

A CHAQUE MOMENT 1
CARTE SUR 3 SUR TOTAL
36 CARTES AS

seg.		pos.	pts.			pts.
	↗ אב	S ₁ _surplace	_003	S ₉ →	פף	S ₁₀ _prime _160
S ₁ →	גד	S ₂ _prime	_007	↘	קר	S ₁₂ _surprime _300
	↘ זח	S ₄ _surprime	_015	↗	פף	S ₁₀ _surplace _160
	↗ גד	S ₂ _surplace	_007	S ₁₀ →	צץ	S ₁₁ _prime _180
S ₂ →	הו	S ₃ _prime	_011	↘	למם	S ₇ _surprime _110
	↘ צץ	S ₁₁ _surprime	_180	↗	צץ	S ₁₁ _surplace _180
	↗ הו	S ₃ _surplace	_011	S ₁₁ →	קר	S ₁₂ _prime _300
S ₃ →	זח	S ₄ _prime	_015	↘	גד	S ₂ _surprime _007
	↘ כך	S ₆ _surprime	_140	↗	קר	S ₁₂ _surplace _300
	↗ זח	S ₄ _surplace	_015	S ₁₂ →	שת	Ø _sortie _700
S ₄ →	טי	S ₅ _prime	_019	↘	סע	S ₉ _surprime _130
	↘ אב	S ₁ _surprime	_003			
	↗ טי	S ₅ _surplace	_019			
S ₅ →	כך	S ₆ _prime	_040			
	↘ נן	S ₈ _surprime	_100			
	↗ כך	S ₆ _surplace	_040			
S ₆ →	למם	S ₇ _prime	_110			
	↘ הו	S ₃ _surprime	_011			
	↗ למם	S ₇ _surplace	_110			
S ₇ →	נן	S ₈ _prime	_100			
	↘ פף	S ₁₀ _surprime	_160			
	↗ נן	S ₈ _surplace	_100			
S ₈ →	סע	S ₉ _prime	_130			
	↘ טי	S ₅ _surprime	_019			
	↗ סע	S ₉ _surplace	_130			

CARTES TRIPLES se lisant à l'exemple de
S₂(base de S₂(base de S₃(base de S₁₁))),
S₁₁(base de S₁₁(base de S₁₂(base de S₂))),
S₁₂(base de S₁₂(base de S₉(base de Ø))),...

CARTES TRIPLES : S6 et S9 sont aux indices pointés vers le bas pour n'être pas confondues

seg : SEGMENTS DE L'ETOILE

pos : POSITION DU JOUEUR

pts : POINT DU JOUEUR

segmentaire

synopsis

stellaire

REGLES ET PRIMES

Ce jeu admet.....

- 36 cartes as ou maîtresses cartes à partir de 12 cartes principales dont chacune est en représentation triple au recto pour des versos significativement différents ;
- 05 pions distincts sont à positionner par les joueurs sur la ligne de départs individuellement aux premiers points ou repères initiaux ou tours vectorisant la base $S_1(\text{᠋᠋}(\text{'aV(Père)}))$ du plateau de jeu ;
- 01 plan projectif progressif de l'hexagramme ou hexagone mystérieux, Etoile à 6 branches, Bouclier ou Maguen Dawid : respecte la structure intangible ou fermée ou circulaire de celui-ci ;
- 12 segment de droite vectorisés linéairement en *iso*(égale(*métrie*(mesure))) font d'une structure fermée ($S_1(S_2...(S_{12}(S_1(S_2...))))$) une structure ouverte ($S_1(S_2...(S_{12}(\emptyset)))$) avec.....
- des progressions comme primes par lesquelles on gagne des points à l'exemple de S_8 (base de S_9), S_6 (base de S_7), S_4 (base de S_5), S_2 (base de S_3),...
- des questionnements comme surplaces pour lesquels on ne gagne pas de points à l'exemple de S_6 (base de S_6), S_4 (base de S_4), S_2 (base de S_2), S_1 (base de S_1),...
- des retours comme subprimes pour lesquelles on perd ses points en ne gardant que les points de la place où on se repositionne à l'exemple de S_4 (base de S_1), S_6 (base de S_3), S_{11} (base de S_2),
- des surprises comme surprimes à l'exemple de S_2 (base de S_{11}), S_9 (base de S_{12}) ou sortie en liberté telle S_{12} (base de $\emptyset$) par quoi elle va contre tout ce qui tient à son être, être en tant qu'être, être sans avoir, être libre...

