



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.

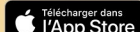
La décision est prise : chacun votre tour, vous tenterez de voler le maximum de tranches possible pour vous restaurer. Mais ATTENTION ! Le tavernier Hook surveille farouchement ses victuailles. Profitez de son éloignement vers la réserve pour vous servir le plus vite et discrètement possible. Bien sûr, 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 (rouge, orange, blanc, bleu, vert, violet)
- 6 sacs
- 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 !



CRÉDITS ET INFORMATIONS

- 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
- Recteurs : Clémentine SIMÉON

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 faufileur qui doit reconstituer la pile avant de pouvoir jouer.



Jetton 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 !



Jetton 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.





BY TED ETIENNE

3 TO 6

8+

20 MIN

DESCRIPTION AND VICTORY CONDITIONS

ON THE MENU: FIGHTING, DEXTERITY, DECEPTION AND... SALAMI!

After a disastrous quest, your band of Adventurers stumbles into the Dancing Dog Tavern for a much-needed rest. As you make your way to the counter to order a meal, you realize that your purses are empty. Your stomach grumbles like a disgruntled ogre when, lo and behold, you see a splendid salami.

A choice has been made! One by one, you shall attempt to steal as many slices as your sneaky fingers can!

But beware: Hook the barkeeper watches over his precious wares. Wait for him to go to the storeroom to seize your moment. Be quick and discrete and do not let your companions steal everything! Don't get caught, for it would be a shame to be thrown out of the tavern with an empty belly.

To win, steal the best Salami slices to score the most points without getting caught by the barkeeper!

COMPONENTS

- 1 game mat
- 6 character cards (red, orange, white, blue, green, purple)
- 6 game piece bags
- 1 wooden knife (token with string)
- 24 Regular Salami slice tokens
- 8 Mushroom slice tokens
- 4 Cheese slice tokens
- 4 Cursed pepper slice tokens
- 1 Salami cap
- 6 Punch tokens
- 12 Noise tokens
- 8 Dark glance tokens

• The Salami mobile app



To request access to the alpha testing version contact us at: contact@arkada.fr / +33 6 14 81 37 70
The mobile app SALAMI will be available for free and will not require an internet connection to play.

SETTING UP

- Shuffle the salami slices then stack them in the center of the table to create a tower. Place the cap (token with the string) on top of the tower.
- Each player chooses their Adventurer and takes their character card, a game piece bag, 2 Noise tokens, and 1 Punch token. Place the tokens on your character card. (For 3 players, take 3 Noise tokens and 2 Punch tokens)
- Start the application SALAMI* on your smartphone. Select the number of players, the number of rounds (how many salami you want to steal), and the difficulty level.

YOU ARE READY TO PLAY SALAMI!



RULES

HOW A ROUND IS PLAYED

1. At the beginning of the turn, Hook chooses the Adventurer who retrieves the knife. Stay on your guard, Hook can come back at any time!
2. The Adventurer who retrieves the knife must steal at least one salami slice.
3. To steal a slice you must:
 - Lift the cap.
 - Take the slice on top.
 - Put back the cap on top of the tower.
 - Put the stolen slice away in your bag.



Regular Salami slice + 1 point



Mushroom slice + 2 points



Cheese slice + 3 points



Cursed pepper slice - 2 points

ATTENTION! If you steal a Cursed slice you must give it with the knife to an Adventurer of your choice. The chosen Adventurer puts the Cursed slice in their bag, takes the knife and it is their turn to play!

4. After stealing a slice, you can:
 - Steal another slice (risking that Hook might come back)
 - OR Pass on the knife by pressing "KNIFE" on the smartphone application. This will name another Adventurer. If the same Adventurer is named, they must steal another slice before passing on the knife.

BE CAREFUL TO NOT MAKE THE TOWER FALL!

- If the Adventurer with the knife makes the tower fall, they must build it back up to keep playing.
- If an Adventurer who does not have the knife makes it fall, the Adventurer with the knife can choose to rebuild the tower and keep playing their turn OR give the knife to the guilty adventurer so they can build it before starting their turn.



Punch token: An Adventurer can use it by screaming "PUNCH!" to steal a slice not yet in the bag of the one in possession of the knife. They then put the stolen slice in their bag and take the knife. Now it's their turn to play!



Noise token: An Adventurer uses it to immobilize the adventurer with the knife for 3 seconds. If multiple Noise tokens are used, they stack. (2 tokens = 6 seconds, 3 tokens = 9 seconds...)

A token is usable once per salami. Once used, discard the token from your character card on the game mat.

THE RETURN OF THE BARKEEPER

Hook can come back and surprise you at any time during the game. He will come more often if you play on difficult mode.



- When he comes back he will give a Dark glance to the Adventurer who has the knife.
- If the Adventurer gets 2 Dark glances, they are thrown out of the tavern and do not score any points for this round. They can still use Noise tokens to penalize others.

(For smaller parties with 3 or 4 players, Hook will throw you out of the tavern after 3 Dark glances.)

ATTENTION: When the barkeeper comes back, it's always the Adventurer with the knife that gets the Dark glance.

This means you need to pass on the knife to the next player quickly.

END OF THE ROUND / END OF THE GAME

The round is over when all the slices have been stolen OR when there is only one Adventurer left in the tavern. Press the button "End of the round" on the application to confirm.

Each Adventurer records the number of points based on the slices they have in their bag in the application.

The game is over when all the rounds are done. The Adventurer with the most points wins and is crowned the Salami King!

CREDITS & INFORMATIONS

- Author: Ted ETIENNE
- Illustrator: Guillaume LUCBERT
- Publisher: ARKADA Studio
- Developers: Steven DROUET, Malo HENRY, Théo DEGREMONT
- Layout and Graphic Design: 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
- Proofreader: Clémentine SIMÉON

Call to international publishers! This game is looking for publishers in a multitude of languages (German, Spanish, Italian, ect...). Contact us at contact@arkada.fr

This document is a prototype intended for the presentation of the project on KICKSTARTER. It might be subject to changes. All content, including the illustrations and game mechanics, are protected by copyrights © 2024 ARKADA Studio. All rights reserved.

