

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## DÉROULEMENT DE LA FINALE :

Chaque joueur accède à la finale. Chaque finale se déroule en 3 étapes :

Étape 1. Tourner la roue pour déterminer une enveloppe de gains.

Étape 2. Résoudre l'énigme en un temps imparti.

Étape 3. Faire le décompte des gains.

Les gains cumulés à l'issue des 4 manches déterminent l'ordre de passage lors de la finale : c'est le joueur qui a le plus gros gain qui commence (joueur A), puis le joueur ayant le 2e plus gros gain, et ainsi de suite de façon dégressive.

### Étape 1. Tourner la roue

Placez la roue Finale sur le support, la face représentant des enveloppes sur le dessus (la face représentant des montants en euros sur le dessous).

Le joueur A tourne la roue. Une fois qu'elle s'est arrêtée, il mémorise la couleur de son enveloppe mais ne regarde pas le montant associé.

### Étape 2. Énigme Finale

Un autre joueur (B) choisit au hasard une carte « Énigme Finale », regarde **secrètement** la solution, et glisse la carte dans le Tableau Révélateur.

Du côté « ÉNIGME », il relève les volets dont les numéros sont indiqués en haut à droite de la carte. Puis il fait pivoter le tableau côté « SOLUTION » et soulève les volets correspondant aux lettres les plus utilisées de la langue française à savoir : RSTLN E. Ensuite, du côté « ÉNIGME » du Tableau Révélateur, il soulève les cases correspondant à ces lettres pour dévoiler leur place dans l'énigme.

Le joueur (A) propose alors 3 consonnes et 1 voyelle de son choix.

Sur le côté « SOLUTION » du Tableau, il soulève les 4 volets des lettres qu'il vient de proposer afin de voir si elles sont dans l'énigme ; puis si c'est le cas, il soulève du côté « ÉNIGME » les volets indiqués.

Le joueur B retourne alors le sablier. Le joueur A a le temps du sablier pour faire autant de propositions qu'il le souhaite pour trouver l'énigme. Le joueur B, qui connaît la réponse, annonce lorsque le joueur A a découvert l'énigme. Si le sablier s'arrête alors que A n'a pas trouvé l'énigme, il a perdu sa finale.

### Étape 3. Décompte des gains

A la fin du temps imparti, le joueur A retourne la roue Finale pour découvrir le montant associé à son enveloppe.

> Si le joueur A a trouvé l'énigme cachée, il remporte le montant indiqué sur la roue, et le reporte alors dans la case prévue à cet effet sur son feuillet de gains.

> S'il n'a pas trouvé l'énigme, il note « 0 » sur son feuillet de gains.

Chaque joueur joue tour à tour sa finale de la même manière, avec des cartes « Énigmes Finales » différentes.

## FIN DE LA PARTIE

Après la finale, le joueur qui a remporté la plus grosse somme d'argent gagne le jeu.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites tailles pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle proposé. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. Un jeu développé et édité par TF1 Games.

TF1 Games est une marque de TF1 Entreprises. TF1 Entreprises adhère au programme Eco-emballages. Fabriqué aux Pays-Bas.

© 2008 TF1 Entreprises. TM & © 2008 Califon Productions, Inc. All Rights Reserved.



## RÈGLE DU JEU

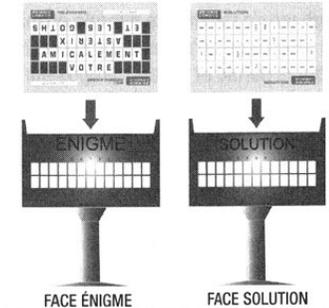
DE 2 À 6 JOUEURS - DÈS 8 ANS - 30 MINUTES

## MATÉRIEL

- 4 Roues « Manches » (Manches 1 et 2 imprimées en recto-verso ; idem pour les Manches 3 et 4)
- + 1 Roue « Finale » + 1 support à assembler où poser les roues
- 1 Tableau Révélateur d'énigmes + son pied rotatif
- 20 cartes « Énigmes Rapides » + 1 carte vierge à personnaliser + 1 carte cache
- 30 cartes « Énigmes Longues » + 1 carte vierge à personnaliser + 1 carte cache
- 10 cartes « Énigmes Longues Manche 2 » + 1 carte vierge à personnaliser + 1 carte cache
- 60 cartes « Énigmes Finales » + 1 carte vierge à personnaliser + 1 carte cache
- 1 Cible « Rapidité »
- 1 Sablier
- 1 Bloc Gains
- 1 Règle du jeu

### UTILISATION DU TABLEAU RÉVÉLATEUR

Rentrez les cartes Énigmes dans le tableau Révélateur comme indiqué par le schéma suivant :



## PRINCIPE DU JEU

Tournez la Roue de la Fortune comme si vous étiez sur le plateau télévisé ! La chance sera-t-elle de votre côté ?

Prenez la main en découvrant l'Énigme Rapide, puis tournez la roue. Choisissez une consonne ou achetez une voyelle, et creusez-vous les méninges pour résoudre les Énigmes Longues et tenter, en quatre manches, de remporter le maximum de gains jusqu'à la finale ! Mais attention aux cases "Banqueroute", "Passe"...

## PRÉPARATION

- Posez au centre de la table la cible « Rapidité » et le sablier.
- Chaque joueur prend un feuillet de gains et se munit d'un crayon.
- Prenez le support de la roue et placez-y la roue de la 1re manche, face « Manche 1 » sur le dessus.
- Placez le Tableau Révélateur sur son pied rotatif, fermez bien tous les volets, et installez-le sur la table de manière à ce qu'il soit bien visible par tous les joueurs.
- Prenez le tas de cartes « Énigmes Rapides » et mélangez les cartes. Faites de même avec le tas de cartes « Énigmes Longues » et « Énigmes Longues Manche 2 » et placez-les en trois tas sur la table, en posant sur chaque tas la carte cache associée.
- Munissez-vous d'une calculatrice si besoin.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## DÉROULEMENT DES 4 MANCHES :

Chaque manche se déroule en 3 étapes :

**Étape 1. L'Énigme Rapide** : elle permet de gagner des euros et de déterminer le joueur qui prend la main.

**Étape 2. L'Énigme Longue** au cours de laquelle les joueurs proposent des consonnes ou achètent des voyelles pour découvrir l'énigme.

