formes différentes dans chaque anneau, plus cet anneau rapporte des points à la fin de la partie.

À votre tour: Choisir, Placer, Recueillir, Disposer.



Choisissez et piochez la tuile Eau du dessus d'une des deux piles de tuiles Eau. Si l'une des piles est vide, piochez dans l'autre. Si les deux piles sont vides, vous ne piochez pas de tuile.



Placez l'une des tuiles Eau de votre main de façon à ce qu'elle touche **au moins une** tuile Eau déjà placée dans la zone de l'étang à algues. N'oubliez pas que **les tuiles Eau qui se touchent doivent être de la même couleur sur tous les côtés adjacent et l'Eau claire peut toucher n'importe quelle couleur.**



Recueillez les diatomées de votre (vos) Point(s) d'Échantillonnage dans les boîtes de Petri en suivant le guide de votre carnet de terrain. Vous pouvez utiliser la Loupe pour visualiser chaque échantillon au fur et à mesure de la collecte. N'oubliez pas que les espaces d'Eau claire dans un échantillon **ne donnent pas** de diatomées.

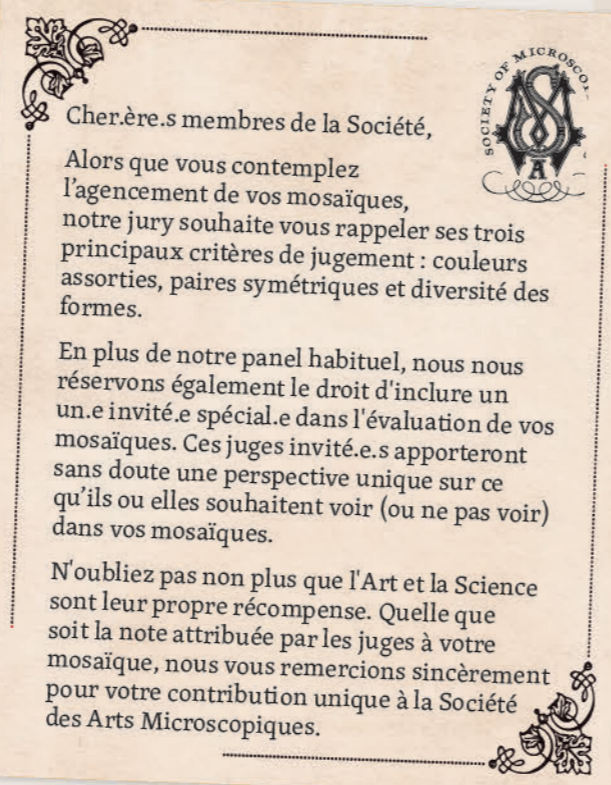


Passez la Loupe au joueur ou à la joueuse suivant.e dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui- ou celle-ci peut alors commencer son tour. Pendant ce temps, vous avez jusqu'au début de votre prochain tour pour **disposer** les diatomées recueillies sur votre Lame de Microscope.

- Une fois que vous avez placé une diatomée, vous ne pouvez plus la déplacer.
- Une diatomée peut être placée dans n'importe quel espace libre correspondant à sa forme.
- Vous devez placer chaque diatomée que vous recueillez, s'il y a un espace libre pour celle-ci.
- Si vous n'avez pas d'espace libre pour une diatomée, vous ne pouvez pas la placer. Remettez-la dans les boîtes de Petri.
- Vous devez arranger les diatomées de votre tour précédent avant de commencer votre tour suivant. Si c'est à vous de jouer, avant que vous ne l'ayez fait, finissez d'arranger vos diatomées avant de piocher et de placer votre prochaine tuile Eau. Il n'y a pas de pénalité, sauf l'impatience de vos camarades.



Courtoisie du dernier tour : Un.e joueur.se après vous peut insister pour que vous terminiez votre dernier placement de diatomées, par courtoisie envers lui.elle, avant qu'il.elle ne commence son tour.



FIN DE PARTIE

Lorsque toutes les tuiles Eau ont été placées, vos mosaïques sont terminées ! Il est maintenant temps de voir comment elles passent le test du jugement. Utilisez tout d'abord votre feuille de marque pour noter votre mosaïque en fonction des **trois critères de base** : couleurs assorties, paires symétriques et formes différentes. **Consultez le guide d'évaluation dans votre Carnet de Terrain** pour des exemples illustrés de chacun des critères de notation.

Vient ensuite la note du Juge Invité s'il y en a un. **La note du Juge Invité varie** en fonction des détails de la carte Juge Invité sélectionnée au début de la partie. Comparez les mosaïques de chacun avec la grille d'évaluation du Juge Invité. Attribuez et déduisez des points selon les indications. Dans le cas où des joueur.se.s seraient à égalité avec un Juge Tatillon, tous les joueur.se.s ex-aequo reçoivent les points attribués à leur classement. Les autres joueur.se.s se positionnent sur les rangs inférieurs.

Exemple d'Evaluation

Pour évaluer les **couleurs assorties**, commencez par compter et noter le nombre de diatomées de chaque couleur, puis convertissez-les en points : plus de 8 diatomées d'une même couleur donnent 40 points, plus de 5 diatomées donnent 20 points et plus de 3 diatomées donnent 5 points.

Pour les **couples symétriques**, chaque rangée de la feuille de score correspond à un axe de symétrie. Pour chaque axe, regardez en premier le couple sur l'anneau central, puis le couple sur l'anneau médian et enfin celui sur l'anneau extérieur. Marquez des points pour la symétrie de chaque couple : les couples de même forme ET même couleur rapportent 15 points, tandis que les couples de même forme OU de même couleur rapportent 5 points.

Pour la **variété des formes**, comptez et notez le nombre de formes différentes dans chaque anneau, puis convertissez-les en points. Commencez par l'anneau central, puis l'anneau médian et enfin l'anneau extérieur. Si un anneau contient les 5 formes différentes, il rapporte 40 points ; 4 formes différentes rapportent 20 points ; 2 ou 3 formes différentes rapportent 5 points.

Si vous jouez avec un **Juge Invité.e**, déterminez les points gagnés en fonction des critères de notation du juge figurant sur sa carte. Si le juge est « tatillon. ne », déduisez les points comme indiqué. Par exemple, ce.tte joueur.se avait le deuxième groupe de couleurs le plus important avec 6 diatomées bleues connectées, ce qui lui a valu 70 points. Mais il ou elle avait également 5 diatomées isolées de celles de la même couleur, lui faisant perdre 25 points.

