

Autorid Nicolas Thiou ja Xavier Duthillieux,  
illustratsioonide autor Olivier Fagnere.  
6—24 mängijale, alates 8. eluaastast.

## Mäng sisaldab

- 8 Taktikaarti;
- 26 Tavalist liigutuskaarti;
- 17 Edasijõudnute liigutuskaarti (märgitud ☆);
- 4 Mängureeglite kaarti.

## Mängu eesmärk

Koguge oma võistkonnaga tantsulahinguid võites võimalikult palju punkte.

## Mängu ettevalmistus

- Mängijad kindlustavad, et olemas oleks nii vajalik muusika kui ka tehnika muusi-

- ka esitamiseks. Võistkonnad valivad välja muusikapalad, millele vastava tantsu nad loovad. Mängus tohib kasutada mis iganes muusikapalu, mille järgi on võimalik tantsida. Soovitame esimestes mängudes kasutada pigem aeglase tempoga lugusid.
- Mängijad moodustavad kolm Hullude Tantsijate võistkonda (A, B ja C).
- 8 taktikaardist moodustatakse numbrite järjekorras lauale rida. Laual olevad kaardid peavad kõigile tantsijatele tantsu ajal näha olema.
- Segage liigutuskaardid omavahel ning moodustage neist kaardipakk, asetage see lauale, näoga allapoole.
- Pange tähekesega kaardid algul kõrvale, neid kasutatakse keerulisemas mänguversioonis.

# Mängu käik

Mäng koosneb kolmest tantsulahingust. Iga võistkond võistleb kahes tantsulahingus ning on kolmandas lahingus žüriiks.

## Esimene tantsulahing

Võistkond A on žürii.

1) Žürii paneb paika tantsuliigutuste kava: üks žüriiliige valib numbri

## Joonis: Tantsukava näidis



1—8 ja tõmbab pakist ühe kaardi. Ta paneb selle valitud taktikaardi alla lauale, pildiga ülespoole. Keha liikumist kujutavad kaardid asetatakse kohe taktikaartide alla, jalgadekaardid neist kaardi võrra allapoole (*vaata joonist*).

Žürii asetab sedasi lauale 4 kaarti. Sama taktikaardi alla võib sattuda ka kaks liigutuskarti: nii keha- kui jalgadekaart. Kui mingi kaardi koht on juba hõivatud, liigutatakse kaarti edasi paremale kuni esimese vaba kohani. Taktikaardid moodustavad nn „kinnise ringi“ — pärast 8 tuleb taas 1.

2) Võistkond B seisab tantsualasse nii, et kõik võistkonna liikmed kaarte näeks. Žürii paneb muusika mängima. Tantsijatel on harjutamiseks aega 5 ringi, see tähendab, et nad kordavad kaheksast taktist koosnevat tantsukava 5 korda.

Tantsijate eesmärgiks on teha 8 takti vältel üheaegselt kaartidel kujutatud liigutusi. Vasaku ja parema poole eristamiseks võib ette kujutada, et

kaart on tantsija peegelpilt. Tühjade taktikaartide ajal liigutusi tegema ei pea, kuid ei tohi jääda eelmisesse asendisse!

Et korruga tantsima hakata, loevad tantsijad enne alustamist muusika taktis 5...6...7...8. Nad võivad ka tantsimise ajal taktilugemist jätkata. Kui tants katkeb enne 5. ringi lõppu, loetakse jälle 5...6...7...8 ja jätkatakse poolelijäänud kohast.

Žürii ülesandeks on sooritatud ringe lugeda ja märku anda, kui harjutusvoor läbi saab. Lugemisel läheb arvesse iga alustatud ring.

3) Järgmisena asub võistkond C harjutama, neil on selleks ette nähtud samuti 5 ringi.

4) Seejärel hinnatakse võistkonna B etteastet. Muusika pannakse algusest peale mängima ja tants võib taas alata. Täpselt nagu harjutusvoorusti tantsitakse 8-taktine kava 5 korda läbi.

5) Nüüd hinnatakse võistkonda C.

6) Žüriiliikmed peavad omavahel nõu ja annavad siis teada, kumb meeskond esinemisvoorus parem oli. Hindamisel võetakse arvesse kaartidel kujutatud asendite matkimise täpsust, rütmis püsimist, mängijate koordineerimist ja nende liigutuste sünkroonsust. Võitnud võistkond saab punkti.

7) Seejärel segatakse liigutuskaardid taas pakki.

### ***Teine tantsulahing***

Võistkond B on žürii.