**Étape 3. Le décompte des gains.**

### Étape 1. Énigme Rapide

• Fermez tous les volets du Tableau Révélateur. Piochez une carte « Énigme Rapide » sur le tas, **sans la regarder**. Glissez la carte dans le Tableau en faisant attention à ne pas lire l'énigme.

Puis relevez les volets dont les numéros sont indiqués en haut à droite de la carte côté « Énigme ».



Lors de la 1re manche, c'est le joueur le plus jeune qui commence à soulever un volet. Puis lors des manches suivantes, le joueur qui aura la main pour ouvrir le 1er volet sera celui qui a remporté la manche précédente.

- La phase de rapidité se déroule ensuite de la sorte : chaque joueur soulève tour à tour un volet de son choix jusqu'à ce qu'un joueur pense avoir trouvé la solution. Il tape alors sur la cible « Rapidité » pour prendre la parole et faire sa proposition.
- Le joueur qui a fait une proposition vérifiée **secrètement** sa réponse en sortant la carte du Tableau Révélateur.
  - > *Si c'est la bonne réponse*, il montre aux autres joueurs la carte afin de valider sa proposition. Il gagne 500 € qu'il inscrit sur son feuillet de gains et prend la main pour l'étape 2. Les autres joueurs inscrivent « 0 » sur leur feuillet de gains.
  - > *Si c'est la mauvaise réponse*, il replace la carte dans le Tableau Révélateur sans donner la solution aux autres joueurs, et n'a plus le droit de répondre. Les joueurs restants continuent à soulever les volets jusqu'à ce que l'un d'eux trouve la bonne réponse.

### Étape 2. Énigme Longue

- Fermez tous les volets du Tableau Révélateur. Piochez une carte « Énigme Longue » sur le tas, **sans la regarder**. Glissez-la dans le Tableau de manière à ce que personne ne puisse lire l'énigme. Puis relevez les volets dont les numéros sont indiqués en haut à droite de la carte.
- Placez la roue correspondant à la manche en cours sur le support.
- Le joueur qui a pris la main lors de l'Énigme Rapide commence. Puis l'ordre de passage suivra le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a la main a le choix entre 3 actions :

#### ••• Tourner la roue :

- Le joueur peut tomber sur différents types de cases :
  - **Case « Argent » avec une valeur en €** : le joueur propose alors une consonne (les voyelles s'achètent : voir plus loin) qu'il pense être présente dans l'énigme. Le joueur fait alors pivoter le Tableau côté « SOLUTION » et soulève le volet correspondant à la consonne qu'il a proposée.
    - > *S'il y a écrit « NON » derrière le volet*, cela signifie que la consonne ne figure pas dans l'énigme. Le joueur perd la main.
    - > *Si des numéros apparaissent*, c'est que la consonne est présente dans l'énigme. Les volets du Tableau Révélateur correspondant à ces nombres doivent alors être soulevés côté « ÉNIGME », afin de révéler le ou les emplacements de la lettre dans l'énigme. Le joueur gagne alors la somme indiquée par la roue, multipliée par le nombre de fois où la lettre apparaît. Il inscrit ses gains sur son feuillet dans la partie « Gains consonnes ».

Exemple : Vous tentez de découvrir une Énigme Longue.

Le premier joueur tourne la roue et tombe sur 100 €. Il propose un M.

Il fait alors pivoter le Tableau côté « SOLUTION » et soulève le volet M sous lequel sont inscrits les numéros 4 et 13. Cela signifie que la lettre M apparaît 2 fois dans l'énigme sous les cases 4 et 13. Il tourne alors le tableau du côté « ÉNIGME », et ouvre les cases n°4 et n°13. Il gagne 2 x 100 € pour les deux « M » découverts, et inscrit cette somme sur son feuillet de gains.

- **Case 10 000 €** : le joueur remporte la somme de 10 000 € si la consonne qu'il a proposée est présente dans l'énigme, mais contrairement aux autres cases en euros, cette somme ne se multiplie pas par le nombre de consonnes identiques présentes dans l'énigme !
  - **Case 0 €** : le joueur peut faire une proposition de consonne, mais cela ne lui rapporte aucun gain.
  - **Case BANQUEROUTE** : le joueur perd tous les gains accumulés lors de cette manche. Il les barre sur son feuillet de gains. La main passe au joueur suivant.
  - **Case PASSE** : la main passe au joueur suivant.
  - **Case VOYAGE** : le temps d'un sablier, tous les joueurs se lèvent, se mélangent et changent de place (en conservant leur feuillet de gains). Le joueur qui est tombé sur cette case conserve la main. La partie reprend son cours dans le nouvel ordre de placement des joueurs.
  - **Case CAVERNE** : le joueur remporte le montant associé en euros et rejoue.
- Le joueur continue de tourner la roue et de proposer une consonne jusqu'à ce que la main passe au joueur suivant.

#### ••• Acheter une voyelle :

- Avant de tourner la roue, le joueur peut décider d'acheter une voyelle à condition de disposer d'une somme minimum de 200 €. Il note alors « - 200 € » sur son feuillet de gains dans la partie « Achat de voyelle ».
- Comme pour les consonnes, le joueur retourne le Tableau côté « SOLUTION » et soulève le volet correspondant à la voyelle choisie.
  - > *Si la voyelle est présente*, le joueur soulève les cases correspondantes sur le Tableau Révélateur côté « ÉNIGME ». Même si la même voyelle apparaît plusieurs fois dans l'énigme, le joueur ne paye qu'une seule fois 200 €.
  - > *Si la voyelle n'est pas présente*, le joueur perd la main et c'est au suivant de jouer.

