

INPI  
OMPI  
SGDL

TOUS DROITS RÉSERVÉS. TOUTS BANS, REPRODUCTION INTERDITE.

# LE JEU SUPRÊME



**Mesdames, Messieurs,**

“**LE JEU SUPRÊME**”, est un jeu de société que j’ai réalisé depuis plus de vingt ans. Il est absolument incomparable avec d’autres jeux déjà existants. Cependant, “**LE JEU SUPRÊME**” pourrait être éventuellement placé au niveau du jeu d’échec, du fait de sa stratégie élaborée, mais qui est toutefois différent, autant par la forme que par le fond. La règle du jeu n’a absolument rien à voir et néanmoins, sa stratégie est particulièrement passionnante...

Le meilleur moyen de savoir si un jeu est vraiment passionnant, c’est bien évidemment de l’essayer, en faisant jouer différentes personnes appartenant à des milieux sociaux divers. Et bien voyez-vous, en plus de vingt années, c’est très exactement ce que j’ai fait. En effet, des adultes de tous âges, des adolescents et des enfants ont fait de grandes parties avec ce jeu très particulier. Or j’ai pu observer à chaque fois, avec quelle attention tous les participants étaient pris par le jeu. Je dois révéler quand même qu’une partie se joue entre deux heures trente et trois heures ! Et bien voyez-vous, lorsque des enfants de huit et neuf ans, après avoir joué tout du long avec un sourire épanoui, vous disent en fin de partie : « On en fait une autre ? » C’est à cet instant de bonheur extrême des enfants que vous sentez à quel point ce jeu possède incontestablement quelque chose de spécial ! Je peux vous certifier que ce n’est pas un jeu d’échec qui arriverait à passionner autant des enfants si jeunes, soyez-en certain ! Il a ce "petit plus" qui fait que, même les adultes se prennent au jeu et sont vraiment passionnés. Ceci est également important parce que, au moment où ils sont plongés dans cette atmosphère de bonheur, ils ne pensent plus à leurs soucis quotidiens et sont pleinement détendus à chaque partie ...

Alors quelle est ce "petit plus" que les autres jeux n’ont pas ? Je ne saurais trop le dire péremptoirement, car c’est un ensemble de plusieurs éléments qui lui apporte cet état de fait. D’abord, il suffit de l’observer attentivement, et nous constatons qu’il possède de nombreuses couleurs, non pas agressives, mais au contraire : qui attirent le regard et reposent l’esprit. Ensuite il y a le toucher très agréable du bois et du carton dur peints. Mais je précise que ce jeu est un prototype et qu’il peut être réalisé dans différentes matières, autre que le plastique vivement déconseillé ! Enfin, ce qui couronne cet aspect faisant appel aux sens, il y a celui de la réflexion due à une règle du jeu pertinente et subtile. Certes, les stratégies sont très élaborées, mais ne sont pas non plus des "casses têtes". Elles sont dosées juste comme il faut, sans complications excessives, où intervient par contre un grand sens de la réflexion et de l’attention des participants. Ceci étant dit, je crois que son intérêt est aussi dans le fait qu’on peut y jouer à quatre ! En vérité, c’est même recommandé, car ce jeu prend tout son intérêt avec quatre participants. C’est un atout formidable, parce que “**LE JEU SUPRÊME**” permet de réunir, par exemple, un couple et deux enfants !

Je crois que c’est quand même mieux que les parents et les enfants se réunissent autour d’un tel jeu, au lieu d’être chacun de leur côté, devant le petit écran ou une console, qui excite les neurones de la jeunesse avec des programmes très violents, voire barbares ! Certes, “**LE JEU SUPRÊME**” n’est pas du tout violent, mais ce n’est pas pour autant qu’il est "ringard" où que l’on s’ennui. Bien au contraire ! Déjà, si vous constatez la forme du jeu, elle fait penser tout de suite à quelque chose de futuriste ! Comme si cette boîte carré — car le jeu est présenté dans une mallette — provenait d’un autre monde !... D’ailleurs tous les pions sont en forme de losanges et lorsque vous lisez la règle du jeu, vous voyez apparaître les termes de : “Empire”, “Maître”, “Chevaliers”, “Frontière”, Point X”. Est-ce que cela ne vous rappelle pas une certaine "guerre des étoiles" ? Paradoxalement, c’est à la fois un jeu de société stratégique traditionnel, mais avec une règle particulièrement futuriste ! D’autre part, je sais également qu’il a la faculté de développer le potentiel d’intelligence ! Vous allez répondre que : « Tous les jeux à caractère stratégique ont cette faculté ! » Peut-être, mais pas tout à fait comme “**LE JEU SUPRÊME**” qui est vraiment spécial et ce n’est pas pour rien qu’il porte ce nom ! Surtout ne me demandez pas pourquoi, car je n’en sais strictement rien... à vous de le découvrir ! En tout cas, c’est tout cet ensemble réuni qui fait l’originalité de ce jeu très spécial et tout à fait innovant !

