

Gra Nicolas Thiou i Xavier Duthillieux, ilustrowana przez Olivier Fagnère.

Przeznaczona dla 6-24 graczy od lat 8.

Zawartość:

- 8 kart „Rytm”
(z numerkami 1-8)
- 26 kart tańca
- 17 „Szalonych” kart
(oznaczonych gwiazdą ★)
- 1 instrukcja.

Cel gry:

Zebrać jak najwięcej punktów przez drużynę poprzez wygrywanie tańców.

Przygotowanie:

- Gracze powinni się upewnić, czy mają dostęp do sprzętu grającego i wybrać utwory do których będą tworzyć układy taneczne. Mogą to być wszystkie rodzaje muzyki do której da się tańczyć. Do pierwszej gry polecamy utwór w wolnym tempie.
- Gracze dzielą się na trzy szalone drużyny taneczne: drużynę A, drużynę B oraz drużynę C.
- Osiem kart „Rytm” należy ułożyć od najmniejszej do największej na środku stołu,

naprzeciw miejsce do tańca. Karty „Szalone” należy odłożyć na bok – będą używane tylko w „Szalonej” wersji gry.

- Talię kart tańca należy potasować i położyć zakrytą.

Przebieg gry:

Gra przebiega w trzech tańcach. Każda drużyna musi odańczyć dwa tańce i raz pełnić rolę jury.

Pierwszy Taniec:

Drużyna A sędziuje.

1. Tworzy się układ: jeden z członków drużyny sędziowskiej podaje liczbę między 1 a 8 i odkrywa kartę – umieszcza ją poniżej karty „Rytm” o podanym numerze.

- Karta przedstawiająca

górną część ciała jest kładziona bezpośrednio pod kartą „Rytm”.

- Karta przedstawiająca dolną część ciała jest kładziona pod kartą przedstawiającą górną część ciała (jak na diagramie).

Sędziowie powtarzają te czynności, aż 4 karty zostaną rozmieszczone. Może się zdarzyć tak, że pod jedną kartą „Rytm” znajdzie się zarówno karta przedstawiająca dolną, jak i górną część ciała. Jeśli kolejna karta powinna być umieszczona pod zajętej kartą „Rytm”, przenoszona jest pod kolejną kartę z prawej strony. Karty tworzą pętle – po karcie 8 znów następuje 1.

Diagram: przykładowy układ



2. Drużyna B staje przed kartami. Jury puszcza muzykę. Tancerze mają pięć prób – to oznacza, że pięć razy przedstawiają przedstawiony układ 8 kroków.

Celem tancerzy jest równoczesne naśladowanie pozycji przedstawionych na kartach w 8 krokach.

By ustalić strony („Czy powinienem podnieść prawą czy lewą rękę?”) wyobraź sobie że karta jest jak odbicie lustrzane. Puste miejsca pod kartami „Rytm” oznaczają, że nie wolno wykonać żadnego gestu. Nie wolno także zatrzymać się w pozycji wyznaczonej z poprzednią kartę!

By zacząć układ tancerze odliczają wspólnie „5...6...7...8” przed rozpoczęciem tańca. Kontynuują głośne odliczanie w trakcie wykonywania układu. Jeśli układ zatrzyma się przed piątym powtórzeniem, tancerze znów odliczają „5...6...7...8” i zaczynają od momentu w którym przerwali.

Obowiązkiem jury jest liczenie ilości kompletnych powtórzeń i ogłoszenie tancerzom kiedy ich próby zakończyły się. Każdy taniec rozpoczęty od odliczania liczy się jako jeden z pięciu.

3. Następnie drużyna C zajmuje miejsce drużyny B i także ma 5 prób.

4. Teraz drużyna B jest oceniana – muzyka puszczana jest od początku i tancerze mogą rozpocząć przedstawienie. Tak jak w występie próbnym, mają oni 5 powtórzeń 8 kroków.

5. Teraz jest kolej na drużynę C – rozpoczyna oceniany taniec.

6. Jury konsultuje się i ogłasza, który zespół przedstawił lepszy technicznie układ w ocenianej kolejce. Rzeczy które należy wziąć pod uwagę oceniając to: odwzorowanie pozycji na kartach, poczucie rytmu, koordynacja i synchronizacja całej drużyny. Drużynie wygrywającej przyznawany jest punkt!

Jury tasuje karty tańca i tworzy nową talię.