#### ••• Faire une proposition de réponse à l'énigme :

- Le joueur peut annoncer qu'il va proposer une solution à l'énigme lorsqu'il a la main et avant de tourner la roue.
- Il fait sa proposition à voix haute, et vérifie secrètement la solution en retirant la carte « Énigme Longue » du Tableau Révélateur.
  - > *Si sa réponse correspond exactement à ce qu'il y a écrit sur la carte*, le joueur remporte la manche. Il retire la carte du Tableau et la montre afin que tout le monde puisse voir l'énigme.
  - > *S'il se trompe*, le joueur perd la main et n'a plus le droit de jouer lors de cette manche. Il replace la carte dans le Tableau et la manche continue sans lui, jusqu'à ce que l'un des joueurs restants trouve la solution.

### Étape 3. Décompte des gains

Une fois la manche terminée, seul le joueur qui a trouvé l'énigme conserve les gains qu'il a remportés au cours de la manche. Sur son feuillet de gains, il additionne les euros gagnés grâce aux consonnes qu'il a trouvées dans l'énigme, et retranche le montant des voyelles qu'il a achetées.

Tous les autres joueurs perdent les sommes amassées au cours de la manche, et inscrivent « 0 » dans la zone « Total Manche » prévue à cet effet sur leur feuillet de gains.

► Le déroulement des 3 autres manches est identique à celui de la 1re manche, à l'exception :

- des roues, qu'il faut changer à chaque nouvelle manche lors de l'étape 2.
- de l'énigme proposée lors de l'étape 2 de la 2e manche : utilisez une carte « Énigmes Longues Manche 2 ». Il s'agit d'une énigme à double sens ou d'une question. Le joueur qui l'a découverte a ensuite le temps d'un sablier pour donner sa réponse à la question ou au jeu de mot ainsi dévoilé.
  - > *S'il trouve la bonne réponse*, il gagne 500 € de bonus en plus des gains qu'il a amassés lors de la 2e manche.
  - > *Si non*, il conserve les gains accumulés lors de la manche.

Exemple d'énigme à double sens : D'or ou de chemise ? Réponse : Un bouton.

**MB**  
JEUX

R08-230

leu

**LA**  
**ROUE**  
**DE LA**  
**FORTUNE**  
**LIVRET D'INSTRUCTIONS**

**2-4 joueurs**

Le jeu de télévision LA ROUE DE LA FORTUNE rentre dans nos foyers . . . Désormais, vous pouvez vivre LA ROUE DE LA FORTUNE avec passion, partout et à toute heure grâce à cette adaptation sous forme de jeu de société, qui à quelques variantes près est le reflet du jeu télévisé.

## BUT DU JEU

Il consiste à gagner de l'argent en faisant tourner la roue et en trouvant le mot caché. Le joueur qui a amassé le plus d'argent après 3 manches est le gagnant de la partie. (Le nombre de manches peut être convenu par les joueurs en début de partie).

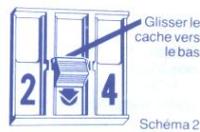
## CONTENU DU JEU

- 1 roue de la fortune (sous forme de disque à monter)
- 1 grille de jeu en plastique avec cases numérotées
- 2 pieds plastiques triangulaires
- 35 caches contenus dans un sachet plastique
- 24 cartes où sont inscrits les mots à découvrir
- 10 jetons "Relance"
- Billets de banque répartis en billets de 500, 1000, 2000 et 5000
- 1 feuille carton en forme d'éventail
- 1 feuille carton blanche glacée quadrillée
- 1 crayon spécial plus un petit morceau de tissu
- 1 livret d'instructions avec les solutions

## I - MONTAGE DU JEU

Préparer la grille de jeu de la manière suivante:

- 1) Insérer les 33 caches sur la grille en les introduisant délicatement dans l'encoche centrale de chaque case numérotée (voir schéma n° 1)



2

- 2) Faire glisser le cache vers le bas sur le numéro afin que l'autre extrémité se mette en place (voir schéma n° 2)
- 3) Fixer les pieds au dos de la grille comme indiqué sur le schéma n° 3

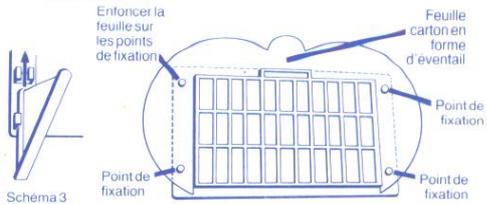
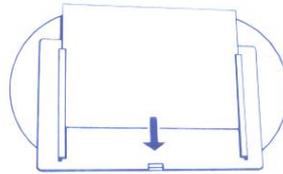


Schéma 4

- 4) Une fois tous les caches mis en place, fixer la feuille de carton en forme d'éventail sur les 4 points de fixation autour du cadre (voir schéma n° 4)



- 5) Glisser la feuille de carton blanche au dos de la grille dans les glissières prévues à cet effet (voir schéma n° 5)

3



Schema 6

- 6) Monter la flèche sur la roue comme indiqué sur le schéma n° 6

## II – LES CARTES “MOTS A DECOUVRIR”

Sur chaque carte, il est indiqué la catégorie du mot à découvrir, suivie d'un numéro: chaque carte est imprimée recto-verso et chaque face comporte 2 mots à découvrir. Ces mots sont soit des noms de personnalités, des noms de pays, des titres d'ouvrages ou de films, soit un nom commun, un adjectif ou une expression... Le “mot à découvrir” que nous désignerons ainsi par commodité tout au long de la règle sera donc parfois composé de plusieurs mots: dans le cas d'une expression, d'un titre...

## III – PREPARATION DU JEU

Un des joueurs sera désigné pour être à la fois le banquier et l'animateur pendant toute la partie de jeu.

Placer la roue de la fortune au milieu des joueurs.

– L'animateur prépare la grille de jeu de la manière suivante:

- Il place tous les caches dans la partie supérieure de chaque rangée.
- Il glisse la carte “mots à découvrir” de son choix au dos de la grille, entre la feuille blanche et la grille, bien à fond de telle sorte que la référence de la carte

apparaisse bien dans le cadre correspondant, situé en haut de la grille. Lorsqu'un mot contient une apostrophe, l'animateur doit découvrir la case correspondante avant le jeu.

