



**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.

Voici la liste des **9 invités** de ce **Dîner n°3**. Chacun d'eux porte un numéro.

**119** - BERT KNUTS

**120** - EMIR CUSTO

**121** - ERIN ATANA

**122** - SOPHIE BARNIER

**123** - GERONIMO ADADA

**124** - MATHIS SODENO

**125** - BERTRAND GUELETTE

**126** - BARACK OBOLY

**127** - FREDERIC SVIRGOSKI

## Étape 1

Qui sont mes **amis** et quelles sont les **personnes mondialement célèbres** ?

Voici 3 indices pour faire ce **tri sélectif** :

- Deux de mes **amis** ont un **prénom** de 8 lettres, mais ils ne comportent pas 3 voyelles différentes.
- Parmi les personnes qui ont un **prénom** de 6 lettres, je n'ai pas d'ami masculin.
- Parmi les 3 invités qui restent à départager, celui qui a le moins de **voyelles** dans son identité est mon ami.

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  $A = 1$ ,  $B = 2$ ,  $C = 3$  ... calculez 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** ».

Étape 3

Complétez ce tableau pour les 5 célébrités.

## Tableau des 5 célébrités

NUMERO	COUTEAU	FOURCHETTE	CODE

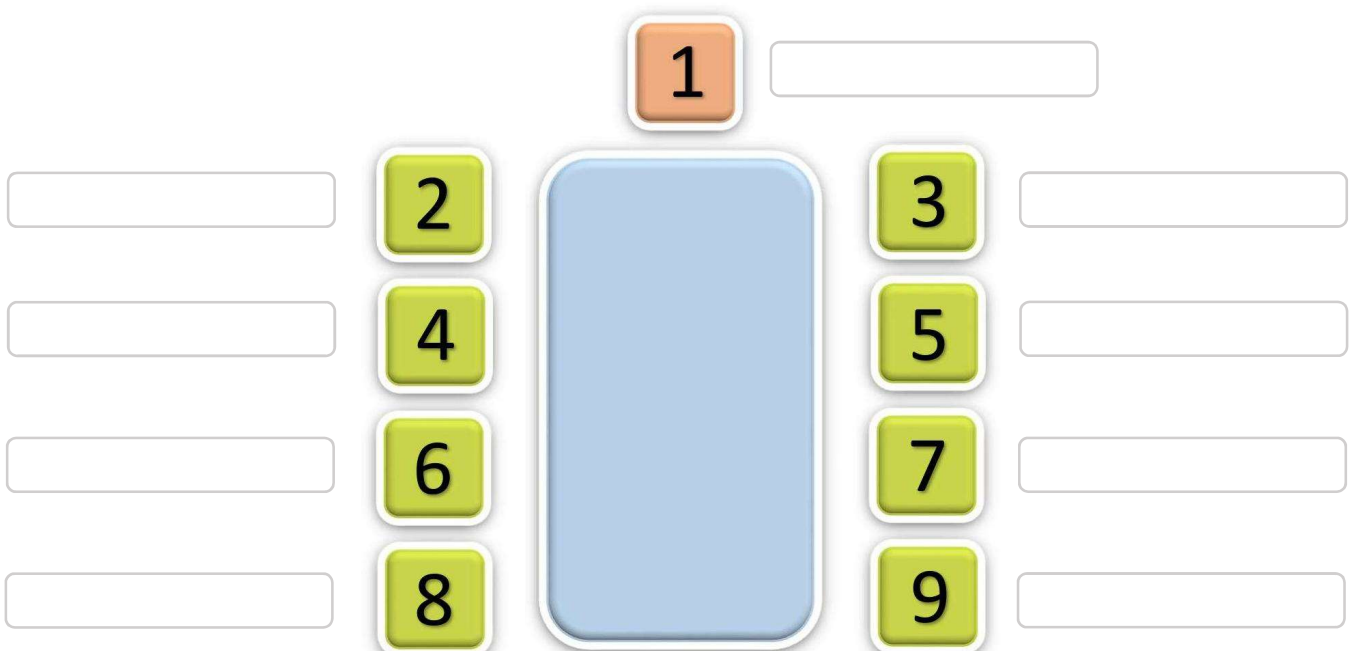
Étape 4

Complétez ce tableau pour mes 4 amis.

## Tableau des 4 amis

NUMERO	COUTEAU	FOURCHETTE	CODE

Et voici le 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°8, placez l'**ami** ou **amie** qui a le plus petit écart entre sa fourchette et son couteau.
- Face à elle, placez la **célébrité** qui a la même caractéristique.
- Au coin opposé de la table, je suggère d'installer la célébrité qui a la plus grosse fourchette. C'est le personnage fictif de ce dîner n°3.
- À sa droite, nous installerons l'ami qui a potentiellement le plus d'atomes crochus avec Chopin.
- La place qui est face à lui est réservée pour la célébrité dont le code est le plus proche de la « moyenne des 9 codes » de ce dîner.
- Entre les 2 célébrités déjà assises à droite de la table, je propose d'installer le dernier ami que vous avez identifié en faisant le tri de départ.
- Sachant que la table sera présidée par une **célébrité**, la position du dernier siège amical n'est plus un mystère.



## Étape 6

Bon boulot ! Il n'y a plus que **2 célébrités** à placer puisque le grand inventeur de l'Ohio et l'acteur natif de Syracuse sont installés, tout comme notre personnage fictif et bien musclé.

Pour savoir lequel des 2 va présider la table, je vous propose d'additionner les **codes** des **7 convives** qui sont déjà installés et de diviser votre total **par 2**. Ce calcul va vous donner l'année de naissance du célèbre scientifique illustré ci-contre.

Son **prénom** contient 7 lettres. Si vous supprimez la 4<sup>e</sup>, la 6<sup>e</sup> et la 7<sup>e</sup>, il vous restera les lettres nécessaires pour trouver le prénom de la chanteuse qui aura l'honneur de présider ce dîner.

Le défunt génie de l'Albiceleste s'installera donc à la dernière place disponible. Bon appétit !



# Conclusion :

Jeu 03 - 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 nombre obtenu par le **numéro** de la célébrité 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 aidera le site web à se faire connaître.
- 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** !