

FREDERIC LANGLOIS

JEREMIE FLEURY

COMME UN NINJA



BUT DU JEU ET MISE EN PLACE :

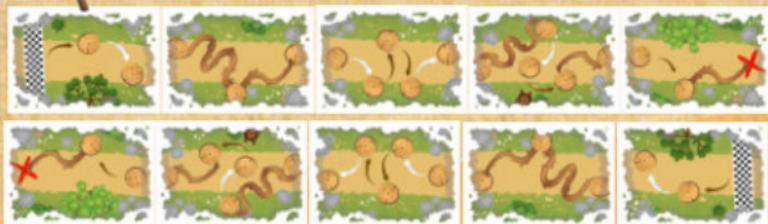
Comme un Ninja est un jeu de parcours évolutif. Soyez le, ou la plus rapide à finir le parcours ! Course après course, progressez en adresse, en dextérité et en rapidité pour franchir tous les obstacles !

Ce set de vingt cartes permet de découvrir les mouvements classiques, de niveau ceinture blanche à verte. Vous pourrez par la suite, le compléter avec de nouveaux modules et personnages.



Générez les premiers parcours en alignant deux suites de cartes de part et d'autre d'une table, côté « nombre vert » : 0, 2, 4, 6, 18.

Entraînez-vous, avec ces premières cartes, à reproduire les gestes des mouvements qui suivent. Un vrai Ninja s'entraîne toujours.



Lorsque que chacun se sent prêt, il est temps que la course commence ! Au top départ, élansez-vous sur le premier obstacle de la première carte et réalisez correctement les mouvements, pour arriver en premier à **sortir** à l'autre bout de la piste. **Si vous vous trompez, il faut repasser l'obstacle.** Attention, le public (ou un joueur désigné comme le « Gardien ») vous surveille !

LE TAP ! :

A chaque obstacle (rondin ou trampoline), il faut marquer l'arrivée en tapant le pion sur celui-ci. Le « Tap » valide le passage et permet de continuer la course.



MOUVEMENTS DE BASE DU NINJA



NIVEAU CEINTURE BLANCHE :

Vous pouvez si vous le désirez, utiliser vos deux mains ou bien une seule pour réaliser les mouvements. Si vous vous trompez, tombez, ou sortez de la carte, **recommencez le mouvement** jusqu'à le réussir correctement.

LE SAUT :

Représenté par une flèche simple, de couleur marron, déplacez le pion dans la direction de la flèche, en sautant d'un obstacle vers un autre. C'est également le **mouvement qui est réalisé en passant d'une carte à une autre.**



L'EQUILIBRE :

Représenté par une branche ou par un tronc d'arbre, à la manière d'une poutre, déplacez votre pion en le faisant glisser sur la carte, le long de la forme de la branche d'arbre. N'hésitez-pas à maintenir la carte avec un doigt de votre autre main, pour éviter les sorties de parcours ou que la carte ne bouge.



LE VOL :

Représenté par une flèche nuageuse de couleur blanche, déplacez le pion au-dessus de la carte d'une **hauteur minimale de la règle posée à l'horizontale**, en saisissant le pion entre l'annulaire et l'auriculaire uniquement (le petit doigt), **paume tournée vers la carte.**



AUTRES MOUVEMENTS DE BASE DU NINJA



NIVEAU CEINTURE JAUNE :

Vous pouvez si vous le désirez, utiliser vos deux mains ou bien une seule pour réaliser les mouvements. Si vous vous trompez, tombez, ou sortez de la carte, **recommencez au début de la carte.**



Augmentez la taille du parcours en plaçant entre les cartes 6 et 18, les cartes 8, 10, 12, 14.

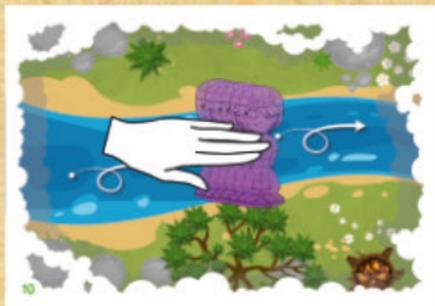


LE SALTO :

En repartant d'un trampoline, vous devez faire faire un tour complet au pion entre vos doigts avant de le faire retomber sur l'obstacle suivant (un rondin, la rivière ou un trampoline, etc. ..) **ou la carte suivante.**

LA NAGE :

Sur les cartes rivières, déplacez le pion à plat en le faisant rouler sur lui-même tout en le maintenant en son centre pour ne pas sortir du lit de la rivière. Relevez le pion en sortant de la carte en exécutant un « TAP ».



LE CLAP :

Lorsque le pion arrive sur un rondin avec un symbole «Clap», vous devez laisser le pion en place et frapper dans vos mains avant de reprendre le parcours.

Une fois à l'aise, composez votre parcours selon votre envie, ou tentez la ceinture verte.

L'EVOLUTION VERS LE NINJA SUPERIEUR

NIVEAU CEINTURE VERTE :

Vous devez désormais n'utiliser qu'**une seule main**, pour réaliser les mouvements.

En cas d'erreur, de chute ou de sortie du parcours, **recommencez au début du parcours ou d'une sauvegarde.**



Vous disposez de deux feuilles, une verte et une orange. Chaque joueur choisit une couleur. Coincez-en une, entre l'index et le majeur, ou entre le majeur et l'annulaire de votre main utilisée, pour réaliser le parcours.

Vous pouvez utiliser votre feuille quand vous le voulez, en annonçant « Sauvegarde » et en la déposant tout en écartant vos doigts à côté d'une carte, pour recommencer depuis cet endroit et non du début du parcours en cas d'erreur durant le parcours.

Oui, désormais, une chute, une erreur de saut, une sortie de carte ne fait plus recommencer l'obstacle, mais repartir du début de la course, ou d'une feuille.

Une feuille non annoncée « Sauvegarde » lors de sa pose est considérée comme perdue en chemin.



MODE DE JEU NINJA NIVEAU SUPERIEUR

LE MODE POURSUITE

2 JOUEURS & 2 GARDIENS, A PARTIR DE 10 ANS :

Créez un parcours circulaire en utilisant les deux rectos carte 0 ou les versos de la carte 18 (19), ou encore un 0 et un 19. Il y a donc désormais deux lignes de départ. Placez-les de manière **symétrique à l'opposé l'une de l'autre** dans le parcours. La composition du parcours est libre et peut être asymétrique ou non.

Les deux Ninjas vont partir chacun d'une ligne. Il n'est plus question de course de vitesse, mais d'endurance : il vous faut rattraper l'autre joueur.

Vous êtes ceinture verte, vous utilisez une seule main et un jeton de type « Sauvegarde ». Mettez-vous d'accord sur votre couleur. Il vous faut deux « Gardiens », un par Ninja. S'il y a erreur, repartez en arrière d'une ligne de départ (la plus proche **derrière vous**) ou d'un jeton « Sauvegarde » de votre couleur.

Le premier joueur à **rattraper le pion de l'autre** remporte la partie.



«De la vitesse, oui ! Mais pas au détriment de l'exécution !»

LA SUITE POUR DEVENIR UN MAITRE NINJA :

Comme un Ninja est un jeu évolutif dont les options et possibilités sont nombreuses. Vous pouvez déjà composer vos parcours à l'envie en retournant les cartes ou en les plaçant dans l'ordre de votre choix. (Il existe des centaines de possibilités de combinaison avec ces 2x10 cartes).

En plus de ce set de base, différents sets avec de nouveaux personnages aux nouvelles formes, plus ardues à manipuler existent. De nouvelles règles et modes de jeux viendront également s'ajouter, pour toujours plus de défis.



Ce jeu est conseillé à partir de **7 ans, jusqu'à 77 ans**, mais il est accessible à partir de 5 ans où l'enjeu de la course importe moins que la satisfaction d'arriver au bout du challenge proposé. Ce jeu créé par un dys, est un excellent support pour les dyspraxiques.

Comme un Ninja, **prêt?! Pars ! Cours !!**



Suivez-nous sur les réseaux et notre site studio-twin-games.com.

COMME UN NINJA

Un jeu de FREDERIC LANGLOIS

Illustré par JEREMIE FLEURY

Graphisme : ALEXANDRE CHANAL

Sculpture : OLIVIER BOUCHER

Développement : DAVID ALLANIC
et FLAVIEN CHAMPENOIS

Test : WENDY, ROBIN, COLINE & ELEANORE

Relecture : FLORENCE, BERNARD, MIREILLE & BERENGERE

STUDIO TWIN - 5 rue de la dalonne 28300 JOUY - FRANCE. Impression 2023 - Europe. Pions TWINPLES fabriqués en FRANCE. STUDIO TWIN GAMES, logos, designs, card back designs, numbers and finish is © copyright and used as a trademark, Europe by STUDIO TWIN. All rights reserved.