- Une fois cette carte bien mise en place, on doit voir sur la partie de la carte restant visible des traits noirs qui indiquent la position des lettres et le nombre de mots à découvrir.
- Compte tenu qu'une partie de jeu se déroule en 3 manches, il est possible d'utiliser une seule carte ou plusieurs si vous le désirez.
- Le jeu est placé devant les joueurs et chacun fait tourner la roue: celui qui obtient le montant le plus élevé commence la 1ère manche. Ce sera ensuite au tour du joueur situé à sa gauche de jouer. A la deuxième manche ce sera le joueur situé à sa gauche qui commencera à jouer et ainsi de suite.

## IV – REGLE DU JEU

Supposons que vous ayez obtenu le montant le plus élevé et que vous soyez le premier joueur: vous procédez de la façon suivante:

- a) Vous tournez la roue d'un tour complet minimum.
- b) La roue s'arrête sur une somme: vous annoncez une consonne présumée être contenue dans le mot à découvrir (vous ne pouvez annoncer que des consonnes, car il vous faudra payer pour pouvoir annoncer une voyelle. Voir § Achat d'une voyelle).
- c) L'animateur consulte alors la table alphabétique du livret d'instructions pour savoir si votre lettre est bien contenue dans ce mot.

Exemple: (non extrait du présent livret)

Vous désirez trouver les 5 mots figurant sur la carte n° 7. La roue s'est arrêtée sur 500. Vous annoncez “B”. L'animateur recherche à la page “B” et lit en regard du n° 7: “4-9-16”. Cela signifie que la lettre “B” est contenue

3 fois dans les mots à trouver: une fois à la case 4, une fois à la case 9, une fois à la case 16.

L'animateur découvre alors ces cases et vous percevez 1 500 (500 pour chaque lettre "B").

Votre tour continue jusqu'à ce que vous vous trouviez dans l'un des cas suivants:

- Vous appelez une lettre qui ne se trouve pas dans le mot à découvrir.
- Vous appelez une lettre déjà trouvée.
- Vous tombez sur les cases "passe" ou "banqueroute" en faisant tourner la roue (voir ci-après § b) et c)).
- Vous annoncez une voyelle sans l'acheter (voir § achat d'une voyelle).
- Vous achetez une voyelle qui ne se trouve pas dans le mot à découvrir.
- Vous proposez une solution inexacte du mot à découvrir.

### LA ROUE DE LA FORTUNE

Cette roue est divisée en plusieurs cases:

a) **Case "Montant"**

Lorsque la flèche s'arrête sur l'une d'elles, le joueur qui a annoncé une bonne consonne gagne la somme correspondante comme indiqué dans l'exemple ci-dessus (IVc).

b) **Case "Relance"**

Lorsque la roue s'arrête sur cette case, le banquier vous remet un jeton "relance" et vous tournez à nouveau la roue et vous continuez à jouer.

Ce jeton peut être utilisé dans un des cas suivants:

- Lorsque vous avez annoncé une lettre qui n'est pas contenue dans le mot: vous rendez alors le jeton au banquier et vous avez droit à un nouveau tour.
- Lorsque vous tombez sur la case "Passe" ou "Banqueroute". Dans ce dernier cas, vous rendez

l'argent mais vous avez le droit de jouer un nouveau tour.

Remarque: Les jetons "Relance" sont acquis **pour toute la durée du jeu.**

c) **Case "Passe"**

Si vous tombez sur cette case vous passez votre tour, à moins que vous ayez un jeton "Relance".

d) **Case "Banqueroute"**

Vous n'avez pas de chance! Si la flèche s'arrête sur cette case, vous devez rendre au banquier tout l'argent que vous avez gagné pendant cette manche.

### ACHAT D'UNE VOYELLE

Pour pouvoir annoncer une voyelle il faut payer au banquier la somme de 2 000.

Exemple: Vous désirez acheter une voyelle

Payez au banquier 2 000. Tournez la roue: si vous ne tombez pas sur "Banqueroute" ou "Passe", annoncez la voyelle au banquier: "A" par exemple.

**1er cas:** la voyelle "A" est bien contenue dans le mot. Vous pouvez continuer à annoncer une autre voyelle en payant 2 000 et ainsi de suite jusqu'à ce que vous échouiez.

**2ème cas:** la voyelle "A" n'est pas contenue dans le mot. Votre tour est terminé.

**Remarques:** 1) Dans les deux cas, la somme reste acquise au banquier.

2) On ne peut acquérir une voyelle **qu'avec l'argent gagné pendant la manche correspondante.**

### DECOUVERTE DU MOT

Même si vous pensez avoir découvert le mot caché, vous pouvez continuer à annoncer des consonnes dans le but de gagner plus d'argent. Dans tous les cas vous devez attendre

votre tour pour donner la solution.

Lorsque vous décidez de donner la solution, vous annoncez celle-ci et l'animateur en vérifie l'exactitude à la fin du livret.

- La solution est exacte: la manche est terminée. L'animateur découvre toutes les lettres afin de bien révéler la solution à tous les partenaires.

- La solution est inexacte: vous perdez tout l'argent gagné pendant la manche et vous vous arrêtez de jouer. Le jeu continue alors jusqu'à ce qu'un autre joueur trouve la bonne solution.

**Important:**

Lorsqu'une manche s'achève, seul le joueur qui a découvert le mot garde ses gains. Les autres doivent rendre l'argent au banquier. Il faut par conséquent bien penser à isoler les gains amassés à chaque manche de sorte que lorsque vous perdez, vous ne remettiez au banquier que **les gains acquis pendant ladite manche**.

Pour une nouvelle manche, n'oubliez pas de replacer les caches dans la partie supérieure des cases avant d'introduire une nouvelle carte.

**LE GAGNANT**

Le joueur qui a gagné le plus d'argent après le nombre de manches disputées (3 minimum) est déclaré le vainqueur de la partie.

**AUTRE POSSIBILITE DE JEU**

Vous avez également la possibilité de créer vos propres mots en utilisant la feuille quadrillée et le crayon spécial contenus dans la boîte.

Feuille, crayon et morceau de tissu sont conçus de telle sorte que les mots peuvent être effacés très aisément.

Le joueur qui propose un mot note sur une feuille les emplacements des lettres sur la grille.

