

## Partie NORMALE d'ENTRAÎNEMENT - Nom : Partie - ENTRAÎNEMENT assisté

N°	TIRAGE	SOLUTION	REF	PTS	CUM	S/TP	Autres mots
1	EEJOUOR						
2	OO+SINDC	JURÉE	H 4	40			JOUÉE en H 4
3	IIEEHLA	CODIONS	9B	75	115	- 3	COUDIONS en 5F
4	EI+RZTUU	CHIALE	B 9	38	153	- 10	HA en 10F
5	TUU+QREA	IREZ	15A	81	234	- 24	TRIEZ en 15A
6	AMEXHST	ÉQUATEUR	8H	98	332	- 14	QUEUTARD en D 2
7	T+GOBRIE	EXHUMAS	5E	80	412		EXHUMÂT en 5E
8	R+OUENAC	BIGOTE	4A	37	449	- 1	DOIGTEZ en D 9
9	OTFAAS?	RANCŒUR	O 1	89	538	- 19	OUTRANCE en L 6
10	AT+EEELL	FAO(N)S <sup>(1)</sup>	N 2	39	577		FOoTS en N 2
11	AL+IEDSN	DÉTELEZ	D 9	34	611		DÉTALEZ en D 9
12	PNNEAYI	DÉLAINES <sup>(2)</sup>	M 7	74	685		DÉLINÉAS en M 7
13	INNP+OTU	RAYE	6H	69	754	- 3	RAY en 6H
14	TAEWI?V	PUNITION	11H	70	824	- 42	PINOT en L11
15	AEV+NKUS	W(H)IST <sup>(3)</sup>	14J	66	890	- 18	PIIAW en H11
16	AEV+DILS	PUNKS	H11	51	941		PÉKAN en H11
17	TRPAEBM	DÉVALISE	7A	67	1008	- 31	VIABLES en A 1
18	BEMT+LGR	PARJURÉES	H 1	54	1062	- 24	BEMBA en A 1
		REGIMBE <sup>(4)</sup>	B 1	34	1096	- 2	TREMBLA en 2B

1: **FAON** [f-an] n.m. Petit du chevreuil, du cerf ou du daim.

2: **DÉLAINER** v. **10**. Débarrasser (la peau d'un mouton mort) de sa laine.

3: **WHIST** [w-] n.m. Jeu de cartes, ancêtre du bridge.

4: **REGIMBER** ou **SE REGIMBER** v. **10**. Résister, refuser d'obéir.