Attribuer la Rosette de Victoire et collecter les points de Carrières

Le joueur ou la joueuse ayant constitué la mosaïque qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur.e ! Placez la **Rosette de Victoire** sur la mosaïque et prenez une photo commémorative. En cas d'égalité, le ou la joueur.se ex-aequo avec le plus petit nombre de diatomées sur son plateau gagne. Si l'égalité persiste, les joueur.se.s ex-aequo se partagent la victoire.

Collecter les points de Carrières (🏆) : Si vous suivez vos progrès dans Diatoms (voir le livret de règles Carrières), cochez un 🏆 à la fin de chaque partie multi joueurs de Diatoms. Si vous finissez premier de la partie, cochez-en un supplémentaire 🏆 pour votre victoire.



Imprimer de nouvelles feuilles de score
DiatomsTheGame.com

DÉCOUVREZ UNE FORME OBSCURE D'ART VICTORIEN

Les mosaïques de diatomées sont réelles ! La disposition de diatomées (algues unicellulaires) en mosaïques microscopiques est une pratique d'art scientifique qui a commencé à l'ère victorienne. À cette époque, le microscope connut des avancées significatives tant quant à ses capacités qu'à son accessibilité. Avec l'augmentation de l'utilisation du microscope, une petite industrie de préparation de lames s'est développée. Des particuliers et des entreprises créaient des lames prêtes à observer pour les collectionneurs et les scientifiques.

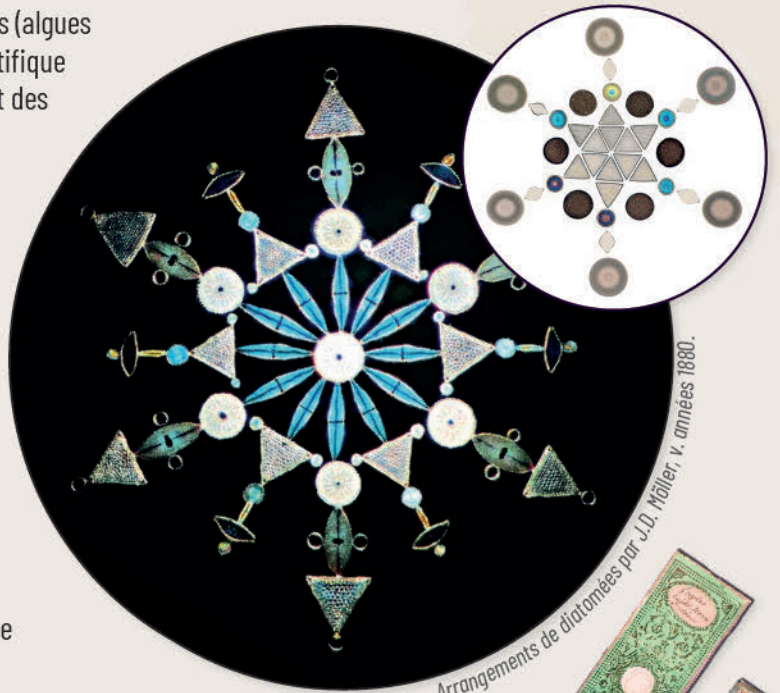
Bien que la majorité de ses lames n'offraient que la présentation de spécimens microscopiques, au milieu du XIX^e siècle, une approche plus artistique émergea. Les diatomées et d'autres éléments microscopiques (comme les écailles d'ailes de papillons, les petites éponges et même des photographies microscopiques) étaient disposés en des dessins élaborés, le plus souvent autour d'un motif radial. Pour réaliser ces mosaïques, les artistes devaient collecter des échantillons d'eau, prélever et nettoyer chaque diatomées de ces échantillons et délicatement les disposer pour dessiner leur motif, les fixant aux lames de microscope avec une colle spécifique.

Les différentes couleurs des diatomées observées sur ces mosaïques changent en fonction de l'éclairage et des réglages photographiques. Les mosaïques de diatomées sont souvent présentées en microscopie en champ sombre, lorsque le fond est noir, ou en microscopie en champ clair, lorsque le fond est d'un blanc lumineux.

Une autre pratique inhabituelle de cette époque consistait à recouvrir les lames avec du papier décor, présentant parfois des motifs complexes aux lignes intriquées et aux couleurs vives. Ce décor incluait généralement une étiquette présentant le contenu de la lame, ainsi que le nom de son préparateur.

Les photos présentées ci-contre font partie de celles ayant inspiré Diatoms.

Diapositives sur papier et photos d'arrangement Möller sur fond noir par Howard Lynk. Photo de l'arrangement de Brightfield Möller par Jef Schoors.



Exemples de lames de microscope de la fin du XIX^e siècle : une lame classique (ci-dessus) et deux lames décorées en papier collé (à droite).

CRÉDITS

Conception, développement et production : **Sabrina Culyba**

Soutien au développement : **Dave Culyba**

Conception visuelle : **Sabrina Culyba** et **Nim Ben-Reuven**

Illustration : **Nim Ben-Reuven**

Conception de l'insert : **Matt Healey**

Tous nos remerciements à la Commanditaire de Diatoms

Carolyn Haskell, à nos **testeurs**, à tous nos **backers de Kickstarter** et à **Astra Logical** pour leur soutien à la réalisation de ce jeu sur l'art et les algues !



LUDOLIMAL



CENTURY

Diatoms est une marque déposée de Ludoliminal, LLC

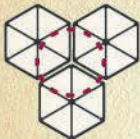
© 2023 Ludoliminal, LLC

DiatomsTheGame.com | Ludoliminal.com

Partagez vos photos ! #DiatomsTheGame

À propos de la collecte de diatomées

Lors de la collecte de diatomées, la part de chaque groupe de couleur d'algues dans le Point d'échantillonnage détermine les formes de diatomées de cette couleur que vous ajouterez à votre mosaïque :




Un Point d'échantillonnage est formé par l'intersection de 3 tuiles Eau.











Utilisez la Loupe pour vous aider à examiner vos échantillons.







 $\frac{6}{6}$ → Divisez un échantillon d'une seule couleur en 2 formes dont la somme est égale à la totalité de l'échantillon.

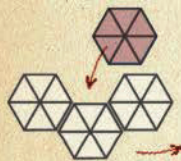
Choisissez une paire de diatomées :

 $\frac{1}{6}$ +  $\frac{5}{6}$ →  & 

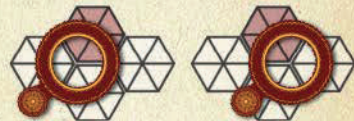
 $\frac{2}{6}$ +  $\frac{4}{6}$ →  & 

 $\frac{3}{6}$ +  $\frac{3}{6}$ →  & 

n'oubliez pas : recueillez les diatomées de tous les points d'intersection de 3 tuiles Eau que vous créez à votre tour !