**A**

1.12	25.0	49.13	73.14,16
2.14,19	26.7	50.5	74.17
3.0	27.0	51.7	75.14
4.17	28.20	52.12,19	76.1,7,14
5.18	29.6,28	53.19	77.12,18,24,27
6.6,17	30.15	54.17	78.0
7.12	31.24,28	55.4	79.0
8.27	32.13,18	56.0	80.0
9.15	33.15	57.6	81.6
10.6	34.19	58.8	82.0
11.27	35.16	59.28	83.7,18
12.0	36.20	60.0	84.0
13.6	37.26	61.0	85.17
14.5	38.0	62.0	86.0
15.5,14	39.18	63.0	87.6,20
16.0	40.18	64.16	88.7,13
17.13,16	41.14	65.16	89.0
18.13,16,18,27,31	42.0	66.7,14,17	90.12,14
19.5,19	43.5,16	67.0	91.7,15
20.14,16,18	44.7	68.18	92.3,7,20
21.17	45.0	69.3,25,27	93.0
22.0	46.0	70.5	94.13
23.6,16,24,27	47.15,20	71.15,18	95.0
24.15	48.28	72.0	96.4,25

# B

1.0	25.0	49.0	73.18
2.0	26.0	50.47	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.0
5.0	29.15	53.20	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.6	79.5,15
8.0	32.19	56.0	80.0
9.17	33.0	57.0	81.0
10.0	34.0	58.6	82.18
11.13	35.0	59.0	83.0
12.0	36.0	60.4	84.0
13.15	37.0	61.0	85.0
14.0	38.13	62.0	86.16
15.0	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.13	65.0	89.0
18.0	42.0	66.0	90.0
19.12,27	43.6	67.0	91.0
20.0	44.24	68.0	92.27
21.0	45.0	69.0	93.15
22.0	46.0	70.0	94.17
23.0	47.0	71.0	95.14
24.14	48.0	72.19	96.0

# C

1.0	25.18	49.0	73.20
2.0	26.0	50.0	74.0
3.7,26	27.0	51.29	75.0
4.0	28.0	52.0	76.4
5.0	29.0	53.0	77.17
6.0	30.14	54.18	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.12	32.12	56.4	80.0
9.16	33.13	57.0	81.0
10.0	34.0	58.26	82.13
11.0	35.14	59.0	83.0
12.0	36.0	60.0	84.0
13.0	37.0	61.0	85.13
14.0	38.0	62.0	86.13
15.12	39.0	63.17	87.0
16.0	40.0	64.17	88.0
17.0	41.16	65.0	89.0
18.12	42.0	66.0	90.0
19.17	43.15	67.0	91.0
20.0	44.0	68.0	92.0
21.0	45.0	69.0	93.0
22.0	46.0	70.7	94.4
23.12,18	47.0	71.0	95.0
24.0	48.5	72.0	96.0

# D

1.0	25.0	49.0	73.0
2.21	26.0	50.17	74.0
3.5,17	27.17	51.9,17	75.19
4.0	28.22	52.0	76.18
5.13	29.0	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.18	32.15	56.19	80.16
9.0	33.0	57.0	81.0
10.5,9	34.0	58.0	82.16
11.20	35.0	59.0	83.0
12.0	36.0	60.0	84.0
13.5,9	37.24	61.0	85.0
14.14	38.0	62.0	86.0
15.6	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.20
18.23	42.0	66.16	90.0
19.0	43.0	67.17	91.9
20.0	44.16,29	68.16	92.16
21.0	45.0	69.17	93.0
22.0	46.0	70.16	94.0
23.0	47.0	71.0	95.0
24.0	48.0	72.0	96.16

# E

1.16	25.19,22	49.21	73.0
2.0	26.18,21	50.2,9,18,26,31	74.20
3.18,28,31	27.4,18,27,31	51.4,18	75.6,20,28,30
4.27,31	28.6,17	52.22	76.5,19,24,27,31
5.21	29.16,18,31	53.15,18,22	77.14
6.5,21	30.6,17	54.20	78.7,16,28,31
7.16,21	31.14,18,21	55.7,15,20	79.7,10,19
8.2,5,14,19,30	32.16,21	56.5,9	80.3,6,26,30
9.18	33.17,20	57.26,30	81.14,18
10.12,15,20	34.22	58.3,7,12,21,24,31	82.5,19
11.6,16,21,29	35.3,6,18,30	59.7,17	83.21
12.21	36.3,6,14	60.5,16,19	84.8,14,18,19
13.19	37.6	61.17,20	85.20
14.18	38.0	62.13,17,20	86.7,20
15.17,20	39.16	63.14,20	87.2,18
16.6,18,21	40.14,21	64.13,20	88.6
17.19	41.17,21	65.18	89.21,28
18.6,24	42.18	66.21	90.19
19.8,14,22,29	43.0	67.5,18	91.0
20.6	44.2,11,17,25,30	68.21	92.10,17,28,31
21.19	45.4,8,18,20	69.10,18,32	93.21
22.14,18,21,24,27,30	46.14,21	70.17,32	94.2,9,16
23.14,20,21,33	47.0	71.21	95.19
24.19	48.17	72.21	96.10,17,29

# F

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.0	50.0	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.0
5.0	29.0	53.0	77.0
6.13	30.0	54.15	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.0	33.0	57.28,29	81.0
10.0	34.0	58.0	82.0
11.0	35.0	59.0	83.0
12.13	36.0	60.0	84.0
13.0	37.0	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.15,16,29
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.14
18.0	42.0	66.0	90.0
19.0	43.0	67.0	91.0
20.0	44.0	68.0	92.0
21.0	45.0	69.0	93.0
22.0	46.0	70.0	94.0
23.23	47.0	71.0	95.0
24.16	48.0	72.0	96.0

# G

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.0	50.0	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.14	52.0	76.0
5.0	29.0	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.18
8.29	32.0	56.0	80.24
9.0	33.0	57.0	81.0
10.0	34.15	58.0	82.0
11.0	35.29	59.0	83.0
12.0	36.18	60.0	84.0
13.0	37.29	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.0
18.0	42.14	66.19	90.0
19.0	43.0	67.0	91.14
20.0	44.9	68.0	92.0
21.0	45.3,7,14	69.0	93.0
22.0	46.0	70.0	94.0
23.0	47.0	71.16	95.0
24.0	48.0	72.0	96.0

