

nnn

N°	TIRAGE	SOLUTION	REF	PTS	CUM
1	-ENCUPIT				
2	I+TFKIIE	PUCENT <sup>(1)</sup>	H 4	26	
3	-MJOIREIL	TEK <sup>(2)</sup>	3G	34	60
4	LR+ENRUS	ÉMOJI <sup>(3)</sup>	J 3	42	102
5	-VUAILNR	SURE	K 3	38	140
6	-ATTWREA	VAU <sup>(4)</sup>	G 7	25	165
7	AR+SHNMA	WATTÉ <sup>(5)</sup>	F 6	48	213
8	R+LAEELL	SHAMAN <sup>(6)</sup>	8J	47	260
9	R+IOCNB?	ALLÈLE <sup>(7)</sup>	11A	27	287
10	-HASOEXD	BRONC(H)AI <sup>(8)</sup>	A 5	86	373
11	DHO+EOIT	AXES	12C	68	441
12	EHIO+RNI	DOT	13C	31	472
13	N+EUSEBG	HOIRIE <sup>(9)</sup>	B 1	30	502
14	-EADFURE	EMBUGNES <sup>(10)</sup>	M 7	82	584
15	-OEVMLZY	FRAUDÉES	14F	74	658
16	ELM+EQUO	VOYEZ	K11	52	710
17	-IRNEISF	MOQUA	N 4	31	741
18	R+AILTE?	FINIES	15C	43	784
19	ASNRPIL	H(A)LERAIT <sup>(11)</sup>	1B	83	867
20	ILN+GD	PARUS	10J	42	909
		INFINIES	15A	33	942

1. LEDOUX Maryse : 719 pts ( -223 )

ex. LE NY Michelle Marie-Louise

3. LE CARDIET Solange : 716 pts ( -226 )

1: **PUCER** v. **13**. Munir (une console de jeu, un animal) d'une puce électronique.

2: **TEK** n.m. **g** **teck**.

**TECK** n.m. (= **tek**) Arbre tropical.

3: **ÉMOJI** n.m. (Nom déposé) Émoticône.

4: **VAU, X** n.m. Pièce utilisée dans la construction d'une voûte.

5: **WATTÉ, E** [w-] adj. (Courant alternatif) dont l'intensité et la tension sont en phase.

6: **SHAMAN** [-man] n.m. **g** **chaman**.

**CHAMAN, E** [-man] n. (= **shaman**) Prêtre magicien.

7: **ALLÈLE** n.m. et adj. Caractère héréditaire qui s'oppose à un autre.

8: **BRONCHER** v. (**p.p.inv.**) **10**. Manifester son désaccord. - Faire un faux pas.

9: **HOIRIE** n.f. *Vx.* Héritage.

10: **EMBUGNER** v. **10**. *Fam.* Dans le Midi, cabosser.

11: **HALER** ['] v. **10**. Tirer à l'aide d'un cordage.

**HÂLER** ['] v. **10**. Brunir (la peau).