



Par Ted Etienne !



: 2 à 6



: 8 ans +



: 20 min

BUT DU JEU

Un groupe d'aventuriers perdus se retrouve dans la taverne de Hook, la faim au ventre. Ils aperçoivent alors sur le comptoir un **Sifflard** laissé sans surveillance.

Pour gagner, volez les meilleures tranches de Sifflard et marquez des points avant que Hook ne vous attrape... ou que les autres joueurs ne vous en empêchent !

L'APPLICATION

Pour jouer, téléchargez l'application gratuite Sifflard sur l'App Store ou Google Play Store.
Jouable sans connexion internet.

Un tutoriel et un didacticiel pour apprendre à jouer !



DISPONIBLE SUR
Google Play



Télécharger dans
l'App Store



MATÉRIEL

- 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 7 cartes personnage
- 6 sacoches
- 1 couteau
- 24 tranches nature
- 8 tranches champignon
- 4 tranches fromage
- 4 tranches piment
- 1 planche de stickers version elfique
- 1 capuchon de Sifflard
- 8 jetons regard noir
- 6 jetons coup de poing
- 12 jetons bruit

VERSION ELFIQUE

Jeu inclusif pour tous ! Pour nos amis elfiques, votre Sifflard devient un Sifflard à la betterave ! Remplacez les tranches au fromage par des tranches noisette grâce aux stickers.



MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les tranches de Sifflard, puis empilez-les au centre du plateau pour former une tour. Placez le capuchon au sommet.
- 2 Chaque joueur choisit un aventurier, prend sa carte personnage, une sacoche, 2 jetons bruit  et 1 jeton coup de poing , qu'il place sur sa carte personnage.
- 3 Lancez l'application « SIFFLARD » et appuyez sur **JOUER**. Sélectionnez les aventuriers, le niveau de difficulté (*plus c'est difficile, plus vous devez être rapide*) et la manche commence !



DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1 Au début du tour, l'application désigne un aventurier qui **récupère le couteau**. C'est à lui de jouer !
Dépêchez-vous, le tavernier Hook finit toujours par revenir...
- 2 L'aventurier qui **récupère le couteau** doit voler **au moins une tranche**.



COMMENT VOLER UNE TRANCHE ?

1. Soulevez le **capuchon**.
2. Prenez la première **tranche**.
3. Reposez le **capuchon**.
4. Cachez la **tranche volée** dans votre **sacoche**.



- 3 Après chaque **tranche** volée, l'aventurier choisit de :

Continuer de voler des tranches... au risque que le tavernier revienne !

ou

Donner le couteau en appuyant sur le bouton couteau de l'application, qui désignera un nouvel aventurier.



Tranche nature
1 point



Tranche champignon
2 points



Tranche fromage
3 points



Tranche piment
-2 points

Quand vous volez cette tranche, **donnez-la avec le couteau** à l'aventurier de votre choix (*n'appuyez pas sur le bouton couteau* ). C'est à lui de jouer !



L'aventurier qui **récupère le couteau** doit **voler au moins une tranche** avant de le donner.

4



REGARD NOIR Quand le tavernier revient, il jette un jeton **regard noir** à l'aventurier qui a le **couteau devant lui**. **2 regards noirs**  et vous êtes expulsé de la taverne ! (3  si vous jouez de 3 à 4 joueurs, et 4  si vous jouez à 2 joueurs)

Un aventurier expulsé ne gagne pas de point pour cette manche, mais il reste autour de la table et peut toujours poser ses jetons bruit  (voir page 3).
Il reviendra dans la taverne à la prochaine manche.

Si des tranches sont en dehors des sacs quand le tavernier revient, elles sont remises au-dessus de la pile (hormis les tranches piment).



COUP DE POING Un aventurier peut poser un jeton  sur le plateau en criant "**COUP DE POING !**" :

- C'est à lui de jouer !
- Il vole la tranche de celui qui a le couteau.
- Il range la tranche volée dans sa sacoche.
- L'aventurier ciblé par le jeton  lui donne le couteau.