Deux points d'intersection...



...deux échantillons !



A l'attention des membres :

Notre panel de juges habituels évaluerà votre mosaïque de diatomées selon les trois critères suivants : couleurs identiques, paires symétriques et diversité des formes. Si un Juge invité se joint au jury, vous devrez prendre en considération ses critères d'évaluation.

Critère d'évaluation n°1

Couleurs identiques sur l'ensemble de la mosaïque

Comptez les diatomées de chaque couleur dans votre mosaïque. La forme et l'emplacement n'ont pas d'importance.

Pour chaque couleur, attribuer le score correspondant :

- 8 ou plus = 40 points
- 5 ou plus = 20 points
- 3 ou plus de la même couleur = 5 points



COULEURS IDENTIQUES
EXEMPLE DE NOTATION

COUNT	1	4	1	9	5
	↓	↓	↓	↓	↓
POINTS	0	5	0	40	20

Critère d'évaluation n°2

Paires symétriques sur les axes

Vérifiez la symétrie des paires de diatomées le long de chaque axe de symétrie.

Pour chaque paire de formes sur chaque anneau le long de chaque axe de symétrie, marquez des points comme suit :

- Parfaitement symétrique = 15 points
(même couleur et même forme)
- Partiellement symétrique = 5 points
(même couleur ou même forme)
- Pas symétrique = 0 point
(forme et couleur différentes)

L'emplacement au centre du plateau ne compte pas pour l'attribution de ces points.



PAIRES SYMÉTRIQUES
EXEMPLE DE NOTATION

	CENTER PAIRS	MIDDLE PAIRS	OUTER PAIRS	LINE TOTAL
	5	5	0	10
	0	0	15	15

Critère d'évaluation n°3


Diversité des formes sur les anneaux

Comptez le nombre de formes différentes que vous avez disposé sur chacun des trois anneaux de votre mosaïque. La couleur n'a pas d'importance.









Pour chaque anneau, marquez des points en fonction du nombre de formes différentes :

- 5 formes = 40 points
- 4 formes = 20 points
- 2 ou 3 formes = 5 points

L'espace au centre du plateau fait partie de l'anneau central.



DIVERSITÉ DES FORMES
EXEMPLE DE NOTATION

						POINTS
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	20
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	40
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	5

Que sont les diatomées ?

*des algues unicellulaires microscopiques

- paroi cellulaire de silice, à l'apparence vitrée
- une grande variété de formes et de structures
- produisant plus de 20% de l'oxygène sur Terre
- présentes dans chaque goutte d'eau ou presque, du ruisseau à la mer

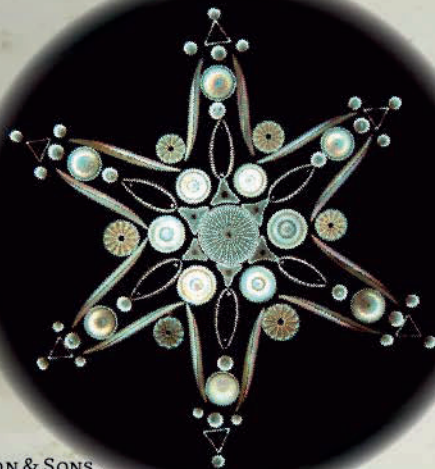


"les Joyaux
de la mer"

PHOTOGRAPHIE DE JEF SCHOORS

AGENCEMENT DE E. DU JARDIN, 1966

COLLECTION DE DIATOMÉES



WATSON & SONS,
VERS 1880

PHOTOGRAPHIE DE HOWARD LYNK

AGENCEMENT DE J.D. MÖLLER

UNE BRÈVE HISTOIRE DES AGENCEMENTS DE DIATOMÉES

La création de ces minuscules mosaïques a commencé au milieu du XIX^e siècle. Les adeptes de cet art scientifique consacrent des heures de travail minutieux à la collecte et à la disposition de diatomées sur des lames de microscopes, vendant parfois leur travail à des scientifiques et des collectionneurs.

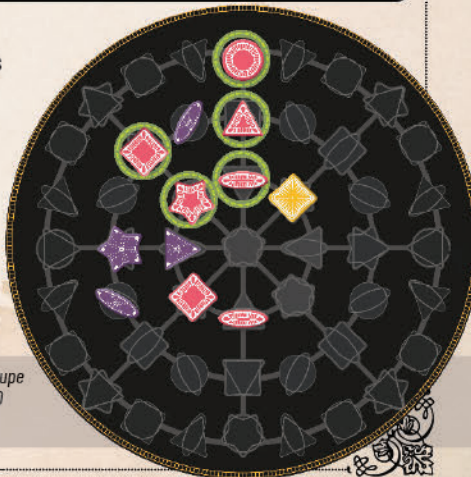
Juge invité • Humeur Sympa
TRIEUSE DE TONS 1

Professeur
Blanchefeuille

"Fatme votre émerger un thème coloré."

Des points supplémentaires seront attribués pour le plus grand groupe de diatomées de même couleur.

- +** +10 points pour chaque diatomée appartenant au plus grand groupe de diatomées connectées et de même couleur.
Exigence minimale de participation :
 Au moins 3 diatomées de même couleur connectées



Exemple : Le plus grand groupe connecté visible ici est le groupe de diatomées rouges avec 5 diatomées au total, rapportant 50 points supplémentaires.

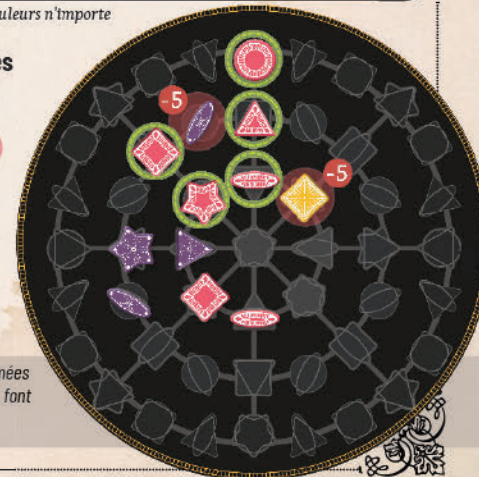
Juge invité • Humeur Tatillonne
TRIEUSE DE TONS 1

Professeur
Blanchefeuille

"Ne vous contentez pas de placer vos couleurs n'importe comment !"

Des points supplémentaires seront attribués pour le plus grand groupe de diatomées de même couleur.

- +** 1^{ère} place +100 points
 2^e place +70 points
Participation (3+) +20 points
- -5 points pour chaque diatomée non connectée à au moins une autre diatomée de la même couleur.



Exemple : Le plus grand groupe ici est le groupe de 5 diatomées rouges. Cependant, les diatomées violettes et jaunes isolées font perdre 10 points.

Juge invité • Humeur Sympa
AMOUREUX DE L'ASYMÉTRIE 2

Docteur
Le Loucheur

"Montrez-moi quelque chose qui va au-delà de la symétrie."

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées ne se trouvant pas sur les quatre axes de symétrie.

- +** +5 points pour chaque diatomée ne se trouvant sur aucun des axes de symétrie.
Exigence minimale de participation :
 Au moins 3 diatomées ne se trouvant pas sur un axe de symétrie.



Exemple : Il y a 8 diatomées qui ne se trouvent pas sur les axes de symétrie, rapportant 40 points.

Juge invité • Humeur Tatillonne
AMOUREUX DE L'ASYMÉTRIE 2

Docteur
Le Loucheur

"Ne négligez pas vos axes de symétrie."

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées ne se trouvant pas sur les quatre axes de symétrie.

- +** 1^{ère} place +100 points
 2^e place +70 points
Participation (3+) +20 points
- -5 points pour chaque paire d'espaces complètement vides sur les axes de symétrie.



Exemple : Il y a 8 diatomées qui ne se trouvent pas sur les axes de symétrie. Cependant, la paire symétrique vide fait perdre 5 points.



Juge invité • Humeur Sympa
MANIAQUE DU NÉGATIF

3

Son Excellence
Lessizmore

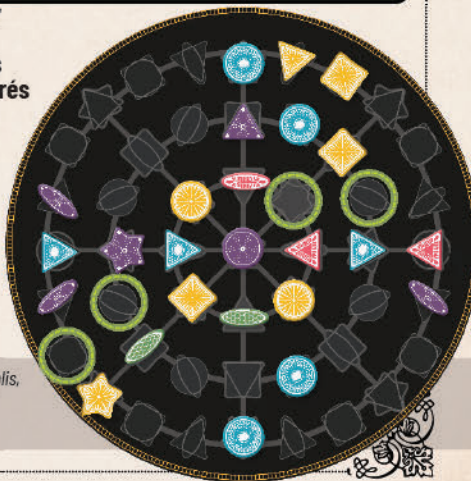
"Vous devez laisser votre œuvre respirer."

Des points supplémentaires seront attribués pour les espaces vides complètement entourés d'espaces remplis.

+10 points pour chaque espace vide complètement entouré.

Exigence minimale de participation :
Au moins 2 espaces vides entourés de diatomées.

Exemple : Il y a quatre espaces vides entourés d'espace remplis, rapportant 40 points.



Juge invité • Humeur Tatillonne
MANIAQUE DU NÉGATIF

3

Son Excellence
Lessizmore

"Un espace négatif excessif distrairait l'œil."

Des points supplémentaires seront attribués pour les espaces vides complètement entourés d'espaces remplis.

+1^{ère} place
+100 points
2^e place
+70 points
Participation (2+)
+20 points

-5 points pour chaque groupe d'au moins 3 espaces vides connectés.

Exemple : Il y a 4 espaces vides qui sont entourés d'espaces remplis. Cependant, les trois groupes de 3+ espaces vides connectés font perdre 15 points.



Juge invité • Humeur Sympa
SPÉCIALISTE DU CERCLE

4

Sir
Du Rondeau

"Le cercle est la forme la plus agréable."

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées en forme de cercle.

+5 points pour chaque diatomée en forme de cercle.

Exigence minimale de participation :
Au moins 4 diatomées en forme de cercle.

Exemple : Il y a 6 diatomées en forme de cercle, rapportant 30 points.



Juge invité • Humeur Tatillonne
SPÉCIALISTE DU CERCLE

4

Sir
Du Rondeau

"L'ovale n'est guère plus qu'un cercle déformé."

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées en forme de cercle.

+1^{ère} place
+100 points
2^e place
+70 points
Participation (4+)
+20 points

-5 points pour chaque diatomée ovale reliée à une ou plusieurs diatomées en forme de cercle.

Exemple : Il y a 6 diatomées en forme de cercle. Cependant, il y a 3 diatomées ovales connectées à des diatomées en forme de cercle, faisant perdre 15 points.



Juge invité • Humeur Sympa
ADEPTE DES ARÊTES 5

Madame
 Du Contour

"Je trouve les arêtes extérieures des plus captivantes."

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées disposées sur l'anneau extérieur de la mosaïque.

+5 points pour chaque diatomée placée sur l'anneau extérieur.

Exigence minimale de participation :
 Au moins 6 diatomées disposées sur l'anneau extérieur.

Exemple : Il y a 11 emplacements remplis sur l'anneau extérieur, rapportant un total de 55 points.



Juge invité • Humeur Tatillonne
ADEPTE DES ARÊTES 5

Madame
 Du Contour

"Un anneau de couleurs assorties est agréable à l'œil."

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées disposées sur l'anneau extérieur de la mosaïque.

+1^{ère} place
 +100 points
+2^e place
 +70 points
Participation (6+)
 +20 points

-5 points pour chaque diatomée disposée sur l'anneau extérieur reliée à d'autres diatomées de la même couleur.

Exemple : 11 espaces sont remplis sur l'anneau extérieur. Trois de ces diatomées de l'anneau extérieur sont adjacentes à une autre diatomée de la même couleur faisant perdre 15 points.



Juge invité • Humeur Sympa
PASSIONNÉ DU PANACHÉ 6

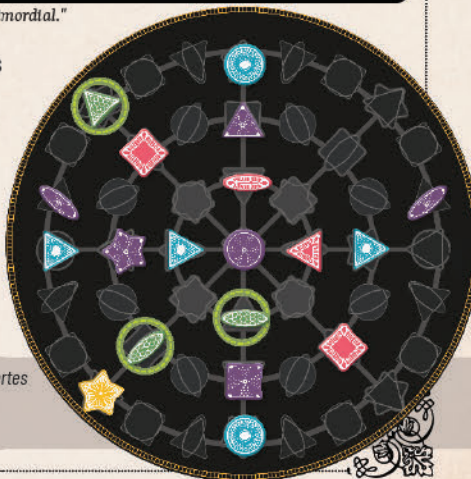
L'Honorable
 Mellier de Tinturie

"Un mélange équilibré de couleurs est primordial."

