



## LES RÈGLES DU JEU

CONTENU D'UN JEU  
50 SOUS-BOCKS  
40 JETONS SAUCISSONS  
1 RÈGLE DE JEU  
1 SAC DE TRANSPORT, EN TOILE DE JUTE

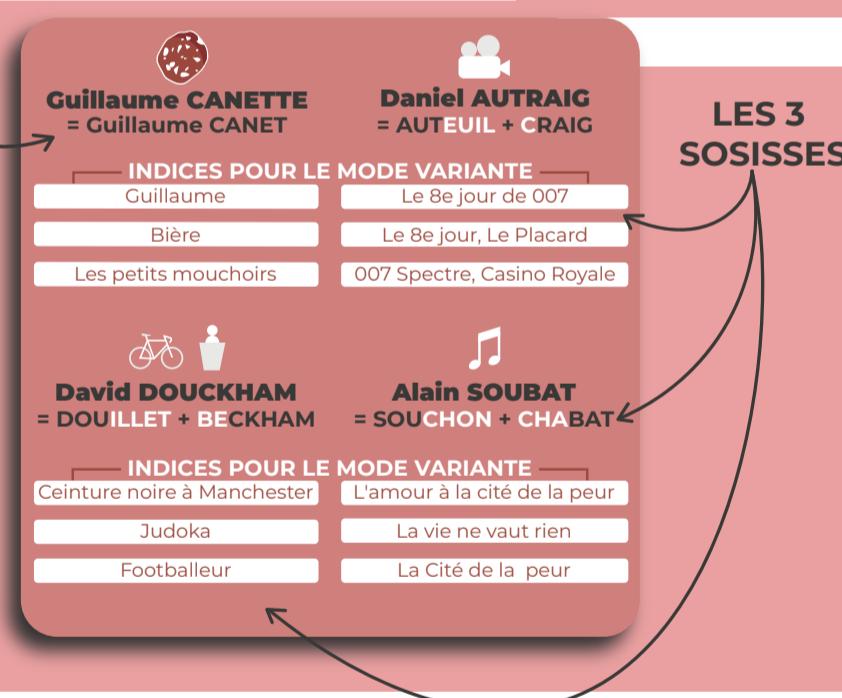


2 à 20 joueurs  
20 minutes  
+ 16 ans

Idée - Illustration Benjamin ROUCAYROL  
Edition CAV'SERVICE  
SOSISSON®  
Tous droits réservés  
www.benjaminroucayrol.com  
www.cav-service.com



## LE SOSISSON



## MISE EN PLACE

Les joueurs disposent les 50 sous-bocks et l'ensemble des jetons saucissons\* sur la table.

\*Les jetons saucissons sont à détacher des sous-bock spécifiques !

En individuel, le plus rapide l'emporte : **un jeton est gagné à chaque bonne réponse.**

Cependant, afin de pimenter le jeu et se défier entre ami(e)s, **des équipes peuvent être formées !**

Le premier joueur est celui qui a été **majeur en premier** (oui, le plus vieux quoi !)

## DÉBUT DE PARTIE

Celui-ci prend un sous-bock, au hasard, et décide du **Sosisson** ou du **Sosisse à faire deviner** aux autres joueurs.

Lorsque les **deux personnalités** composant le **Sosisse**, ou la **personnalité** se cachant derrière le **Sosisson**, sont **trouvées** par un joueur ou par une équipe, un **jeton saucisson** est aussitôt **remporté** !

## INTRODUCTION : SOSISSE &amp; SOSISSON

## C'est quoi un SOSISSE ?

Les Sosisses sont des **sosies** issus de l'**association de deux personnalités connues**, ayant le **même prénom**.

Leur **nom** est un **mix entre les noms des deux personnalités**.

## UN EXEMPLE ?

Daniel AUTRAIG est le **sosisse** de : Daniel AUTEUIL + Daniel CRAIG

## C'est quoi un SOSISSON ?

Les Sosissons sont des sosies, ayant un **nom ressemblant** à celui d'une personnalité...mais doté d'une **légère différence** : une lettre qui change, une lettre en plus, en moins, ou, un synonyme.

Mais au son, ça y ressemble très fortement !

## UN EXEMPLE ?

Guillaume CANETTE est le **sosisson** de Guillaume CANET

## BUT DU JEU

Le but du jeu est simple :

**Deviner les deux personnalités qui se cachent derrière le Sosisse ou la personnalité se cachant derrière le Sosisson !**

## SOSISSE Si je dis, Daniel AUTRAIG :

Il faut trouver Daniel AUTEUIL **ET** Daniel CRAIG

## SOSISSON Si je dis, Guillaume CANETTE :

Il faut trouver Guillaume CANET

A chaque **bonne réponse**, les joueurs gagnent un **jeton saucisson**. Celui ou celle qui en collecte le plus, gagne !

Pour cela, **50 sous-bocks** composent le jeu !