Ce jeu joignant d'un côté jeu de hasard dont le départ cependant en situation ordonnée ne laisse place à l'arbitraire puisqu'après avoir lancé un même dé chaque joueur doit suivre l'ordre de son rang et de l'autre jeu de société à 2 ou 3 ou 4 ou 5 joueurs commande que le joueur ayant le plus petit n° pour se placer en 1^{er} sur la ligne $S_1(\text{᠋᠋}(\text{'aV(Père)}))$ où s'installent ensuite les autres : commence le jeu avec cette espérance mathématique, chaque probable, assurance statistique de se sortir de ce cycle coplanaire à 0,0277... quitte à suspendre – jeu Suspendu, jeu en Suspens, jeu dit aussi Suspense – et à reprendre le jeu une autre fois seul tel Sisyphe ou à plusieurs à la même place...

- comme 1^{er} joueur en battant les cartes retournées avec le S numérotés pour recto et les indications non visibles pour verso, il ne tire qu'une et une seule carte S₁ pour savoir s'il fait du surplace tel S₁ ou s'il passe en S₂ ou s'il saute en S₄ ; occupant sa place sur la ligne de progression, il remet la carte S₁ tirée dans la pile de cartes qu'il donne au 2^e joueur,

- comme 2^e joueur en battant l'ensemble des 36 cartes retournées pour masquer les versos, lisibles qu'à partir des rectos, figurées ainsi pour être choisies, ... il procède comme le 1^{er} joueur pour donner à son tour la pile de cartes au 3^e joueur,

- comme 3^e joueur en battant..., etc.

- commodément au cours du jeu se poursuivant avec le même pion coloré, le même quantum de triples cartes, le même rang selon le coup de dé, on ne tire sur les 3 cartes de la phase de jeu qu'une carte qui, choisie, éversée, guidant, permet de se placer sans équivoque quant à l'alphabet au verso, se pourvoir ludiquement si l'on veut en pts, se présentifier en sens pas à pas...

Ce jeu se joue aussi en tant que jeu solitaire pour lequel – en procédant comme pour le jeu à plusieurs – après avoir battu toujours l'ensemble des 36 cartes à chaque étape, une sorte d'attente pure insuffle du sens de sens en sens en mettant son pion au début en S₁(𐤆𐤍('V(...)))...

Qu'est-ce qui hante quiconque taquine au niveau le plus accessible et le plus élémentaire le jeu du hasard ? LACAN :
LIVRE XIII, p.155

SENS DE SENS EN SENS

S₁ : 𐤆𐤍 ('V) signifiant qu'il est temps de commencer, considérer son propre potentiel créateur, coordonner ses faits et gestes d'avec ses ascendantes origines.

S₂ : 𐤍𐤁(GD) signifiant qu'il faille vaincre l'accidentel, l'irruption tumultueuse, l'urgence agitant l'ignorance.

S₃ : הו(HV) signifiant la puissance prête à se manifester, prête à jouir de l'être à advenir à la conscience.

S₄ : זח(ZH) signifiant cette tentative de manipuler avec peine, cette liberté d'esprit à s'arroger, cette difficulté qui contrarie.

S₅ : טי(TY) signifiant tout ce qui éclabousse, interdit toujours en déconcertant, mouille tout en prenant un aspect lisse.

S₆ : כך(KK) signifiant la volonté que l'on porte avec soi un comme inévitable rocher, la possibilité d'assimiler les forces de la nature sans en être ébranlée, la jarre comme réceptacle suffisamment solide pour recevoir quelque précieuse substance, la discipline de la matière par l'esprit qui nous dépasse.

S₇ : למם(LMM) signifiant cette lame de sympathie qui unit les être, cette loi d'harmonie entre humains qui ne s'entretuent, cette lueur que l'on perçoit dans les ténèbres.

S₈ : נן(NN) signifiant cette vie universelle qui bouleverse tout en gardant sa qualité première, qui inspire et continuation et heurt et mutation et réversibilité, qui passe avec fécondité d'une individualité à l'autre, qui oblige ou humanise ou astreint sans nullement se dégarnir.

S₉ : טע(S') signifiant ce qui est continu avec constance, bout à bout jusqu'au bout, accélération en allant de l'avant avec audace.

S₁₀ : פפ(PHPH) signifiant nouage des origines d'oppositions pulsatives tant jouissives que nécessaires ainsi que secrètes, perception d'une voix intérieure en tant qu'action du verbe qui ose se révéler, réalisation confiante en la destinée faisant évidente médiation entre intérieure et extérieure même de la différence.

S₁₁ : צץ(TSTS) signifiant sublimation comme étant le seul vrai objet de la pulsion ayant une source, une poussée, un but... ; sublimation dont le but est d'élever l'objet de la pulsion à la dignité de la chose qui est cause psychique... ; sublimation étendant son intention explorant du plus inconscient de notre être jusqu'à une consciente transcendance comme mode de satisfaction au-delà d'une demande... ; sublimation faussée car n'étant pas toujours dans le sublime se donnant en trompe-l'œil pour autre chose qu'il n'est tels les objets partiels, objets résiduels, objets transitionnels.