Des points supplémentaires seront attribués pour la couleur en plus petit nombre.

+10 points pour chaque diatomée de la couleur la moins présente, en ignorant les couleurs absentes.

Exemple : il y a 6 diatomées violettes, 5 bleues, 4 rouges, 3 vertes et aucune jaune. La couleur la moins représentée compte 3 diatomées, rapportant 30 points.



Juge invité • Humeur Tatillonne
PASSIONNÉ DU PANACHÉ 6

L'Honorable
 Mellier de Tinturie

"Les couleurs doivent être équilibrées dans l'ensemble de l'agencement."

Des points supplémentaires seront attribués pour la couleur en plus petit nombre.

+1^{ère} place
 +100 points
+2^e place
 +70 points
Participation (1+)
 +20 points

-5 points par couleur manquante dans chacun des 3 anneaux.

Exemple : il y a 6 diatomées violettes, 5 bleues, 4 rouges, 3 vertes et aucune jaune. La couleur la moins représentée compte 3 diatomées. Cette mosaïque n'a ni rouge, ni jaune, faisant perdre 20 points.



Juge invité • Humeur Sympa
GRUDIT DES ÉTOILES 7

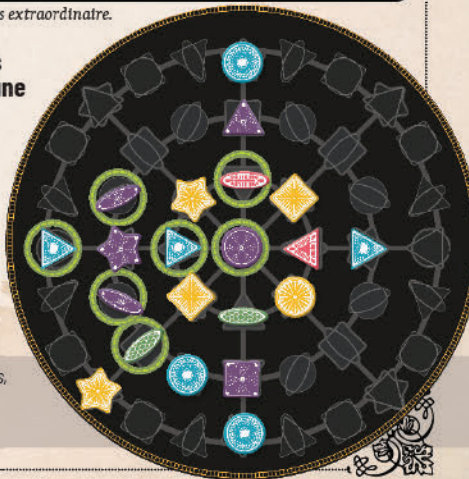
Chancelière
Céleste

"La rareté de l'étoile la rend d'autant plus extraordinaire."

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées connectées à au moins une diatomée étoile.

+ **+10 points** pour chaque diatomée non étoilée connectée à au moins une diatomée étoile.
Exigence minimale de participation :
 Au moins 4 diatomées adjacentes à des diatomées étoiles.

Exemple : Il y a 7 diatomées connectées à 3 diatomées étoiles, rapportant 70 points.



Juge invité • Humeur Tatillonne
GRUDIT DES ÉTOILES 7

Chancelière
Céleste

« Un potentiel inexploité est un gaspillage irréfutuable. »

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées connectées à au moins une diatomée étoile.

+ **1^{ère} place**
 +100 points
2^e place
 +70 points
Participation (4+)
 +20 points

- **-5 points** pour chaque champ étoile inoccupé.

Exemple : Il y a 7 diatomées connectées à 3 diatomées étoiles. Cependant, il y a 3 espaces étoile inoccupés, faisant perdre 15 points.



Juge invité • Humeur Sympa
PURISTE DU POURPRE 8

Dame
Violaine

"Le violet est la couleur la plus majestueuse."

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées violettes.

+ **+10 points** pour chaque diatomée violette.
Exigence minimale de participation :
 Au moins 4 diatomées violettes

Exemple : Il y a 8 diatomées violettes, rapportant 80 points.



Juge invité • Humeur Tatillonne
PURISTE DU POURPRE 8

Dame
Violaine

"Je trouve que le vert jure terriblement avec le violet."

Des points supplémentaires seront attribués pour les diatomées violettes.

+ **1^{ère} place**
 +100 points
2^e place
 +70 points
Participation (4+)
 +20 points

- **-5 points** pour chaque diatomée verte connectée à au moins une diatomée violette.

Exemple : Il y a 8 diatomées violettes. Cependant, 3 diatomées vertes sont adjacentes à au moins une diatomée violette, faisant perdre 15 points.



Juge invité • Humeur Sympa

ALLUMÉ D'ENLUMINURE 9

Capitaine Grand Ornavs "Ce sont les motifs qui ressortent au milieu des milliers de gouttes d'eau"

Des points supplémentaires seront attribués pour les "enluminures" : des groupes spécifiques de diatomées adjacentes.

(Voir les aides de jeu concernant les enluminures et leur notation)

+10 points pour chaque enluminure.

Exigence minimale de participation :
Au moins 2 enluminures complètes

Juge invité • Humeur Tatillonne

ALLUMÉ D'ENLUMINURE 9

Capitaine Grand Ornavs "Gardez vos yeux grand ouverts, de peur de louper une opportunité."

Des points supplémentaires seront attribués pour les "enluminures" : des groupes spécifiques de diatomées adjacentes.

(Voir les aides de jeu concernant les enluminures et leur notation)

+1^{ère} place
+100 points

2^e place
+70 points

Participation (2+)
+20 points

-10 points pour chaque enluminure incomplète.

Juge invité • Humeur Sympa

Aide de jeu - Évaluation des enluminures 9

Exemple : Il y a 5 enluminures, rapportant un total de 50 points.

Juge invité • Humeur Tatillonne

Aide de jeu - Évaluation des enluminures 9

Exemple : Cette mosaïque a 5 enluminures. Cependant, il y a 2 enluminures incomplètes, faisant perdre 20 points.

Aide de jeu Enluminures complètes

Une **enluminure complète** est un ensemble de trois diatomées connectées sur les anneaux médian ou extérieur. La diatomée centrale est située sur l'un des quatre axes de symétrie et les diatomées situées de part et d'autre sont toutes deux de forme et de couleur identiques. Une diatomée peut faire partie de plusieurs enluminures.

Exemple : Il y a 3 enluminures complètes.

Aide de jeu Enluminures incomplètes

Une **enluminure incomplète** apparaît dès lors que la diatomée centrale et l'une des deux diatomées adjacentes sont positionnées, le second espace adjacent demeurant vide ou présentant une diatomée de forme ou de couleur différentes de la première.

Exemple : Il y a deux enluminures incomplètes. L'enluminure n°1 a des formes identiques, mais des couleurs différentes. L'enluminure n°2 n'a qu'un seul emplacement adjacent rempli, le second est vide.

DIATOMS






CARRIÈRES

RÈGLES DU JEU SOLO

Développez votre réputation d'artiste des diatomées en répondant à des commandes de mosaïques et en suivant l'évolution de vos créations.



