

Guide utilisateur Elite Prime

La plateforme de jeux qui soutient le sport.

Bienvenue ! Ce guide vous accompagne sur eliteprime.fr : créer votre compte, lancer une partie, composer votre deck Trophiz... et vous dépanner si quelque chose coince. Un seul compte suffit pour tout le site et pour tous les jeux.

Version du guide : septembre 2026 (version 2). Dernière vérification contre le site : 21 septembre 2026.

Sur le site, on se tutoie entre joueurs (« Connecte-toi pour jouer »). Ce guide vous vouvoie : il s'adresse aussi aux clubs, aux parents et aux entreprises.

Sommaire

Un problème ? Allez directement à la section 8, Questions fréquentes et dépannage.

1. Bienvenue : vos dix premières minutes
 2. Compte et connexion
 3. L'accueil et les espaces
 4. Jouer : le hub, les modes, l'arène, les classements
 5. Trophiz, le jeu signature
 6. Les autres jeux, un par un
 7. Profil et photo
 8. Questions fréquentes et dépannage
 9. Bonne conduite et vos données
-

1. Bienvenue

Vos dix premières minutes

1. **Créez votre compte** (une minute) : prénom, nom, e-mail, mot de passe. Vos premières cartes Trophiz sont déjà dans votre collection.
2. **Cliquez sur le bouton JOUER**, puis sur un jeu. Pour une première partie sans réglage, Puissance 4 contre l'IA ou la Belote en solo se lancent en deux clics.
3. **Revenez au hub** : votre Elo apparaît sous chaque jeu dès votre première partie classée. Ensuite, ouvrez **Trophiz** pour composer votre deck et défier la communauté.

Pas envie de lire ? Le lien **Visite guidée**, en bas de l'accueil, fait le tour du site en trois minutes. Le reste de ce guide est là quand vous en aurez besoin.

Ce qui est simple chez Elite Prime

- **Un seul compte** pour le site et tous les jeux. Vous ne retapez jamais votre mot de passe en entrant dans un jeu.
- **Aucune mise, aucun gain en argent.** On joue pour le plaisir, le classement Elo et la communauté.
- **Vos données restent sobres** : nom, e-mail, scores, photo si vous en mettez une. Pas de cookie publicitaire, rien de vendu à des tiers, effacement sur simple demande (section 9).

Le jeu finance le sport

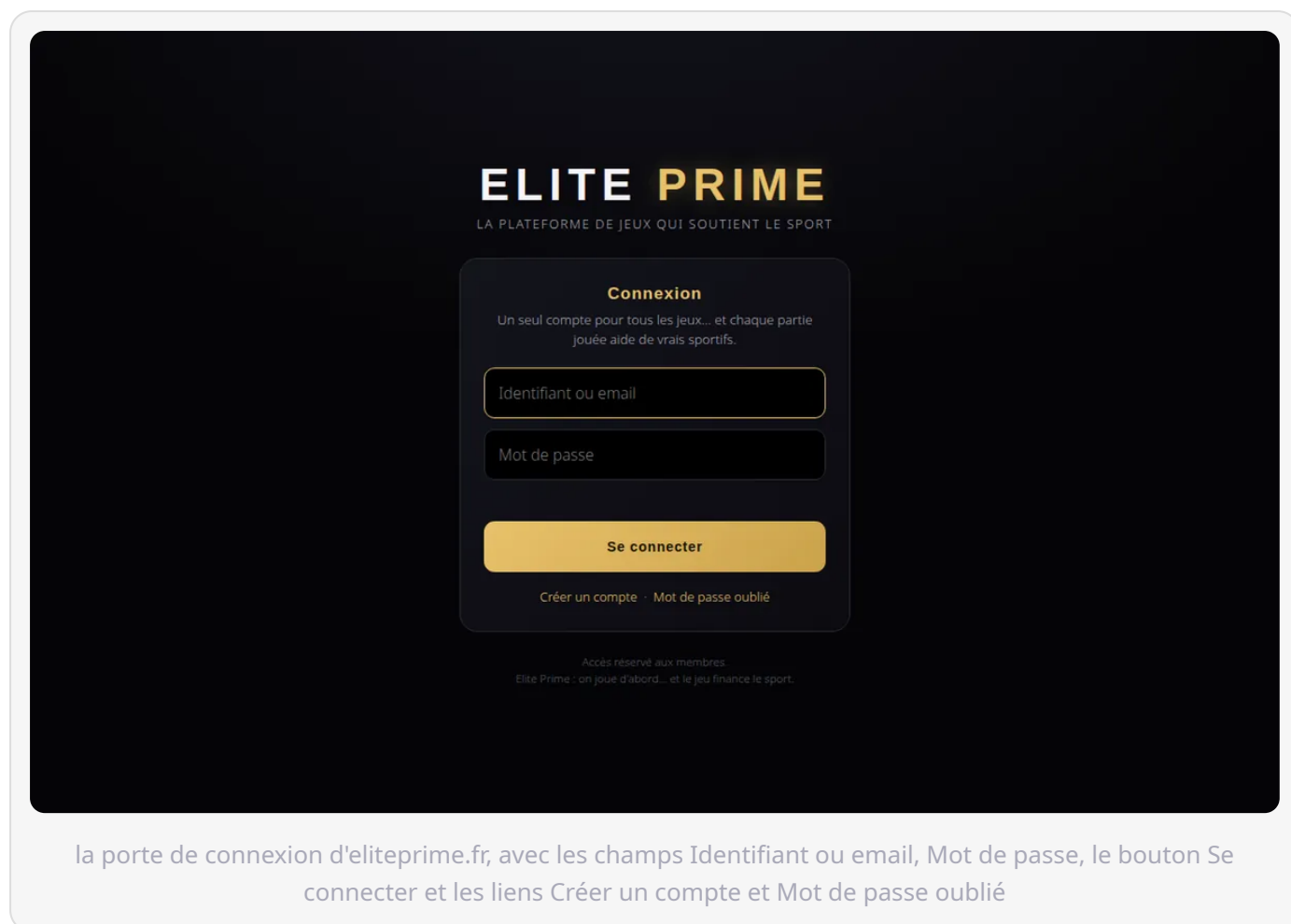
Elite Prime est d'abord une plateforme de jeux. Elle est construite pour que l'activité des joueurs profite à de vrais sportifs, amateurs comme handisport, qui présentent ici leur parcours et leurs besoins.

- **Vous jouez** : chaque partie vous classe et fait vivre la communauté.
- **Les sportifs se présentent** : profil, discipline, projet, offres de soutien.
- **Ceux qui veulent aller plus loin choisissent qui ils soutiennent** : un athlète, un club, un projet précis. Rien n'est tiré au sort, rien n'est imposé : chacun décide.
- **Les créateurs des jeux sont rémunérés** pour le temps que vous passez sur leurs jeux.

Aucune mise, aucun gain en argent pour les joueurs. Pour un sportif, un soutien reçu ici est un point de départ, pas une promesse. Le sport a de nouveaux supporters.

2. Compte et connexion

Créer son compte, avoir son profil visible et jouer : c'est le socle d'Elite Prime, sans paiement. L'entrée demande simplement un compte, pour que chaque partie soit rattachée à un vrai joueur et compte dans les classements.



2.1 Créer un compte

1. Sur la porte de connexion, cliquez sur **Créer un compte**. Vous arrivez sur la page d'inscription. Elle porte le nom « Collectionneur » : c'est l'espace où vivent vos cartes Trophiz, vous le retrouverez plus tard.
2. Si un formulaire de connexion s'affiche d'abord, cliquez sur le lien **Pas encore inscrit ? Créer un compte** (le même libellé, deux fois : c'est normal).
3. Remplissez le formulaire : prénom, nom, e-mail, mot de passe (deux fois). L'identifiant est facultatif, le site en propose un.
4. Cliquez sur **Créer mon compte**. Vous êtes connecté et arrivez sur l'accueil, prêt à jouer.

Bon à savoir. Mot de passe : 8 caractères au moins. Une seule adresse e-mail = un seul compte, même si vous êtes aussi athlète, club ou sponsor : le site ajoute le rôle, il ne crée pas de doublon. Un e-mail de bienvenue vous confirme vos cartes de base Trophiz ; un second (« Vérifiez votre adresse email », lien valable 48 heures) vous demande de confirmer

vosre adresse. Tant que ce n'est pas fait, un bandeau s'affiche en haut de l'accueil avec un bouton **Renvoyer l'email** (un envoi toutes les 5 minutes au plus). Vous pouvez jouer sans attendre, et le bandeau peut rester visible jusqu'à votre prochaine connexion : votre adresse est bien validée.

Athlète, agent, club ou entreprise ? Chaque espace propose son propre formulaire d'inscription, avec quelques champs en plus (section 3).

2.2 Se connecter

Ouvrez eliteprime.fr, saisissez votre **identifiant ou votre e-mail** puis votre mot de passe, et cliquez sur **Se connecter**.

Le site vous garde connecté **pendant 24 heures** sur cet appareil. Dans la journée, fermez le navigateur, revenez plus tard... vous entrez directement. Au-delà, le site vous redemande simplement votre mot de passe : c'est la durée normale d'une session, pas une panne. Vous pouvez utiliser votre compte sur tous vos appareils.

Si le hub des jeux affiche « Connecte-toi pour jouer », un petit formulaire de connexion est proposé sur place.

2.3 Mot de passe oublié

1. Sur la porte de connexion, cliquez sur **Mot de passe oublié** : vous arrivez sur l'espace Collectionneur. Cliquez alors sur **Récupérer mon accès** (sous « Mot de passe oublié ? »). Le même lien existe dans les autres espaces.
2. Dans la fenêtre « Récupération du mot de passe », saisissez votre adresse e-mail et cliquez sur **Envoyer le lien**.
3. Le site répond toujours « Si cet email est enregistré, un lien de réinitialisation vous a été envoyé. » Il ne dit pas si l'adresse est connue : si rien n'arrive, vérifiez l'orthographe et essayez votre autre adresse.
4. Ouvrez l'e-mail (objet « Réinitialisation de votre mot de passe ») et cliquez sur le lien.
5. Choisissez un nouveau mot de passe d'**au moins 8 caractères**, confirmez-le, puis cliquez sur **Enregistrer** et **Se connecter**.

