

Dans ce jeu, les joueurs interprètent des jeunes, ou des collègues, qui se racontent les films d'action qu'ils ont vu quelques joueurs auparavant au cinéma, en DVD, ou sur une chaîne de la TNT.

Titre du Film

Chaque joueur tire, avec un dé à vingt faces, le titre de son film : le nom, puis un adjectif ou autre complément. Le joueur peut donner un numéro à son film. Le tableau indique (=) si l'adjectif peut être interverti ou pas : « Ultime Cavale 3 » est aussi valable que « Cavale Ultime 3 »...

Jet	Nom	Adjectif	
1	Alerte	Cobra	
2	L'Arme	Absolu(e)	
3	Brigade	Criminel(le)	
4	Cavale	sans Issue	
5	Décision	Ultime	=
6	Destruction	Final(e)	
7	Explosion	Imminent(e)	
8	Force	Delta	=
9	Invasion	U.S.A.	
10	Jeu	Fatal(e)	=
11	Justice	Urbain(e)	
12	Le Justicier	de New York	
13	Menace	Toxique	
14	Mission	Ninja	=
15	Ouragan	Nucléaire	
16	Piège	à Haut Risque	
17	Riposte	Immédiat(e)	
18	Sauvetage	Explosif(ve)	
19	Le Scorpion	Rouge	
20	Vol	d'Enfer	

Alerte Ninja 4

Un jeu de Philippe Tromeur, du 17 juin 2008

Héros du film

Les joueurs choisissent librement le héros de leur film, parmi leurs vedettes favorites des années 1980 à 2000 : Jean-Claude Van Damme, Steven Seagal, Chuck Norris, Dolph Lundgren, Michael Dudikoff, Michael Paré, voire pire.

Début du jeu

Le joueur le plus jeune commence à jouer, en racontant la scène d'ouverture du film en moins de 5 minutes, qui doit déjà comporter une scène d'action impressionnante. Le joueur à sa gauche doit prendre la suite, en racontant également le début de son film. On fait ainsi un tour de table complet, sans qu'un joueur ne puisse interrompre un autre, sauf en cas de limite de 5 minutes dépassées. Ensuite, c'est la guerre...

Cours de partie

Après un tour complet de table, le premier joueur reprend la main en racontant la suite de son film à nouveau. Il doit parvenir à la fin d'une scène d'action avant 5 minutes écoulées.

Il peut être interrompu, et remplacé, par un autre joueur, dans ces différents cas :

- 5 minutes dépassées
- incohérence avec ce qu'il a raconté avant *
- plagiat d'un autre film de cette partie *
- scènes trop ennuyeuses *

* : cette interruption doit être validé par un vote majoritaire des autres joueurs.

Jokers

Chaque joueur a 3 jokers par partie, pour :

- Annuler une interruption (et interdire une future interruption de son présent récit)
- Forcer une interruption (qui ne pourra elle-même pas être annulée)
- Changer l'acteur principal, le titre, ou un élément majeur de l'intrigue de son film

Fin de partie

Lorsqu'un joueur décide de finir son film, il a 5 minutes pour le faire, et ensuite on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tout le monde ait raconté la fin de son film.

On ne peut commencer à raconter cette fin qu'après au moins une heure de jeu, et il faut qu'au moins chaque joueur ait eu l'occasion de raconter le début de son film, et minimum deux autres épisodes d'icelui.

Il n'est pas nécessaire de raconter tout un film, mais seulement les meilleures scènes d'action !

Le classement !

C'est maintenant le moment de voter pour désigner les films les plus cools !

Chaque joueur donne une note de 1 à 5 (de petits cartons sont recommandés) à chacun des films présentés par ses amis.

Il est recommandé de baser son vote :

- sur la cohérence approximative du film (peu importe le rapport avec son titre)
- sur l'originalité des scènes d'actions
- sur la qualité d'expression du conteur