# H

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.0	50.0	74.0
3.27	27.0	51.0	75.13,24
4.0	28.0	52.0	76.0
5.0	29.25	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.14	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.20	33.14	57.0	81.0
10.17	34.0	58.0	82.0
11.0	35.15	59.0	83.0
12.0	36.13	60.0	84.0
13.0	37.0	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.13	39.0	63.15	87.0
16.0	40.0	64.0	88.19
17.0	41.0	65.0	89.0
18.0	42.0	66.0	90.0
19.18	43.0	67.0	91.0
20.15	44.0	68.0	92.0
21.0	45.0	69.6	93.0
22.0	46.0	70.31	94.0
23.13,19	47.0	71.0	95.0
24.0	48.6	72.0	96.0

# I

1.19	25.13	49.18	73.19
2.16	26.20	50.6,28	74.18
3.25,30	27.28	51.27,30	75.0
4.29	28.0	52.17,20	76.3,28
5.14	29.29	53.12	77.16,19,29
6.20	30.0	54.16	78.27
7.18	31.15,30	55.16,21	79.17
8.0	32.0	56.18	80.29
9.0	33.6	57.27	81.7
10.8,13	34.21	58.16	82.0
11.0	35.8	59.29	83.20
12.14,17	36.16	60.0	84.16
13.8,18	37.28	61.15	85.18
14.15	38.14,20	62.16	86.19
15.0	39.19	63.16	87.7,14,26,31
16.14,17	40.17,19	64.0	88.17
17.15	41.0	65.14	89.17
18.29	42.13	66.18	90.18
19.3,6,13,21,28	43.14	67.16	91.0
20.0	44.6	68.17	92.26
21.15	45.0	69.30	93.16,19
22.13,15,29	46.18	70.27	94.0
23.30	47.17	71.17,19	95.21
24.0	48.29	72.5,8,12,18	96.8,26

# J

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.0	50.0	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.0
5.0	29.0	53.0	77.0
6.4	30.0	54.0	78.24
7.0	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.0	33.0	57.0	81.0
10.0	34.0	58.0	82.0
11.0	35.0	59.0	83.0
12.0	36.0	60.0	84.0
13.0	37.0	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.5
17.0	41.0	65.0	89.0
18.0	42.0	66.0	90.0
19.0	43.0	67.0	91.0
20.0	44.0	68.0	92.0
21.0	45.0	69.0	93.0
22.0	46.0	70.0	94.0
23.0	47.0	71.0	95.0
24.0	48.0	72.0	96.0

# K

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.0	50.0	74.15
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.0
5.0	29.0	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.0	33.0	57.0	81.0
10.0	34.0	58.0	82.0
11.0	35.0	59.0	83.0
12.0	36.0	60.0	84.0
13.0	37.0	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.0
18.0	42.0	66.0	90.0
19.0	43.0	67.0	91.0
20.0	44.0	68.0	92.0
21.0	45.0	69.0	93.0
22.0	46.0	70.0	94.0
23.0	47.0	71.0	95.0
24.0	48.0	72.0	96.0

# L

1.18	25.15,20,21	49.14	73.15
2.17,18	26.6,15	50.1,29,30	74.12
3.29	27.3,29,30	51.3	75.5,27
4.0	28.5,19	52.0	76.2,29,30
5.0	29.5	53.21	77.0
6.0	30.5	54.0	78.26
7.15	31.16,17,25	55.5	79.6,16
8.1,25	32.17	56.0	80.2
9.0	33.0	57.5,31	81.0
10.0	34.18	58.2	82.6
11.5,15,30	35.2	59.6	83.6
12.0	36.0	60.17,18	84.0
13.0	37.5	61.21	85.0
14.6	38.0	62.15	86.6
15.4,19	39.0	63.19	87.1,17
16.0	40.0	64.19	88.18
17.0	41.18	65.0	89.0
18.5,19	42.0	66.6	90.0
19.0	43.7	67.0	91.6
20.5	44.1,10	68.0	92.2,19,25
21.0	45.0	69.4,24	93.0
22.16,17	46.19,20	70.0	94.1
23.5	47.16	71.0	95.22
24.0	48.27	72.20	96.0

# M

1.0	25.0	49.20	73.17
2.0	26.0	50.0	74.0
3.0	27.7	51.0	75.0
4.4	28.0	52.0	76.23
5.0	29.27	53.13,17	77.13
6.0	30.16	54.0	78.6
7.20	31.13	55.0	79.0
8.6	32.0	56.16	80.0
9.14	33.0	57.0	81.0
10.0	34.0	58.0	82.0
11.0	35.0	59.0	83.17
12.0	36.15	60.0	84.13,17
13.0	37.0	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.0
16.5	40.0	64.0	88.0
17.14	41.0	65.15	89.27
18.30	42.0	66.0	90.13
19.7	43.0	67.0	91.0
20.0	44.27	68.0	92.0
21.0	45.19	69.26	93.0
22.28	46.0	70.29	94.6
23.0	47.19	71.0	95.0
24.0	48.0	72.4,13	96.3,24

# N

1.0	25.17	49.0	73.6
2.13	26.17	50.0	74.19
3.0	27.14	51.6,28	75.31
4.28	28.18,21	52.0	76.0
5.15	29.30	53.0	77.6,20
6.7	30.21	54.0	78.0
7.0	31.32	55.17,22	79.3
8.31	32.14	56.6	80.0
9.0	33.18	57.0	81.8
10.16	34.0	58.25,28,32	82.0
11.0	35.21	59.27,30	83.19
12.0	36.5,17	60.0	84.0
13.0	37.17,30,32	61.14	85.0
14.17	38.0	62.18,19	86.0
15.0	39.20	63.0	87.8
16.16,19,20	40.0	64.14	88.8,14
17.17	41.20	65.0	89.0
18.15,28	42.0	66.20	90.17
19.15,30	43.0	67.0	91.8
20.0	44.8	68.0	92.0
21.0	45.17	69.8,31	93.0
22.25,26	46.15	70.0	94.0
23.25	47.21	71.0	95.0
24.0	48.18	72.10	96.27,30,32