## LE JEU SUPRÊME ®

Je précise que ce jeu est très protégé sur le plan international par trois brevets d'invention bien distincts déposés : **dessins et modèles, marque, règle du jeu.**

Or la raison de cette prise de contact avec vous, est pour vous annoncer que ces trois brevets sont mis en vente. Le prix demandé pour la vente des brevets du "**JEU SUPRÊME**" est de seulement : **quatre millions d'Euros**, dont vingt pour cent immédiatement et le solde après que l'affaire aura été signée devant le notaire ! Non, ne dites surtout pas que c'est cher, car si une personne ou un groupe de personnes, qui ont beaucoup de biens, savent parfaitement gérer la commercialisation du "**JEU SUPRÊME**", c'est une fortune qui est assurée au bout de deux années de fonctionnement ! Nous avons fait un calcul, avec des gens qualifiés, et nous avons pu estimer que le rapport d'un tel jeu serait d'au moins **quatre cent fois la mise de fonds** !

Je crois vraiment que cette offre est plus qu'honnête, on pourrait même dire que c'est une véritable opportunité, parce que, compte tenu du rapport considérable d'un tel jeu novateur, à mon humble avis, il n'y a pas lieu d'hésiter une seconde !

Personnellement, si j'avais été du métier je l'aurais produit moi-même ! Mais cette entreprise demande un petit capital de départ que je ne possède pas. Puis, en tant que religieux, je n'ai pas du tout l'esprit commercial. En revanche, les fonds obtenus par cette vente des brevets, me permettront de poursuivre pleinement dans mes œuvres caritatives. Bien que je ne sois pas du tout attiré par l'argent, il est évident que, comme tout le monde, certaines nécessités obliges, même si elles sont modestes en ce qui me concerne. Toutefois, j'ai d'autres missions en projet à accomplir et qui demandent des financements de base relativement importants.

J'ose donc espérer que vous flairerez, dans ce "**JEU SUPRÊME**", la possibilité de réaliser une excellente affaire commerciale et que vous n'hésitez pas à investir dans ce projet au rapport certain, à court, moyen et... long terme ! En effet, si au bout de deux années de commercialisation, ce jeu vous rapporte non seulement votre mise de fonds, ainsi qu'un bénéfice considérable, dépassant largement toutes vos espérances, il deviendra sur le long terme un placement d'une rentabilité sans précédent ! Pour ma part, j'ai la vive certitude que : "**LE JEU SUPRÊME**" aura autant de succès que le jeu d'échec. Or nous savons que celui-ci existe depuis au moins deux mille ans ! Mais restons modestes, et même si le succès du "**JEU SUPRÊME**" atteint plusieurs dizaines d'années sur le plan international, je vous laisse le soin de calculer, par anticipation, la fortune colossale qu'une telle opération commerciale va engendrer !

Merci de bien vouloir lire attentivement cette plaquette qui, j'en suis certain, ne manquera pas de vivement vous intéresser.

Je vous prie de croire, **Mesdames, Messieurs**, à l'assurance de mes plus cordiales et respectueuses salutations.

Frère Elyôn  
Inventeur du jeu de société "Le Jeu Suprême"

La reproduction même partielle de cette plaquette est interdite.



