

JEU D'APÉRO...PRÊT À DÉGUSTER



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

INTRODUCTION : SOSISSE & 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 !

LE SOSISSON

Guillaume CANETTE
 = Guillaume CANET

Daniel AUTRAIG
 = AUTEUIL + CRAIG

INDICES POUR LE MODE VARIANTE

Guillaume

Le 8e jour de 007

Bière

Le 8e jour, Le Placard

Les petits mouchoirs

007 Spectre, Casino Royale

David DOUCKHAM
 = DOUILLET + BECKHAM

Alain SOUBAT
 = SOUCHON + CHABAT

INDICES POUR LE MODE VARIANTE

Ceinture noire à Manchester

L'amour à la cité de la peur

Judoka

La vie ne vaut rien

Footballeur

La Cité de la peur

LES 3 SOSISSES

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** !

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

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**.

LE SOSISSON

**Guillaume CANETTE**
= Guillaume CANET

**Daniel AUTRAIG**
= AUTEUIL + CRAIG

INDICES POUR LE MODE VARIANTE

Guillaume



Bière


Les petits mouchoirs

Le 8e jour de 007

Le 8e jour, Le Placard

007 Spectre, Casino Royale

**David DOUCKHAM**
= DOUILLET + BECKHAM

**Alain SOUBAT**
= SOUCHON + CHABAT

INDICES POUR LE MODE VARIANTE

Ceinture noire à Manchester

Judoka

Footballeur

L'amour à la cité de la peur

La vie ne vaut rien

La Cité de la peur

LES 3 SOSISSES

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 SOSISSON POUR LA VARIANTE

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

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.*

S'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 !