Le lien est **à usage unique** et n'est valable que **15 minutes**. Passé ce délai, la page affiche « Ce lien est invalide ou a déjà été utilisé. » : refaites une demande. Le site n'envoie **qu'un e-mail toutes les 5 minutes** par compte, même si vous cliquez plusieurs fois.

2.4 Se déconnecter

- Sur ordinateur, cliquez sur **Déconnexion** en haut à droite de l'accueil ou de votre espace.

- Sur téléphone, l'accueil ne montre que le bouton JOUER : ouvrez votre espace (par exemple `eliteprime.fr/collectionneur/`) et cliquez sur **Déconnexion**.
 - Le bouton **Déconnexion** ferme votre session sur cet appareil : le site oublie votre jeton et votre cookie « rester connecté ». C'est la seule façon de fermer complètement la session.
 - Sur un ordinateur partagé, faites-le toujours avant de partir, puis fermez la fenêtre.
-

3. L'accueil et les espaces

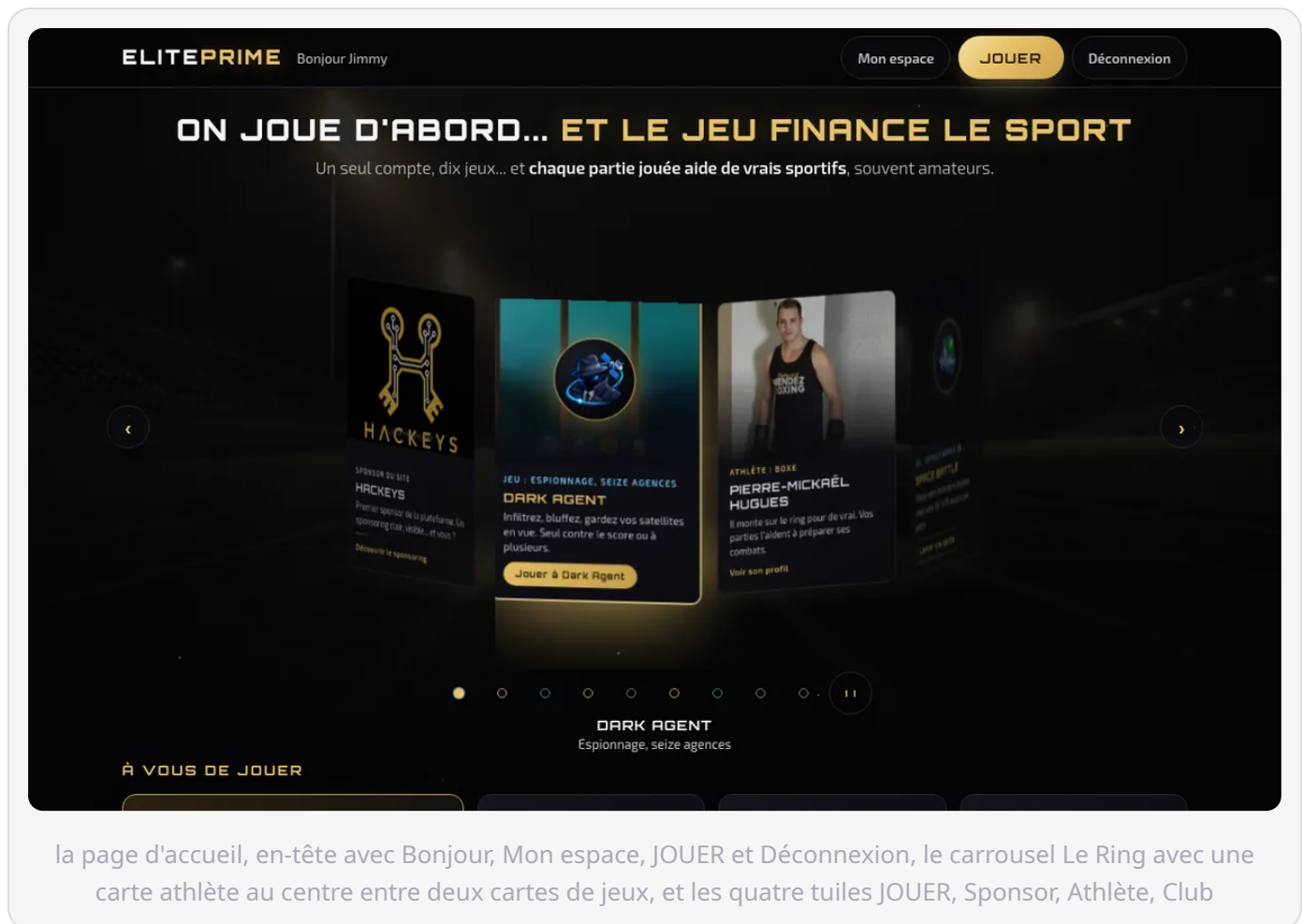
3.1 La page d'accueil

Une fois connecté, vous arrivez sur l'accueil. En haut : le logo, « Bonjour » suivi de votre prénom ou de votre identifiant, et trois boutons : **Mon espace**, **JOUER** (le plus visible) et **Déconnexion**. Sur téléphone, seul **JOUER** est affiché ; votre espace et la déconnexion se trouvent plus bas, dans « À vous de jouer », ou dans chaque espace.

Sous le titre « On joue d'abord... et le jeu finance le sport », le carrousel **Le Ring** fait tourner des cartes, comme un anneau sur ordinateur et comme un rail sur téléphone :

- **des jeux** (Dark Agent, Space Battle, Belote, Échecs) : un clic ouvre le hub directement sur la carte du jeu ;
- **des athlètes** soutenus par la plateforme (« Voir son profil », « Suivre... ») ;
- **des partenaires** (« Découvrir ERM », « Découvrir le sponsoring »), qui mènent à la page Partenaires.

Les flèches < et > font défiler, les points sous l'anneau vont directement à une carte, le bouton pause arrête la rotation automatique.



la page d'accueil, en-tête avec Bonjour, Mon espace, JOUER et Déconnexion, le carrousel Le Ring avec une carte athlète au centre entre deux cartes de jeux, et les quatre tuiles JOUER, Sponsor, Athlète, Club

Plus bas, « À vous de jouer » propose quatre grandes tuiles : **JOUER** (le hub des jeux, section 4, pour tout le monde), **Sponsor** (l'espace Entreprise), **Athlète** (l'espace Athlète) et **Club** (l'espace Club). Le bouton **Mon espace** de l'en-tête mène à l'espace Athlète si votre compte est un compte d'athlète ; sinon, il descend à ces tuiles.

« Comment ça marche » résume la promesse en trois étapes : je joue, je choisis qui je soutiens, le jeu finance le sport. Tout en bas, le pied de page propose **Visite guidée**, **Partenaires**, **Offrir des cartes**, **Mentions légales** et **Contact**.

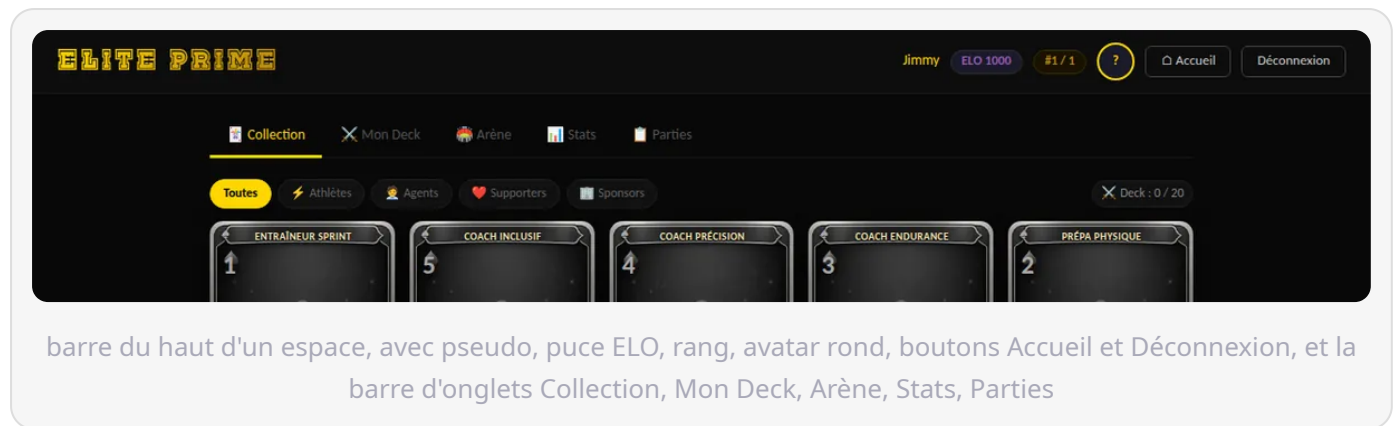
3.2 La visite guidée

Le lien **Visite guidée** lance une présentation en 12 étapes : la mission d'Elite Prime, les espaces, la collection de cartes, le deck, l'Arène en accéléré, le classement Elo... Laissez-la défiler (**Auto**), avancez à votre rythme (**Préc.** / **Suiv.**) ou quittez (**Stop** ou **Accueil**). Sur téléphone, elle est plus confortable en paysage : le site propose de tourner l'écran, ou de continuer quand même.

3.3 Les espaces, à quoi ils servent

Chaque espace a sa propre page de connexion, mais les identifiants sont les mêmes partout : c'est un seul compte. Une fois entré, vous trouvez une barre du haut avec votre pseudo,

vosre Elo Trophiz, votre rang, votre photo de profil, un bouton **Accueil** et un bouton **Déconnexion**.



- **Collectionneur** (/collectionneur/) : le tableau de bord Trophiz. Onglets **Collection**, **Mon Deck**, **Arène**, **Stats** et **Parties** (section 5).
- **Supporter** (/supporter/) : le même contenu, plus un onglet **Athlètes** pour rechercher et suivre vos sportifs préférés.
- **Athlète** (/athlete/) : votre profil sportif (discipline, club, ville, présentation, photo) et vos offres de soutien. Bouton **Mon profil** pour modifier vos informations.
- **Agent** (/agent/) : onglets **Scouting** et **Portefeuille** (les athlètes que vous accompagnez), puis les onglets Trophiz.
- **Club** (/club/) : onglets **Équipe** et **Recruter**, puis les onglets Trophiz.
- **Sponsor / Entreprise** (/sponsor/) : votre **profil entreprise**, puis la recherche d'athlètes par budget, ville ou discipline. Sponsoriser sur Elite Prime est une dépense de communication, à étudier avec votre expert-comptable.

Trophiz se rejoint par le hub JOUER (carte **Trophiz**, tout en bas). Les espaces Supporter, Agent et Collectionneur ne sont pas proposés sur l'accueil : ils restent accessibles par leur adresse directe.

3.4 Autres pages utiles

- **Partenaires** (/partenaires.html) : qui accompagne Elite Prime. Un **partenaire** accompagne le projet ; un **sponsor du site** achète de la visibilité sur la plateforme.
- **Offrir des cartes** (/partager/) : offrez une carte Trophiz de votre collection à un autre membre.
- **Contact** (/contact.html) : formulaire de contact (nom, e-mail, sujet, message).
- **Mentions légales** (/mentions-legales.html) : l'éditeur et vos données (section 9).
- **Diagnostic des jeux** (/jeux/diag.html) : la page à ouvrir quand un jeu ne se lance pas (section 8).

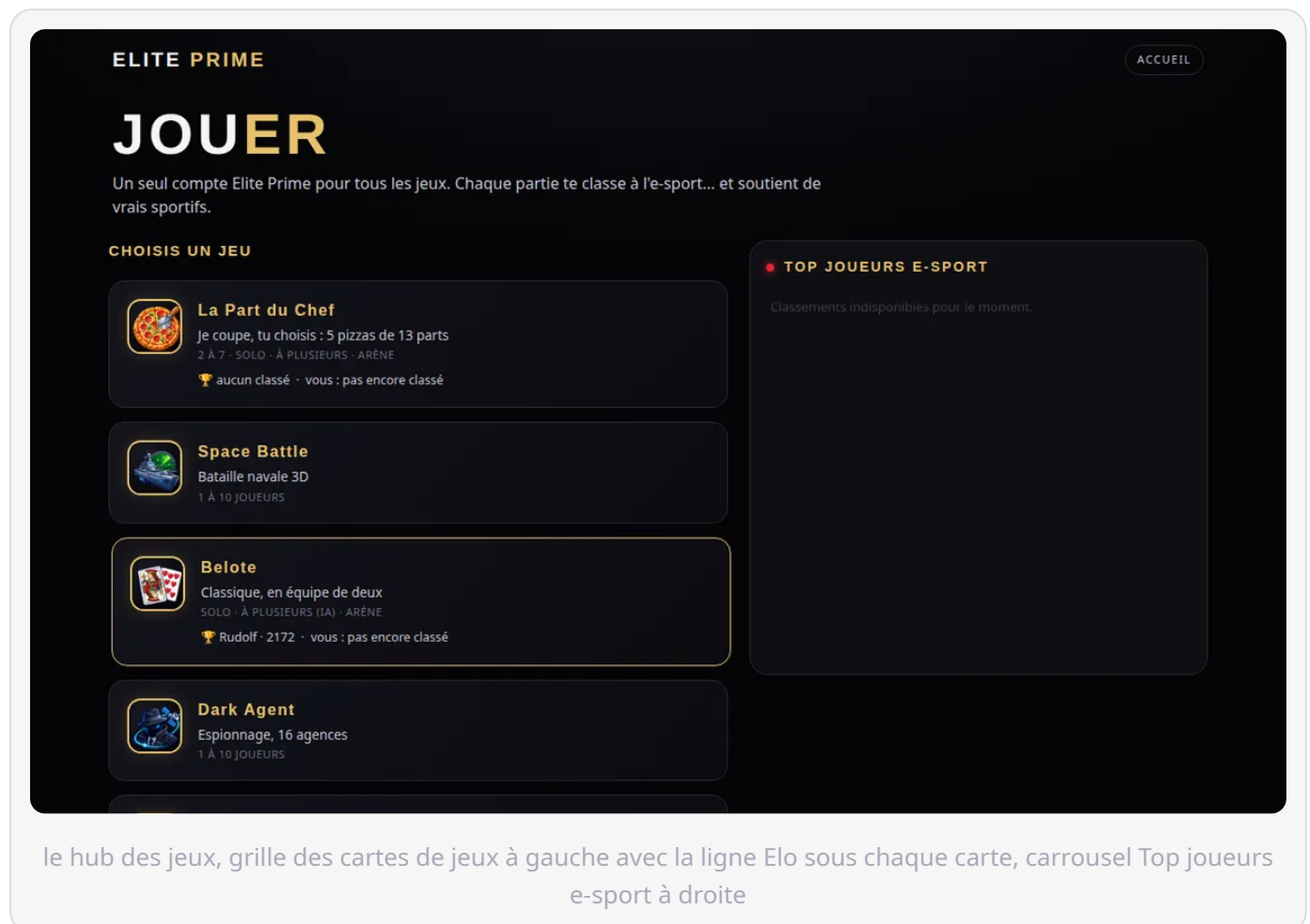
4. Jouer

4.1 Le hub des jeux

Depuis l'accueil, cliquez sur **JOUER** (adresse directe : <https://eliteprime.fr/jeux/>). Le hub rassemble tous les jeux, avec un seul compte et un classement e-sport commun.

- À gauche, la grille **Choisis un jeu** : une carte par jeu et, dessous, une ligne Elo : le meilleur joueur (« 🏆 Rudolf · 2172 »), puis vous (« vous : 1050 (3^e / 17) » ou « vous : pas encore classé »).
- À droite, le carrousel **Top joueurs e-sport** : les meilleurs Elo de tous les jeux, avec leur photo. Seuls les joueurs au-dessus de 1000 Elo (la valeur de départ) y figurent.
- Si vous n'êtes pas connecté sur ce navigateur, la grille est grisée et un formulaire **Connecte-toi pour jouer** s'affiche.

Le jeu de cartes Trophiz ferme la liste : c'est le jeu signature d'Elite Prime, il a sa propre section plus bas.



ELITE PRIME

ACCUEIL

JOUER

Un seul compte Elite Prime pour tous les jeux. Chaque partie te classe à l'e-sport... et soutient de vrais sportifs.

CHOISIS UN JEU

**La Part du Chef**
Je coupe, tu choisis : 5 pizzas de 13 parts
2 À 7 · SOLO · À PLUSIEURS · ARÈNE
🏆 aucun classé · vous : pas encore classé

**Space Battle**
Bataille navale 3D
1 À 10 JOUEURS

**Belote**
Classique, en équipe de deux
SOLO · À PLUSIEURS (IA) · ARÈNE
🏆 Rudolf · 2172 · vous : pas encore classé

**Dark Agent**
Espionnage, 16 agences
1 À 10 JOUEURS

TOP JOUEURS E-SPORT

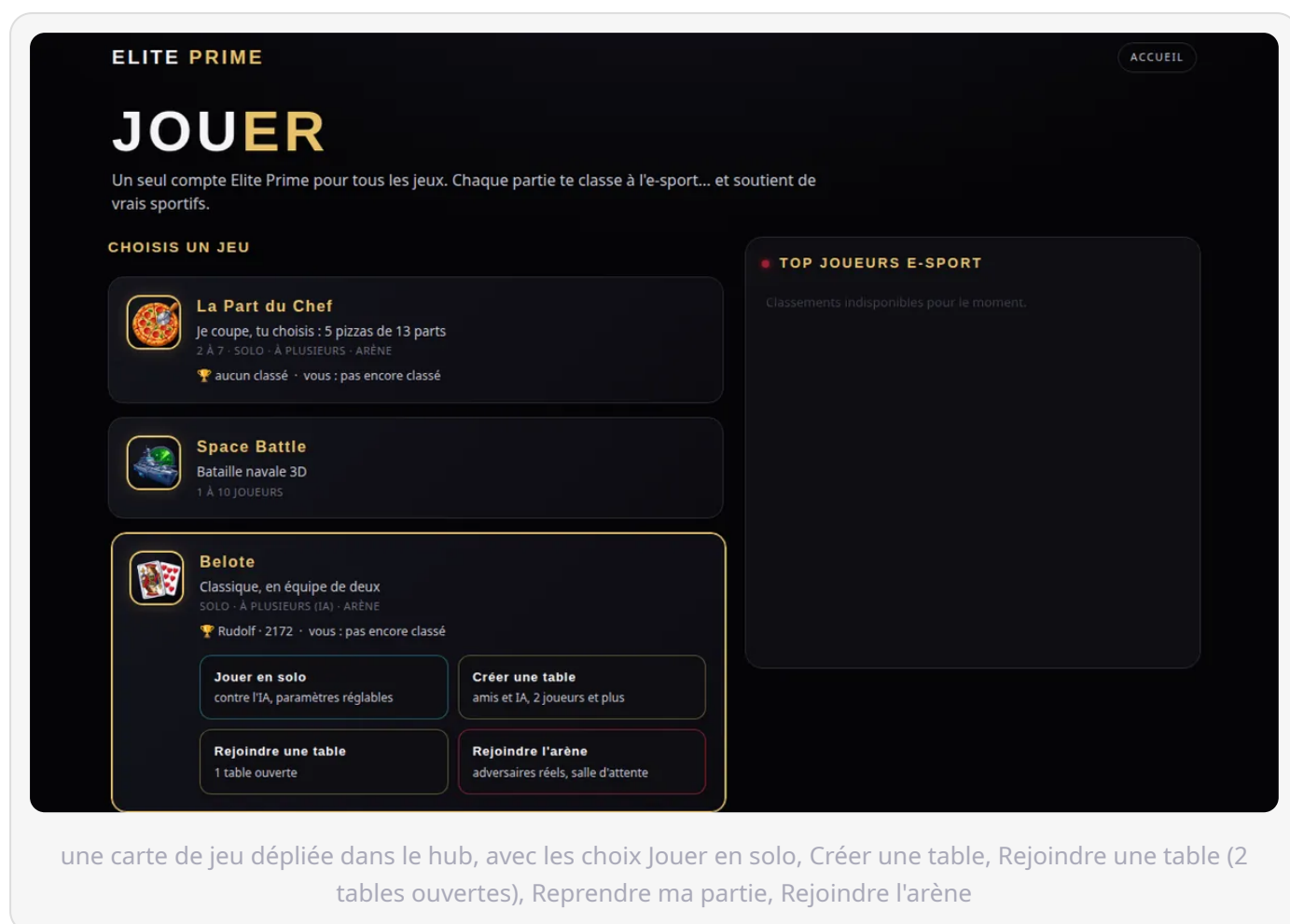
Classements indisponibles pour le moment.

le hub des jeux, grille des cartes de jeux à gauche avec la ligne Elo sous chaque carte, carrousel Top joueurs e-sport à droite

4.2 Choisir un mode

Cliquez sur la carte d'un jeu : elle se déploie et vous propose vos façons de jouer. Choisissez ici, une fois pour toutes : le jeu s'ouvre directement dans le bon mode, sans menu supplémentaire (un jeu ouvert en solo ne vous parle jamais de multijoueur, et inversement).