LE JEU SUPRÊME®

# LE JEU SUPRÊME

*Jeu de société de 8 à 88 ans  
Du 3ème Millénaire*



" LE JEU SUPRÊME®" est un jeu de société conçu et élaboré par Frère Elyôn. Cette oeuvre étant protégée internationalement, elle ne peut en aucun cas être reproduite de quelque manière que ce soit, ni commercialisée, sans le consentement écrit et signé de l'auteur.

Tous droits réservés, tous pays.



Oui, il mérite réellement le nom de : “LE JEU SUPRÊME”, car depuis le jeu d’échec, rien de semblable n’a été créé ! Les stratégies sont époustouflantes, d’autant qu’on peut y jouer non seulement à deux, mais à quatre ! Donc pour toute la famille de 8 à 88 ans... Autre particularité : “LE JEU SUPRÊME”® a la faculté de développer le potentiel d’intelligence !... Alors à vous de jouer !...



LE JEU SUPRÊME®

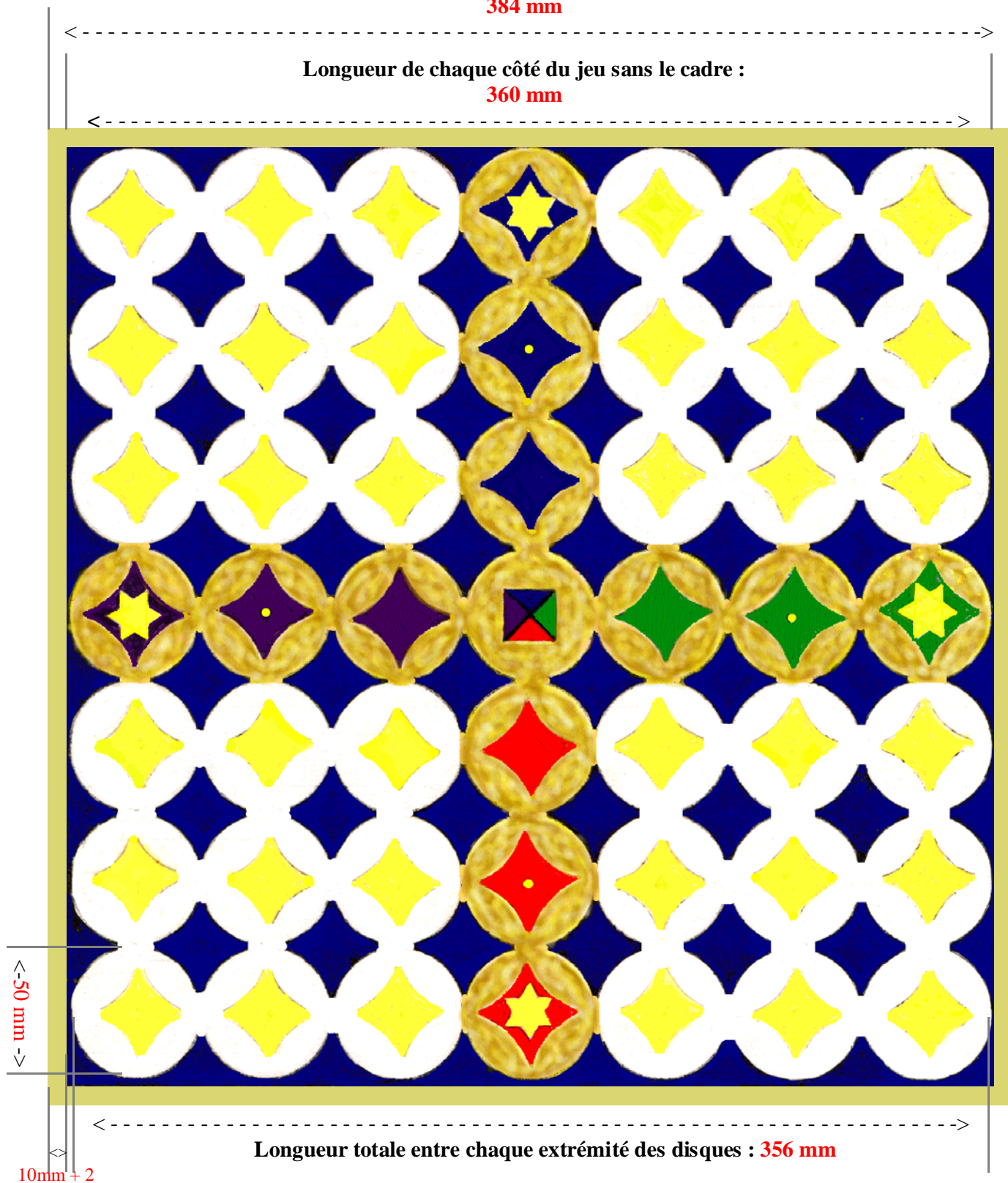
# LE JEU SUPRÊME®

Echelle:  $\frac{5}{10}$

## PLAN DE FACE

Longueur totale de chaque côté avec les bords du cadre :  
**384 mm**

Longueur de chaque côté du jeu sans le cadre :  
**360 mm**





# LE JEU SUPRÊME®

## EXPLICATIF DE LA RÉALISATION DU JEU

### LE FOND :

Le fond du jeu est une plaque de contreplaqué de forme carré, dont les dimensions sont de **360 mm** de côté et de **5 mm** d'épaisseur. Cette plaque est peinte de tous côtés d'une couleur bleue nuit laquée.

### LE DESSUS :

Le dessus du jeu est une plaque de contreplaqué ( ou de carton dur épais ) de forme carré, dont les dimensions sont de **360 mm** de côté et de **3 mm** d'épaisseur. Sur cette plaque sont gravés ou dessinés **49 disques** ou cercles, ( soit 7 par côté ), d'une dimension de **50 mm** par disque. A noter que ces disques sont tous légèrement espacés mais retenus les uns aux autres par une languette d'**1 mm** par espacement et de **10 mm** de large. Une fois le dessin terminé, entre chaque groupe de 4 disques est formé un losange, soit **36 losanges** sur la plaque. Ces 36 losanges sont découpés avec un emporte pièce ou un cutter éventuellement si la plaque est en carton. Quel que soit le moyen utilisé, il faut prévoir une découpe d'**1 mm** de large entre chaque quart de disque et de losange. La raison à cela est que les losanges découpés doivent servir de pions ( dallages ) pour jouer, or puisqu'ils sont peints **en jaune**, la peinture modifie la structure de ses losanges. C'est à dire qu'ils doivent sans forcer être repositionné à leur place d'origine entre les disques.