Carrières permet à 4 naturalistes de suivre leurs progrès en tant qu'artistes de la mosaïque de diatomées. En collectionnant des **Points de carrière** , vous obtenez des titres de plus en plus prestigieux. Vous pouvez gagner des Points de carrière de trois façons :

1. **En jouant à la variante Commandes.** *Commandes* est une variante originale de *Diatoms* dans laquelle vous réalisez des mosaïques sur commande. Gagnez un  par commande honorée et des  supplémentaires pour l'avoir honorée avec le moins de gâchis possible.
2. **En jouant à *Diatoms* à plusieurs.** Gagnez un  par partie et un  supplémentaire si vous remportez la première place. Voir le *Livret de règles principal*, page 7.
3. **En jouant à *Diatoms* en solo avec un Juge invité.** Gagnez des  en fonction de votre score. Voir la variante Solo « *Précepteur* » à la page 7.

Lisez les pages 1 à 4 du *Livret de règles principal* avant de jouer à la variante *Commandes*, car la mécanique de base du jeu, qui consiste à placer des tuiles Eau et à recueillir des diatomées, est la même.

COMMANDES - VARIANTE SOLO

Très honorables
membres de la Société,

De temps à autre, de riches collectionneurs s'adressent à la Société pour commander de microscopiques mosaïques de diatomées pour leur cabinet de curiosités. Les commandes sont l'occasion d'acquérir du prestige et de faire avancer votre carrière.

En conséquence, la Société invite toutes et tous ses membres à tenter de répondre à ces commandes. Si vous parvenez à répondre aux exigences particulières pour chaque œuvre (et à limiter les diatomées rebutées), vous pourriez bien vous faire un nom en tant qu'artiste de diatomées de premier ordre.



Dans la variante solo *Commandes* de **Diatoms**, votre objectif est de réaliser une mosaïque qui répond aux exigences d'une commande spécifique. Vous devez également faire attention aux diatomées que vous gaspillez : si vous avez trop de diatomées "**rebutées**", vous n'honorerez pas la commande.

Lisez les pages 1 à 4 du Livret de règles principal avant de jouer à la variante *Commandes*, car la mécanique de base du jeu, qui consiste à placer des tuiles Eau et à recueillir des diatomées, est la même.

Guide des contraintes des commandes



Les espaces gris clair sont remplis, comme dans le jeu de base, avec n'importe quelle couleur de l'une des deux formes possibles.



Les espaces colorés avec des contours blancs doivent être remplis avec la couleur indiquée d'une forme ou l'autre.



Les espaces avec une forme grise et un contour noir doivent être remplis avec cette forme spécifique, dans n'importe quelle couleur.



Les espaces avec une forme colorée et un contour noir doivent être remplis avec une diatomée de la couleur et de la forme indiquées.



Les espaces numérotés doivent être remplis avec la même forme que tous les autres espaces portant le même numéro.



Les espaces comportant une lettre doivent être remplis de la même couleur que tous les autres espaces comportant la même lettre.



Les espaces noircis ne sont pas utilisés. Les diatomées ne peuvent pas y être placées.

MISE EN PLACE

- 1 Placez à portée de main les **boîtes de Pétri remplies de diatomées** et la **tuile de départ**. Placez devant vous un plateau **Lame de microscope**, un **Carnet de terrain** et la **Loupe**. Mélangez toutes les autres **tuiles Eau** et séparez-les en deux piles. L'une des deux piles aura une tuile de plus que l'autre.
- 2 **Trouvez la prochaine carte Commande** à honorer et placez-la à proximité pour pouvoir vous y référer. Les commandes sont censées être honorées dans l'ordre. **S'il est marqué FREE FORM sur la partie supérieure**, voir la note à la page 6.
- 3 **Piochez deux tuiles** depuis les piles de tuiles Eau pour constituer votre main de départ et placez-les près de votre plateau de jeu.
- 4 Regardez le nombre de **boîtes de rebut** indiqué sur la carte de la Commande. Prenez autant de **couvercles de boîtes de Pétri** et placez-les près de votre Lame de Microscope. Il s'agit de vos **boîtes de rebut**.



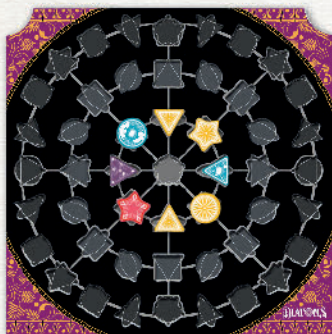
JOUER À LA VARIANTE COMMANDES

Choisissez, placez, recueillez, disposez, recommencez.

- 1 **Choisissez** l'une des quatre tuiles Eau disponibles - les deux dans votre main ou la tuile supérieure de chacune des piles - et **placez-la** dans la zone de l'étang d'algues, en suivant les règles du jeu principal. À l'exception de la première tuile Eau que vous placez, vous **devez** créer au moins un Point d'échantillonnage (une intersection de 3 tuiles) lorsque vous placez une tuile Eau. Si vous ne pouvez pas faire de Point d'échantillonnage, vous avez échoué à honorer la commande.
- 2 **Recueillez** des diatomées dans les boîtes de Petri en fonction de vos Points d'échantillonnage, en suivant le guide dans votre *Carnet de terrain* et les règles du jeu de base.
- 3 **Disposez** les diatomées sur votre Lame de Microscope en suivant les instructions de la carte Commande. **Comme dans le jeu de base, une fois que vous avez placé une diatomée, vous ne pouvez plus la déplacer.**
 - Si vous ne pouvez pas placer une diatomée que vous avez recueillie, vous devez la placer dans l'une de vos boîtes de rebut.
 - Chaque boîte de rebut peut contenir autant de diatomées qu'il n'en faut pour atteindre la valeur d'un échantillon complet (par exemple : six cercles OU trois ovales OU deux triangles OU un ovale et un carré, et ainsi de suite). Une fois placées dans l'une des boîtes, les diatomées ne peuvent plus être déplacées.
 - Si une diatomée est trop grande pour aller dans une boîte de rebut, vous devez la placer dans une autre boîte. Si elle ne peut aller dans aucune de vos boîtes de rebut ni dans votre mosaïque, vous avez échoué à honorer la commande.
- 4 **Recommencez.** Si vous venez de jouer une tuile Eau de votre main, assurez-vous de compléter votre main avant de choisir votre prochaine tuile Eau à jouer.

