

## Правила настольной игры

### «Сумасшедшие Танцы»



Автор: Nicolas Thiou & Xavier Duthillieuos

Перевод правил на русский язык: Тимофеев Данила, ООО «Стиль жизни» ©

#### Состав игры:

- 8 карточек «Такт»
- 26 карточек «Простых движений»
- 17 карточек «Зажигательных движений» (помечены звездой)
- 1 свод правил

#### Цель игры:

Вместе с командой заработать как можно больше очков, побеждая в танцевальных соревнованиях.

#### Подготовка к игре:

- Убедитесь, что под рукой имеется музыкальный проигрыватель. Выберите треки, под которые хотите танцевать. Сгодится любая музыка, под которую можно это делать. На первых порах мы бы посоветовали вам выбирать не слишком быстрые композиции.
- Разбейте игроков на три команды танцующих: А, Б и В.
- Выложите на середину стола 8 карточек «Такт», в порядке возрастания номеров и лицом к танцплощадке.
- Отложите в сторону карточки «Зажигательных движений» - они нужны для зажигательной версии игры.
- Перемешайте карточки «Простых движений» и положите колоду на стол, рубашкой вверх.

#### Ход игры:

Игра состоит из трех танцевальных состязаний. Каждая из команд примет участие в двух состязаниях в качестве участницы и в одном – в качестве судьи.

#### Первое состязание:

Судить берутся участники команды А.

1) Они создают последовательность движений: член жюри называет цифру такта между 1 и 8, затем берет карточку «Простых движений» и кладет ее на стол под карточкой соответствующего такта:

- Если на карточке изображена верхняя часть тела, эта карточка кладется впритык к карточке такта.
- Если на карточке изображена нижняя часть тела, эта карточка кладется впритык к ряду карточек верхней части тела (посмотрите на рисунок).

Игроки судейской команды берут и раскладывают еще 3 карточки, доводя их число до 4.

Под одну карточку такта можно положить карточки верхней и нижней частей тела. Если же место оказывается занято, новая карточка смещается вправо, до пустого места. При этом с восьмого такта карточки будут смещаться на первый.

Пример последовательности:



2) Команда Б выстраивается на танцплощадке, перед карточками. Судьи включают музыку и дают игрокам команды Б проявить себя во всей красе. Танцующие имеют право на 5 пробных попыток - повторов последовательности из 8 тактов.

Задача танцоров – слаженно принимать позы, изображенные на карточках частей тела. Все это делается за восемь музыкальных тактов. Чтобы разобраться с извечным вопросом «Какую руку мне поднимать – левую или правую?» представьте, что карточка позы – это зеркало, в которое вы смотрите. Если под карточкой такта нет карточки позы, возвращайтесь в исходную позицию. Оставаться в позе прошлого такта нельзя!

Чтобы согласовать свои движения, танцоры сперва считают «5...6...7...8», а потом начинают двигаться. Можно считать вслух и во время самого танца. Если вдруг музыкальный трек закончится до завершения пятого повтора последовательности, танцоры могут вновь сосчитать до восьми и продолжить с места, где им пришлось прерваться.

Судьям остается считать количество повторенных последовательностей и прерывать танцоров, когда те отпляшут свое. В зачет идет каждая начатая последовательность.

3) Команда В сменяет команду Б на танцплощадке и тоже старается синхронно повторять позы и движения на протяжении пяти подготовительных выступлений.

4) После подготовительных выступлений на танцпол снова выходит команда Б. Музыкальный трек запускается с начала, а игрокам из команды танцоров приходит время «набело» повторить свое выступление из 5 повторов 8 музыкальных тактов.

5) После этого выступает команда В.

6) Судьи совещаются и выносят решение о том, какая из команд точнее воспроизвела последовательность поз и движений. При этом в зачет идут:

- Точность воссоздания позы
- Выдерживание ритма
- Слаженность и однородность движений танцоров

Команда-победитель получает призовое очко!

В конце раунда судейская команда замешивает карточки «Простых движений» в колоду и тасует ее.

**Второе состязание:**

Участники команды Б становятся судьями.

- 1) Команда Б создает новую последовательность.
- 2) Команда В пробует себя в танце.
- 3) Команда А пробует себя в танце.
- 4) Команда В проводит показательное выступление.
- 5) Команда А проводит показательное выступление.
- 6) Судьи решают, кому отдать призовое очко.

