

# le dernier mot

“LA BATAILLE”, “LA BELOTE”, “LE WHIST”, “L’ECARTE”, “LA CANASTA”, “LE GIN-RUMMY”, “LE BRIDGE”, etc., sans oublier les patiences et les réussites, innombrables sont les formules qui ont été imaginées à partir des 52 figures du jeu de cartes.

Les 26 lettres de l’alphabet nous offrent, semble-t-il, la même infinie variété de combinaisons puisque, après “LE LEXICON”, “LE DIAMINO”, “LE SCRABBLE”, “LE MOT LE PLUS LONG”, voici deux nouveaux jeux de lettres que nous propose **ARMAND JAMMOT\***

Ces deux nouvelles formules, particulièrement originales et auxquelles vous pouvez jouer **seul**, aussi bien qu’**en société**, vont vous imposer une passionnante gymnastique intellectuelle.

**“LE DERNIER MOT”**, c’est un mot que vous devez transformer autant de fois que vous le pourrez pour en tirer le plus grand nombre de mots possible.

En partant du mot “**PRUNE**” vous aboutirez à “**TROUPIER**”, “**TRONC**” vous conduira à “**BROCHETTE**”, “**ROTI**” à “**TRAITRESSE**” et “**TABLIER**” se transformera en “**MONSTRE**” après avoir été le mot “**LIN**”.

Avec “**LE DERNIER MOT**” vous découvrirez toutes les ressources de notre langue.

**“LE DERNIER MOT”**, c’est le dernier mot des jeux de lettres.



\* **ARMAND JAMMOT** est déjà l’inventeur du jeu de lettres “**LE MOT LE PLUS LONG**” et d’un jeu de chiffres “**LE COMPTE EST BON**” que les téléspectateurs connaissent bien.

Comme nous vous l'avons déjà indiqué, "**LE DERNIER MOT**" vous propose **deux** formules de jeux.

Pour ces deux formules, vous devez naturellement utiliser les **82 plaquettes** qui reproduisent les **26** lettres de l'alphabet, un plus ou moins grand nombre de fois, selon leur fréquence d'utilisation dans la langue française.

Ces **82 plaquettes** sont disposées dans des cases aisément accessibles pour vous permettre de les prendre et de les remettre en place, sans difficulté, en cours de partie.

Le jeu comprend également : **un plateau** et **22 cartes**.

- Le plateau n'est utilisé que pour la première formule du jeu.
- Les cartes ne sont utilisées que pour la deuxième formule du jeu.



### **LE DERNIER MOT** — Première formule

*(sans les cartes - avec le plateau)*

Les joueurs choisissent **d'un commun accord** deux mots de **quatre** ou **cinq** lettres qu'ils composent sur le plateau, aux emplacements prévus, à l'aide des plaquettes.

Puis, le jeu commence :

Chaque joueur doit, à son tour de jeu, modifier l'un **ou** l'autre des deux mots :

- **soit en changeant une lettre,**
- **soit en ajoutant une lettre.**

**ROTI** devient **TROIS** en ajoutant la lettre **S**

**POULE** devient **POULIE** en ajoutant la lettre **I**

**POULIE** devient **POLICE** en remplaçant la lettre **U** par la lettre **C**

*ou bien encore :*

**RAPINES** devient **PRALINES** en ajoutant la lettre **L**

**PITRES** devient **PIRATES** en ajoutant la lettre **A**

**SOSIE** devient **POISSE** en ajoutant la lettre **P**

**POISSE** devient **PISTES** en remplaçant la lettre **O** par la lettre **T**

*ou bien encore :*

**PRALINES** devient **OPALINES** en remplaçant la lettre **R** par la lettre **O**

**OPALINES** devient **PAILLONS** en remplaçant la lettre **E** par la lettre **L**

**PAILLONS** devient **PAPILLONS** en ajoutant la lettre **P**

et **PAPILLONS** devient **PAVILLONS** en remplaçant la lettre **P** par la lettre **V**

A chaque coup du jeu, les joueurs doivent **absolument** composer **un nouveau mot**.

Il est interdit de se contenter de mettre le **même** mot au pluriel en ajoutant un **S**, ou au féminin en ajoutant un **E**.

Cependant, **MIRACLE** peut se transformer en **MIRACULE** en ajoutant la lettre **U**, car **MIRACLE** et **MIRACULE** sont deux mots différents — même s'ils relèvent l'un et l'autre de la même idée.

- **Ajouter une lettre** permet de gagner **deux points** et le joueur qui a réussi l'opération prend **deux jetons**.

- **Changer une lettre**, c'est-à-dire ôter une lettre et la remplacer par une autre, ne permet de marquer qu'un seul point, le joueur prend **un jeton**.

Lorsque personne ne peut plus modifier l'un ou l'autre des deux mots du plateau, la partie s'arrête.

