

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

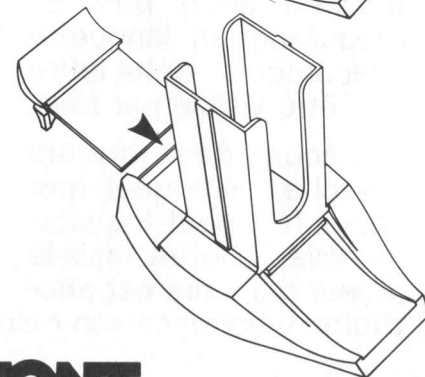
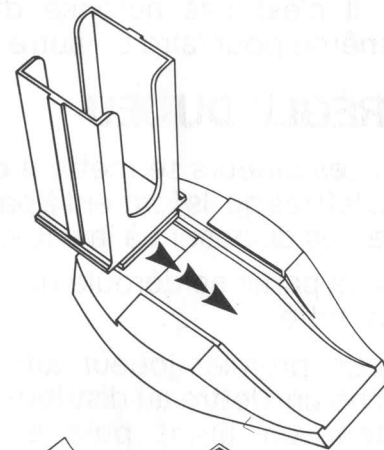
- 1 distributeur de lettres.
  - 105 lettres.
  - 45 jetons (15 blancs, 15 jaunes, 15 rouges).
- Lors de la première utilisation du jeu, détacher les lettres prédécoupées.

## 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**