Évaluation des commandes honorées

Si vous avez complété entièrement la mosaïque, en remplissant chaque emplacement selon les indications de la carte, vous avez réussi à honorer la commande. Les commandes honorées peuvent être évaluées à l'aide d'une **échelle étoilée**. Pour déterminer le nombre d'étoiles attribuées à votre mosaïque, regardez vos boîtes de rebut. Pour chaque boîte de rebut pouvant encore accueillir une diatomées en forme d'étoile (5/6), votre mosaïque gagne une étoile.



Cette commande a été honorée avec succès. L'une des boîtes de rebut peut encore accueillir une diatomées en forme d'étoile. La mosaïque reçoit une évaluation de 1 étoile.

Si vous n'avez plus de place dans vos boîtes de rebut, que vous n'avez plus de tuiles Eau ou si vous ne pouvez plus compléter la mosaïque conformément aux exigences de la carte (par exemple, s'il n'y a plus la forme ou la couleur de diatomées nécessaire), vous avez échoué à honorer la commande. La chance vous sourira la prochaine fois !

ÉVALUATION DES COMMANDES

Gagner des Points de carrière

Lorsque vous honorez une commande avec succès, vous pouvez gagner des Points de carrière (🏆) pour votre journal de carrière au verso.

Première réussite :

- Gagnez un 🏆 si vous réussissez à honorer pour la première fois cette commande spécifique.

Chaque réussite, y compris la première :

- Si votre mosaïque obtient 1 ou 2 étoiles, gagnez un 🏆.
- Si votre votre mosaïque obtient 3 étoiles ou plus, gagnez deux 🏆.

Lorsque vous honorez une série de commandes, vous pouvez collecter des 🏆 supplémentaires comme indiqué. Cochez les cases pour marquer les points gagnés.

Progresser grâce aux Commandes

Commencez par la Commande n°1. **Lorsque vous honorez avec succès une Commande**, marquez le résultat ci-après, avec le nombre d'étoiles obtenues et de Points de carrière gagnés. À votre prochaine partie, passez à la Commande suivante.

- **Lorsque vous atteignez la Commande n° 25**, lisez bien la note de la page 6 sur les **Commandes** Forme libre.
- Si vous rejouez une même Commande, vous pouvez la noter dans le journal des Commandes supplémentaires à la page 6.



Vous avez besoin de plus d'espace pour écrire ? Vous préférez imprimer un journal séparé pour noter vos parties ? Vous trouverez des documents à imprimer et bien d'autres choses encore sur le site **DiatomsTheGame.com**

Commandes 1 à 4 : Créations pour novices				Acquérir une expertise et une réputation dans tout domaine artisanal n'est possible qu'en s'appliquant d'abord à maîtriser les bases.											
#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤
1				1				1				1			
2				2				2				2			
3				3				3				3			
4				4				4				4			
<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 1 à 4				<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 1 à 4				<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 1 à 4				<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 1 à 4			
Commandes 5 à 8 : Symétrie radiale				De nombreuses mosaïques de diatomées sont disposées en motifs radiaux hautement symétriques, créant d'agréables rayons de couleurs et de formes répétées.											
#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤
5				5				5				5			
6				6				6				6			
7				7				7				7			
8				8				8				8			
<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 5 à 8				<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 5 à 8				<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 5 à 8				<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 5 à 8			
Commandes 9 à 12 : Formes célestes				Les diatomées sont du monde microscopique, conférant une certaine ironie artistique aux agencements d'algues ayant pour motif des corps célestes.											
#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤
9				9				9				9			
10				10				10				10			
11				11				11				11			
12				12				12				12			
<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 9 à 12				<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 9 à 12				<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 9 à 12				<input type="checkbox"/> +1 👤 pour avoir honoré les commandes 9 à 12			
Commandes 13 à 18 : La Beauté de la Nature				Les riches et magnifiques formes de la nature offrent une large palette d'inspiration, des fleurs du jardin aux arbres du verger.											
#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤
13				13				13				13			
14				14				14				14			
15				15				15				15			
16				16				16				16			
17				17				17				17			
18				18				18				18			
<input type="checkbox"/> +2 👤 pour avoir honoré les commandes 13 à 18				<input type="checkbox"/> +2 👤 pour avoir honoré les commandes 13 à 18				<input type="checkbox"/> +2 👤 pour avoir honoré les commandes 13 à 18				<input type="checkbox"/> +2 👤 pour avoir honoré les commandes 13 à 18			
Commandes 19 à 24 : Le Signe des Esprits				Quand la nature s'approche du paradis, nous imaginons des esprits qui nous observent, tout comme nous observons nous-mêmes les profondeurs microscopiques.											
#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤	#	Date	#☆	#👤
19				19				19				19			
20				20				20				20			
21				21				21				21			
22				22				22				22			
23				23				23				23			
24				24				24				24			
<input type="checkbox"/> +2 👤 pour avoir honoré les commandes 19 à 24				<input type="checkbox"/> +2 👤 pour avoir honoré les commandes 19 à 24				<input type="checkbox"/> +2 👤 pour avoir honoré les commandes 19 à 24				<input type="checkbox"/> +2 👤 pour avoir honoré les commandes 19 à 24			

Commande bonus #B1



Éclipse

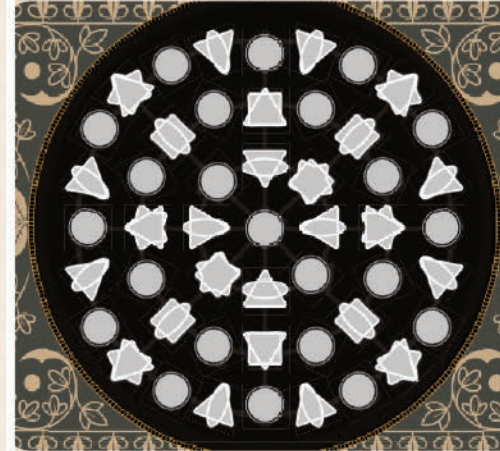
Boîtes de rebut



À PROPOS DE CETTE COMMANDE

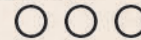
Ce motif, représentant une éclipse partielle de soleil, est l'un des derniers prototypes de commandes créés pour être présenté pendant la campagne Kickstarter de *Diatoms*. Il commémore l'éclipse solaire qui a eu lieu sur le continent nord-américain le 14 octobre 2023, au beau milieu de la campagne de financement participatif.

Commande bonus #B2



Pleine lune

Boîtes de rebut



À PROPOS DE CETTE COMMANDE

Cette commande devait faire partie des cartes de base dans la boîte du jeu *Diatoms* jusqu'à très tard dans le processus de production. Elle est unique car elle utilise tous les emplacements du plateau *Lame de Microscope*, et notamment tous les emplacements circulaires. Bien qu'elle ait finalement été retirée de l'ensemble des Commandes du jeu de base, elle reste une commande remarquable, proposant de relever un sacré défi stratégique.

