

Who is the Sunflower ?

P3

Il était une fois un ange qui fit un don important aux être humains : le Sunflower (tournesol). Aujourd'hui, sur l'île de Formose, une révolution est sur le point de réussir grâce au simple pouvoir du tournesol. Les leaders estudiantins font de leur mieux pour essayer de le trouver, mais la police va essayer d'intervenir, en utilisant de fausses identités (avec le symbole de bananes) pour s'infiltrer.

Est-ce que les étudiants réussiront à se procurer le tournesol ?

Est-ce que la révolution sur l'île de Formose réussira ?

Et la question la plus importante, qui est le tournesol (Sunflower) ?

BUT DU JEU

Dans « Who is the Sunflower ? » les joueurs seront séparés en deux équipes. Le but est de découvrir l'identité réelle de vos adversaires. Chaque équipe a son objectif :

Les étudiants doivent trouver le « Sunflower », ou bien la « Police » ne trouve pas « l'étudiant ».

Le département de la police doit trouver l'étudiant, ou bien la « Banane » est choisie par l'équipe des étudiants.

Il y a aussi une autre carte spéciale nommée « Banana King ». Il est neutre et il n'appartient à aucune équipe. Il doit seulement prédire qui gagnera la partie. S'il donne la bonne prédiction, il gagne aussi.

Le Banana King est aussi l'animateur de ce jeu.

P4

TOURS DE JEU

Le joueur qui choisit le Banana King doit le jouer face visible jusqu'à la fin de ce tour de jeu. Le joueur qui a le Banana King sera l'animateur de cette manche.

① Les joueurs essaient de trouver qui sont leurs coéquipiers. Après avoir terminé la discussion, le Banana King doit choisir quelle équipe (Etudiants ou Police), il veut rejoindre.

② Un joueur qui possède un Etudiant ou un Policier peut choisir de retourner sa carte personnage, face visible, et il peut essayer de trouver sa cible (c'est-à-dire le tournesol pour l'étudiant). En même temps qu'il retourne sa carte, l'étudiant peut parler.

③ Tous les joueurs peuvent retourner leur carte, face visible, et ainsi ils peuvent réaliser leur capacité, sauf le Sunflower et la Banana.

④ Le policier ou l'étudiant doit essayer de trouver son partenaire après avoir retourné sa carte face visible.

⑤ Chaque joueur de l'équipe vainqueur reçoit un point de victoire, le premier joueur qui a 3 points de victoire (ou plus) remporte la partie.

P5

Cartes Personnages

<L'équipe étudiante> Comment gagner ?

- ① L'étudiant trouve le Tournesol (Sunflower).
- ② Le policier ne trouve pas l'étudiant.

<L'équipe de la police> Comment gagner ?

- ① La police trouve l'étudiant.
- ② L'étudiant ne trouve pas le tournesol.

<Banana King & You Come On>

- ① Choisissez une équipe que vous rejoignez, gagnez ensuite la partie avec vos nouveaux coéquipiers.

<<Student >>

- ① Révélez votre carte.
- ② Trouvez ensuite le Sunflower.

Utilisée de 2 à 7 joueurs

<<Student >>

- ① Révélez votre carte.
- ② Trouvez ensuite le Sunflower.

Utilisée de 2 à 7 joueurs

Il ne peut jamais y avoir deux étudiants dans la même partie !

<<Sunflower >>

- ① Vous ne pouvez pas révéler votre carte.
- ② Pendant la partie, essayez de laisser l'étudiant vous trouver.

Utilisée de 2 à 7 joueurs

<<Protector >>

- ① Un autre joueur retourne sa carte et choisit sa cible.
- ② Vous pouvez retourner votre carte et ensuite vous stoppez ce joueur.
- ③ Il doit choisir une autre cible.

Utilisée à 7 joueurs

<<Banana >>

- ① Vous ne pouvez pas révéler votre carte.
- ② Pendant la partie, essayez de laisser l'étudiant vous trouver.

Utilisée de 2 à 7 joueurs

<<Police >>

- ① Révélez votre carte.
- ② Essayez ensuite de trouver l'étudiant.

Utilisée à 2 joueurs ou de 4 à 7 joueurs

<<Banana King >>

- ① Révélez votre carte avant l'étudiant et la police
- ② Devinez quelle équipe va gagner, et rejoignez-la.

Utilisée de 5 à 7 joueurs

<<You Come on ! >>

- ① Révélez votre carte avant l'étudiant et la police.
- ② Regardez la carte personnage d'un autre joueur.

Utilisée de 6 à 7 joueurs

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture de règles françaises : Natacha Athimon-Constant