Chaque "**DERNIER MOT**" rapporte à celui qui l'a réalisé cinq points supplémentaires.

Pour se rappeler le joueur qui a réalisé "**LE DERNIER MOT**", vous devez utiliser les cases "**PREMIER JOUEUR**", "**DEUXIEME JOUEUR**", "**TROISIEME JOUEUR**" qui correspondent, sur le plateau, à chacun des deux mots.

Pour chaque mot, un seul jeton déplacé d'une case à l'autre, à chaque coup de la partie, vous indiquera sans erreur possible le joueur qui a réalisé "**LE DERNIER MOT**".

Si le **deuxième joueur**, par exemple, modifie le premier mot, il place le jeton du 1<sup>er</sup> mot sur la case **deuxième joueur**. Si, après lui, le **troisième joueur** modifie le 2<sup>e</sup> mot, il place le jeton du 2<sup>e</sup> mot sur la case **troisième joueur**.

A deux ou trois joueurs, vous pouvez, si vous le désirez, ne jouer qu'avec un seul mot.



### **LE DERNIER MOT** — Deuxième formule (avec les cartes - sans le plateau)

Il s'agit, comme pour la première formule, de modifier un mot, **mais en réalisant exactement l'opération indiquée par chacune des cartes**.

Les joueurs doivent d'abord se mettre d'accord sur un mot de **six ou sept** lettres qu'ils composent à l'aide des plaquettes.

Le paquet de cartes est placé sur la table, face cachée.

Chaque joueur, à son tour, prend une carte et doit essayer de modifier le mot en réalisant l'opération indiquée.

#### **Exemple :**

- Les joueurs ont choisi le mot **ALLURE**.

- Le premier joueur tire la carte :

**"AJOUTER UNE CONSONNE ET UNE VOYELLE."**

Il ajoute au mot "**ALLURE**" les lettres **I** et **S** et compose le mot "**AILLEURS**".

- Le deuxième joueur tire la carte :

**"AJOUTER UNE VOYELLE."**

Il ajoute la lettre **E** au mot "**AILLEURS**" et compose le mot "**RAILLEUSE**".

- Le troisième joueur tire la carte :

**"CHANGER UNE LETTRE."**

Dans le mot "**RAILLEUSE**", il remplace le **E** par un **T** et compose le mot "**TAILLEURS**".

Ainsi, de carte en carte, jusqu'à la dernière, le mot de départ va se rétrécir, s'allonger, se transformer à chaque coup du jeu, pour donner naissance à de nouveaux mots.

Lorsqu'un joueur a tiré sa carte, il doit la placer devant lui. S'il parvient à réaliser l'opération indiquée, il compte alors un point et prend un jeton.

S'il ne parvient pas à réaliser l'opération indiquée, un autre joueur, après lui, peut la réaliser à sa place et prendre à son compte la carte en question, sans pourtant perdre le bénéfice de son tour.

Si aucun joueur ne parvient à réaliser ce qui est indiqué par une carte, cette carte n'est attribuée à aucun joueur et replacée sous le paquet. Le joueur suivant tire alors une nouvelle carte.

Comme dans la première formule, il est interdit de mettre le même mot au pluriel ou au féminin. En cours de jeu, selon le hasard des cartes, le même mot peut évidemment revenir à plusieurs reprises. Les joueurs élégants s'interdiront ces répétitions.

Nous vous rappelons que, pour les deux formules, le nombre des joueurs est illimité.

**Si vous êtes seul, "LE DERNIER MOT" constitue, dans les deux formules, un merveilleux jeu de patience.**

---

### EXEMPLE DE PARTIE ( 1<sup>re</sup> formule )

---

ROTI	_____	+	S	_____	<b>2 points</b>		
TROIS	_____	+	D	_____	<b>2</b> "		
DROITS	_____	+	A	_____	<b>2</b> "		
ADROITS	_____	-	O	+	E	_____	<b>1</b> "
TIRADES	_____	-	D	+	T	_____	<b>1</b> "
TRAITES	_____	+	S	_____	<b>2</b> "		
ARTISTES	_____	-	T	+	R	_____	<b>1</b> "
RATISSER	_____	-	R	+	O	_____	<b>1</b> "
ASSORTIE	_____	-	I	+	D	_____	<b>1</b> "
TORSADES	_____	-	S	+	N	_____	<b>1</b> "
TORNADES	_____	-	N	+	I	_____	<b>1</b> "
ADROITES	_____	-	O	+	V	_____	<b>1</b> "
TARDIVES	_____	-	D	+	E	_____	<b>1</b> "
AVERTIES	_____	+	T	_____	<b>2</b> "		
TRAVESTIE	_____	-	V	+	T	_____	<b>1</b> "
ATTRISTEE	_____	-	T	+	R	_____	<b>1</b> "
RETRAITES	_____	+	S	_____	<b>2</b> "		
TRAITRESSE	_____						

---

