

joueur peut ajouter la lettre, c'est ce dernier qui joue et gagne les points (à condition que son mot soit bon). Le tour se poursuit ensuite dans l'ordre normal.

- Si le joueur dont c'est le tour ne trouve rien, c'est le joueur suivant qui essaye de modifier un mot avec cette même lettre et ainsi de suite dans l'ordre des joueurs.

FIN DE MOT

Au fur et à mesure que la partie avance, les mots deviennent de plus en plus longs.

- Lorsque un joueur ajoute une lettre pour faire un mot de 7 lettres, il gagne 7 points et a le droit de tirer immédiatement une nouvelle lettre. S'il peut faire un mot de 8 lettres, il gagne encore les 8 points correspondants. Sinon la lettre est écartée et c'est au tour du joueur suivant.

- Lorsque un mot atteint 8 lettres, il est ôté du jeu et les joueurs jouent sur les mots restants.

Nota

- Les lettres échangées ou non utilisées sont écartées au fur et à mesure.

- Dès que le distributeur est vide, mélanger les lettres écartées et le remplir à nouveau.

FIN DE PARTIE

- La partie se termine quand tous les mots ont atteint 8 lettres ou lorsque 5 lettres ont été tirées à la suite sans avoir pu être posées.

- Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.

RÈGLE DU JEU A 2 JOUEURS

La partie se déroule comme dans le jeu précédent, mais les joueurs forment seulement 2 ou 3 mots au départ.

LAFFONT

LE DERNIER MOT

ARMAND JAMMOT

CONTENU DE LA BOÎTE

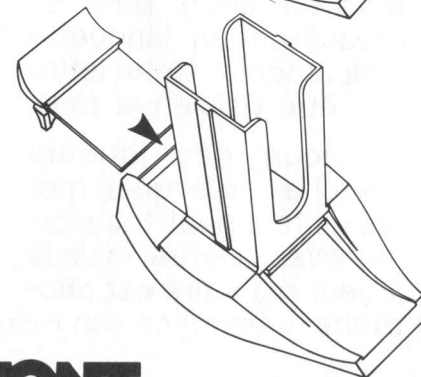
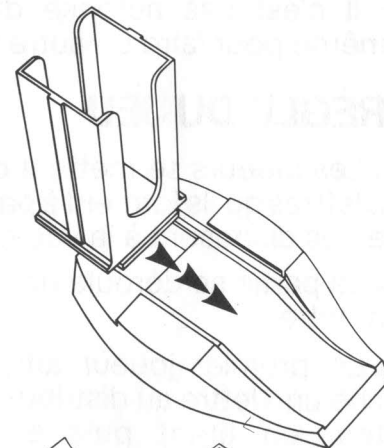
- 1 distributeur de lettres.
 - 105 lettres.
 - 45 jetons (15 blancs, 15 jaunes, 15 rouges).
- Lors de la première utilisation du jeu, détacher les lettres prédécoupées.

BUT DU JEU

Transformer un mot en lui **ajoutant** ou en lui **échangeant** une lettre.

PRÉPARATION DE LA PARTIE (de 3 à 6 joueurs)

- Monter le distributeur (croquis).
- Bien mélanger toutes les lettres.
- Les placer par petits paquets dans le distributeur, **face vers le haut** et **dans le sens de lecture**, comme ils apparaîtront sur le présentoir.



LAFFONT

- Les autres lettres sont mises à l'écart; elles serviront à recharger le distributeur au fur et à mesure.

- Les jetons sont classés par couleur:
un rouge vaut 10 points
un jaune vaut 3 points
un blanc vaut 1 point.

LES MOTS AUTORISÉS OU NON

- **Sont admis:** tous les mots (noms, adjectifs, adverbes), verbes à l'infinitif, verbes au participe présent et passé.

- **Sont interdits:** les noms composés, noms propres et verbes conjugués, les interjections ou onomatopées, les mises au féminin et pluriel qui ne changent pas le sens réel du mot.

- Il n'est pas autorisé d'échanger la même lettre, même pour faire un autre mot.

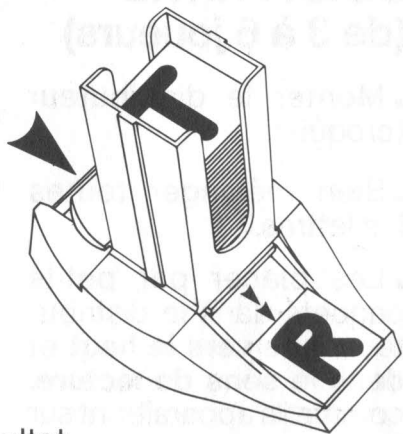
RÈGLE DU JEU

- Les joueurs se mettent d'accord sur 3 ou 4 mots de 3 lettres qu'ils forment à partir des lettres mises à l'écart et les disposent à la vue de tous.

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le premier joueur affiche une lettre au distributeur en tirant puis en repoussant la languette (voir croquis). Cette lettre doit être visible par tous.

- Chacun des joueurs cherche alors quel mot présenté il peut transformer avec la lettre, mais **le joueur qui a tiré est prioritaire**. Il annonce son résultat.



- Il peut:

- Soit **échanger cette lettre** avec une lettre d'un des mots pour faire un autre mot.

Exemple avec la lettre **U**

- **sans modifier** l'ordre des lettres :

Mot posé **R A S** mot modifié **R U S**

- **en modifiant** l'ordre des lettres :

Mot posé **R A S** mot modifié **S U R**

Dans l'un ou l'autre des cas, cela lui rapporte toujours 3 points (même si le mot est de 4 lettres et plus).

- Soit **ajouter cette lettre** à l'un des mots pour faire un autre mot.

Exemple avec la lettre **L**

Mot posé **L I M E** mot modifié **M I L L E**

Dans ce cas, cela lui rapporte autant de points que le nombre de lettres du nouveau mot (dans l'exemple ci-dessus = 5 points). Il reçoit les jetons correspondants.

- Puis c'est au second joueur de tirer une lettre au distributeur et de faire un nouveau mot comme indiqué précédemment.

- Lorsque aucun joueur ne peut ajouter ou échanger une lettre, elle est écartée, et ceci à concurrence de 5 à la suite (voir § fin de partie).

PRIORITÉ

- **L'ajout est prioritaire sur l'échange.** Si le joueur dont c'est le tour ne voit qu'un échange alors qu'un autre