FREEFORM Commande bonus #B3



Papillon

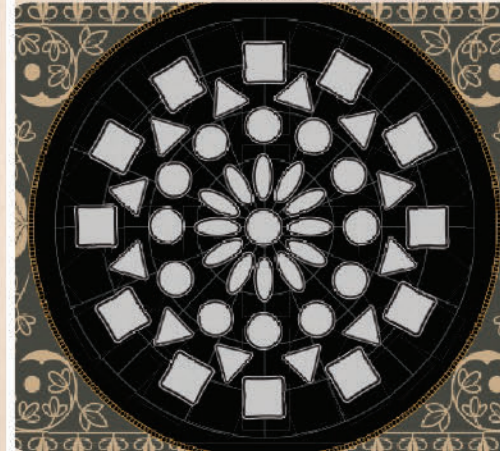
Boîtes de rebut



À PROPOS DE CETTE COMMANDE

Cette commande a été conçue comme une suite de la commande n°16 du jeu : le papillon tacheté. Ces deux commandes « papillons » font écho à une autre pratique de la mosaïque microscopique : l'utilisation d'écaïlles d'ailes de papillon colorées pour reproduire des motifs tels que des plumes d'oiseaux ou des pétales de fleurs. Si vous souhaitez voir les exemples les plus célèbres de cette pratique, consultez les travaux de Henry Harold Dalton datant de la fin des années 1800.

FREEFORM Commande bonus #B4



Hommage à Klaus Kemp

Boîtes de rebut

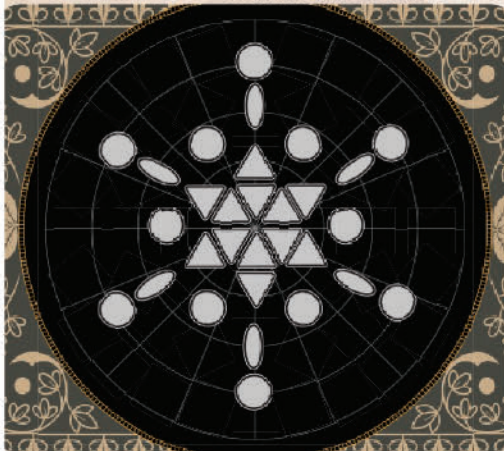


À PROPOS DE CETTE COMMANDE

Cette commande s'inspire du travail de Klaus Kemp, le plus célèbre créateur moderne de mosaïques de diatomées. C'est à l'âge de 16 ans que Kemp a observé pour la première fois des diatomées au microscope. Il est tombé amoureux de leur beauté. Il a passé sa vie à travailler avec les diatomées, créant de nombreuses mosaïques spectaculaires. Kemp est décédé en mai 2022, au moment même où Sabrina Culyba, la créatrice de *Diatoms*, découvrait à son tour les mosaïques de Kemp ont inspiré l'identité visuelle du jeu dans sa version finale. Malheureusement, nous n'avons jamais eu la chance de présenter le jeu à Kemp, mais nous rendons hommage à son héritage par cette commande. Son travail est facilement accessible en ligne.

FREEFORM

Commande bonus #B5



Hommage à J.D. Möller

Boîtes de rebut



À PROPOS DE CETTE COMMANDE

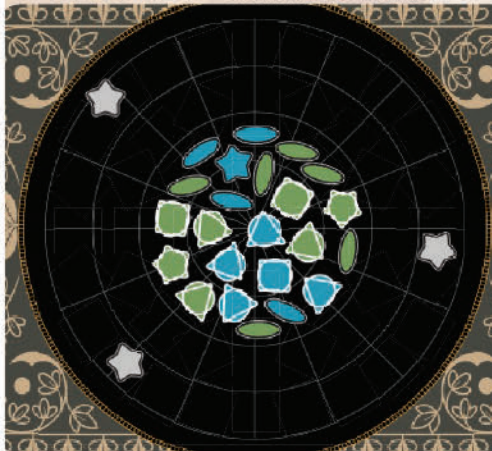
Cette mosaïque est un hommage aux agencements de J.D. Möller à l'époque victorienne. Möller a découvert la fabrication de microscopes alors qu'il était adolescent et qu'il étudiait pour devenir artiste en Allemagne. Il s'est ensuite passionné pour les diatomées et a commencé à créer et à vendre des lames présentant des diatomées. La plupart de ces lames étaient des planches de référence qui répertoriaient différentes espèces de diatomées, mais il s'est également spécialisé dans les montages artistiques.

En 1875, Möller envisagea d'écrire un livre détaillant ses méthodes secrètes de montage de diatomées sur des lames de microscope, mais il ne parvint pas à générer suffisamment de préventes pour le publier.

Les images des montages de Möller ont été parmi celles qui ont inspiré le thème de *Diatoms*.

FREEFORM

Commande bonus #B6



Monde des algues

Boîtes de rebut



À PROPOS DE CETTE COMMANDE

Une version de cette mosaïque a été partagée pour la première fois par l'éditeur de *Diatoms*, Ludoliminal, à l'occasion de la Journée de la Terre en 2023.

Plus tard ce même automne, au cours de la campagne de financement participatif de *Diatoms*, nous avons appris que le 12 octobre était la Journée mondiale des algues, et nous avons donc partagé ce motif à nouveau pour célébrer l'événement. Aujourd'hui, nous avons adapté ce design original en tant que Commande Bonus pour que tous les contributeurs puissent y jouer avec le jeu final !

La Journée mondiale des algues a été instaurée en 2017. Elle a été initiée par le spécialiste des algues Jörg Ullmann, afin de sensibiliser au rôle important que jouent les algues dans notre monde.

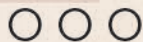
FREEFORM

Commande bonus #B7



Diatoms!

Boîtes de rebut



À PROPOS DE CETTE COMMANDE

Cette mosaïque a été le dernier prototype de commande présenté aux contributeurs dans le cadre de la campagne Kickstarter de *Diatoms*. Ce n'est ni la plus difficile, ni la plus complexe, ni la plus belle. Mais elle a été créée pour représenter le succès de la campagne de *Diatoms*, qui a permis de donner vie à ce jeu d'art et d'algues.

Merci à tous nos contributeurs Kickstarter pour leur participation à cette aventure. Nous espérons que vous aimerez ce jeu autant que nous avons aimé le créer pour vous.

-Sabrina Culyba
Créatrice de *Diatoms*