**Третье состязание:**

Участники команды В становятся судьями.

- 1) Команда В создает новую последовательность.
- 2) Команда А пробует себя в танце.
- 3) Команда Б пробует себя в танце.
- 4) Команда А проводит показательное выступление.
- 5) Команда Б проводит показательное выступление.
- 6) Судьи решают, кому отдать призовое очко.

**Завершение игры:**

После трех состязаний определяется победитель. Выигрывает команда, набравшая больше всего очков. Если таких команд несколько, проводится еще одно состязание!

**Версия «Зажигательные движения»:**

Когда вы освоитесь с первой версией игры, попробуйте добавить в колоду карточек поз карточки «Зажигательных движений» (они помечены звездой).

Ниже приведено описание дополнительных карточек:



Карточки «Крик»: в нужное время вся команда должна в едином порыве сказать указанное слово. Карточка «Крик» подходит под что угодно - в одном такте могут быть как верхняя и нижняя части тела, так и эта карточка. При этом карточкам крика отводят верхний ряд, над карточками верхней и нижней частей тела.



Карточки «Удвоение» (на таких стоит буква К): показывают, что изображенные на них действия должны повторяться два такта подряд. Такт справа от таких карточек должен оставаться пустым. Внимание! Карточку «Удвоение» нельзя класть на восьмой такт.



Карточки «Прыжок»: отмечены синей стрелкой, которая показывает вверх. Относятся к типу карточек нижней части тела и бывают нескольких видов. Карточка слева - подпрыгивание на месте. Еще есть:



«Двойной прыжок вправо-влево»: на нужном такте надо прыгнуть вправо, а на следующем такте – влево.



«Двойной прыжок вперед-назад»: на нужном такте надо прыгнуть вперед, а на следующем такте – назад.



Карточки «Безумие»: судьи сами придумывают, какое действие придется выполнить танцорам (встать в позу, двинуться, крикнуть). Если карточка помечена буквой «К» - действие будет продолжаться 2 такта. После выбора действия карточку кладут в соответствующий ряд: как крик, верхнюю или нижнюю часть тела.



Карточка: «Вспомнить все»: если судьям попалась такая карточка, ее откладывают в сторону рубашкой вверх и не используют при создании последовательности. Когда обе команды-участницы опробуют себя в танце, жюри придется судить состязание, не подсматривая последовательность!

### Советы авторов:

- Не стесняйтесь подгонять количество состязаний и уровень сложности карточек под уровень танцоров. Например, можно устроить 9 состязаний и добавить по 1 карточке криков/поз за каждое дополнительное состязание.
- Работая в команде, старайтесь добиться внутренней гармонии и найти собственный стиль исполнения. Добавляйте свои элементы: вместе приветствуйте судей, носите одинаковые элементы одежды и так далее.
- Если музыкального проигрывателя под рукой нет, а танцевать все равно хочется, можно просто вслух отсчитывать такты.
- Учтите, что чем выше темп исполнения музыкального трека, тем сложнее успевать принимать правильные позы, делать движения и кричать. Вот примеры относительно простых и удобных для игры музыкальных направлений:

#### Диско, Фанк:

The Bee Gees: Staying alive  
Donna Summer: Hot stuff  
Kool and the Gang: Fresh  
Imagination: Just an illusion  
Abba: Gimme gimme gimme

#### 80-е, Поп:

Michael Jackson: Billie jean  
Anastacia: I'm outta love  
Mika: Relax  
Gnarls Barkley: Crazy

#### Электроника, Хаус, Дэнс:

Daft Punk: Da Funk  
Starsailor: Four to the floor  
(ремикс Thin white duke)  
Pink feat Redman: Get the party started

#### Хип-хоп, РнБ:

Eminem: Without me  
Shaggy: Hey sexy lady  
Black Eyed Peas: Shut up  
Rihanna: Don't stop the music

#### Латино, Рэги:

Papi Sanchez: Enamorate  
Juanes: La camisa negra  
Jimmy Cliff: Reggae Night

#### Рок:

Queen: I want to break free  
Noir Désir: L'homme pressé  
The Offspring: Why don't you get a job  
The Beatles: Obladi Oblada