

**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**



Ca ressemble quand même à un saucisson.

Et pourtant..!

**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 ROUCAAYROL  
Edition CAV'SERVICE  
SOSISSON®  
Tous droits réservés

Benjamin ROUCAAYROL  
CAV'SERVICE  
www.benjaminroucayrol.com  
www.cav-service.com



**LE SOSISSON**

<b>Guillaume CANETTE</b> = Guillaume CANET	<b>Daniel AUTRAIG</b> = AUTEUIL + CRAIG
<b>INDICES POUR LE MODE VARIANTE</b>	
Guillaume	Le 8e jour de 007
Bière	Le 8e jour, Le Placard
Les petits mouchoirs	007 Spectre, Casino Royale
<b>David DOUCKHAM</b> = DOUILLET + BECKHAM	<b>Alain SOUBAT</b> = SOUCHON + CHABAT
<b>INDICES POUR LE MODE VARIANTE</b>	
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**

**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 !*

**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 !**

**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*

### 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

 <b>Guillaume CANETTE</b> = Guillaume CANET	 <b>Daniel AUTRAIG</b> = AUTEUIL + CRAIG
<b>INDICES POUR LE MODE VARIANTE</b>	
Guillaume	Le 8e jour de 007
Bière	Le 8e jour, Le Placard
Les petits mouchoirs	007 Spectre, Casino Royale
 	
<b>David DOUCKHAM</b> = DOUILLET + BECKHAM	<b>Alain SOUBAT</b> = SOUCHON + CHABAT
<b>INDICES POUR LE MODE VARIANTE</b>	
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

## 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 !**