

# The Fictitious Dinner

Jeu 02 - Page 1/4



Bonjour à tous-toutes !

**9** personnes sont réunies pour un dîner fictif. **4** d'entre elles sont des amis de la vraie vie et les **5** autres sont des célébrités.

Certains sont toujours de ce monde et d'autres sont déjà dans l'au-delà. Parmi les célébrités, il y a 4 personnes réelles et un personnage de fiction. Quoi qu'il en soit, par le mystère de ma fantaisie, ces 9 personnes sont réunies pour un dîner.

Le moment s'annonce délicieux, mais il reste un détail à régler avant d'envoyer les plats : installer chaque convive à sa place en respectant le plan de table imaginé par l'organisateur, le dévoué Nestor Tip.

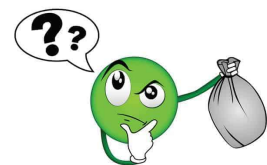
## Comment procéder ?

Voici la liste des **9 invités** de ce **Dîner n°2**. Chacun d'eux porte un numéro.

**110** - PHILIPPE BAUDOIN    **111** - BASIL SAPPOCO    **112** - SELIM BONG  
**113** - PASCALE ROUSSEAU    **114** - MANON DELLENAS    **115** - CATHERINE GOREUX  
**116** - TIGER BARBOR    **117** - ALBERTO JURIS    **118** - INCEPTION PHOENIX

**Étape 1** Qui sont mes amis et quelles sont les personnes mondialement célèbres ? Voici 3 indices pour faire ce **tri sélectif** :

- Aucun de mes **amis** ne porte un **prénom** de 5 lettres
- Parmi les personnes restantes, les 2 qui comptent un nombre pair de lettres dans leur nom de famille sont mes **amis**.
- Parmi les 3 invités qui restent à départager, celui qui compte 5 voyelles différentes dans son identité - **et n'apparaissant qu'une fois chacune** - ne fait pas partie de mon cercle amical.



À la fin du tri, il reste un souci : les identités des célébrités sont des **anagrammes complètes**. Les lettres de leurs vrais prénom et nom ont été totalement mixées ...

### Étape 2

En sachant que  $A = 1, B = 2, C = 3, \text{ etc ...}$  je vous propose de calculer le **code** de chaque invité via 3 opérations.



*Opération 1* : **additionnez** la première et la dernière lettre de chaque **prénom** pour obtenir sa valeur « **couteau** ».

*Opération 2* : **additionnez** la première et la dernière lettre de chaque **nom de famille** pour obtenir sa valeur « **fourchette** »

*Opération 3* : il vous reste à **multiplier** le « couteau » par la « fourchette » de chaque invité pour trouver son « **code** ».

### Tableau des 5 célébrités

NUMERO	COUTEAU	FOURCHETTE	CODE

### Étape 3

Complétez ce tableau pour les **5 célébrités**.

### Tableau des 4 amis

NUMERO	COUTEAU	FOURCHETTE	CODE

### Étape 4

Complétez ce tableau pour mes **4 amis**.

### Plan de table à compléter.

## Étape 5

Grâce à vos savants calculs, vous pouvez commencer à placer les convives autour de la table en respectant les consignes suivantes :



- Sur le siège n°4, placez l'**ami** ou **amie** qui a le **code** le plus élevé.
- Face à elle, placez la **célébrité** dont la **fourchette** équivaut à la « moyenne des 5 fourchettes célèbres ».
- À la gauche du convive que vous venez d'asseoir, placez l'**amie** qui a le **couteau** le plus faible.
- La chaise qui est encore libre à ses côtés accueillera la célébrité qui a, comme elle, le **couteau** le plus petit.
- Il reste une place **amicale** du côté droit de la table. Elle est prévue pour « Arizona ».
- Sachant que la table sera présidée par une **célébrité**, la position du dernier siège amical n'est plus un mystère. Cet ami peut s'installer.
- À sa gauche, vous pouvez asseoir la célébrité dont le **code** coïncide avec le **tiers** de l'année où **Charles VI** de France fut victime de sa première crise de folie dans la forêt du Mans. Mon ami sera heureux en découvrant que c'est une actrice célèbre.

## Étape 6

Je me réjouis de voir que vous progressez. Il n'y a plus que **2 célébrités** à placer puisque l'actrice est installée, de même que Madiba et le créateur de la jeune fille à la mandoline.

Pour savoir lequel des 2 va présider la table, je vous propose d'additionner les **codes** des **9 convives** et de diviser votre total **par 3**. Ce calcul va vous donner l'année de naissance d'un certain A.G.S. (*portrait ci-contre*), passé à la postérité sous un nom connu de tous, qui commence et finit par la même lettre.

La célébrité qui a le **plus de lettres en commun** avec ce nom (*il s'agit du personnage fictif*) aura l'honneur de présider le repas. L'acteur natif de *Down Under* s'installera donc à côté de Pascale.



# Conclusion :

Jeu 02 - Page 4/4



## Primo :

Si vous avez réussi à trouver la place exacte de chaque convive, vous n'aurez aucune difficulté à le prouver de la façon suivante :

- Faites le total des **numéros** des 4 personnes assises à **gauche** de la table.
- Faites le total des **numéros** des 4 personnes assises à **droite** de la table.
- Calculez la **différence** entre vos deux totaux et **multipliez** le chiffre obtenu par le **numéro** du personnage fictif qui **préside** ce repas.

Transmettez votre résultat par mail au **QG** du jeu pour validation. Le bon résultat vous rapportera **100** points.

## Deuxio :

Reste une question qui me turlupine ... Avez-vous trouvé le nom des célébrités ? Toutes ou quelques-unes ? Chaque nom trouvé rapporte **15 points**. Il suffit de les indiquer dans votre mail réponse au QG.

Mais si vous les avez **toutes**, vous pouvez gagner plus ... au prix d'un dernier effort : **additionnez** les **5 codes** qui correspondent aux **5 véritables identités**.

Si le total que vous trouvez est correct, votre bonus sera de **100** points ! Vous obtiendrez donc le score max de 200 points.



**Le mail du QG : micheldablon1956@gmail.com**

# Ce jeu vous a plu ?

- Vous pouvez le **partager** sans modération ! Merci +++
- Vous pouvez réserver **votre couvert** pour voir apparaître **votre nom** dans une prochaine édition du jeu ! Prix forfaitaire : **3 €** par nom souhaité.
- Vous pouvez **encourager** ce nouveau jeu avec une contribution unique de **10 €** qui permettra de créer un espace web pour lui donner des ailes.
- Vous avez une **entreprise** ? Sachez que vous pouvez commander un **jeu sur-mesure** avec les noms de vos collaborateurs !

Rendez-vous la **semaine prochaine** pour un **nouveau dîner fictif** !