D'autant que les disques sont peints eux aussi et leur structure d'origine s'en trouve également modifiée. Les disques centraux qui forment une croix ( la frontière ) sont peints en doré laqué ou vernis. Sur chacun des quatre disques, à l'extrémité de cette croix, est placé un autocollant en forme d'étoile à six branches de couleur **jaune** de **20 mm** de diamètre. Sur le disque central de la croix ( le point X ) est placé un autocollant carré de **20 mm** de côté, divisé par quatre triangles équilatéraux de couleurs: **rouge, violet, bleu, vert** ( dans le sens des aiguilles d'une montre ). Les **36 disques** restants ( 9 par Empire ) sont tous peints en blanc laqué. Comme les bords de la plaque ne sont pas découpés, les disques doivent être peints en suivant la partie dessinée, ou gravée de préférence, avec les couleurs respectives, et les bords extérieurs en bleu nuit laqué, de façon à ce qu'ils soient en harmonie avec la plaque du fond. Après séchage, le verso de la plaque du dessus est ensuite collé à la plaque du fond. Nous obtenons ainsi une épaisseur totale de **8 mm**.

### LES PIONS :

Nous avons vu plus haut que les losanges découpés sont devenus des pions jaunes ( les dallages ). Mais il y a **12 autres pions** principaux, également en forme de losange, dont les dimensions sont de **35 mm** de diamètre, ou d'une pointe à l'autre du losange, et de **3 mm** d'épaisseur. **3 pions** sont peints en **rouge, 3 en violet, 3 en bleu** et enfin **3 en vert**, ( toujours laqués ou vernis ). Quatre de ces pions ( 1 par couleur ) ont en leur centre un autocollant qui représente une étoile à six branches de couleur **jaune** d'une dimension de **15 mm** de diamètre. Ce sont les Maîtres. Quatre autres de ces pions ( 1 par couleur ) ont un point jaune peint en leur centre de **2 mm** de diamètre. Ces pions sont les Chevaliers au même titre que les 4 autres pions restants et qui eux n'ont pas de points distinctifs.

