

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.

