

Formez une nation en dévoilant l'ennemi avec **UN JEU QUI SE JOUE A DEUX**

PH7 1992

JOUER AVEC LE FEU C'était un regard sur la direction du monde. C'était aussi une révélation, une solution et une invitation à un éveil individuel et collectif. Si le feu dévore, consume et détruit. Il est aussi la source lumineuse de l'univers. Le feu est sacré quand il sert l'homme, maudit quand il le détruit.

UN JEU QUI SE JOUE À DEUX C'est la dualité, les confrontations et les éternelles divisions entre les hommes, le pouvoir de faire croire et de détourner l'homme contre l'homme. Un jeu qui se joue à deux, c'est aussi jouer avec la puissance de l'ennemi pour qu'il puisse se dévoiler et de refuser de céder à la diversion.

UN JEU QUI SE JOUE A DEUX, c'est un jeu qui se joue à deux. Donc, il faut choisir un partenaire.

Mais comme UN JEU QUI SE JOUE À DEUX est basé sur le principe de la dualité, vous devrez donc jouer avec un joueur **mauvais** et un joueur **bon**, et cela bien sûr, afin de simplifier l'image de la dualité.

Pour vous aider à trouver votre rôle, disons que si un des deux joueurs est une femme, votre galanterie de gaulois vous oblige donc à y donner le rôle du bon (et non de la bonne). Si vous êtes deux hommes, utilisez la pile ou face. Celui qui tombe sur *la rênne* est le mauvais. Ou encore, vous ou votre partenaire a une barbe ou une moustache (de lait ou de poils), ou il est petit comme Hitler ou Napoléon. Dans une de ces conditions il est le mauvais. Encore, il y a peut-être quelqu'un qui est membre d'une religion étrange ou du PLQ. Si vous êtes deux femmes à jouer le jeu, utilisez donc la pile ou face, c'est plus prudent et moins long que la testostérone.

Maintenant, faites comme Roger et moi. Choisissez-vous un pseudonyme.

Le nom du **bon** est _____

Le nom du **mauvais** est _____

Les règles du jeu

Le jeu UN JEU QUI SE JOUE A DEUX se joue uniquement dans le **Cercle de Veckner**. Mais cette fois, le cercle ne possède plus l'étoile de David, les nombres de 1 à 9 de la structure numérique et 11 étoiles de Salomon. Appelons ce symbole, **l'horloge de Veckner**.

Chaque joueur, bon et mauvais, a besoin d'une clé pour pouvoir agir selon son objectif. La clé est le nombre 6.

ATTENTION: Les deux joueurs ont **un maximum de 6 coups** pour dévoiler l'ennemi, et le bon a un **maximum de 2 coups pour former et fermer sa nation**. Si le mauvais est présent à l'extérieure de la nation, une fois fermée, il ne peut plus pénétrer cette dernière. Par contre, s'il est à l'intérieur, il doit y rester.

Le Mauvais: Son rôle est de **diviser la nation**. Pour cela, **la soustraction** est son outil. C'est donc avec la soustraction qu'il pourra avoir sa clé, donc le nombre **6**. Exemple: Si le mauvais soustrait 10 heures et 4 heures (10-4) il tracera une ligne rouge entre le 10 et le 4.

Le Bon: Son rôle est de **former une nation en deux coups**. Une fois que sa nation est fondée et fermée, il doit la peindre en bleu. Son outil est **l'addition numérolgique**. C'est donc avec cette addition qu'il pourra trouver sa clé, le nombre **6**. Exemple, si le Bon additionne 10 heures et 5 heures (10+5) il aura le nombre 15, ou le 6 pour 1+5. Il tracera donc un trait noir entre le 10 et le 5.

Si vous n'avez pas de crayons noir, bleu et rouge, utilisez votre imagination.

Comme beaucoup d'entre vous n'ont pas trouvé la solution du Cercle de Veckner, avec le jeu JOUER AVEC LE FEU, cette fois-ci je vous aiderai. Suivez mes instructions et tracez des lignes dans **l'horloge de Veckner**.

1: _____ le Bon joue le $4+8+10+2=24$. Il a donc son 6 et trace une ligne noire entre le 4,8,10 et 2. C'est un bon coup.	2:- _____ le Mauvais , joue le $10-4$. Il divise avec une ligne rouge, entre le 10 et le 4	3: _____ le Bon , joue le $4+2$. Il trace une ligne noire entre le 4 et le 2. Sa nation est fermée en deux coups. Il peut la peindre en bleu.
4: Le Mauvais _____ joue le $8-2$. Il trace donc une ligne rouge entre le 8 et le 2. Mais attention, le Bon se retire, pour ne pas diviser sa propre nation.	5: Le Mauvais _____ profite de l'impasse du Bon pour tracer dans son territoire, un gros trait rouge entre le 9 et le 3.	6: _____ le Mauvais continue à jouer le jeu seul. Dans la nation du Bon, il trace un gros trait rouge entre 12 heures et 6 heures.

L'ennemi est dévoilé

Nous avons maintenant la signification de **l'étoile verte** du Cercle de Veckner. Le zéro de la structure numérique du Cercle de Veckner, est simplement la désignation de l'emplacement géographique de l'Angleterre, soit à zéro degré de Greenwich. Oui, **l'Angleterre** est le centre temporel de la Terre. Si je savais pourquoi j'avais décidé que l'étoile verte à 6 heures était l'Angleterre, je restais devant le défi de l'expliquer. Ici, il serait en fait difficile de donner les raisons pour lesquelles je cite ce pays comme l'ennemi.

La gauche numérique (147) et la droite (369) n'avait aucun usage pour le Cercle de Veckner. Choisissez un des deux directions pour l'emplacement politique du drapeau. Qu'il soit à gauche ou à droite, il flottera toujours par-dessus l'étoile. Donc le mondialisme totalitarisme de gauche ou de droite, c'est pareil.

Comme nous sommes pour l'instant à essayer de comprendre la relation entre la fondation d'une nation et l'Angleterre. Revenons au commencement du jeu JOUER AVEC LE FEU, hé oui ! Robert.

*Pourquoi est-il si loin du Québec, est-ce l'influence de la loge P2 de la franc-maçonnerie ?
 Pourquoi m'a-t-il envoyé une carte des fêtes, avec un drapeau anglais sur son petit fils ?
 Quand un politicien nous mord, devons-nous téléphoner à l'SPCA ?
 Pourquoi a-t-il menti sur ses visites médicales à Montréal ?
 D'où vient sa femme de ménage ?
 Où a étudié Robert Bourassa ?
 Est-il un ours incarné ?*

Hans: Si la liberté c'est de pouvoir voler, pourrions-nous comparer les gens aux oiseaux ?
Roger: De l'aigle au colibri.
Hans: Du cardinal rouge au jay bleu.
Roger: Mais Robert a aussi le droit d'être un oiseau, n'est ce pas ?
Hans: Bien sûr. Lui il a choisi d'être un **poulet**.

Si vous êtes sage, réussissez à fonder votre nation et à en faire un exemple de courage et de liberté, dans quelques années, je vous expliquerai comment voler avec les surplus d'Hydro-Québec.

© 1992 PH7 D00 T101: Reproduction de jeux envoyés le 31 décembre 1991 et au début de 1992, à 33 membres des médias, de la politique et du milieu artistique.

Hans Von Veckner

L'HORLOGE DE VECKNER