Chaque sous-bock est composé de :

- **3 Sosisses** classés en 3 catégories :  
Cinéma, Divers (sport, politique) et Musique



- **1 Sosisson**

## CAS D'UN SOSISSE

Pour que les joueurs trouvent les deux personnalités liées au Sosisse, le nom du Sosisse est directement donné !

## PRENONS UN EXEMPLE !

Les joueurs doivent trouver **Alain SOUCHON ET Alain CHABAT**. Celui, ayant le sous-bock, indique le nom du **Sosisse** : **Alain SOUBAT**

**Personne ne trouve ? Trois indices ont initialement été créés pour le mode « VARIANTE ». Cependant, il est possible de s'en servir, si vous tenez vraiment à faire deviner les personnalités ! (voir chapitre VARIANTE POUR LES DURS À CUIRE).**

*Si deux joueurs différents trouvent une personnalité chacun, un jeton saucisson est donné aux deux joueurs !*

## CAS D'UN SOSISSON

Pour que les joueurs **trouvent** le **nom du Sosisson**, celui-ci est indiqué sur le sous-bock. C'est ce nom qui devra être deviné !

*Les indices indiqués sous les Sosissons servent pour la variante (voir chapitre VARIANTE POUR LES DURS À CUIRE).*

## PRENONS UN EXEMPLE !

Les joueurs doivent trouver **Guillaume CANET**.

Le joueur, ayant le sous-bock, donne le nom du Sosisse : **Guillaume CANETTE**.

## FIN DE PARTIE

Si personne ne trouve, le joueur ayant lu le sous-bock, **choisit une autre catégorie** du sous-bock !

Une fois que le Sosisson ou le Sosisse est **trouvé**, le joueur qui remporte le jeton saucisson, **pioche à son tour, un sous-bock**, pour lancer un nouveau tour !

## VARIANTE POUR LES DURS À CUIRE

Contrairement à la version de base, où les joueurs doivent trouver le nom des deux personnalités composant le Sosisse, ici, les joueurs devront **trouver le nom du Sosisson ou du Sosisse, à l'aide des 3 indices** !

Pour former ce nom, il faut alors se référer aux **4 catégories** présentes sur le sous-bock et identifier à laquelle le Sosisse ou le Sosisson appartient. En effet, **celle-ci définit la première partie de son nom** !

### CATÉGORIE 1

Les **Sosisses chanteurs(euses)**

Alain **SOUCHAT** = Alain **SOUCHON** + CHABAT

Alain **SOUCHON** est un chanteur :  
son nom est en premier

### LE SOSISSON

### CATÉGORIE 2

Les **Sosisses acteurs(rices)**

Alain **CHALELOU** = Alain **CHABAT** + AFFLELOU

Alain **CHABAT** est un acteur :  
son nom est en premier

### CATÉGORIE 3

Les **Sosisses sportifs(ves) et politiciens(nnes)**

André **AGASSIAN** = Alain **AGASSI** + MANOUKIAN

André **AGASSI** est un sportif :  
son nom est en premier

### CATÉGORIE 4

Les **Sosissons**, les **presque sosies**.

### CAS D'UN SOSISSE POUR LA VARIANTE

Pour que les joueurs trouvent le Sosisse, des **indices** se trouvent sur le sous-bock.

#### PRENONS UN EXEMPLE !

Les joueurs doivent trouver **Alain SOUBAT** = **Alain SOUCHON ET Alain CHABAT**.

Il est important de bien **citer la catégorie** avant l'indice, pour que les joueurs connaissent l'ordre d'assemblage du nom du Sosisse : **Alain SOUBAT** et non **Alain CHACHON** !

Le joueur, avec le sous-bock, **énonce la catégorie puis le 1er indice**, représentant un **mix des deux personnalités**.

#### INDICE 1 : L'amour à la cité de la peur

= L'amour à la machine (chanson d'Alain Souchon) +  
= La cité de la peur (film avec Alain Chabat)

#### LES JOUEURS NE TROUVENT PAS ?

Un **deuxième indice**, lié à l'une des personnalités, est dévoilé.

#### INDICE 2 : La vie ne vaut rien

= chanson d'Alain Souchon

#### QUOI ? LES JOUEURS NE TROUVENT TOUJOURS PAS ?!

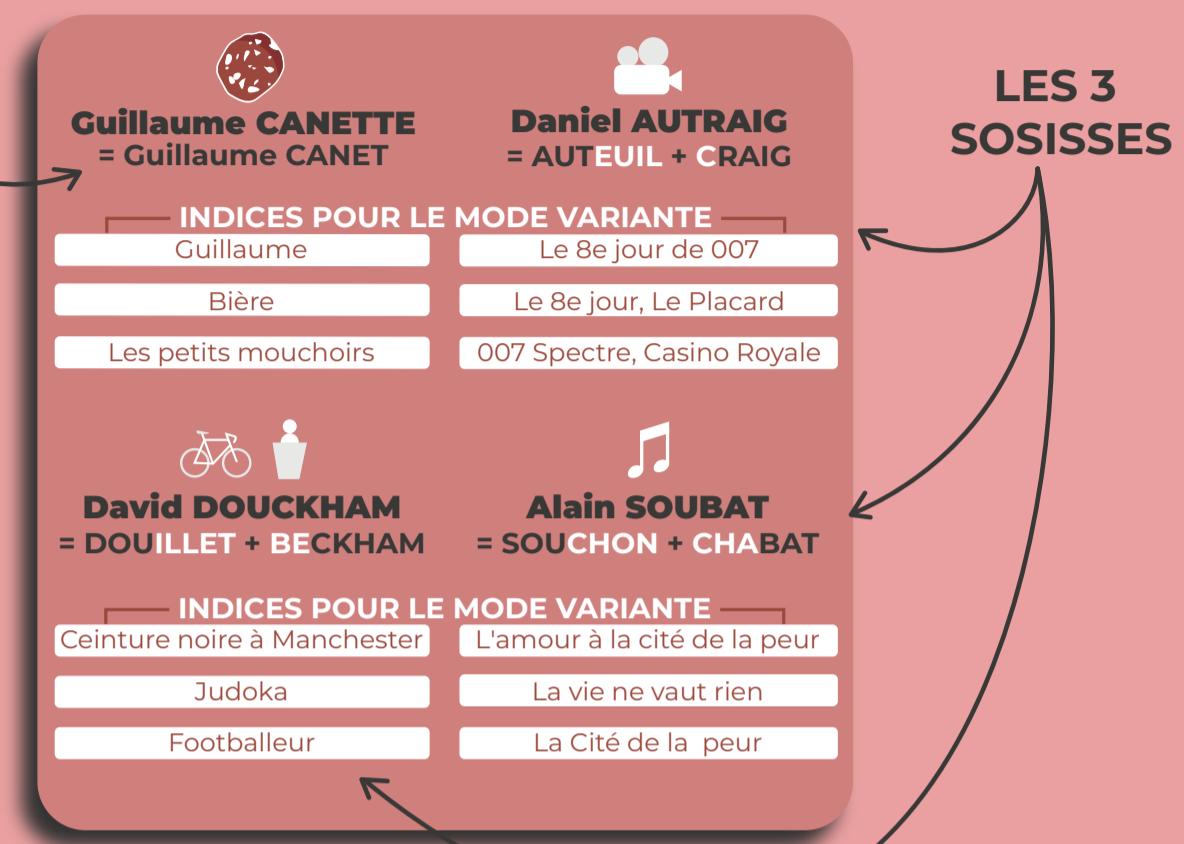
Un **dernier indice**, concernant la seconde personnalité est donné.

#### INDICE 3 : La cité de la peur

= film avec Alain Chabat

Si **personne ne trouve**, le joueur, ayant lu le sous-bock, choisit un **autre Sosisson / Sosisse du sous-bock**.

Une fois que le Sosisse est **trouvé**, le joueur qui remporte le jeton saucisson, **pioche, à son tour, un sous-bock**, pour lancer un nouveau tour et tenter de faire deviner un Sosisse ou un Sosisson.



### CAS D'UN SOSISSE POUR LA VARIANTE

Pour que les joueurs trouvent la personnalité, des **indices** sont indiqués sous le **Sosissons** !

#### PRENONS UN EXEMPLE !

Les joueurs doivent trouver **Guillaume CANETTE**.

Le joueur, ayant le sous-bock, donne le **1er ET le 2e indice**

**Indice 1 : Guillaume**

**Indice 2 : Bière**

= canette de bière

**Personne n'a trouvé ?** Pas de souci, on passe au **dernier indice**.

**Indice 3 : Les petits mouchoirs**

= film avec Guillaume Canet.

Une fois que le Sosisson est **trouvé**, le joueur qui remporte le jeton saucisson, **pioche, à son tour, un sous-bock**, pour lancer un nouveau tour et tenter de faire deviner un Sosisse ou un Sosisson

A noter que dans cette **VARIANTE**, les points peuvent être comptés différemment :

Si le joueur, ou l'équipe, arrive à **deviner le Sosisse** : il / elle gagne **3 jetons** saucisson.

Exemple : le joueur ou l'équipe trouve **Alain SOUCHAT**.

Si le joueur, ou l'équipe, arrive à **deviner les DEUX personnalités** : **2 jetons** saucisson sont gagnés.

Exemple : il(s) trouve(nt) **Alain SOUCHON ET Alain CHABAT** mais pas **Alain SOUCHAT**.

Si il(s) devine(nt) **UNE des deux personnalités** :

**1 jeton** saucisson est remporté.

Exemple : il(s) devine(nt) **Alain SOUCHON OU Alain CHABAT**

**Bon jeu...et bon apéro !**