- **Jouer en solo** : contre l'IA. Le jeu propose ses réglages puis démarre.
- **Créer une table** (« amis et IA, 2 joueurs et plus ») : les sièges restés vides sont tenus par des IA au lancement.
- **Rejoindre une table** : la liste des tables ouvertes du jeu (grisé s'il n'y en a aucune).
- **Reprendre ma partie** : seulement si vous avez une partie en cours ou en attente à Belote (Aventure comprise), à La Part du Chef, à Puissance 4 ou au Reversi. Pour les jeux du serveur commun, retrouvez vos parties dans le salon du jeu (**Mes parties en cours**).
- **Rejoindre l'arène** (« adversaires réels, salle d'attente ») : la compétition, partie classée. Grisé pour les jeux sans arène.



Pour les jeux du serveur commun (Space Battle, Dark Agent, L'alimentation, Échecs, Putsch), le bouton passe brièvement sur « ... » : vous entrez avec votre identité Elite Prime, sans rien retaper. Si le message « Connexion au jeu impossible pour l'instant » s'affiche, attendez quelques secondes et recliquez ; sinon, section 8.

Inviter des amis. Vos amis n'ont pas encore de compte ? Envoyez-leur votre **lien de parrainage** (espace Trophiz, onglet Stats) : ils s'inscrivent en une minute et reçoivent 7 jours Premium. Ils ont déjà un compte ? Donnez-leur le **nom de votre table** : ils ouvrent le hub, cliquent sur le même jeu puis sur **Rejoindre une table**.

4.3 Tables entre amis : personne ne joue à votre place

Aux tables entre amis (hors arène), si vous quittez la page en cours de partie, **aucune IA ne prend votre siège** : la table vous attend. Vous revenez par **Reprendre ma partie** dans le hub, ou par le salon du jeu. En Belote, le bouton de sortie s'appelle « Quitter (la table vous attend) » ; à La Part du Chef, c'est « **Salon** ».

Pour ne pas se tromper : un bouton **Pause** signifie « je reviens, la table m'attend » ; un bouton **Quitter** ou **Abandonner** signifie « je renonce ». À Puissance 4, au Reversi, à L'alimentation, aux Échecs et à Putsch, quitter une partie en cours vaut abandon.

4.4 L'arène : la compétition en direct

L'arène réunit des joueurs réels. Vous entrez dans une salle d'attente, la partie démarre seule dès que la table est complète (2 à Puissance 4 et au Reversi, 3 à La Part du Chef, 4 à la Belote, 3 humains et 1 IA à Space Battle), et le résultat compte pour votre Elo. C'est là que se font les classements du hub.

Avant d'entrer en arène

- Prévoyez le temps d'une partie complète et une bonne connexion : vos adversaires sont réels.
- Une absence prolongée (une minute en Belote) confie votre siège à une IA pour le reste de la partie, pour ne pas bloquer trois autres joueurs ; votre pseudo reste affiché. À votre retour, un panneau « Partie perdue » vous l'explique.
- Pas de pause en arène. **Quitter la file** (ou **Quitter l'arène** à Space Battle) vous ramène au hub sans conséquence tant que la partie n'a pas commencé.

Pendant l'attente, le salon affiche par exemple « En attente · 1/4 joueurs ». Rien ne se passe tant que le nombre n'est pas atteint : l'arène dépend des joueurs connectés au même moment. Si l'attente est longue, jouez une partie solo et revenez en soirée.

Dark Agent, L'alimentation, Échecs, Putsch et Prime Arena n'ont pas d'arène de ce type. Trophiz a la sienne (section 5).

4.5 Maintenance et jeux indisponibles

- **EN MAINTENANCE** : la carte ne s'ouvre pas. En pleine partie, un écran « MAINTENANCE EN COURS » s'affiche avec le message de l'équipe ; vos parties sont

prises en pause côté serveur. La page vérifie toutes les 15 secondes et vous ramène **automatiquement** là où vous étiez. Vous pouvez aussi cliquer sur **Retour aux jeux**.

- **INDISPONIBLE · parties en cours seulement** : plus de nouvelle partie, mais vous pouvez terminer celles qui sont commencées.

4.6 Les classements Elo

Chaque joueur démarre à **1000 Elo** dans chaque jeu ; une victoire contre plus fort rapporte davantage. Comptent pour l'Elo : les parties d'arène et les tables **classées** (« Classée (Elo) » ou « Compétition » à la création). Les tables amicales, les parties solo, les défis et l'Aventure de Belote ne comptent jamais. Le bouton **Classement** ou **Palmarès** des salons donne le tableau détaillé.

5. Trophiz, le jeu signature

Trophiz est le jeu de cartes à collectionner de la plateforme, et celui qui lui ressemble le plus : vos cartes sont des athlètes, des agents, des supporters et des sponsors, les quatre familles qui font vivre le sport. Vous composez un deck de 20 cartes, vous le mettez en compétition, et vous défiez les autres joueurs dans l'Arène, où le combat se joue comme un match qu'on regarde. Depuis septembre 2026, le match a aussi son économie : chaque joueur démarre avec **50 K€**, poser un athlète coûte son prix, et les sponsors renflouent la caisse.

Vous y entrez par la carte **Trophiz** du hub (bouton **Entrer**). Vos cartes de base vous attendent depuis votre inscription : composer un premier deck prend deux minutes.

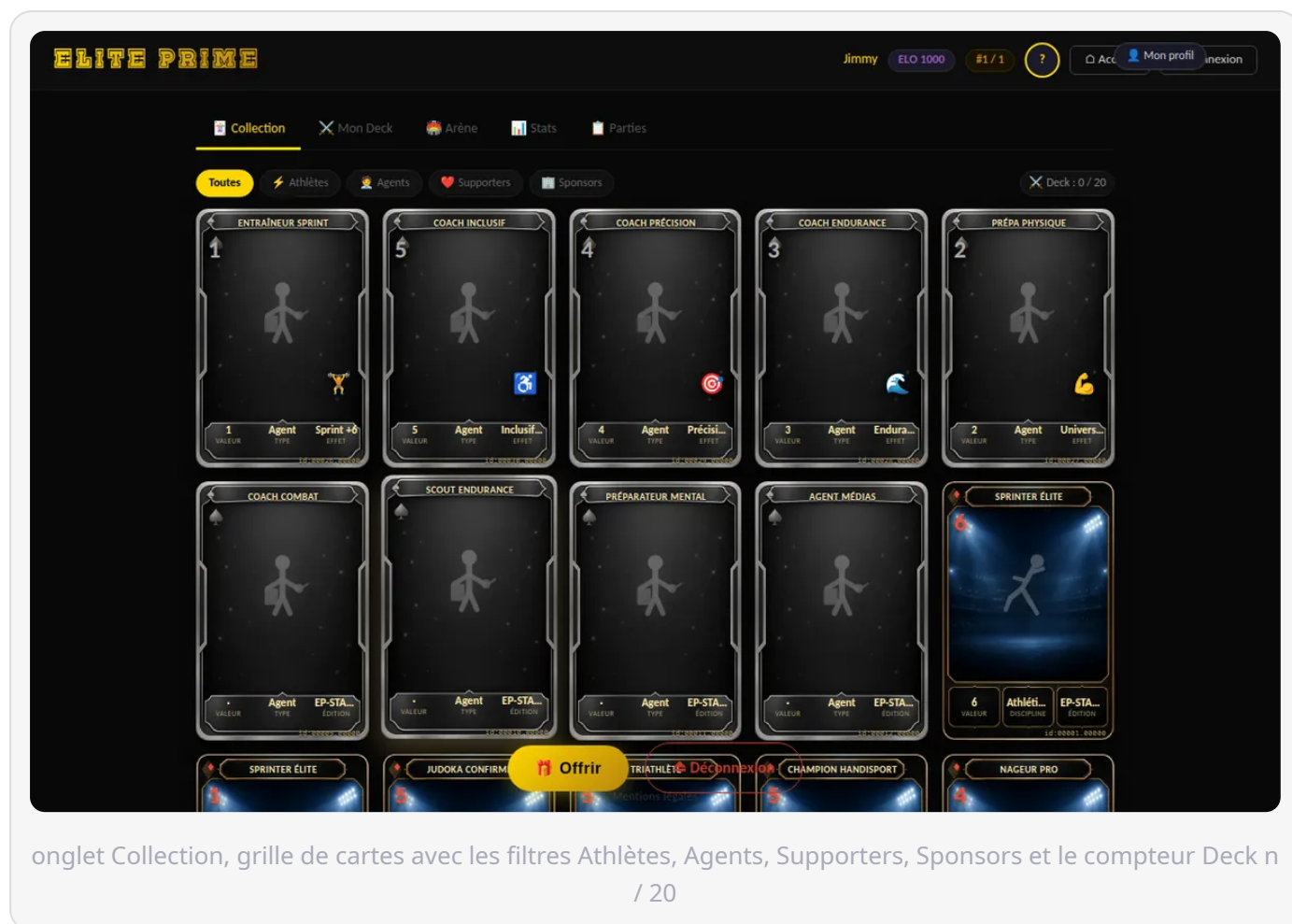
5.1 La collection

Onglet **Collection**. Vos cartes sont rangées en quatre familles, avec un filtre par famille :

- **Athlètes ♦** : la puissance de combat, c'est leur valeur qui se compare. Chaque athlète porte aussi son **coût** pour le match (pastille « 20 K€ » en haut à droite de la carte) : de 5 K€ pour les débutants à 100 K€ pour l'Athlète Royal, toujours plus cher quand la carte est plus forte (valeur 2 = 5 K€, 3 = 10, 4 = 15, 5 = 20, 6 = 60 K€).
- **Agents ♠** : des effets spéciaux (boucliers, bonus, modificateurs).
- **Supporters ♥** : chaque carte en gradins ajoute +0,5 de puissance à l'athlète. Sans aucun supporter, l'athlète subit un malus de 2.
- **Sponsors ♣** : des entreprises qui **financent votre match** (pastille verte « +25 K€ ») en plus de leur bonus habituel. Les cartes ERM et Equinox rapportent 25 K€ chacune, les sponsors de l'édition classique de 5 à 20 K€.