Drugi Taniec:

Drużyna B jest jury

- 1) Drużyna B tworzy nowy układ z kart
- 2) Drużyna C ćwiczy
- 3) Drużyna A ćwiczy
- 4) Drużyna C jest oceniana
- 5) Drużyna A jest oceniana
- 6) Jury przyznaje punkt

Trzeci taniec

Drużyna C jest jury

- 1) Drużyna C tworzy nowy układ z kart
- 2) Drużyna A ćwiczy
- 3) Drużyna B ćwiczy
- 4) Drużyna A jest oceniana
- 5) Drużyna B jest oceniana
- 6) Jury przyznaje punkt.

Koniec gry:

Po trzech tańcach drużyna z większą ilością punktów wygrywa. Jeśli jest remis, rozstrzyga dodatkowy taniec!

„Szalona” wersja:

Jak tylko zaznajomicie się z przebiegiem podstawowej wersji gry, możecie dodać „szalone” karty (zaznaczone gwiazdką ★) dodając je do kart tańca.



- Karty okrzyków: cała drużyna musi wykrzyknąć słowo w odpowiednim momencie. Karta okrzyku jest umieszczana na karcie rytmu zasłaniając ją całkowicie.

Może się więc zdarzyć, że pod tym samym krokiem znajdzie się zarówno karta okrzyku jak i karty dolnej i górnej części ciała!

- Karty podwójne (oznaczone dwójką w prawym rogu (2)): wskazane akcje muszą być przedstawiane przez dwa kolejne kroki. Miejsce po prawej stronie tych kart musi pozostać puste.



2^e temps de l'action: l'emplacement doit rester inoccupé (pensez-y lors du positionnement des cartes).

Uwaga! Karty podwójne nie mogą zostać umieszczone pod 8 kartą rytmu!

- Karty podskoku: podskok jest przedstawiony za pomocą strzałki. Karty podskoku są kartami dolnej części ciała i powinny być umieszczane jako takie. Są różne karty podskoku:



- Podskok w miejscu.



- Podwójny podskok: należy wykonać podskok z przemieszczeniem na prawo podczas kroku pod którym leży dana karta oraz powrotny podskok w lewo podczas wykonywania następnego kroku.



- Podwójny podskok: skok do przodu i skok powrotny do tyłu podczas następnego kroku.



- Karty „Szal!”: Jury musi wymyślić działanie, jakie wykonuje tańcząca drużyna (może być to pozycja, ruch, bądź okrzyk). Mają wolny wybór a akcja musi zostać wykonana w dwóch kolejnych krokach jeśli karta jest oznaczona 2 w prawym rogu. Karta jest kładziona na odpowiednim miejscu: okrzyku, górnej bądź dolnej części ciała.



- „Totalne szaleństwo”: jeśli ta karta odkrywana jest z

talii – odkłada się ją na bok i nie liczy się ona jako część układu. Natomiast oznacza to, że karty tańca muszą zostać odwrócone rewersami do góry na koniec tańców próbnych – oceniane próby będą wykonywane w ciemno, bez patrzenia na karty!

Sugestie autora:

Możecie dostosować ilość tańców i kart tańca do własnych potrzeb i umiejętności. Na przykład zagrajcie 9 tańców i za każdym razem zwiększajcie ilość kart tańca w układzie o 1.

- Jako drużyna pracujcie zespołowo i rozwijajcie własny styl: pozdrawiajcie wspólnie jury, zakładajcie podobny element stroju itp.

• Jeśli nie macie możliwości puszczania muzyki a macie ochotę zagrać w Szalę Ciąg możecie grać po prostu odliczając głośno rytm.

Uważajcie – im szybsze tempo muzyki tym trudniej odtwarzać układy. Poniżej lista przykładowych utworów:

Disco, Funk:

The Bee Gees: Staying alive,
Imagination: Just an illusion
Abba: Gimme gimme gimme,
Reni Jusis: Kiedyś cię znajdę,
Natalia Kukulska: Sexi Flexi.

80's, Pop:

Michael Jackson: Billie jean
Anastacia: I'm outta love,
Mika: Relax, Małgorzata
Ostrowska: Meluzyna.

Electro, House, Dance:

Daft Punk: Da Funk,
Starsailor: Four to the floor
(thin white duke remix),
Shazza: Bierz co chcesz.

Hip-Hop, R'nB:

Eminem: Without me,
Shaggy: Hey sexy lady,
Rihanna: Don't stop the
music, Sistas: Sutra,
Kaliber 44: Wena.

Latino, Reggae:

Papi Sanchez: Enamorame,
Juanes: La camisa negra,
Izrael: Dusza w podróży.

Rock:

Queen: I want to break free,
The Offspring: Why don't you
get a job. The Beatles: Obladi
Oblada, Coma: Transfuzja.