

DSF Des Sigles en Folie

Le jeu se compose de : 3 dés lettres, 29 cartes sigle, 2 cartes règle, 2 cartes amuse-gueules

■ **But** : Donner une définition selon les lettres ou le sigle proposés et gagner le plus de cartes.

■ **1^{er} jeu** : Un joueur est désigné 1^{er} animateur. Il lance 2 dés, l'un après l'autre, qui constituent le sigle à définir. Après un temps de réflexion déterminé par l'animateur, chaque joueur propose sa définition. L'animateur est seul juge de la pertinence et surtout de la définition la plus drôle, cocasse, farfelue, délirante, bizarre, déjantée... bref la meilleure. Il attribue alors au gagnant une carte sigle. Puis le joueur situé à gauche de l'animateur devient animateur à son tour, lance les 2 dés... puis détermine le gagnant. Et ainsi de suite chacun est animateur à son tour. Le jeu se termine après un ou plusieurs tours de table complets.

■ **2^{ème} jeu** : Idem que précédemment, l'animateur lance cette fois 3 dés, l'un après l'autre, pour former un sigle de 3 lettres... Chaque joueur devient à son tour animateur. Le jeu se termine après un ou plusieurs tours de table complets.

■ **3^{ème} jeu** : l'animateur choisit une carte sigle qu'il propose aux joueurs pour la recherche d'une définition. Puis il détermine le gagnant qui recevra la carte sigle. Et ainsi de suite la partie se poursuit.

■ **Variante jeu apéro**
Chaque joueur, à tour de rôle, lance 2 ou 3 dés ensemble et non plus l'un après l'autre. Tous les joueurs cherchent une définition en utilisant les 2 ou 3 lettres quelque soit l'ordre de celles-ci. Le joueur ayant proposé la meilleure définition reçoit les félicitations des autres joueurs.

■ **Variante par équipes**
Les joueurs se répartissent en 2 ou 3 équipes et se livrent à un duel d'imagination la plus délirante.