# LE JEU SUPRÊME®

## EXPLICATIF DE LA RÉALISATION DE LA MALLETTE

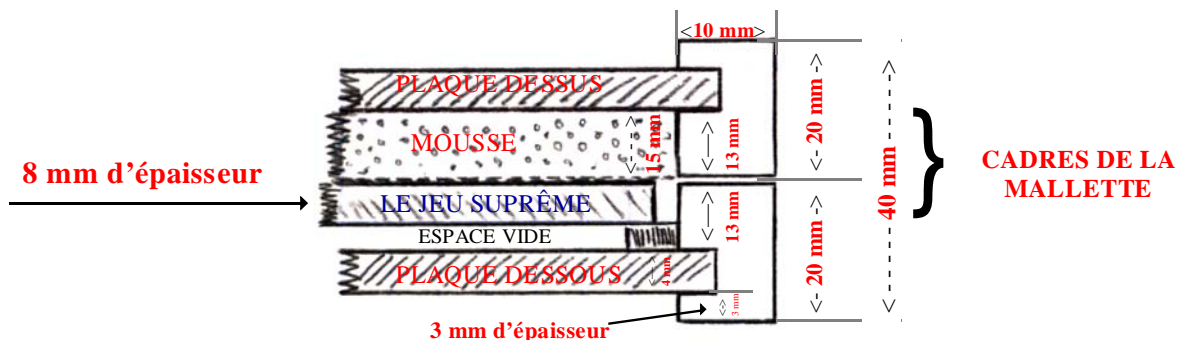
### LE FOND ET LE DESSUS :

Pour le fond et le dessus, il est réalisé une plaque carré identique en contreplaqué ou autre matière solide, dont les dimensions sont de **372 mm** de côté et de **4 mm** d'épaisseur. Seule la plaque du fond est peinte recto/verso en bleu nuit laqué.

### LE CADRE :

Chaque plaque du fond et du dessus est entouré d'un cadre de bois en pin massif. La hauteur de chaque cadre mesure **20 mm** sur **10 mm**. Une fois fermée, la hauteur totale de la mallette posée à plat mesure: **40 mm**. Les baguettes, au nombre de **8** qui composent les cadres, sont biseautées aux extrémités. Elles mesurent chacune **384 mm** de long et sont collées ensuite ensemble. Bien entendu, elles sont mortaisées sur toute la longueur de chaque baguette, afin de former une cavité égale de **4 mm** de côté et à **3 mm** du faîte. Ceci afin que les plaques du fond et du dessus puissent s'y encastrer à l'intérieur.

Voir le croquis en coupe ci-dessous ↓



Les deux cadres ainsi réalisés avec les deux plaques forment une mallette avec la partie supérieure détachable. Dans le fond de la partie inférieure sont disposés des tasseaux tout autour de la plaque, d'une dimension de **5 mm** de largeur sur **5 mm** d'épaisseur. Ces tasseaux ont pour utilité de permettre au jeu de se placer dessus afin qu'il soit à la bonne hauteur, et d'autre part, le vide de 5 mm facilite le placement d'un dallage supplémentaire ( en cas de perte ), ainsi que de la règle du jeu. C'est la raison aussi pour laquelle il a été prévu un espace de **2 mm** de chaque côté entre les bords du cadre et ceux du jeu, pour que celui-ci puisse être soulevé sans difficulté. A l'intérieur de la partie supérieure ( le couvercle ), est collé une plaque de mousse carré de couleur bleu nuit de **360 mm** de côté sur **15 mm** d'épaisseur. Ainsi, lorsque le couvercle est fermé, la mousse appuie sur les pions du jeu, afin que ceux-ci ne bougent pas lors du transport de la mallette.

