

MANDALA

1

La femme va garder son avantage,
Va être gagnante, va compter,
LACAN : Séminaire du 27.04.66

En marge d'une plate-forme circulaire donc sur le plateau de jeu : 17 pions à la libre disposition de 2 joueurs se faisant face se répartissent de droite à gauche tels que...

- 1 pion à tribord en regardant vers l'avant au sens maritime,
- 2 pions bel et bien s'utilisant pas ensemble mais toujours seul,
- 2 pions comme les autres s'ôtant de leur place suivant l'opportunité,
- 2 pions disponibles chacun séparément s'imposant selon les pivotements du disque,
- 1 pion égal aux autres s'embarquant à n'importe quel angle tangent,
- 1 pion fait pour en s'adjoignant semblablement à l'ensemble du jeu ..., ... jeu dont l'ensemble des pions pioche jusqu'au pion positionné à bâbord...

Faire tourner 1 disque qui en version recto traduisant le cycle menstruel —MIN..., MENSTRUA, MANDALA 1 — féminin, rivé autour d'un axe pouvant se visser et dévisser relativement au jeu choisi à jouer, parcourant en l'occurrence en 28 points successifs de 3 cercles circonscrits ou inscriptions hexagonales ou ordres planétaires des nombres dits déficients ou équilibrés ou abondants :

- ne s'aborde que par les angles des 2 triangles équilatéraux tels que 1 antérieur au nombre, 16 dit nombre déficient, 19 comme nombre premier, 22 autre nombre déficient, 25 encore nombre déficient, 28 dit nombre parfait, ...
- ne s'aborde que par ceux-ci avec 1 seul et n'importe lequel autant de fois que l'on peut dans sa stratégie sans les bloquer pour qu'en tournant ils soient accessibles pas l'autre joueur, ...
- ne s'aborde que par les 17 pions de même couleur de chacun des 2 joueurs ayant choisi où s'installer et qui commencerait le jeu après tirage au sort avec 1 petit dé ...

Gagner à ce jeu consiste d'avoir le maximum de nombres abondants qui débordés par la somme de leurs parties aliquotes

- diviseurs propres autres que le nombre lui-même égaux à ce même nombre — sont au nombre de 4 tels que $12 < 16$, $18 < 21$, $20 < 22$, $24 < 31$, ...
- consiste à éliminer les pions adverses isolés donc non protégés immédiatement par un autre pion comme au jeu de dames,

- consiste à jouer les 16 places sur les côtés en traits pleins et aux sommets des 6 grands et moyens et petits triangles équilatéraux,
- consiste à occuper les positions se suivant en ordre croissant ou décroissant sauf pour 15 et 16 ou 16 et 15 n'étant pas à proximité circulaire par pointillé.

Histoire didactiquement de rappeler que les premiers nombres premiers au nombre de 9 dont ...

- 3(2,3,5) dans le 1^{er} petit cercle{1, 2, 3, 4, 5, 6, 1},
- 3(7,11,13) dans le 2^e moyen cercle{1, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 1},
- 3(17,19,23) dans le 3^e grand cercle{1, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 1}, sont de l'énumération depuis GERBERT(0999/1003) qui toujours commence par l'ordre du calcul pour $n = 0 \Rightarrow n + 1 = 1$, pour $n = 1 \Rightarrow n + 1 = 2$, pour $n = 2 \Rightarrow n + 1 = 3$, pour $n = 3 \Rightarrow n + 1 = 4$, ... jusqu'à $n = 27 \Rightarrow n + 1 = 28$ comme nombre parfait.

Il y a ainsi cette sorte d'énumération qui en aliquotes — aliquote(**aliquot** : certain nombre(**ali...**(**alius** : autre(**allos** : autre(**al** : tout)))))/**quot**(quota : en quel nombre(**quote** : nombre déterminé par avance(**quotus...**))) — nous enserme mais dont naturellement on peut s'en passer, nous compte car cependant ce sont absolument les nombres qui savent, nous appelle pour qu'on la suive en un premier temps du temps logique, temps tel que pour ...

N = 0 $\Rightarrow n + 1 = 01$ divisé par 1 au quotient 1 non aliquote étant lui-même,

N = 1 $\Rightarrow n + 1 = 02$ divisé par 1 au quotient 2 non aliquote étant lui-même,

N = 2 $\Rightarrow n + 1 = 03$ divisé par 1 au quotient 3 non aliquote étant lui-même,