# O

1.0	25.14,16	49.0	73.0
2.0	26.14	50.0	74.0
3.0	27.13,25	51.5	75.0
4.5	28.16	52.15	76.0
5.16	29.0	53.0	77.0
6.14	30.19	54.0	78.5,8
7.0	31.31	55.0	79.4,14
8.0	32.0	56.15,20	80.8
9.0	33.5,8	57.16	81.0
10.18	34.13,16	58.27	82.14,17
11.14,18	35.20,27	59.0	83.15
12.15	36.0	60.0	84.5
13.16	37.16,31	61.0	85.14
14.0	38.17	62.14	86.14
15.0	39.13	63.0	87.25,30
16.15	40.0	64.0	88.15
17.0	41.19	65.0	89.0
18.0	42.15	66.0	90.16
19.0	43.8,19	67.28	91.5,18
20.0	44.0	68.15	92.0
21.13	45.5	69.7	93.0
22.6	46.16	70.28	94.5,18
23.0	47.0	71.0	95.15
24.17	48.7	72.9,15	96.31

# P

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.13	50.0	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.13
5.0	29.0	53.14	77.26
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.7	32.0	56.14,17	80.7
9.0	33.4	57.0	81.17
10.0	34.0	58.14	82.0
11.0	35.5,17	59.18	83.0
12.0	36.0	60.0	84.3,7
13.0	37.15	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.0
18.0	42.0	66.0	90.0
19.0	43.4,13	67.0	91.0
20.0	44.0	68.0	92.0
21.16	45.0	69.5	93.0
22.0	46.0	70.30	94.7
23.0	47.0	71.0	95.0
24.0	48.0	72.14	96.0

# Q

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.0	50.0	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.0
5.0	29.0	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.0	33.0	57.0	81.0
10.0	34.0	58.0	82.0
11.0	35.0	59.0	83.0
12.0	36.0	60.0	84.0
13.0	37.0	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.0
18.0	42.0	66.0	90.0
19.1	43.0	67.0	91.0
20.0	44.0	68.19	92.0
21.0	45.0	69.0	93.17
22.0	46.12	70.0	94.0
23.31	47.0	71.0	95.0
24.0	48.0	72.0	96.6

# R

1.17	25.0	49.16	73.0
2.20	26.0	50.6,10	74.16
3.24	27.9,26	51.8	75.26
4.6	28.15	52.16,21	76.25
5.20	29.0	53.16	77.15,28
6.16	30.18	54.19	78.4
7.0	31.20	55.8	79.0
8.28	32.20	56.8	80.5,27,28,31
9.0	33.16	57.18	81.19
10.21	34.0	58.15,23,30	82.15
11.17,26	35.19,26	59.0	83.14
12.16,20	36.4	60.20	84.4,9,15
13.0	37.0	61.18	85.15,19
14.0	38.19	62.0	86.15,21
15.18	39.17	63.0	87.5,19,24
16.7	40.15,20	64.0	88.0
17.0	41.15	65.13	89.15,29
18.14	42.17	66.15	90.0
19.0	43.0	67.29	91.4,16,17
20.17	44.5,26	68.0	92.29
21.18	45.6,21	69.28	93.0
22.0	46.0	70.6,26	94.15,20
23.0	47.0	71.20	95.18
24.20	48.0	72.0	96.5

# S

1.14	25.0	49.19	73.0
2.15	26.19	50.25	74.0
3.0	27.5,10,19,32	51.0	75.7,17
4.30	28.0	52.0	76.16,20,32
5.17	29.0	53.0	77.30
6.18	30.0	54.0	78.0
7.19	31.22,23,33	55.18	79.8,9
8.8,15	32.0	56.0	80.9
9.0	33.0	57.0	81.5
10.14	34.17	58.4,13,18,20	82.20
11.0	35.0	59.8,16,31	83.0
12.0	36.7	60.6,15	84.6
13.0	37.0	61.19	85.16
14.16	38.15	62.0	86.18
15.0	39.12	63.0	87.13,27,32
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.0
18.25	42.0	66.13	90.0
19.0	43.17,18	67.6,15,26	91.19
20.13	44.18,31	68.0	92.5
21.0	45.9	69.9	93.0
22.19,20	46.0	70.0	94.21
23.28	47.18	71.13	95.0
24.0	48.0	72.6,7,16,17	96.9

# T

1.15,20	25.0	49.15	73.0
2.0	26.0	50.0	74.0
3.0	27.15	51.0	75.16,32
4.7	28.0	52.14,18	76.0
5.0	29.17	53.0	77.0
6.19	30.0	54.0	78.17,29,30
7.13,17	31.27,29	55.9,19	79.0
8.4,16,32	32.0	56.7	80.0
9.19	33.7,19	57.15	81.9
10.0	34.0	58.17,29,33	82.0
11.0	35.7,9	59.19	83.0
12.18	36.8	60.7	84.0
13.0	37.18	61.0	85.0
14.7	38.16	62.0	86.0
15.15,16	39.0	63.0	87.4,23
16.0	40.13,16	64.12,15	88.0
17.18	41.0	65.0	89.18
18.0	42.0	66.0	90.0
19.20	43.0	67.7,27	91.0
20.0	44.4	68.0	92.6,8,30
21.0	45.0	69.29	93.20
22.0	46.0	70.25	94.8
23.26,29	47.14	71.14	95.0
24.0	48.0	72.0	96.28

# U

1.13	25.0	49.17	73.5
2.0	26.0	50.0	74.14
3.6,32	27.8	51.0	75.15,25
4.0	28.0	52.13	76.8
5.19	29.26	53.0	77.5
6.15	30.20	54.0	78.25
7.0	31.19,26	55.0	79.0
8.0	32.0	56.21	80.17,25
9.0	33.9	57.17	81.16
10.0	34.14	58.9	82.0
11.0	35.28	59.0	83.16
12.19	36.0	60.0	84.0
13.0	37.0	61.13	85.0
14.0	38.18	62.0	86.17
15.0	39.14	63.18	87.0
16.0	40.0	64.18	88.16
17.0	41.0	65.0	89.16
18.32	42.16,19	66.0	90.0
19.2	43.0	67.0	91.0
20.0	44.28	68.20	92.9
21.0	45.15	69.0	93.14,18
22.0	46.13,17	70.0	94.19
23.17,32	47.0	71.0	95.16,20
24.18	48.8	72.0	96.7

