

Ein Spiel von Nicolas Thiou & Xavier Duthillieux
Illustrationen von Olivier Fagnère
Für 6 bis 24 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt

- 8 Taktkarten
- 26 Einfache Karten
- 17 Verrückte Karten
(★ oben links)
- 4 Spielregelkarten

Spielziel

Es wird getanzt - und wer die meisten Punkte bei den Tanzwettbewerben sammelt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Spieler wählen einige **Musiktitel** aus und halten ihren CD-Player bereit. Jede Musik, auf die getanzt werden kann, ist geeignet. Für die ersten Runden

ist es ratsam, langsamere Titel zu wählen. Es werden drei Crazy Dancer-Teams gebildet: A, B und C. Die acht **Taktkarten** werden nach aufsteigenden Zahlen sortiert und so in die Tischmitte gelegt, dass sie von der Tanzfläche aus zu sehen sind. Die **Verrückten Karten** werden vorerst zur Seite gelegt. Sie werden erst für die Verrückte Variante benötigt. Die **Einfachen Karten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Taktkarten gelegt.

Das Spiel

Es werden drei Wettbewerbe veranstaltet: Jedes Team nimmt

an zwei Wettbewerben teil und bildet einmal die Jury.

Erster Tanzwettbewerb - Team A bildet die Jury

1. Mit den Einfachen Karten erstellen die Jurymitglieder eine Choreografie. Ein Jurymitglied nennt eine Zahl zwischen 1 und 8, nimmt die obere Einfache Karte vom Stapel und legt sie unter die Taktkarte mit der eben genannten Zahl.

- Karten, die den Oberkörper zeigen, werden direkt unter eine Taktkarte in die zweite Reihe gelegt
- Karten, die den Unterkörper zeigen, werden direkt unter eine Karte mit Oberkörper in die dritte Reihe gelegt. Liegt in der zweiten Reihe noch keine Karte, bleibt der Platz in dieser

Reihe vorerst frei (vgl. Abb. S. 3). Insgesamt legt Team A vier Karten wie oben beschrieben aus. Unter einer Taktkarte können also eine Karte mit Oberkörper und eine Karte mit Unterkörper liegen.

Achtung: Es darf nur eine Zahl zwischen 1 und 8 genannt werden, wenn unter der entsprechenden Taktkarte noch ein Platz frei ist. Muss aber eine Karte an eine Stelle gelegt werden, die bereits besetzt ist, wird sie auf die nächste freie Stelle nach rechts gelegt. Taktkarten bilden einen Kreislauf, d.h. ein Tanz endet mit dem 8. Takt und beginnt erneut mit dem 1.

2. Team B stellt sich in einer Reihe so vor den Tisch, dass es die Choreografie sehen kann, die Jury stellt die Musik an. Die Tänzer müssen ihren Tanz später ohne Pause fünfmal vorführen,

Beispiel einer Choreografie



dürfen zunächst aber üben, indem sie die Choreografie ebenfalls fünfmal hintereinander tanzen. Dabei imitieren sie die Bewegungen auf den Karten und machen im Takt der Musik simultane Arm- und Beinbewegungen. Die Einfachen Karten dienen dabei als Spiegel: Ist z. B. auf der linken Seite einer Karte ein Arm oben zu sehen, halten die Tänzer ihren linken Arm nach oben. Eine freie Stelle bedeutet, dass auf diesem Takt keine neue Bewe-

gung gemacht wird. Man darf hier aber nicht in der Position des letzten Taktes verharren, sondern muss wieder in die Ausgangsposition zurückkehren.

Um den Tanz gleichzeitig zu beginnen, zählen die Tänzer im Takt der Musik „5...6...7...8“. Dann geht es los! Während des Tanzes darf laut mitgezählt werden. Wird der Tanz vor dem Ende des fünften Durchgangs unterbrochen, weil einer der Tänzer aus dem Takt kommt, wird wieder laut gezählt „5...6...7...8“.

Der Tanz beginnt erneut an der Stelle, an der er eben unterbrochen wurde. Die Jury ist dafür verantwortlich, vollständige Durchgänge zu zählen und es den Tänzern mitzuteilen, wenn sie ihre fünf Durchgänge geschafft haben. Jeder begonnene Durchgang zählt als einer der fünf benötigten.

3. Team C nimmt den Platz von Team B ein und startet seine Übungsrunde mit ebenfalls fünf Durchgängen.

Nun beginnt die Wertung ...

4. Team B geht in Position, die Jury startet die Musik und die Show beginnt. Wie bei der Übungsrunde müssen fünf Durchgänge mit jeweils acht Takten getanzt werden.

5. Team C führt seinen Tanz vor.

6. Nach einer kurzen Beratung gibt die Jury bekannt, welches Team die technisch beste Choreografie gezeigt hat. Dabei sollte berücksichtigt werden, ob die Karten korrekt wiedergegeben wurden, ob Rhythmus und Koordination gestimmt und die Spieler ihre Bewegungen synchron ausgeführt haben. Das beste Team erhält einen Punkt.

Die Einfachen Karten werden neu gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.

Zweiter Tanzwettbewerb - Team B bildet die Jury

1. Team B erstellt eine neue Choreografie.
2. Team C übt, indem es fünf

Durchgänge tanzt.