N = 3 $\Rightarrow n + 1 = 04 : 1 + 2 = 3 < 4$

N = 4 $\Rightarrow n + 1 = 05 : 1 + 2 < 5$

N = 5 $\Rightarrow n + 1 = 06 : 1 + 2 + 3 = 6$

N = 6 $\Rightarrow n + 1 = 07 : 1 < 7$

N = 7 $\Rightarrow n + 1 = 08 : 1 + 2 + 4 = 7 < 8$

N = 8 $\Rightarrow n + 1 = 09 : 1 + 3 = 4 < 9$

N = 9 $\Rightarrow n + 1 = 10 : 1 + 2 + 5 = 8 < 10$

N = 10 $\Rightarrow n + 1 = 11 : 1 < 11$

N = 11 $\Rightarrow n + 1 = 12 : 1 + 2 + 3 + 4 + 6 = 16 > 12^*$

N = 12 $\Rightarrow n + 1 = 13 : 1 < 13$

N = 13 $\Rightarrow n + 1 = 14 : 1 + 2 + 7 = 10 < 14$

N = 14 $\Rightarrow n + 1 = 15 : 1 + 3 + 5 = 9 < 15$

N = 15 $\Rightarrow n + 1 = 16 : 1 + 2 + 4 + 8 = 15 < 16$

$N = 16 \Rightarrow n + 1 = 17 : 1$	< 17
$N = 17 \Rightarrow n + 1 = 18 : 1 + 2 + 3 + 6 + 9$	$= 21 > 18^*$
$N = 18 \Rightarrow n + 1 = 19 : 1$	< 19
$N = 19 \Rightarrow n + 1 = 20 : 1 + 2 + 4 + 5 + 10$	$= 22 > 20^*$
$N = 20 \Rightarrow n + 1 = 21 : 1 + 3 + 7$	$= 11 < 21$
$N = 21 \Rightarrow n + 1 = 22 : 1 + 2 + 11$	$= 14 < 22$
$N = 22 \Rightarrow n + 1 = 23 : 1$	< 23
$N = 23 \Rightarrow n + 1 = 24 : 1 + 2 + 3 + 4 + 6 + 8 + 12$	$= 31 > 24^*$
$N = 24 \Rightarrow n + 1 = 25 : 1 + 5$	$= 6 < 25$
$N = 25 \Rightarrow n + 1 = 26 : 1 + 2 + 13$	$= 16 < 26$
$N = 26 \Rightarrow n + 1 = 27 : 1 + 3 + 9$	$= 13 < 27$
$N = 27 \Rightarrow n + 1 = 28 : 1 + 2 + 4 + 7 + 14$	$= 18$

Jouer à ce jeu n'oblige en rien à faire des maths, toute fois la récurrence à l'infini de 0 à $(n + 1)$ voire à $(n - 1)$ tient sur les quelques 39 nutatifs nombres nitescents du lieu où ça se sait en ...

- nombres pairs/impairs pour lesquels 1 contient tout à la fois le pair et l'impair puisque $1(\text{impair}) + 2(\text{pair}) = 3(\text{impair})$ ou $1(\text{impair}) + 3(\text{impair}) = 4(\text{pair})$ qui uni à lui-même ne procréé l'impair, pour lesquels 2 et 3 ne sont pas réellement des nombres mais les principes du pair toujours imparfait lui manquant quelque chose et de l'impair plein ne se divisant en 2 parties sans qu'il n'y ait un reste,

- nombres premiers qui ayant fasciné depuis l'antique mathématisation éthologique : Pythagore(570/480), Eratosthene(284/192), Fermat(1601/1665), Euler(1707/1783), n'admettent exactement que 2 diviseurs tels 1 et eux-mêmes, n'entretiennent pas de parties aliquotes en dehors de 1 à n'être pas nombre premier possédant 1 seul diviseur, n'imposent comme premier nombre premier que 2 seul à n'être pair tandis que 1 premier nombre impair comme les autres nombres impairs se fait fort déficient,

- nombres déficients qui résultent tant de toute puissance d'un nombre premier que de tout produit de 2 nombres premiers différents, qui progressent évidemment en étant plus nombreux que les nombres amis ainsi que les nombres abondants, qui nouent d'emblée quelques entiers naturels à partir de 1, 2, 3, 4, 5, ... en protocyles, qui livrent ce dont ils manquent *partes extra partes* au travers de leurs parties aliquotes,

- nombres parfaits dont $1 + 2 + 3 = 6 = 3 \cdot 2 \cdot 1$, ... nombre harmonisant tant somme que produit de ses seules 3 parties aliquotes, nombre juste contrôlant des signes sur lui-même miroir métamorphosant un morcellement additif en une multiplicative anamorphose, nombre le plus parfait des nombres parfaits alors que 7 est un nombre plein à apaiser les âges, directions, germination, jours, musicolor,...

- nombres amis peu recensés tels que $284 : 1 + 2 + 4 + 71 + 142 = 2^2 \cdot 5 \cdot 11 = 220 : 1 + 2 + 4 + 5 + 10 + 11 + 20 + 22 + 44 + 55 + 110 = 2^2 \cdot 71 = 284$ ne figurant évidemment sur la plate-forme de ce jeu,

- nombres abondants(**abundantis**(abondance(**abundans**(**abundantia**)))) qui ici étymologiquement **ab**(loin de(**unda**(onde(**indis**...)))) sont de loin indiscutables tels que 12, 18, 20, 24, ... comme places gagnantes avec cette plate-forme parmi 3 autres ayant à chaque fois 1 jeu au recto et 1 jeu au verso enfermés dans le petit tiroir au dos du plateau de jeu.

Donc à ce jeu 4 places gagnantes : 12(premier nombre abondant), 18(nombre de la vie), 20(loi intelligible dans toute tête humaine), 24(jugement intemporel au travers des 24 livres), ...

<https://www.guematria-psychanalyse.com/>