



PAR TED ETIENNE

👤 : 3 À 6 🕒 : 8 ANS ET + ⏱ : 20 MIN

PRINCIPE ET BUT DU JEU

AU MENU : BAGARRES, HABILITÉ, FOURBERIE ... ET DU SAUCISSON !

À la suite d'une quête désastreuse, votre groupe d'aventuriers s'arrête dans la taverne du *Chien qui Danse* afin de se restaurer. Vous vous dirigez vers le comptoir pour passer commande, mais vous remarquez que vos poches sont vides. La faim vous tiraille, quand tout à coup... vous apercevez, posé sur le comptoir, un somptueux saucisson.

La décision est prise : chacun votre tour, vous tenterez de voler le maximum de tranches possible pour vous restaurer. Mais ATTENTION ! Le tavernier Hook surveille farouchement ses victuailles. Profitez de son éloignement vers la réserve pour vous servir le plus vite et discrètement possible. Bien sûr, il est peu probable que vos camarades vous laissent faire sans réagir. Ne vous faites pas repérer par Hook, car il serait dommage de vous faire expulser de la taverne le ventre vide.

Pour gagner, volez les meilleures tranches du saucisson afin de marquez le plus de points, sans vous faire prendre par le tavernier !

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 cartes personnages
- 6 sachets
- 1 Couteau en bois
- 24 tranches Nature (rouge, orange, blanc, bleu, vert, violet)
- 8 tranches Champignon
- 4 tranches Fromage
- 4 tranches Piment maudit
- 1 Capuchon du saucisson (jeton avec la ficelle)
- 6 jetons Coup de poing
- 12 jetons Bruit
- 8 jetons Regard noir

• L'application SIFFLARD



Pour obtenir la version alpha de l'application, contactez : contact@arkada.fr / +33 6 14 81 37 70
L'application SIFFLARD sera disponible gratuitement et sans connexion internet.

MISE EN PLACE

- Mélangez les tranches de saucisson, puis empilez-les au centre de la table pour former une tour. Placez le Capuchon avec la ficelle en haut de la tour.
- Chaque joueur choisit son aventurier et prend sa carte personnage, une sacoche, 2 jetons Bruit et 1 jeton Coup de poing. Chacun place ses jetons sur sa carte personnage (pour les parties à 3 joueurs, prenez 3 jetons Bruit et 2 jetons Coup de poing).
- Démarrez l'application SIFFLARD sur votre smartphone. Choisissez le nombre de joueurs, le nombre de manches (le nombre de saucissons que vous voulez voler) et le niveau de difficulté.

VOUS ÊTES PRÊTS À JOUER À SIFFLARD !



- Auteur du jeu : Ted ETIENNE
- Illustrateur : Guillaume LUCBERT
- Éditeur : ARKADA Studio
- Développeurs : Steven DROUET, Malo HENRY, Théo DEGREMONT
- Mise en page et graphismes : Raphaël MINETTE, Bleuenn AUFFRET, Aurore GARDAN

- Game Design : Quentin DELEAU, Malo HENRY, Louis CLERC
- UI/UX Design : Guillaume LUCBERT, Raphaël MINETTE, Steven DROUET, Louis CLERC, Malo HENRY, Théo DEGREMONT
- Relecteurs : Clémentine SIMÉON

CRÉDITS ET INFORMATIONS

RÈGLES DU JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Au début du tour, Hook désigne un aventurier qui récupère le **Couteau**.
Restez sur vos gardes, il peut revenir à tout moment !
2. L'aventurier qui récupère le **Couteau** doit voler au moins une tranche.
3. Pour **voler une tranche**, l'aventurier doit :
 - Soulever le **Capuchon**.
 - Prendre la première tranche.
 - Reposer le **Capuchon au-dessus de la pile**.
 - Ranger la tranche volée dans sa sacoche.



Tranche Nature
+ 1 point



Tranche Champignon
+ 2 points



Tranche Fromage
+ 3 points



Tranche Piment maudit
- 2 points

ATTENTION ! Si vous récupérez cette tranche, **donnez-la avec le Couteau à un autre aventurier de votre choix**.
Il rangera la tranche dans sa sacoche, récupèrera le **Couteau**, et ce sera à lui de jouer !

4. Après avoir volé une tranche, l'aventurier peut :
 - **Voler une autre tranche** (au risque que le tavernier revienne).
 - **OU Passer le Couteau** en appuyant sur le bouton « Couteau » sur l'application, qui désignera un nouvel aventurier.
Si le même aventurier est désigné, il doit voler une nouvelle tranche avant de pouvoir passer le Couteau.

ATTENTION ! À NE PAS FAIRE TOMBER LA PILE !

- Si l'aventurier avec le Couteau fait tomber la pile, il doit la reconstituer avant de pouvoir continuer à jouer.

- Si un autre aventurier fait tomber la pile (par inadvertance), l'aventurier avec le Couteau peut reconstituer la pile lui-même et continuer son tour **OU** donner le Couteau au fautif qui doit reconstituer la pile avant de pouvoir jouer.



Jetons Coup de poing : un aventurier peut l'utiliser en criant « COUP DE POING ! » pour voler la tranche de celui qui a le Couteau. Il range la tranche volée dans sa sacoche et **récupère le Couteau** : c'est à lui de jouer !



Jetons Bruit : un aventurier peut l'utiliser pour immobiliser celui qui a le Couteau pendant 3 secondes.
Si plusieurs jetons Bruit sont utilisés en même temps, les durées s'additionnent (2 jetons = 6 secondes, 3 jetons = 9 secondes, etc.).

Chaque jeton est utilisable une fois par saucisson. Une fois utilisé, posez le jeton sur le plateau de jeu.

RETOUR DU TAVERNIER

Hook peut arriver et vous surprendre à tout moment durant votre partie. Il surgit plus rapidement si vous jouez en mode difficile.



- Lorsqu'il revient, il jette un **Regard noir** à l'aventurier qu'il surprend avec le Couteau.
- Au bout de 2 **Regards noirs**, l'aventurier est expulsé de la taverne et ne marque pas de points pour cette manche. Il peut toujours jouer ses **jetons Bruit** pour pénaliser les autres joueurs durant la manche en cours.

(Si vous êtes 3 ou 4 joueurs, Hook expulse un aventurier de sa taverne au bout de 3 Regards noirs)

ATTENTION : quand le tavernier revient, c'est toujours l'aventurier qui a le Couteau devant lui à ce moment-là qui reçoit un Regard noir.

Cela signifie qu'il faut rapidement donner le Couteau au joueur suivant.

FIN DE MANCHE / FIN DE PARTIE

La manche se termine quand toutes les tranches ont été volées **OU** s'il n'y a plus qu'un seul aventurier dans la taverne. Maintenez le bouton « Fin de la manche » pour valider.

Chaque aventurier indique le nombre de tranches qu'il a dans sa sacoche.

La partie se termine quand toutes les manches sont terminées.

L'aventurier qui a le plus de points gagne la partie et devient le roi du sifflard !

Appel aux éditeurs internationaux ! Ce jeu cherche des éditeurs pour être localisé en plusieurs langues européennes (allemand, espagnol, italien, etc.). Contactez-nous contact@arkada.fr



Ce document est provisoire et destiné au prototype et à la présentation du projet sur Kickstarter. Tout contenu, incluant illustrations et mécaniques de jeu, est protégé par le droit d'auteur. © 2024 ARKADA Studio. Tous droits réservés.