L'aventurier qui **récupère le couteau** doit **voler au moins une tranche** avant de le donner.

Si plusieurs aventuriers posent un jeton coup de poing  en même temps, le dernier à le poser gagne la **tranche** et **récupère le couteau**.



BRUIT Un aventurier peut poser un jeton  sur le plateau en criant "**BRUIT !**" pour immobiliser celui qui a le couteau pendant 3 secondes. Comptez ensemble à voix haute : **1, 2, 3 !**

Si plusieurs jetons bruit  sont posés en même temps, les durées s'additionnent (2 jetons = 6 secondes, 3 jetons = 9 secondes, etc.).



Un aventurier peut poser ses jetons  même expulsé de la taverne !

L'application peut vous rendre des jetons bruit  et coup de poing  durant la partie, mais impossible d'en avoir plus qu'au début de la manche !



FIN DE MANCHE



Quand toutes les tranches ont été volées, appuyez sur le bouton **FIN** en bas à gauche sur l'application : c'est la fin de la manche !

DERNIÈRE CHANCE



Quand il ne reste qu'un seul aventurier dans la taverne, il continue de voler des tranches. La manche se termine quand il **appuie sur le bouton couteau**.



Il peut toujours se faire expulser de la taverne, attention à Hook !

S'il vole une tranche au piment, il appuie sur le bouton couteau : c'est la fin de son tour. *La tranche au piment est mise de côté.*

L'application demande à chaque aventurier encore dans la taverne combien de tranches il a volées. Les joueurs peuvent décider de faire une nouvelle manche (et voler un nouveau Sifflard) ou mettre fin à la partie.

Une partie officielle de SIFFLARD se joue en 3 manches.



FIN DE PARTIE



Celui qui a le plus de points devient **le roi du Sifflard !**





INTERDICTION DE FAIRE TOMBER LA PILE DE SIFFLARD !

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 **accidentellement**, il **récupère le couteau** et doit reconstituer la pile avant de pouvoir continuer à jouer.

VARIANTE AVANCÉE

Les règles suivantes sont optionnelles. Ajoutez du défi si vous en avez envie !

Distribuez les aventuriers aléatoirement.

Chaque aventurier peut utiliser son pouvoir **dès que possible** durant la manche.



GUERRIÈRE : Les autres aventuriers ne peuvent pas poser un jeton coup de poing  après vous (ils doivent attendre la prochaine tranche).



GARDIEN : Vous pouvez **donner le couteau**  sans voler de tranche quand vous recevez le couteau.



ARCHER : Vous pouvez garder le couteau et continuer à jouer après avoir donné une tranche piment.



MAGICIENNE : Vos jetons bruit  peuvent être utilisés comme des jetons coup de poing .



MOINE : Vous pouvez soulever le capuchon avec des tranches pour voler une tranche au milieu de la pile.



CHASSEUSE : Vous pouvez donner le couteau à l'aventurier de votre choix (sans appuyer sur le bouton couteau .



GOBELIN : Vos jetons bruit  durent 6 secondes.

✂ 2 JOUEURS ✂

À 2 joueurs, prenez chacun 6 jetons bruit  et 3 jetons coup de poing .



CRÉDITS ET REMERCIEMENTS



Auteur du jeu : Ted Etienne

Illustrateur : Guillaume Lucbert

Game Director : Quentin Deleau - **Game Design** : Louis Clerc, Malo Henry

Développeurs : Steven Drouet, Théo Degremont, Malo Henry

Mise en page et graphismes : Guillaume Lucbert, Aurore Gardan, Raphaël Minette

UI/UX Design : Guillaume Lucbert, Théo Degremont, Louis Clerc, Malo Henry

Relecture : Clémentine Siméon, Logan Chaix

Prépresse : Aurore Gardan - **Production** : Synergy Games



Remerciements de l'auteur :

Les Joueurs Du Dimanche (Maxildan, MarieGrdJeux, Rofellos),
AlphaCast et les nombreux autres copains et copines !