### LA FINITION :

Les deux parties de la mallette sont maintenues à l'aide de deux crochets métalliques, d'un côté, et d'un fermoir métallique du côté opposé ( en inox ). La poignée de transport est constituée de 2 cordons en, de couleur noire, placés côte à côte, chacun vissé d'un côté et de l'autre des deux parties de la mallette, ( du côté du fermoir évidemment ). Les dimensions totales de ces cordons sont de **220 mm** de long, et de **6 mm** de diamètre. Il y a une boucle à chaque bout pour le passage des vis, qui raccourcit la longueur de ces cordons. Ces cordons sont vissés au milieu de chaque couvercle à **120 mm** ( entre chaque vis ), ce qui permet d'y passer les quatre doigts d'une main. Le cadre complet de la mallette est vernis. Sur la plaque du couvercle est posé un autocollant commercial du **JEU SUPRÊME**.





# LE JEU SUPRÊME®

JEU DE SOCIÉTÉ... DE 8 A 88 ANS

## RÈGLE DU JEU

PIONS JAUNES = DALLAGE D'UN EMPIRE.

PIONS DE COULEURS DIVERSES = CHEVALIERS.

PIONS AVEC UNE ETOILE = MAÎTRES.

TRONES = 4 DISQUES DORES AVEC UNE ETOILE.

EMPIRE = CARRE DE 9 PIONS JAUNES UNE FOIS PLACÉS DANS LES LOSANGES ET DES 9 DISQUES BLANCS DEBARRASSÉS DE LEURS PIONS.

LA FRONTIÈRE = CROIX DORES OU SONT DISPOSÉS AU DÉPART 4 MAÎTRES ET 8 CHEVALIERS.

POINT X = DISQUE CENTRAL AVEC CARRE DE 4 COULEURS.

### REGLE DU JEU

\*\*\*\*\*

**LE JEU SUPREME** peut se jouer à 2 ou 4 joueurs. Il consiste à faire arriver un Maître avec ses 2 Chevaliers très exactement à la frontière opposée à leur emplacement de départ, tout en empêchant les parties adverses d'atteindre chacune leur objectif.

S'il n'y a que 2 joueurs, il faut quand même utiliser tous les pions, chacun leur tour, en veillant à ce que 2 Empires, appartenant à un joueur, ne soient placés l'un à côté de l'autre. Au départ, tous les pions sont sur les disques, et Maîtres ou Chevaliers ne pourront se déplacer que si les Empires sont partiellement ou en totalité dallés. On ne peut bouger un pion qu'à partir du moment où au moins un dallage a été placé dans le creux en losange et en commençant à gauche par celui qui est le plus près du Maître.

C'est toujours un Maître qui se déplace en premier, mais il peut, si cela l'arrange, revenir à sa place initiale. Il ne lui est pas possible de jouer sur l'Empire de l'adversaire de droite.

Au commencement, il est obligatoire de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre, tout du moins tant que les pions n'ont pas été à l'opposé.

Le Maître n'est pas obligé de se déplacer systématiquement sur le dallage, il peut aller sur le disque puisqu'il n'y a plus d'obstacle.

Ce n'est donc pas une nécessité de tout daller, dans la mesure où un dallage non placé est toujours un obstacle et de ce fait, devient une stratégie contre la partie adverse.

Dès qu'un pion est déplacé – que ce soit un dallage, un Maître ou un Chevalier – c'est ensuite à la partie adverse de jouer. En aucun cas il est possible de jouer deux fois de suite.

Lorsqu'un Empire est complètement dallé, le Maître et les Chevaliers peuvent se déplacer à leur convenance sur leur territoire, mais **ATTENTION !...**

Tous droits réservés, tous pays, reproduction interdite



# LE JEU SUPRÊME ®

## LE JEU SUPRÊME ®

### ( Suite de la règle du jeu )

1) - Dès qu'ils ont quitté leur Empire, ils ne peuvent qu'avancer; interdiction de revenir en arrière tant qu'ils n'ont pas fait le demi-tour.

Les Chevaliers ne peuvent se déplacer qu'en passant dans un losange avant d'arriver ensuite dans un disque. Il ne doivent passer, ni de disque en disque, ni de losange en losange.

**Un Chevalier peut en sauter un autre, ainsi qu'un Maître, même à reculons, à condition que celui qui doit être sauté soit dans un losange.** Et le pion sauteur se retrouve impérativement dans le disque le plus proche.

Tout pion sauté doit être éliminé de la partie.