Dès l'inscription, vous recevez les **20 cartes de base** de l'édition classique. D'autres peuvent s'y ajouter : cartes offertes par un ami (page **Offrir des cartes**) ou cartes d'éditions partenaires.

Un clic sur une carte l'ajoute au deck (elle est marquée « dans le deck ») ; un second clic la retire. Le compteur **Deck : n / 20** en haut à droite vous suit. Visez 20 cartes au plus : c'est la taille de référence des combats.



5.2 Mon Deck

Onglet **Mon Deck**. Vos cartes sélectionnées, rangées par famille, avec un bouton X pour retirer une carte.

- **Mettre en compétition** : déclare votre deck prêt. Vous devenez visible dans le lobby de l'Arène et les autres joueurs peuvent vous défier. Le bouton devient **✓ En compétition** ; recliquez pour retirer votre deck de la compétition.
- **Vider** : retire toutes les cartes (confirmation demandée).
- À la toute première visite, le site remplit votre deck avec vos meilleures cartes. Si vous le videz vous-même, il reste vide.

Le bon deck. Équilibrez les quatre familles : les athlètes font la puissance, les agents protègent et modifient, les supporters ajoutent +0,5 chacun (et un athlète sans supporter perd 2), les sponsors financent vos athlètes et donnent des bonus passifs. Un deck de 20 athlètes s'essouffle vite.

Le budget du deck. Sous le compteur, une ligne résume l'économie de votre deck : budget de départ (50 K€), nombre de sponsors (**4 au maximum** par deck) et financement qu'ils apportent, nombre d'athlètes et coût total. Les athlètes plus chers que 50 K€ sont signalés par 🏠 : ils ne pourront être posés qu'après un sponsor. Avec deux sponsors dans le deck, comptez qu'environ un athlète sur trois ne pourra pas être payé ; sans sponsor, le deck reste jouable mais nettement désavantagé. Le site refuse un cinquième sponsor et ne met pas en compétition un deck qui en aurait trop.

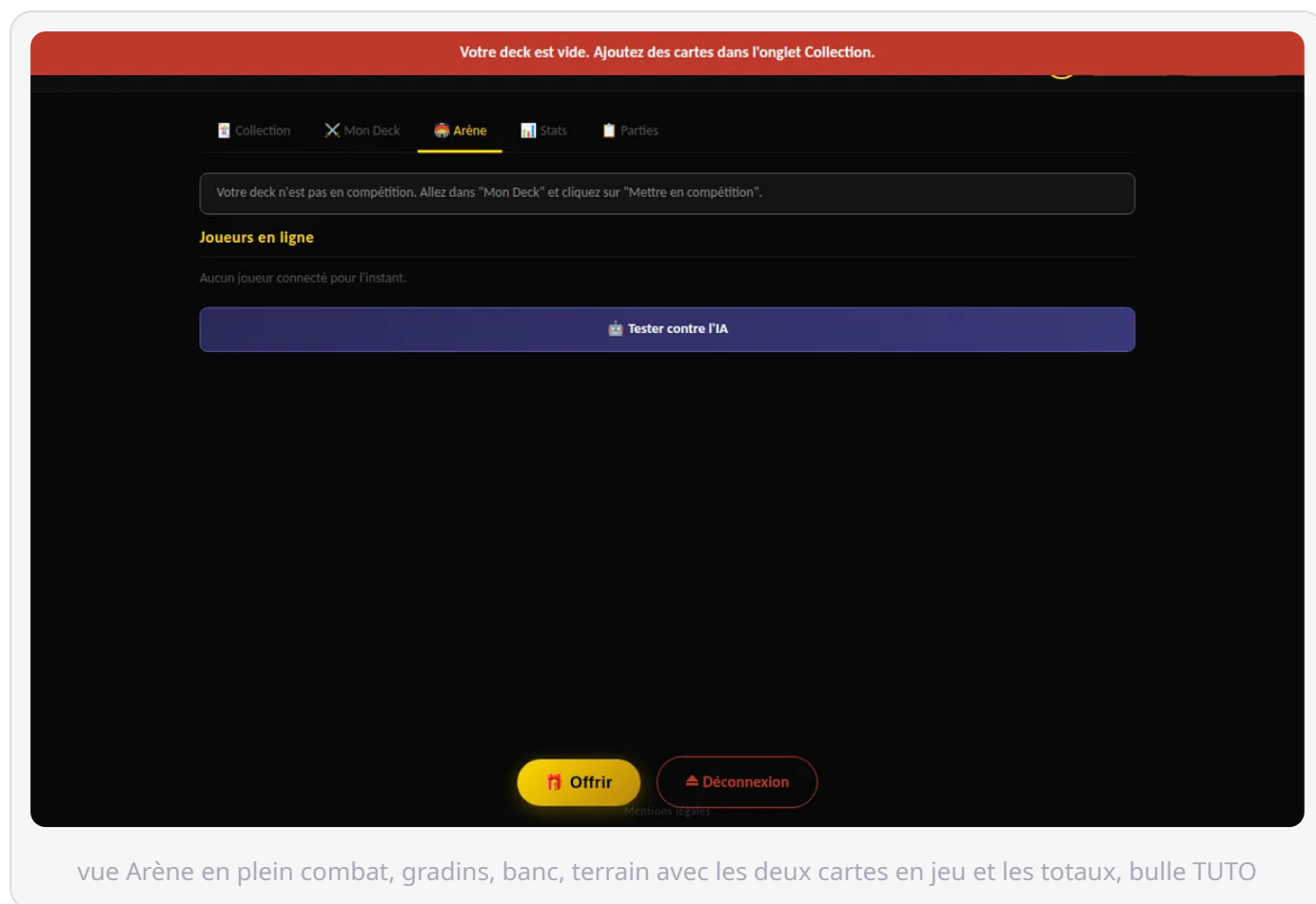
5.3 L'Arène

Onglet **Arène**. Si votre deck est déjà en compétition, l'espace s'ouvre directement dessus.

Le lobby. Un bandeau rappelle l'état de votre deck (« ✓ Votre deck est en compétition : vous êtes visible dans le lobby. » ou « Votre deck n'est pas en compétition. Allez dans "Mon Deck" et cliquez sur "Mettre en compétition". »). La liste **Joueurs en ligne** montre les joueurs présents, leur Elo et un bouton ⚔ **Défier** quand leur deck est prêt. Quand quelqu'un vous défie, un bandeau « X vous défie ! » s'affiche avec **Accepter** et **Refuser** ; restez sur l'onglet pour rester visible. Si la liste dit « Aucun joueur connecté pour l'instant. », entraînez-vous avec 🤖 **Tester contre l'IA** (sans effet sur votre Elo), ou donnez rendez-vous à un ami. Un joueur qui vient de fermer sa page peut rester affiché une minute.

Le combat. Il se déroule tout seul, comme un match qu'on regarde : les cartes sont tirées une par une, les puissances s'accumulent. Quand un joueur dépasse l'autre, ses cartes perdantes rejoignent le banc ; le champion reste pour l'échange suivant. Banc plein = KO. Le bouton **TUTO** (activé par défaut) explique chaque étape ; **Next ►** fait avancer à votre rythme. En fin de combat, le panneau de résultat affiche les scores, les budgets restants et la variation d'Elo ; cliquez sur ✓ **J'ai vu le résultat** puis ← **Retour au lobby**.

L'argent du match. Chaque joueur démarre avec **50 K€**, affichés en permanence sous son paquet (badge 💰). Quand un athlète est tiré, son coût est débité ; s'il ne reste pas assez d'argent, l'athlète est tamponné « IMPAYÉ » et **file directement au banc** sans jouer ni marquer, et il occupe une place du banc comme un athlète battu. Quand un sponsor est tiré, son financement est crédité aussitôt (par exemple +25 K€ pour ERM ou Equinox), en plus de son effet habituel. Le journal du match, sous le terrain, note chaque mouvement d'argent, et un bandeau prévient quand un athlète part au banc faute de budget. L'IA joue avec les mêmes règles : elle regarde ses trois prochaines cartes pour jouer un sponsor au bon moment et éviter, quand elle le peut, de poser un athlète qu'elle ne peut pas payer.



Chaque combat contre un joueur réel modifie l'Elo des deux joueurs ; le combat contre l'IA ne compte pas.

5.4 Stats, Parties et parrainage

Onglet **Stats** : votre carte de profil, le résumé (matchs, victoires, défaites, classement), la courbe **Évolution ELO**, le **Classement ELO** des 20 meilleurs joueurs et vos matchs récents. La case **Ne pas montrer mon classement Elo** vous retire du classement public et du carrousel du hub.

Votre lien de parrainage est dans ce même onglet : copiez-le et partagez-le. Chaque filleul qui s'inscrit par ce lien reçoit **7 jours Premium**.

Onglet **Parties** : la liste de vos combats, avec un bouton ► **Revoir** qui rejoue le combat dans l'Arène, en mode tuto.

