

CREATION DE GRILLE DE L'EUROMILLIONS

On va jouer à un nouveau type de Jeu, si je gagne pas le Jackpot de l'Euromillions avant décembre 2025, on va changer de stratégie.

Le choix des numéros. Pour l'instant mes grilles d'Euromillions sont des grilles symboliques que j'ai choisis, des choix de mon cerveau, ou j'ai analysé quelques nombres, et statistiques. On va améliorer cela, c'est à dire nos variables initiales pour notre calculateur par effet papillon.

On va générer nos grilles avec un programme informatique. Nos variables :

- LIEU : Brest – 33 Rue Jean Jaures
- FAI : Free
- Routeur : Netgear Nighthawk RAX50
- ORDINATEUR : tufbox (Coolermaster Q300L)
- Nom utilisateur : trivial
- OS : Garuda Linux XFCE
- Terminal : Kitty, theme Dracula (on pourrait utiliser [Warp](#), cela serait mieux)
- Prompt : Starship
- Shell : Zsh
- Theme : Nordic
- Icons : Candy-Icons
- Fond d'écran : Méduses Aurelia Aurita
- Cursor : Vimix
- Souris : Razer Cobra
- Clavier : Logitech K835 TKL
- CPU : AMD Ryzen 3700X @8coeurs 4,4@Ghz
- GPU : RADEON 6650XT 8GB
- RAM : Corsair Vengeance LPX 16GB
- NVMe : Crucial P3 500GB

- Compilateur : LLVM (le dragon) (Clang++)
- Programme : euromillions.cpp

NOTA : [Significance of Warp and Woof](#) , synonyme : teleport, distorsion. Expression : Time Warp (faillie temporelle)

La synchronisation local (notre ordinateur) avec le cosmos (macrocosme). **Choix du temps.**

Pour synchroniser, il faut utiliser des nombres palindromes (harmonique, miroir et symétrique) : choix des heures possibles :

00:00
01:10
02:20
03:30
04:40
05:50
10:01
11:11

12:21
13:31
14:41
15:51
20:02
21:12
22:22
23:32

On choisit une date symbolique de synchronisation. Par exemple : 3 jours avant la nouvelle lune du 20 décembre (arc lunaire) : 17 décembre 2025 (time UNIX EPOCH 55) à la **Saint Gaël**.
Propriété du 17 décembre. C'est le 351 jour de l'année. [17 décembre sur wikipedia](#)
Propriété du nombre 17. [Nombre 17 sur wikipedia](#)
[Propriété de Saint-Gaël \(Roi de Bretagne\)](#)

Le solstice d'hiver et la le flux énergétique de SGRA* est le 21/12. On synchronise, La lune, Le trou noir SGRA*. Il faut également synchroniser le soleil.

Donc choix du temps, il faut regarder les éphémérides locales ou vous habitez :

- Lever soleil 17/12/25 : 9h02
- Coucher soleil 17/12/25: 17h25
- Zenith nocturnal 17/12/25 : 1h13

Correction nombre palindromique du temps :

- **10:01**
- **15:51**
- **1:10**

Vous devez donc générer une grille à ces trois horaires, le 17/12/25. Trois grilles de l'Euromillions

Comment jouez l'Euromillions narkantik ?

L'Euromillions narkantik consiste à s'aligner avec les flux énergétiques (marées gravitationnelles) pour synchroniser le temps avec la machine cosmique quantique. Les propriétés de l'univers fonctionnent sur trois principes :

- Symétrie
- Transmutation
- Itération (horloge, motif)

La loterie suit des propriétés sur les palindromes via le temps (harmonique, miroir, symétrie). Plus la série palindromique est grande, plus votre requête dans la machine cosmique quantique est prioritaire en tant que traitement dans la file d'attente.

C'est à dire, un ticket de loterie avec peu d'harmonique (palindrome, marée gravitationnelle) , la machine cosmique quantique mettra plus de temps à traiter la requête, parfois des millions d'années.

Vous devez utiliser un format lisible pour la machine cosmique quantique. C'est à dire la conversion du temps universel de nos ordinateurs Epoch UNIX en base 16 (puissance de 2, base carré). C'est le cryptogramme narkantique. Plus le nombre est une série palindromique plus votre ticket est « special ».

Exemple de ticket « special » narkantique avec un petit nombre palindromique :

[illegible]