

Partie NORMALE de TRAP - Nom : SMONDIAL1 (N°1)

N°	TIRAGE	SOLUTION	REF	PTS	CUM	S/TP	Autres mots
1	AU?DEOT						
2	EEMYAAN	DÉTOU(R)A ⁽¹⁾	H 4	68			bATOUDE en H 7
3	AMN+IADE	ÉTAYE	6G	34	102		ÉTAYA en 6G
4	IUIKEOR	AMENDAI ⁽²⁾	L 4	87	189	- 2	ADAMIEN en L 1
5	EIIO+NZR	KRU ⁽³⁾	K 9	37	226	- 1	KORÊ en 3J
6	I+CHSLGI	ZONIER ⁽⁴⁾	M10	42	268		ONZE en M 8
7	GI+SATAL	CHISEL ⁽⁵⁾	14I	38	306		CHILES en 14I
8	HUUSOA	GLAISANT ⁽⁶⁾	12G	83	389	- 9	GLAISÂT en 11B
9	U+ROTOEL	HOUSSA ⁽⁷⁾	15D	43	432	- 6	HOUAS en M 2
10	O+FURIAJ	OURLET	3J	22	454		LOURE en 3I
11	-UEETROE	JUTAI ⁽⁸⁾	O 1	39	493	- 2	FARIO en 15K
12	EU+R?VSE	ROTÉE ⁽⁹⁾	14C	20	513		URÉE en 15L
13	IWPDECQ	VERSEU(S)E	N 2	88	601	- 1	VERbEUSE en N 2
14	-LENGIII	CEP	B12	30	631	- 4	ÉPI en B13
15	II+FFLBE	LINGE	2G	19	650	- 1	LIGE en 2H
16	BIL+RDAW	FIEF	1H	57	707	- 6	BIEF en 1H
17	DW+OEETM	LIBÉRA	5E	33	740	- 2	BILERA en 5E
		MÉTÉO	A 8	26	766	- 9	DE en 15A

1: **DÉTOURER** v. **10**. *Techn.* Façonner (une pièce) pour lui donner son contour exact.

2: **AMENDER** v. **10**. Modifier pour améliorer.

3: **KRU** [krou] adj. et n.m. D'un peuple du Liberia et de Côte d'Ivoire.

4: **ZONIER, ÈRE** adj. et n. Vx. (Habitant) de la zone autour de Paris.

5: **CHISEL** n.m. Grosse charrue.

6: **GLAISER** v. **10**. Amender (un sol) avec de la glaise.

7: **HOUSSER** ['] v. **10**. Couvrir d'une housse.

8: **JUTER** v. (**p.p.inv.**) **10**. Rendre du jus.

9: **ROTER** v. **10**. Éructer. - Proférer.