5.5 Cartes à couronne et statut Premium

Certaines cartes de l'édition classique sont marquées d'une couronne 🏆 : ce sont les **cartes premium**. Elles sont ajoutées automatiquement à la collection des comptes Premium et retirées quand le statut prend fin.

Créer son compte, collectionner ses cartes de base, composer son deck et combattre dans l'Arène : tout cela est accessible sans paiement. Le statut Premium, qui débloquent les cartes à couronne, s'obtient aujourd'hui par le parrainage (7 jours pour chaque filleul) ou sur attribution de l'équipe Elite Prime.

6. Les autres jeux, un par un

Quel premier jeu ? Choisissez selon le temps dont vous disposez.

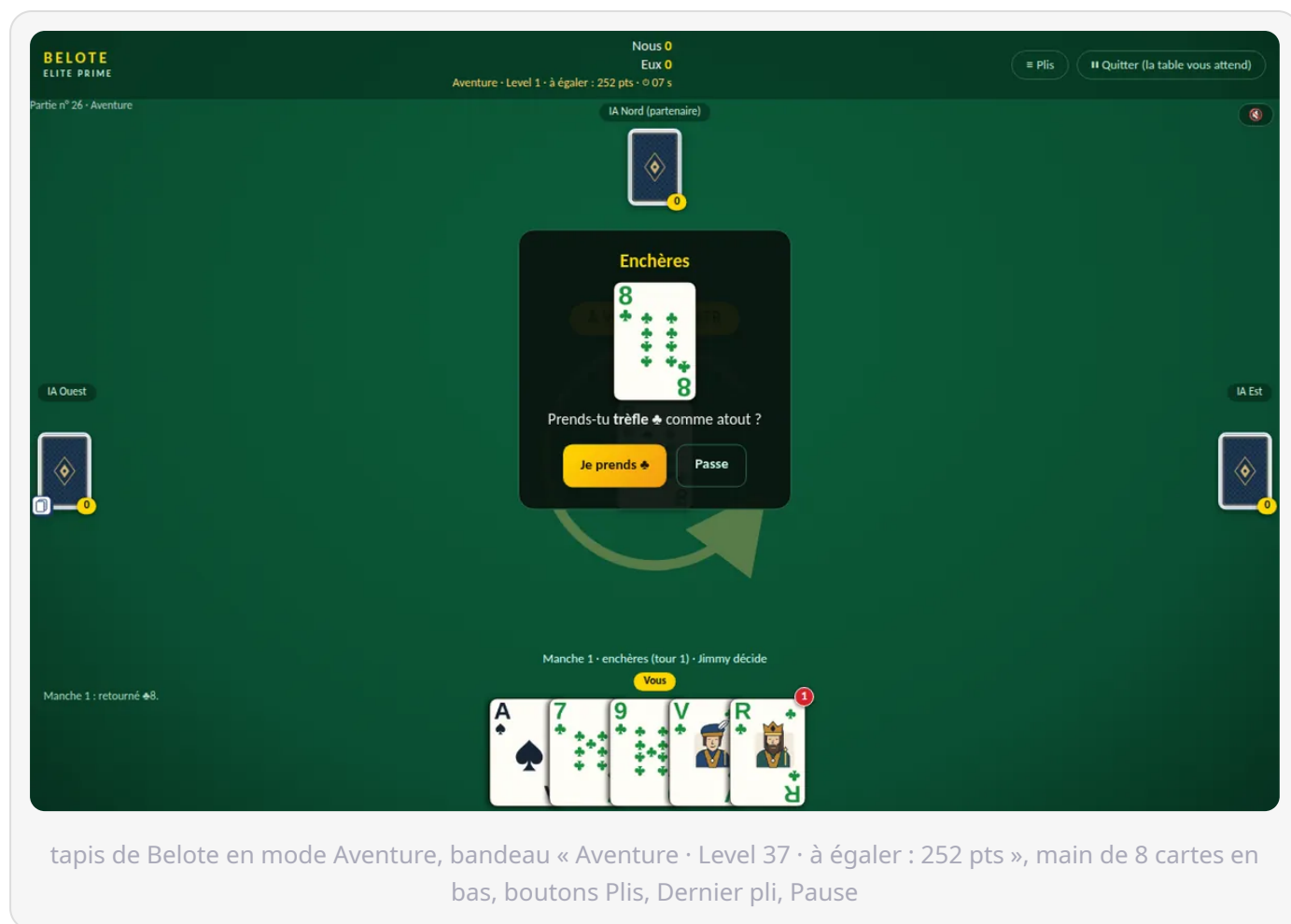
- **5 minutes** : Puissance 4 ou Reversi contre l'IA.
- **15 minutes** : une donne de Belote en Défi, ou cinq pizzas à La Part du Chef.
- **Une soirée** : Dark Agent ou Space Battle entre amis.
- **Pour incarner le sport** : Trophiz (section 5).

Les durées ci-dessous sont indicatives. Les règles complètes, les options et les conditions d'abandon sont dans chaque jeu : bouton **Règles** ou **i Infos**. Pour revenir au hub, cherchez **Retour aux jeux** dans le salon du jeu.

Les jeux du serveur commun. Space Battle, Dark Agent, L'alimentation, Échecs et Putsch tournent sur un serveur de jeux commun : **3 parties en cours au maximum** par joueur, tous ces jeux confondus ; type **Compétition** (Elo) ou **Amicale** (rien n'est compté) à choisir à chaque table ; une partie ouverte que personne ne rejoint est fermée après une heure.

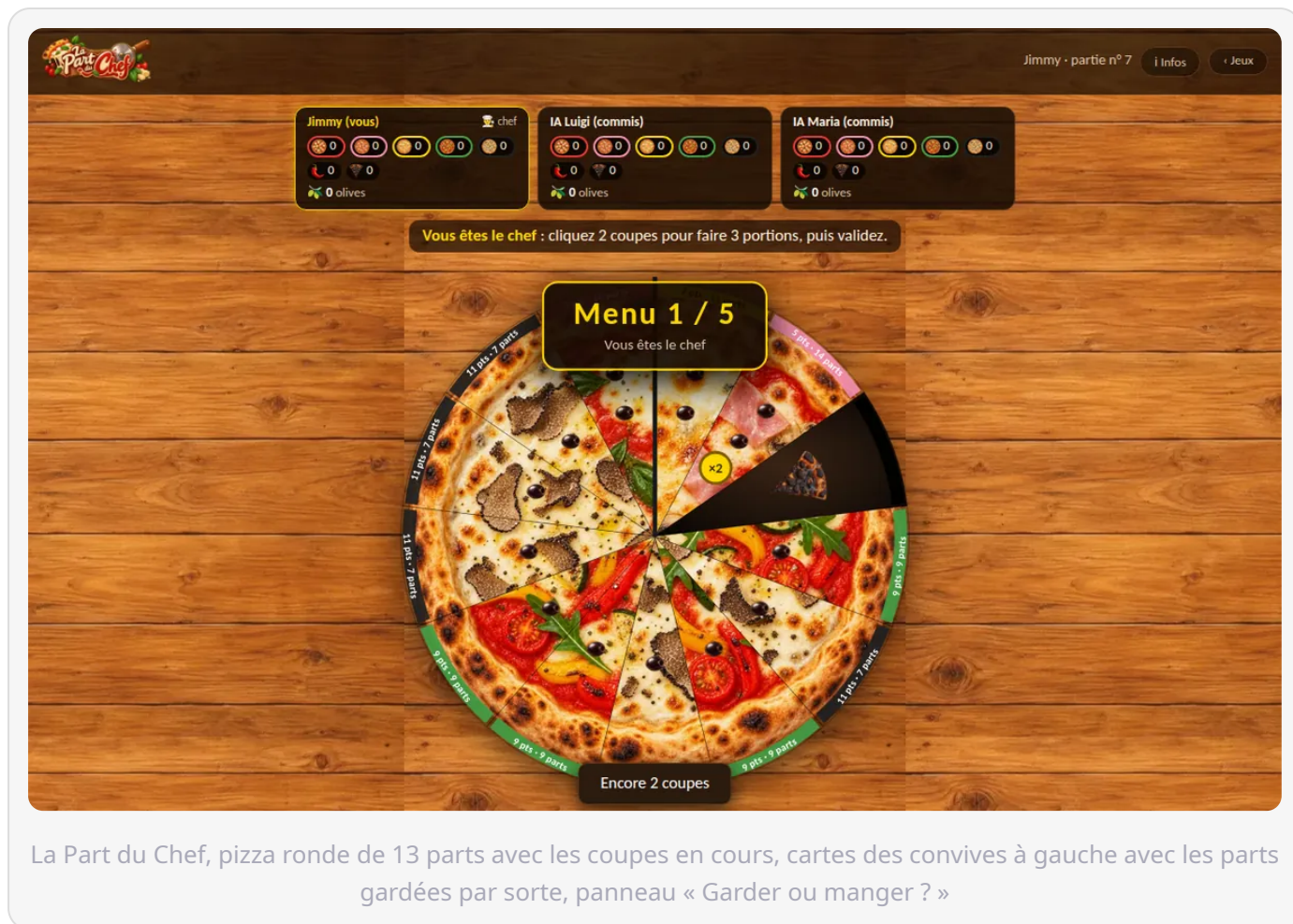
6.1 Belote

En une phrase. La belote classique à quatre, deux contre deux, jusqu'à 1001 points. **Pour qui.** Débutant bienvenu : l'option **Belote visible** montre toutes les cartes pour apprendre. **Avec qui.** Seul (vous et une IA partenaire contre deux IA), entre amis, ou en arène à quatre joueurs réels. **Durée.** 20 à 40 minutes. Le mode **Défi** (une donne, jouée quatre fois en tenant chaque main) se joue en quelques minutes. **Ce qui rend accro.** L'**Aventure** : 5 000 donnes classées par difficulté, un record à battre à chaque niveau, un classement au temps. **Bon à savoir.** Depuis le hub, **Créer une table** ouvre le salon multijoueur : cliquez une seconde fois sur **Créer une table** pour voir le formulaire. **Rejoindre une partie** liste aussi les parties où vous pouvez **Prendre la place d'une IA**. **Sur mobile.** Pensé pour le portrait, les huit cartes tiennent sur une ligne.