2) - Les Maîtres peuvent se déplacer en diagonale comme les Chevaliers, mais ont en plus la possibilité de sauter un ou plusieurs disques en même temps dans une ligne horizontale ou verticale, à condition qu'un Chevalier ou un dallage ne fasse pas obstacle. Ils ne leur est pas possible de sauter une longueur en diagonale, ils sont obligés dans ce cas d'emprunter un dallage et ensuite un disque. **Un Maître peut sauter un autre Maître uniquement si ce dernier se trouve dans un disque.** S'il veut sauter ce Maître en diagonale, le pion sauteur doit être placé dans le losange attenant au disque, pour se retrouver juste dans le losange de l'autre côté du disque. Par contre, **en aucun cas il peut sauter un Chevalier.** Tant qu'un Chevalier protège judicieusement son Maître, ce dernier ne pourra être sauté.

3) - Deux pions l'un à côté de l'autre forment des obstacles, pouvant ainsi gêner la partie adverse. Toutefois, si cela lui est possible, **un pion peut sauter un autre pion à reculons, même dans la partie adverse,** mais un joueur n'est pas obligé de sauter si cela ne l'arrange pas. **Un pion peut d'un seul coup sauter deux pions,** s'ils se trouvent: dans une lignée de losanges pour les Chevaliers, et dans une lignée de disques pour les Maîtres, **y compris à reculons.**

4) - Les Chevaliers n'ont pas le droit de se placer sur un Trône, seuls les Maîtres y ont accès. Néanmoins, les Maîtres n'y sont pas à l'abri pour autant. **Tant qu'un Maître n'est pas arrivé à son opposé, il n'a pas le droit de se placer sur un autre Trône,** et il doit absolument laisser le passage aux autres Maîtres adverses s'il ne tient pas à être sauté.

5) - Le point X est aussi à lui seul une stratégie, car aucun pion ne peut y accéder.

Une fois que les Maîtres sont passés à l'opposé en faisant le demi-tour par les Empires, ils peuvent alors seulement, s'ils le souhaitent et s'il n'y a pas d'obstacle, sauter toute la longueur d'une frontière. Mais ils ne peuvent pas s'arrêter au point X pour bifurquer.

Lorsque les pions ont fait chacun leur demi-tour, ils ont la possibilité de circuler dans n'importe quel Empire, ainsi que de se déplacer à reculons, mais toujours en respectant le sens initial de chaque pion. Cependant, **aucun pion n'a le droit de revenir plus de deux fois consécutivement à la même place,** un joueur doit impérativement, après les deux fois, modifier sa trajectoire et s'il est bloqué, il n'a pas d'autre alternative que de se faire sauter son pion, ou alors de daller son Empire s'il en a encore la possibilité.

6) - Dès qu'un joueur s'est fait sauter un Maître, il doit se servir de son ou ses Chevaliers restants pour gêner et tendre des pièges aux parties adverses. **Ainsi, s'il a réussi à éliminer tous les Maîtres adverses, il peut récupérer le sien qui reprend aussitôt sa place de départ** et jouer normalement pour essayer de gagner. Si un Chevalier s'est fait sauter, le joueur doit aussi continuer la partie. Son but consistera à tendre des pièges aux adversaires, de façon à ce que ceux-ci se retrouvent avec un seul Chevalier. **Il est absolument nécessaire, pour celui à qui il manque plusieurs pions, d'équilibrer la partie avec le même nombre de pions à chaque joueur s'il veut espérer gagner.**

La même chose s'il ne reste plus qu'un Maître à un joueur. Son rôle est d'éliminer tous les autres Maîtres puisqu'il ne peut pas sauter de Chevaliers. Et s'il a la chance d'y arriver, c'est aux Chevaliers des parties adverses de s'unir afin d'empêcher ce Maître d'accéder au Trône. Dans ces conditions, ce Maître seul peut gagner. Toutefois, le but du jeu est évidemment d'arriver à placer les trois pions à leur opposé. Bien entendu, s'il n'y a que deux joueurs, il faut placer deux fois trois pions à l'opposé, étant donné que chacun possède deux Empires au départ. Et le joueur qui, le premier, arrive à cet exploit a gagné avec mérite.

**Ce n'est pas facile, mais ce n'est pas impossible, alors attention aux stratégies et bonne chance !...**

*Frère Elyôn  
et  
Le Jeu Suprême*