3. Team A übt, indem es fünf Durchgänge tanzt.

4. Team C führt seinen Tanz fünfmal vor.

5. Team A führt seinen Tanz fünfmal vor.

6. Die Jury (Team B) vergibt einen Punkt.

Dritter Tanzwettbewerb - Team C bildet die Jury

1. Team C erstellt eine neue Choreografie.

2. Team A übt, indem es fünf Durchgänge tanzt.

3. Team B übt, indem es fünf Durchgänge tanzt.

4. Team A führt seinen Tanz fünfmal vor.

5. Team B führt seinen Tanz fünfmal vor.

6. Die Jury (Team C) vergibt

einen Punkt.

Spielende

Nach drei Wettbewerben endet das Spiel. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand wird ein weiterer Wettbewerb zwischen den am Gleichstand beteiligten Teams durchgeführt.

Verrückte Variante

Für die Verrückte Variante werden die Verrückten Karten (★ oben links) unter die Einfachen Karten gemischt. Die Karten

haben folgende Bedeutung:



Kreischkarten

Beim entsprechenden Takt kreischt das ganze Team „Ah!“, „Oh!“ bzw. „Hey!“ Eine Kreischkarte wird auf die entsprechende

Taktkarte gelegt. Karten mit Ober- und Unterkörper werden wie oben beschrieben darunter platziert.

Dopplerkarten (mit **Z** oben rechts)

Diese Karten geben eine Aktion vor, die über zwei Takte beibehalten werden muss. Die Stelle direkt neben einer Doppler-Karte muss deshalb immer frei bleiben.



Beispiel: Unter Takt 3 wird eine Doppler-Karte gelegt. Takt 4 bleibt deshalb frei. Die Haltung wird beibehalten. Die Tänzer gehen nicht in ihre Ausgangsposition zurück.

Doppler-Karten gibt es als Ober- oder Unterkörperkarten. Achtung: Eine Doppler-Karte kann nicht auf den achten Takt gelegt werden.

Sprungkarten (mit blauem Pfeil)

Sprungkarten sind Unterkörperkarten und werden deshalb in die dritte Reihe gelegt.

Diese Sprungkarten gibt es:



Auf der Stelle Takt unter dem die Karte liegt: Ein Sprung nach oben.



Rechts - Links (= Doppelsprung) Takt unter dem die Karte liegt:

Sprung nach rechts. Nächster Takt: Sprung nach links.



Vor - Zurück (= Doppelsprung) Takt unter dem die

Karte liegt: Sprung nach vorne. Nächster Takt: Sprung zurück.



Crazykarten

Die Jury erfindet zu diesen Karten eine Aktion, wie z. B. eine neue Bewegung, einen Sprung, ein Kreischen. Ist die Karte zusätzlich als Dopplerkarte gekennzeichnet, muss die Aktion über zwei Takte ausgeführt werden. Die Karte wird in die Reihe gelegt, die der Aktion entspricht: Sie deckt als Kreischkarte also eine Taktkarte ab und wird als Oberkörperkarte in die zweite und als Unterkörperkarte in die dritte Reihe gelegt.



Auswendig

Wird diese Karte vom Stapel gezogen, wird sie zur Seite gelegt. Sie ist nicht Teil der Choreografie. Allerdings wird die Choreografie am Ende der Übungsrunde umgedreht.

Die Show, die nun gewertet wird, muss also erinnert werden und wird ohne Hilfe der Karten getanzt.

Ein paar Vorschläge der Autoren

Sie können die Anzahl der Wettbewerbe und Einfachen bzw. Verrückten Karten nach Belieben und gemäß dem Können der Crazy-Dancers verändern. Entwickeln Sie gemeinsam mit Ihrem Team einen eigenen Stil: Begrüßen Sie die Jury auf Ihre ganz spezielle Weise, tragen Sie die gleiche Kleidung ... Auch wenn Sie als unersättliche Crazy-Dancers keine Musik zur Hand haben, können Sie spielen, indem Sie den Takt einfach laut mitzählen.

Aufgepasst: Je schneller die Musik ist, umso schwieriger

ist es, die Choreografie durchzuführen. Nach diesen Liedern lässt es sich gut tanzen:

Disco, Funk

The Bee Gees: „Staying Alive“,
Donna Summer: „Hot Stuff“,
Kool and the Gang: „Fresh“,
Imagination: „Just an Illusion“,
Abba: „Gimme! Gimme! Gimme!“.

1980er Jahre, Pop

Michael Jackson: „Billie Jean“,
Anastacia: „I'm Outta Love“, Mika:
„Relax“, Gnarlz Barkley: „Crazy“.

Electro, House, Dance

Daft Punk: „Da Funk“, Starsailor:
„Four to the Floor“ (thin white
duke remix), Pink feat. Red-
man: „Get the Party Started“.

Hip-Hop, R'n'B

Eminem: „Without Me“, Shaggy:

„Hey Sexy Lady“, Black Eyed
Peas: „Shut Up“, Rihanna:
„Don't Stop the Music“.

Latino, Reggae

Papi Sanchez: „Enamorame“,
Juanes: „La Camisa Negra“,
Jimmy Cliff: „Reggae Night“.

Rock

Queen: „I Want to Break Free“,
Noir Désir: „L'homme Pressé“,
The Offspring: „Why Don't You
Get a Job“, The Beatles: „Obladi
Oblada“.

Werdet Teil der Crazy Dancing
Community auf Facebook and
zeigt eure besten Videos!

© 2010 Hutter Trade
GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg