

On misse la SOSIG!

2-4 15m 10+

Matériel

24 Têtes de Sosig 9 Prix
56 Corps de Sosig 17 Viandes Mystère
16 Commandes 4 cartes Aide

Aperçu du jeu

Bienvenue, Chefs en Sosig !
Êtes-vous prêts pour la bataille ?
Fabriquez vos Sosigs, honorez
vos commandes, remportez
le prix Sosig et transformez
vos adversaires en **CHAIR**
à SAUCISSE pour gagner
la partie !

Cédits

Auteur : Jason Hibbert
Illustrateur : Secret Identity
Traduction : Pierre Hebert
Relecteur : Valentin Le Lay
Mise en page de la version
Française : Arthur Jacques



Mise en place



- Distribuer une carte Aide pour chaque joueur.
- Mélanger séparément les pioches selon leur type, **PRIX**, **COMMANDE**, **TÊTE**, **CORPS** et **VIANDE MYSTÈRE**.
- Placer la pioche **COMMANDE** face cachée, puis révéler et placer les 2 premières cartes à côté de celle-ci. ①
- Placer face visible sur la table 1 **PRIX**, puis ranger les autres cartes dans la boîte. ②
- Placer la pioche **VIANDE MYSTÈRE**. ③
- Placer la pioche **CORPS** face cachée, puis révéler et poser les 2 premières cartes à côté de celle-ci. ④
- Placer la pioche **TÊTE** face cachée, puis révéler et poser la première carte à côté de celle-ci. ⑤
- Pour une partie à 3 joueurs, défausser les 4 premières cartes de la pioche **TÊTE**.
Pour une partie à 2 joueurs, défausser les 6 premières cartes de la pioche **TÊTE**.

Joueurs Défausser

2 6 Têtes
3 4 Têtes

Comment jouer ?

Marquez des points en complétant les **COMMANDES**, créez vos Sosigs et affrontez vos adversaires pour remporter le **PRIX**. Récupérez des **VIANDES MYSTÈRE** pour contrecarrer les autres joueurs ou marquer des points. Restez attentif aux capacités spéciales de chaque Sosig afin de maximiser votre score. La dernière personne à avoir mangé une saucisse commence à jouer. Le jeu commence dans le sens horaire.

Déroulement du tour

Prenez 1 carte **TÊTE** ou **CORPS** parmi les cartes face visibles **ou** depuis la pioche et placez-la dans votre zone de jeu pour fabriquer vos Sosigs. Remplacez chaque carte face visible récupérée par des cartes de la pioche.

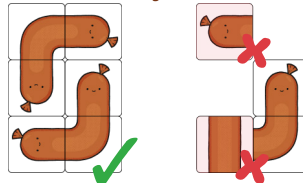
Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'une seule carte dans l'une des pioches **TÊTE** ou **CORPS**. Lorsque cela arrive, le tour dans lequel cette carte est placée sera le dernier tour. Une fois la carte placée et le tour du joueur terminé, on passe au **DÉCOMPTE** des points.

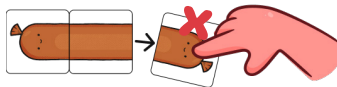
Créer des Sosigs

Placement des cartes

Placez des cartes **TÊTE** ou **CORPS** pour fabriquer vos Sosigs. Les cartes placées n'ont pas à continuer une Sosig en jeu, mais elles doivent être orthogonalement adjacentes à une autre carte et ne pas bloquer la formation d'autres Sosigs.

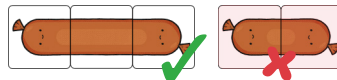


Les cartes Sosig ne peuvent pas être tournées ou déplacées une fois en jeu.



Terminer vos Sosigs

Une Sosig terminée doit avoir 2 **TÊTES** et au moins 1 **CORPS**. Autrement, elle est considérée comme « **Incomplète** » ou « **Invalide** » et s'accompagne d'une pénalité (voir **DÉCOMPTE**).



Commandes

Honorez vos commandes et vite !!!