6.2 La Part du Chef

En une phrase. Cinq pizzas de 13 parts à partager selon « je coupe, tu choisis » : le chef découpe, les autres se servent, il prend ce qui reste. **Pour qui.** Tout le monde : les règles tiennent sur le bouton **i Infos**. Le niveau **Maître** de l'IA donne du fil à retordre. **Avec qui.** Seul contre des IA (**Convives**, **Niveau des IA**, puis **Nouvelle partie**), entre amis (2 à 7 convives), ou en arène à trois joueurs réels. **Durée.** 10 à 20 minutes. **Ce qui rend accro.** Chaque part se **garde** (course à la majorité de sa sorte) ou se **mange** (ses olives font des points). Parts brûlées, piment joker, double part... le bon chef découpe pour que personne ne soit content. **Bon à savoir.** En arène, restez jusqu'à la fin : il n'y a pas de bouton d'abandon, et si vous fermez la page la partie vous attend. Aux tables, la sortie s'appelle « **Salon** ».



6.3 Puissance 4

En une phrase. Une grille de 9 colonnes sur 9 lignes ; le premier qui aligne quatre pions gagne. **Pour qui.** Le jeu le plus rapide à lancer : idéal pour une première partie. **Avec qui.** Seul contre l'IA (quatre niveaux, de Facile à Experte), à deux entre amis, ou en arène à deux. **Durée.** 3 à 10 minutes. **Ce qui rend accro.** L'IA commente ses coups, et **Annuler mon dernier coup** vous laisse apprendre sans frustration. **Bon à savoir.** Quitter une partie en cours vaut abandon. Sur mobile, une rangée de boutons de colonnes au-dessus de la grille.

6.4 Reversi

En une phrase. Le plateau 8 × 8 d'Othello : on encadre les pions adverses pour les retourner, le plus nombreux à la fin gagne. **Pour qui.** Les amateurs de stratégie calme ; les cases jouables sont cerclées d'or. **Avec qui.** Seul contre l'IA (quatre niveaux), à deux entre amis, ou en arène à deux. **Durée.** 5 à 15 minutes. **Ce qui rend accro.** Le niveau **Experte** calcule les fins de partie exactement : le battre est un vrai titre. **Rejouer en changeant de couleur** enchaîne les revanches. **Bon à savoir.** Quitter une partie en cours vaut abandon.

6.5 Prime Arena

En une phrase. Un auto-battler solo : chaque round, vous recrutez des champions, vous les placez, et ils se battent seuls contre une vague. **Pour qui.** Les joueurs de téléphone qui aiment construire une équipe et battre leur record. **Avec qui.** Seul, uniquement. Pas de table, pas d'arène, pas d'Elo : votre meilleur round est conservé sur l'appareil. **Durée.** 10 à 15 minutes, jusqu'à ce que vos points de vie tombent à zéro. **Ce qui rend accro.** Trois exemplaires identiques fusionnent (★★ puis ★★★), cinq synergies à combiner, et l'or épargné rapporte des intérêts. **Bon à savoir.** Boutons ► **JOUER**, ✂ **COMBAT**, ⬆ **XP**, ? pour les règles. Ce jeu n'est pas toujours proposé dans le hub.

6.6 Space Battle

En une phrase. Une bataille navale spatiale en 3D : chacun cache sa flotte dans son cube, et un tir frappe tous les adversaires à la fois. **Pour qui.** Ceux qui aiment les grandes tablées : de 1 à 10 joueurs par partie. **Avec qui.** Seul contre l'IA (Débutant, Moyen, Expert, Personnalisé), entre amis (**Créer une partie** : humains et IA, jusqu'à 10 commandants), ou en arène (3 humains et 1 IA). **Durée.** 15 à 30 minutes ; le style **Rapide** raccourcit. **Ce qui rend accro.** Le scanner, qui compte les navires autour d'un tir, et une IA qui ne triche pas : elle déduit vos placements comme vous les siens. **Bon à savoir.** En salle d'attente, le créateur peut **Lancer maintenant** dès deux joueurs ou **Annuler la partie**. En cours de partie, abandonner vous passe en tir automatique jusqu'à la fin ; sans nouvelles de vous pendant 5 minutes, le jeu tire à votre place et vous reprenez la main à votre retour. **Sur mobile.** Glisser pour pivoter le cube, pincer pour zoomer.



6.7 Dark Agent

En une phrase. Seize agences de renseignement s'affrontent sur le théâtre des opérations : espions, satellites, matériel, objectifs... et Kara, le Dark Agent. **Pour qui.** Les joueurs de plateau qui aiment les parties qui se racontent. **Avec qui.** Seul contre le score (le vrai solo, sans IA : atteignez le score demandé avant que Kara et les objectifs soient remportés), à deux contre une IA, ou entre amis de 2 à 10 agences, en équipes ou chacun pour soi. Pas d'arène. **Durée.** 30 minutes à une soirée, selon le nombre de tours (6 à 20) et d'agences. **Ce qui rend accro.** La **configuration de départ** : même identifiant, même théâtre, même pioche. Rejouez-la pour battre le record. **Bon à savoir.** En solo, **II Pause** garde la partie sur le serveur. En multijoueur, l'abandon en cours de partie n'est pas encore disponible : on ne quitte qu'en salle d'attente.

 capture : Dark Agent, l'Espace en haut avec les satellites, le théâtre des opérations en dessous, barre d'actions et journal

6.8 L'alimentation et Échecs

En une phrase. L'alimentation, ce sont des échecs à quatre, en deux équipes sur deux échiquiers : les pièces prises vont dans la réserve de votre partenaire, qui peut les poser. Les Échecs, c'est le classique, un contre un. **Pour qui.** Les joueurs d'échecs, du débutant (niveau 1) au fort joueur (niveau 8, Stockfish sans handicap). **Avec qui.** Seul contre l'IA, ou entre

amis (**Créer une table** : temps par joueur de 1 à 30 minutes, 4 joueurs pour L'alimentation ou 2 pour les Échecs). Pas d'arène. **Durée**. Ce que disent les pendules : de quelques minutes à une heure. **Ce qui rend accro**. Aux Échecs, l'IA à pleine force joue d'abord avec des handicaps (« sans la dame », « sans les deux tours »). Une **revanche** aux couleurs inversées est proposée en fin de partie. **Bon à savoir**. Dès qu'une IA est à la table, le type passe automatiquement en **Amicale** : une partie classée de L'alimentation se joue à quatre humains. En solo, la pendule est gelée si vous fermez l'onglet.

6.9 Putsch

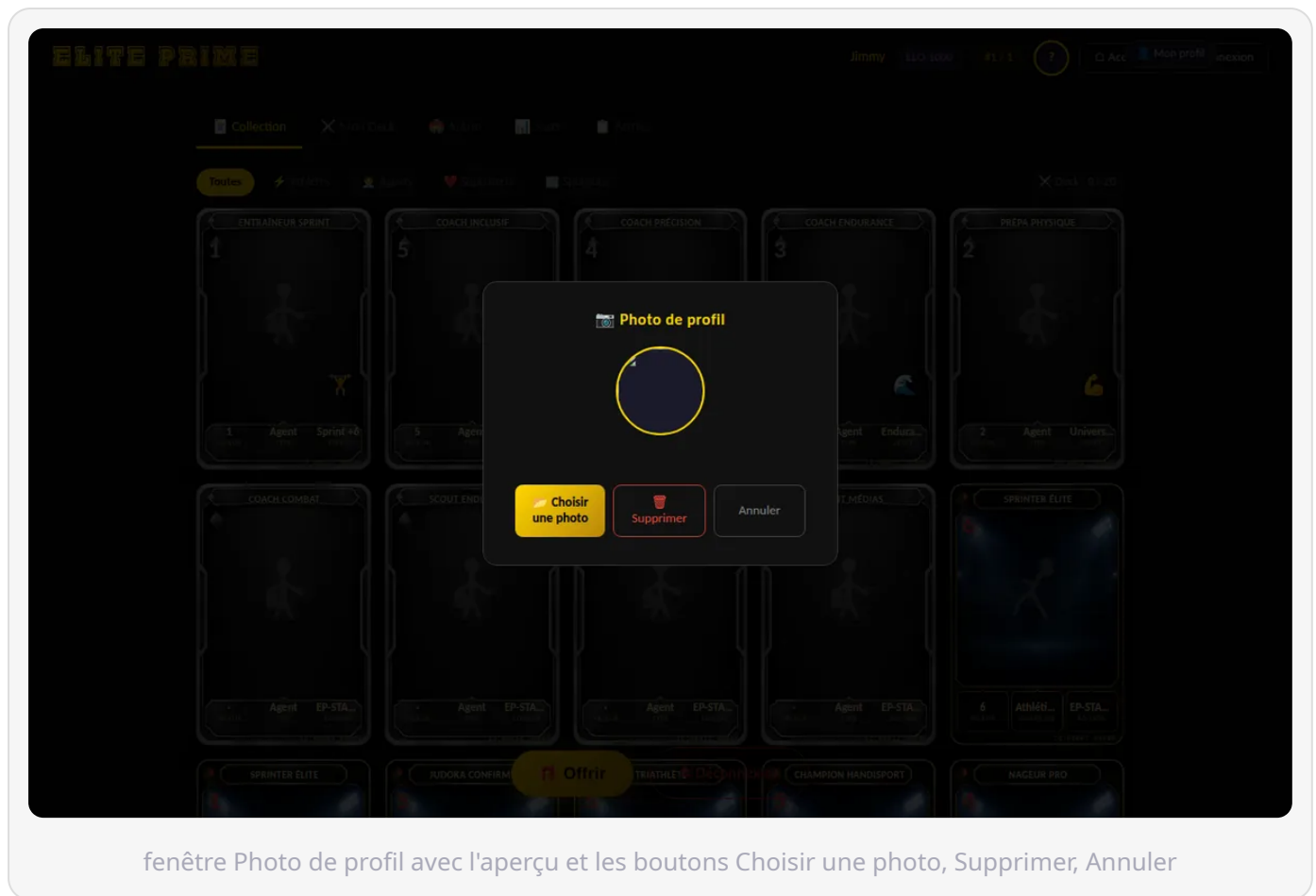
En une phrase. Le hub le résume par « Bluff et coup d'État » : à quatre en deux équipes, on enchérit avec quatre cartes cachées en main, on joue huit plis, et tout peut se renverser par Révolution ou Coup d'État. **Pour qui**. Les joueurs de belote et de tarot qui veulent une mécanique neuve. **Avec qui**. Seul contre trois IA (objectif 200, 300 ou 500 points), ou entre amis à quatre sièges. Pas d'arène. **Durée**. 20 à 30 minutes pour 300 points. **Ce qui rend accro**. Le putsch qui rapporte 20 points et change la couleur de dictature en plein pli, et le classement des **binômes**. **Bon à savoir**. **Pause** garde la partie quand vous êtes le seul humain à la table. Quitter en cours de partie vaut abandon : « Quitter = abandonner (votre équipe perd la partie). Continuer ? »

7. Profil et photo

7.1 Votre photo de profil

Dans la barre du haut de votre espace, cliquez sur l'avatar rond (vos initiales si vous n'avez pas encore de photo).