- 1) Võistkond B loob uue tantsukava;
- 2) Võistkond C harjutab;
- 3) Võistkond A harjutab;
- 4) Võistkond C esineb;
- 5) Võistkond A esineb;
- 6) Žürii annab võitjale punkti;
- 7) Seejärel segatakse liigutuskaardid taas pakki.

### ***Kolmas tantsulahing***

Võistkond C on žürii.

- 1) Võistkond C loob uue tantsukava;
- 2) Võistkond A harjutab;
- 3) Võistkond B harjutab;
- 4) Võistkond A esineb;
- 5) Võistkond B esineb;
- 6) Žürii annab võitjale punkti;
- 7) Seejärel segatakse liigutuskaardid taas pakki.

## Mängu lõpp

Kolme tantsulahingu järel võidab enim punkte kogunud võistkond. Viigi korral peetakse maha veel üks otsustav tantsulahing!

## Mänguvariandid

### Äge mänguversioon edasijõudnutele

Kui oled põhimängus juba osav, võid proovida ka tähekesega märgitud liigutuskaardid mängu võtta (märgitud ☆).



### Hõikekaart

Kogu võistkond peab sõna õigel hetkel ja kooris hõikama. Hõikekaart asetatakse taktikaardi peale nii, et see kaardi täielikult kinni katab. Seega

saab sama taktikaardi peal korraga olla hõikekaart ning selle all keha- ja jalgadekaart, kokku kolm kaarti!

### Topeltkaardid

(märgitud 2☆) Need kaardid tähistavad kahe takti vältel tehtavaid liigutusi. Topeltkaardist paremale jääv koht peab seega tühjaks jääma:



*Kaks takti kestev liigutus — siia peab jääma tühi koht.*

*Arvestage sellega, kui kaarte paigutate.*

**NB!** Topeltkaarti ei saa asetada 8. taktikaardile!

## Hüppekaart

Hüppekaarti tähistab nool. Hüppekaardid asetatakse jalakaartide kohale. Kasutusel on sellised hüppekaardid:



- Hüpe ühe koha peal;



- Topelthüpe — esimese taktikaardi ajal hüpatakse paremale, teise ajal vasakule oma kohale tagasi;



- Topelthüpe — esimese taktikaardi ajal hüpatakse ettepoole, teise ajal tahapoole oma kohale tagasi.



## Hull kaart

Žürii otsustab, mis asendit, liigutust või hüüet see kaart parasjagu tähistab, valik on vaba. Kui kaardi paremas ülanurgas on 2, kestab tegevus kaks takti. Kaart asetatakse vastavalt valitud tegevusele kas keha-, jala- või hüüdekaardi kohale.



## Mälukas

Kui mälukaart tõmmatakse, pannakse see kõrvale ega kasutada seda tantsukava osana. Pärast harjutusvoorut pööratakse tantsus kasutatavad liigutuskardid tagurpidi. Esinemisvoorudes pole enam võimalik näha, mis liigutusi on kaartidel kujutatud!

## Autorite soovitusi

- Tantsulahingute ja liigutuskaartide hulka võib vastavalt Hullude Tantsijate tasemele varieerida. Proovige näiteks mängida 9 tantsulahingut ja lisage iga lahinguga üks kaart juurde.
- Mõelge oma võistkonna ühtsusele, töötage välja oma stiil: tervitage žüriid üheskoos, kandke kõik mõnda ühesugust riideeset...
- Kui teil muusikat pole ning olete eriti mänguhimulised Hullud Tantsijad, võite mängida ka lihtsalt valju häälega takti lugedes.
- NB! Mida kiirem on muusika, seda raskem on liigutusi sooritada.

## Siin on mõned lihtsamini mängitavad lood

### Disko, funk:

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

### 80ndad:

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

### Electro, house, dance:

Daft Punk „Da Funk“, Starsailor „Four To The Floor (Thin White Duke Remix)“, Pink feat Redman „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“.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Külastage meie kodulehekülge [www.taibumangud.ee](http://www.taibumangud.ee). Seal leiate täiendavat infot mängu kohta ning võite foorumis teiste mängijatega suhelda. Kui Teil tekib küsimusi mängureeglite kohta, kirjutage Taibule aadressil [taibu@taibumangud.ee](mailto:taibu@taibumangud.ee)!

Igal Brain Gamesi mängul on eluaegne garantii. Kui mõni mänguosadest on puudu või katki ja see on tarvis asendada, võtke meiega ühendust.

**OÜ Brain Games**

Aadress: Tartu mnt 67, Tallinn 10115

Telefon: 6661120

E-post: [info@taibumangud.ee](mailto:info@taibumangud.ee)

© Brain Games 2010

EE  
8/8