# V

1.0	25.12	49.0	73.0
2.0	26.0	50.27	74.0
3.0	27.0	51.26	75.29
4.26	28.0	52.0	76.26
5.0	29.0	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.0	33.0	57.0	81.0
10.7	34.20	58.0	82.0
11.28	35.0	59.0	83.0
12.0	36.0	60.0	84.0
13.7	37.27	61.16	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.15	63.13	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.0
18.17	42.12	66.0	90.0
19.0	43.0	67.0	91.0
20.0	44.0	68.0	92.0
21.14	45.0	69.0	93.0
22.12	46.0	70.0	94.0
23.15	47.0	71.0	95.17
24.0	48.0	72.0	96.0

# W

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.0	50.0	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.0
5.0	29.0	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.0	33.0	57.0	81.0
10.19	34.0	58.0	82.0
11.0	35.0	59.0	83.0
12.0	36.19	60.0	84.0
13.17	37.0	61.0	85.0
14.4	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.0
18.0	42.0	66.0	90.0
19.0	43.0	67.4	91.0
20.0	44.0	68.0	92.0
21.0	45.0	69.0	93.0
22.0	46.0	70.0	94.0
23.0	47.0	71.0	95.0
24.0	48.0	72.0	96.0

# X

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.0	50.0	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.0
5.0	29.0	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.0	33.0	57.0	81.15
10.0	34.0	58.10	82.0
11.0	35.0	59.0	83.0
12.0	36.0	60.0	84.0
13.0	37.0	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.0
18.33	42.20	66.0	90.0
19.0	43.0	67.0	91.0
20.0	44.0	68.0	92.0
21.0	45.0	69.0	93.0
22.0	46.0	70.0	94.0
23.0	47.0	71.0	95.0
24.0	48.0	72.0	96.0

# Y

1.0	25.0	49.0	73.0
2.0	26.16	50.0	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.15
5.0	29.0	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.0	33.0	57.0	81.20
10.0	34.12	58.0	82.0
11.0	35.0	59.0	83.0
12.0	36.21	60.0	84.0
13.0	37.0	61.0	85.0
14.19	38.0	62.0	86.0
15.7,21	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.17	89.0
18.0	42.0	66.0	90.0
19.0	43.0	67.30	91.0
20.0	44.0	68.0	92.0
21.0	45.16	69.0	93.0
22.0	46.0	70.0	94.0
23.0	47.0	71.0	95.0
24.0	48.0	72.0	96.0

# Z

1.21	25.0	49.0	73.0
2.0	26.0	50.0	74.0
3.0	27.0	51.0	75.0
4.0	28.0	52.0	76.0
5.0	29.0	53.0	77.0
6.0	30.0	54.0	78.0
7.0	31.0	55.0	79.0
8.0	32.0	56.0	80.0
9.0	33.0	57.0	81.0
10.0	34.0	58.0	82.0
11.0	35.0	59.0	83.0
12.0	36.0	60.0	84.0
13.0	37.0	61.0	85.0
14.0	38.0	62.0	86.0
15.0	39.0	63.0	87.0
16.0	40.0	64.0	88.0
17.0	41.0	65.0	89.0
18.0	42.0	66.0	90.15
19.0	43.0	67.0	91.0
20.0	44.0	68.14	92.0
21.0	45.0	69.0	93.0
22.0	46.0	70.0	94.0
23.0	47.0	71.0	95.0
24.0	48.0	72.0	96.0

# SOLUTIONS

1. Austerlitz	32. Candelabre	65. Rimaye
2. Nasillard	33. Poitou Charente	66. La Sardaigne
3. Duc de Richelieu	34. Yougoslavie	67. West Side Story
4. Mort à Venise	35. Le Petit Chaperon Rouge	68. Zodiaque
5. Dinosaur	36. Ernest Hemingway	69. Alphonse de Lamartine
6. Jean Fourastié	37. Le pont d'Avignon	70. Arc de Triomphe
7. Athlétisme	38. Bistoun	71. Stagiaire
8. Le temps c'est de l'argent	39. Souverain	72. Mission impossible
9. Macbeth	40. Tertiaire	73. Un alambic
10. David Eisenhower	41. Barcelone	74. L'Ukraine
11. Le bolero de Ravel	42. Vigoureux	75. Les hauts de Hurlevent
12. Fioriture	43. Pablo Picasso	76. Alice au pays des merveilles
13. David Bowie	44. Le triangle des Bermudes	77. Un américain à Paris
14. Walt Disney	45. Georges Guyonmer	78. Roméo et Juliette
15. Lady Chatterley	46. Ouenouille	79. Noblesse oblige
16. Mer Ionienne	47. Talisman	80. Le repos du guerrier
17. Amiante	48. Chou En Lai	81. Saint Exupéry
18. Le carnaval des animaux	49. Altruisme	82. El Cordobes
19. Qui aime bien châtie bien	50. Le Barbier De Seville	83. La Roumanie
20. Le Sahara	51. Leonard de Vinci	84. Prosper Merimee
21. Ovipare	52. Autantaire	85. Corsaire
22. O vieillesse ennemie	53. Impermeable	86. Le Corbusier
23. La chevauchée fantastique	54. Fiacre	87. Le train siffiera trois fois
24. Bafouer	55. Albert Einstein	88. Jean Anouilh
25. Violoncelle	56. Centre Pompidou	89. Fruit de mer
26. La Polynésie	57. La Tour Eiffel	90. Amazonie
27. Les murs ont des oreilles	58. Les beaux esprits se rencontrent	91. Roland Garros
28. Le Groenland	59. Les sept nains	92. La statue de la liberté
29. La bête humaine	60. Best seller	93. Ubiquité
30. Le Cameroun	61. Universel	94. Le compte à rebours
31. Meilleures salutations	62. Folienne	95. Bouvreuil
	63. Véhicule	96. Marquise de Maintenon
	64. Tentacule	