1. 📁 **Choisir une photo** : une image JPEG, PNG ou WebP de **2 Mo maximum**.
2. « Analyse en cours... » : la photo passe par une vérification automatique de contenu.
3. « ✓ Photo mise à jour ! » : c'est fait. Elle apparaît dans votre espace et dans le carrousel des meilleurs joueurs du hub.
4. 🗑️ **Supprimer** retire la photo ; vos initiales reviennent.



7.2 Vos informations

- Espace **Athlète** : bouton **Mon profil** pour modifier discipline, club, ville, présentation et photo.
- Espace **Sponsor** : le profil entreprise est demandé à la première connexion.
- Autres espaces : vos nom, identifiant, e-mail et date d'inscription sont visibles dans l'onglet **Stats**. Pour les modifier, écrivez à Elite Prime par la page Contact.
- Dans les jeux, vous apparaissez sous le même pseudo que sur le site.

8. Questions fréquentes et dépannage

Je clique sur un jeu et rien ne se passe (bouton sur « ... » ou retour au hub). Votre jeton de connexion a été invalidé côté serveur (changement de mot de passe, session révoquée, mise à jour du site). Faites dans l'ordre : 1. Rechargez `/jeux/` : le hub récupère tout seul votre session « rester connecté » si elle existe encore. 2. Si le hub affiche « Connecte-toi pour jouer », reconnectez-vous dans le petit formulaire. 3. Ouvrez `https://eliteprime.fr/jeux/diag.html`. La page « Diagnostic des jeux » vérifie, ligne par ligne et en vert ou en rouge, votre navigateur, votre jeton, le cookie « rester connecté », les

API des jeux et leur statut. Elle n'affiche et n'envoie ni mot de passe ni jeton : seuls les statuts (succès ou échec) sont transmis à l'équipe technique (la page dit « Rapport envoyé à Jerry » : Jerry est l'assistant technique d'Elite Prime). Si une ligne « Jeton » ou « whoami » est rouge, cliquez sur **Effacer le jeton et revenir aux jeux**, puis reconnectez-vous. Un bouton bloqué sur « ... » se réactive de lui-même au bout de 7 secondes. Si vous écrivez au support, indiquez l'heure à laquelle vous avez ouvert la page de diagnostic : le rapport est déjà chez nous.

Le site m'a déconnecté « sans raison ». Une session dure 24 heures. Au-delà, le site vous redemande votre mot de passe : c'est normal.

« Trop de tentatives, reessayez dans quelques minutes ». Après **20 tentatives ratées en 5 minutes** depuis la même connexion internet, le site refuse les essais pendant quelques minutes. Patientez, puis réessayez ; si vous n'êtes plus sûr du mot de passe, utilisez **Mot de passe oublié** (section 2.3) plutôt que d'insister. « Identifiants incorrects » : tapez votre identifiant **ou** votre e-mail (pas votre prénom), majuscules comprises. « Accès bloqué » ou « Ce compte est bloqué par l'administration. » : écrivez par la page Contact avec votre identifiant.

On me dit « quota d'IP atteint ». Pour protéger votre compte, Elite Prime mémorise les connexions internet que vous utilisez (box, 4G, wifi du bureau...), jusqu'à dix. Au-delà, le site vous propose d'en remplacer une ancienne : répondez **OK**, l'équipe valide rapidement, puis reconnectez-vous (« Votre demande est déjà en attente » : inutile de recliquer). En attendant, vos connexions habituelles fonctionnent normalement.

Je ne reçois pas l'e-mail (réinitialisation, vérification, bienvenue). 1. Regardez dans les courriers indésirables et les onglets « Promotions » ou « Notifications » ; l'expéditeur est Elite Prime. 2. Le site n'envoie **qu'un e-mail toutes les 5 minutes** par compte, même si vous cliquez plusieurs fois : attendez 5 minutes avant de redemander. 3. Pour la réinitialisation, le message « Si cet email est enregistré... » s'affiche même si l'adresse est inconnue : vérifiez l'orthographe et essayez votre autre adresse. 4. Le lien de réinitialisation expire au bout de **15 minutes**, celui de vérification au bout de **48 heures** : refaites une demande si vous ouvrez l'e-mail trop tard. 5. Toujours rien après 30 minutes ? Écrivez par la page Contact avec votre identifiant.

Sur téléphone, le site ou un jeu a l'air « d'avant » (ancien bouton, ancienne mise en page, bug déjà corrigé). Le navigateur du téléphone a gardé une ancienne version d'une page en cache. Fermez complètement l'onglet, rouvrez eliteprime.fr/jeux/ ; si rien ne change, videz le cache du navigateur (Safari : Réglages > Safari > Effacer historique et données ; Chrome : Paramètres > Confidentialité > Effacer les données de navigation, « Images et fichiers en cache » seulement). Vous ne perdez ni votre compte ni vos parties : tout est sur le serveur. Il faudra simplement vous reconnecter.

Un jeu affiche « EN MAINTENANCE » ou « INDISPONIBLE · parties en cours seulement ». Voir la section 4.5. Pendant une maintenance, la connexion et l'inscription peuvent aussi être refusées : réessayez un peu plus tard.

« Vous avez déjà 3 parties en cours : terminez-en ou quittez-en une. » Sur les jeux du serveur commun (Space Battle, Dark Agent, L'alimentation, Échecs, Putsch), vous ne pouvez pas avoir plus de 3 parties ouvertes ou en cours en même temps, tous ces jeux confondus. Ouvrez le salon du jeu, **Mes parties en cours**, et terminez ou quittez une partie (une partie ouverte que personne n'a rejointe se ferme seule après une heure).

Je suis revenu dans une partie d'arène et je vois « Partie perdue ». En arène, une absence de plus d'une minute fait prendre votre place par une IA, pour le reste de la partie (section 4.4).

Mon deck affiche « 23 / 20 ». Le site accepte pour l'instant quelques cartes de plus, mais 20 est la taille de référence. Ouvrez **Mon Deck** et retirez des cartes avec X jusqu'à 20 ou moins.

Ma photo de profil est refusée. - « Fichier trop volumineux (max 2 Mo) » : réduisez la photo (une capture d'écran de la photo suffit souvent). - « Format non accepté (jpg, png, webp uniquement) » : les fichiers HEIC des iPhone ne passent pas ; exportez en JPEG. - « Photo refusée : contenu inapproprié détecté par le service de modération » : choisissez une autre photo. - « Service de modération indisponible, réessayez dans quelques instants » : réessayez plus tard, ce n'est pas lié à votre photo.

Je veux jouer sur un ordinateur partagé. Connectez-vous, jouez, puis cliquez sur **Déconnexion** (en haut de votre espace, ou de l'accueil sur ordinateur) avant de laisser la place, et fermez la fenêtre.

Contacter le support. Page **Contact** du site. Pour aller vite, indiquez : votre identifiant, le jeu concerné, l'heure approximative, téléphone ou ordinateur, le navigateur, et « j'ai ouvert la page de diagnostic à telle heure » si vous l'avez fait.

9. Bonne conduite et vos données

9.1 Bonne conduite

- **Un compte par personne.** Ne prêtez pas vos identifiants.
- **Un pseudo et une photo corrects.** Les photos passent par une vérification automatique ; les pseudos apparaissent dans les classements et aux tables, restez courtois.

- **En arène, on reste jusqu'au bout.** Les adversaires sont réels. Une absence prolongée vous fait remplacer par une IA, pour ne pas bloquer les autres.
- **Aux tables entre amis, personne ne joue à votre place.** Si vous devez partir, la table vous attend ; prévenez vos partenaires.
- **Pas de triche.** Le classement Elo est commun à toute la communauté.
- **Aucune mise, aucun gain en argent.** Les classements, l'arène et le statut Premium récompensent le jeu, jamais de l'argent.

9.2 Vos données

D'après les mentions légales du site ([/mentions-legales.html](#)) :

- Données collectées : nom, prénom, adresse e-mail, identifiant, scores Elo, photos de profil, ainsi que les adresses IP de connexion (pour le quota de dix connexions et la protection contre les tentatives répétées).
- Elles servent uniquement à faire fonctionner la plateforme ; aucune donnée n'est vendue ni cédée à des tiers à des fins commerciales.
- Le site n'utilise pas de cookie de traçage publicitaire. Il conserve un jeton de connexion dans votre navigateur et un cookie de session de 24 heures.
- Les photos de profil sont transmises à un service de modération tiers (Sightengine) pour analyse automatique ; il ne les conserve pas.
- La page de diagnostic des jeux ne transmet que des statuts (succès ou échec), jamais votre mot de passe ni votre jeton.
- Vous disposez des droits d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation, de portabilité et d'opposition. Écrivez à l'adresse indiquée dans les mentions légales ; réponse sous 30 jours au plus. Les données sont conservées au plus 3 ans après votre dernière activité.
- Vous pouvez masquer votre classement Elo Trophiz (onglet Stats).

Le sport a de nouveaux supporters.