Si un joueur termine lors de son tour une Sosig qui remplit les conditions d'une carte **COMMANDE**, il gagne cette carte et la remplace par une autre. Il est possible de gagner plusieurs **COMMANDES** en un tour. Vous ne pouvez pas gagner de **COMMANDES** pour des Sosigs terminées lors des tours précédents. Si la **COMMANDE** gagnée affiche un symbole **VIANDE MYSTÈRE**, récupérez une carte **VIANDE MYSTÈRE** en plus de votre carte **COMMANDE**.



Commandes de forme

Réaliser la forme de Sosig indiquée dans n'importe quel sens, y compris inversé.



Commandes de longueur

Réaliser la longueur de Sosig indiquée (total des cartes).

Prix

Rempportez le Prix et ne perdez pas de points !



À la fin de la partie, le ou les joueurs qui ont rempli les conditions pour le **PRIX** obtiennent **+4 points**. En cas d'égalité, les deux joueurs obtiennent **+4 points**. **Seules les Sosigs complètes sont prises en compte pour les Prix.**

Les autres joueurs reçoivent **-2 points**.

Viandes Mystère

Qui sait ce qu'il y aura dedans ?

Prenez une carte **VIANDE MYSTÈRE** lorsque vous complétez les deux moitiés du symbole sur les cartes Sosig, ou en gagnant une **COMMANDE**.

Elle peut être jouée directement ou pour un prochain tour.



Cramée

Saignante, à point ou carbonisée ? Superposez cette carte avec l'une des cartes Sosig correspondante d'un joueur. Ces cartes vaudront **0 point** lors du décompte. Vous pouvez toujours terminer une Sosig qui a été Cramée et récupérer une commande. Attention : cette carte ne peut pas être jouée sur une carte **Feuilletée**.



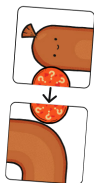
Scrontch

Allez, juste un bout ! Ajoutez cette carte valant **0 point** à **LA FIN** d'une Sosig adverse pour la rendre « **Incomplète** ». Elle vaudra **-2 points** lors du décompte. Aucune carte ne peut être jouée par-dessus ou après un Scrontch : il termine une Sosig. Attention : Le Scrontch ne peut pas être joué après une carte **Feuilletée**.



Petite Sosig

Ooh, elle est toute petite ! Conservez-la avec les Commandes gagnées pour obtenir **+1 point** !



Cartes Sosig

Choisissez judicieusement vos Sosigs !

Par défaut, chaque carte **TÊTE** et **CORPS** vaut **1 point** et possède un seul effet :



Nature

Y a qu'ça de vrai !

Comparez le total de cartes Nature parmi vos Sosigs. Les joueurs gagnent les points même en cas d'égalité.

Premier : **+4 points**

Deuxième : **+2 points**

Ignorez ceci si vous jouez à 2.



Feuilletée

Dotée d'un bouclier feuilleté !

Elle est protégée des cartes **Cramée** et **Scrontch**.



Cocktail

Avec de la sauce, on double le plaisir !

Vous obtenez un tour gratuit lorsque vous reliez 2 cartes Cocktail dans la même Sosig.



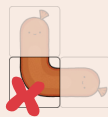
Épicée

Elles font péter le score !

+1 point pour chaque carte Épicée dans les Sosigs avec au moins 2 cartes Épicée. Les cartes doivent être dans la même Sosig pour obtenir le bonus. (Ex : Si une Sosig possède 2 cartes Épicée, gagnez +2, pour 3, gagnez +3...)

Décompte

L'ordre de décompte pour la fin de partie



1. Défausser les Invalides

Défaussez les cartes isolées ou les Sosigs dépourvus de **TÊTES**.



2. Additionner les Sosigs

Comptez toutes les cartes Sosig hors Cramée et Scrontch : elles valent **1 point** par carte (les cartes **Cramée** et **Scrontch** valent **0 point**).



3. Ajouter les Bonus

Ajoutez les bonus de points sur les cartes **Épicée** et **Nature** si vous en avez.

4. Soustraire les Incomplètes

-2 points pour chaque Sosig avec 1 seule **TÊTE** ou un **Scrontch**.



5. Points des COMMANDES

Ajoutez les points inscrits sur les cartes **COMMANDE**.



6. Points des PRIX

Ajoutez ou soustrayez les points inscrits sur la carte **PRIX**.