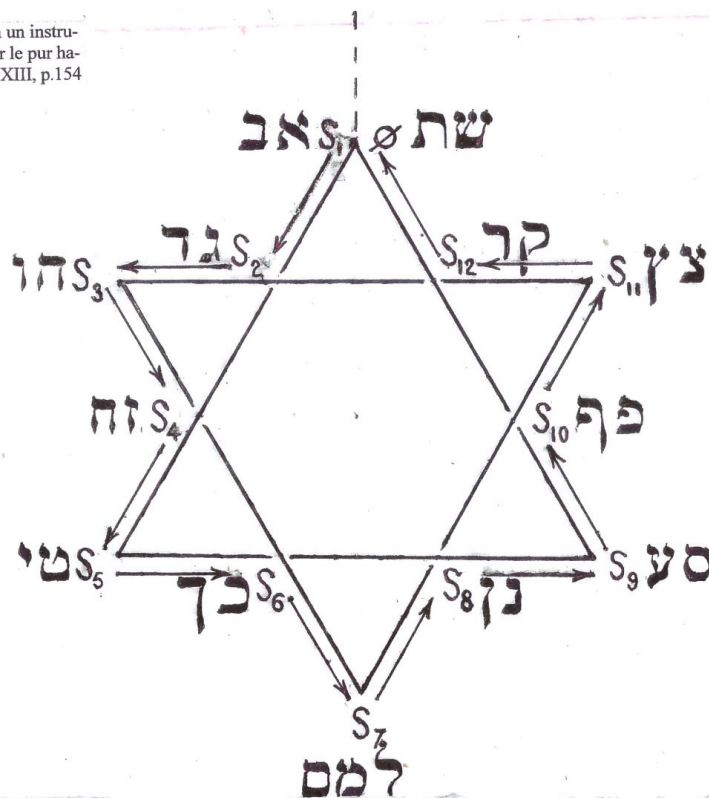
S₁₂ : קר(KHR) signifiant toutes sortes de signes aidant à deviner, juger, prévoir..., de pense-bêtes jouant comme rappels d'une tâche..., de moyens mnémotechniques servant mentalement la mémoire.

Ø : שת(SHTH) signifiant heuristique par le fait de lire le progrès des signes, nommer parce que tout nom reflète un sens, trouver pardi sans juron quelque chose, zénitude à être-là,... autant être d'un zen(réalisation subjective d'un centre vide au sens sanskrit) qu'être au zénith(s'imaginer un chemin au-dessus de la tête) ...

Certes, ce n'est qu'un jeu, marche, progrès partiel puisque tant toute la combinatoire possible bilitère n'y est pas que toute la combinatoire hébraïque trilitère bien encore moins ; c'en est là quant même en clin d'œil avec nos excuses ce rien(*rem(chose(reps(côtes(res(cover))))*)) occidental encore autant judéo-gréco-anglosaxon(Helvétie(Nord européen(Septentrional anglo-amérindien(etc.))) que judéo-latino-ibérico-américain(Rome(Français hispano-lusitain(Sud hispano-andin(etc.))))... ; au total dans ce jeu, il y a 3 sortes — $\text{Τὸ Εφεξής δι' ἑαυτὰ}$: To ephexès di' allela — d'enchaînement contre toute attente invitant autant à prendre **du** נִי־א : Ni'a(Kivn6is(Kinêsis(**mouvement**(→)))) qu'à questionner **du** רִיק : RiK(KEvós(Kenos(**vide**(Ø)))) ainsi qu'à rencontrer **du** הַדָּשׁ : HaDaSH(Καίνος(Kainos(**nouveau**(...)))) et ça se joue de 7 à 77 ans pourvu que les adultes expliquent pédagogiquement aux enfants la claire simplicité sans la rigueur articulée du jeu...

Qu'est-ce qu'un dé sinon un instrument fait pour faire surgir le pur hasard ? LACAN : LIVRE XIII, p.154

סבב :
SaVaV...
consistant à
«tourner en
rond, mettre
le tour en d'
autres mains,
faire d'un par
cours le tour
vectorisé en
gyrie d'où le
terme d'or-
thogyre... »



hexagramme

מִגֵּן דָּוִד

2 triangles opposés
entrelacés en cycle
coplanaire.....

VOIR PLATEAU
du jeu en alphabet
ou hébreu : SaVaV
jouable consistant
à(gagner par la mi-
se à plat qui fait ap-
paraître la gyrie(dé-
caler quelques dét-
ours en aussi quel-
ques retours(avanc-
er de biais))) ou
grec : SISYPHE
grâcié consistant à
... ou latin : SUSP
ENSE discret con-
sistant à ...