

29jan08

N°	TIRAGE	SOLUTION	REF	PTS	CUM
1	-ENETEIL				
2	E+UIHJAA	ÉLIENT ⁽¹⁾	H 3	14	
3	AAHI+CSE	JEU	G 6	25	39
4	AA+NKEIA	SEICHE ⁽²⁾	3C	30	69
5	-ESAOMTU	AKAN ⁽³⁾	4A	34	103
6	?NZPLEA	AOÛTÂMES ⁽⁴⁾	A 4	77	180
7	-NSRETEG	(I)NALPEZ ⁽⁵⁾	B 9	96	276
8	PURBLUU	RÉGENTS	2H	81	357
9	LRUU+IEA	PUB	2B	22	379
10	ILU+XEOB	AZURE ⁽⁶⁾	15A	45	424
11	BO+IWSRT	MILIEUX	9A	57	481
12	IORT+AVO	WEBS ⁽⁷⁾	E 8	30	511
13	OOV+CRLH	AZURERAIT ⁽⁸⁾	15A	54	565
14	HL+NISOE	PROVOC ⁽⁹⁾	13B	32	597
15	EDAILMI	HÉLIONS ⁽¹⁰⁾	14H	81	678
16	DAFENQD	MILADIES ⁽¹¹⁾	N 7	62	740
17	DDQ+TTOA	FANE	O 8	43	783
18	ADDQ+EYU	TÔT	M 8	17	800
19	DDEQU+?R	AY ⁽¹²⁾	1N	35	835
20	DD+EVFMG	QUÉ(R)IR ⁽¹³⁾	12J	35	870
21	DDFV+IOR	MUGIE ⁽¹⁴⁾	K11	14	884
22	DDO+S	REVIF ⁽¹⁵⁾	K 1	22	906
		ISO ⁽¹⁶⁾	E 3	20	926

1: **ÉLIER** v. **15**. Soutirer (du vin) pour en ôter la lie.

2: **SEICHE** n.f. Mollusque à tentacules. - Oscillation du niveau d'eau d'un lac.

3: **AKAN** n.m. Langue du groupe kwa parlée au Ghana.

4: **AOÛTER** [(a)outé] v. **10**. Rendre mûr.

5: **INALPER (S')** v. **10**. Monter dans les alpages avec les troupeaux.

6: **AZURER** v. **10**. Teindre en bleu. - Traiter par azurage.

7: **WEB** [w-] n.m. Système d'accès au réseau internet.

8: **AZURER** v. **10**. Teindre en bleu. - Traiter par azurage.

9: **PROVOC** n.f. *Fam.* Provocation.

10: **HÉLER** v. **12**.

HÉLION n.m. *Phys.* Noyau de l'atome d'hélium.

11: **MILADIES** voir à **milady**.

MILADY (pl. **MILADIES** ou **MILADYS**) n.f. Titre donné en France à une dame anglaise.

12: **AY** [ai] n.m. Vin d'Ay, en Champagne.

13: **QUÉRIR** v. déf. (Ne s'emploie qu'à l'infinitif) *Litt.* Chercher avec l'intention d'amener.

14: **MUGIR** v. **40**. Crier en émettant un bruit sourd et prolongé.

15: **REVIF** n.m. *Phys.* Révif.