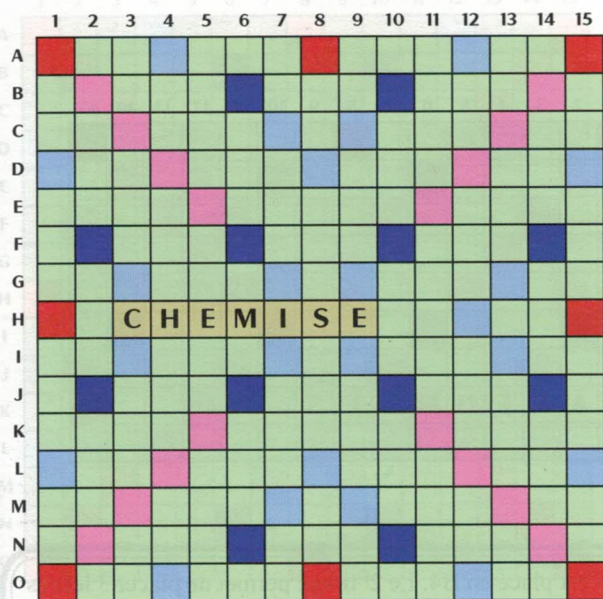


Technique : la baïonnette

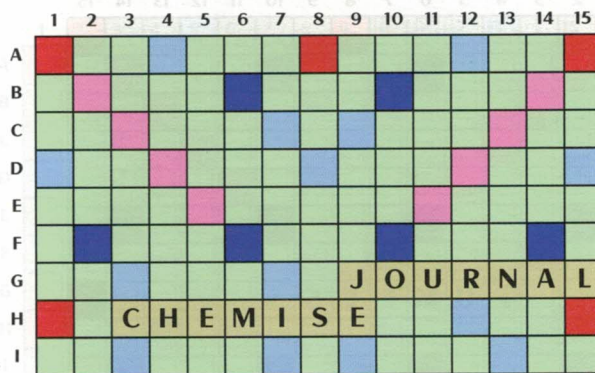
Descriptif : le jeu en baïonnette consiste à placer un mot parallèlement à un autre, en s'appuyant sur sa première ou sa dernière lettre. On en forme un autre au passage et cet assemblage rappelle la lame effilée qui s'enclenchait au bout d'un fusil.

Cette technique de la baïonnette est intéressante dans deux cas :

- **valoriser une lettre chère ou semi-chère :** en posant cette lettre sur une case colorée, la bonification vaut dans les deux sens,
- **poser un scrabble :** la baïonnette permet de le placer plutôt que de le croiser et perdre la prime de 50 points.



L J N A O R U



CHEMISE est placé en H3. Le 2^e tirage scrabble avec JOURNAL. Pour le poser, une baïonnette prend appui sur le second E de CHEMISE : en formant verticalement JE, le scrabble JOURNAL trouve place en G9. Le J est valorisé dans les deux sens (JE = 17 points, JOURNAL = 23 pts) et la prime de scrabble s'ajoute pour un total de 90 points.

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	RELADMA			
2	R + ETFEJE	MALADE	H4	20
3	FR + NISAT	JETÉE	G9	38
4	ILENZEP	FRISANT	14D	77
5	N + MTOAKE	ÉPILEZ	15J	56
6	ENT + IEDE	MOKA	15A	51
7	NOTCGNE	ÉTENDIEZ	O8	110
8	SUEXCOE	COGNENT	N2	76
		EXCUSE	M8	57
				485

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	TUXVEPA			
2	PT + SVECA	AVEUX	H8	54
3	PV + AUTOI	EXACTS	12G	34
4	EGSDOCA	POUVAIT	13A	79
5	TUOQEPE	CODAGES	G2	65
6	T + DRIHSU	ÉPOQUE	14G	34
7	DRS + NEGA	HUIT	15L	42
8	USONJOI	DANGERS	15A	87
		JOUIONS	I2	69
				464

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	ELREABE			
2	E + TLSUTC	BÊLERA	H4	22
3	L + GALCBE	SUCETTE	5E	36
4	GL + TREHA	CÂBLE	4A	26
5	LT + ZINED	CHARGE	A4	36
6	LT + NESAV	DÎNEZ	4K	53
7	IRTYSNA	VALSENT	G9	74
8	I + URSEKS	TYRANS	B9	72
		SKIEURS	I9	75
				394

N°	Lettres	Solutions	Réf.	Pts
1	ARTEUTR			
2	T + LEJSGO	RATURE	H4	14
3	GLO + ZEXA	JETS	G9	36
4	GLO + SEFE	AXEZ	H12	72
5	LANOWCE	GOLFEUSE	7C	66
6	AE + GAONL	CLOWN	6J	34
7	ONVTMAP	ALLONGEA	E5	86
8	V + LUVOEI	TAMPON	8J	38
		VIVE	D12	32
				378