

Nicolas Thiou & Xavier Duthillieux spēle ar Olivier Fagnère ilustrācijām.

6—24 spēlētājiem no 8 gadu vecuma.

Spēles komplekts

- 8 Takts kārtis;
- 26 Viegļās kārtis;
- 17 Negantās kārtis (*apzīmētas ar ★*);
- 4 Spēles noteikumu kārtis.

Spēles mērķis

Sakrāt pēc iespējas vairāk punktu,
uzstājoties ar savu komandu.

Sagatavošanās spēlei

- Pārliecinieties, ka tuvumā ir mūzikas
aparātūra, kas var atskaņot Jūsu

izvēlēto mūziku. Izmantot var jebkuru
mūziku, pie kuras var dejot. Iesakām
pirmajās spēlēs izmantot mūziku ar
lēnāku ritmu.

- Spēlētāji sadalās trijās Trako Dejotāju
komandās (A, B un C).
- 8 Takts kārtis secīgi novieto rindā
galda vidū, pavērstas uz dejošanas
laukuma pusi.
- Sajauc Viegļās kārtis un novieto ar
zīmējumu uz leju kaudzītē uz galda.
- Negantās kārtis noliek malā, tās tiks
izmantotas Negantajā variantā.

Spēles gaita

Spēles gaitā būs trīs uzstāšanās: katra komanda divas reizes sniegs savu priekšnesumu un vienu reizi uzņemsies žūrijas lomu.

Pirmā uzstāšanās

Komanda A ir žūrija.

1) Žūrija nosaka ciklu: žūrijas loceklis nosauc vienu Takts skaitli no 1 līdz 8

Attēls: Cikla piemērs



un tad paceļ vienu kārti no kaudzītes. Šo kārti viņš noliek uz galda zem nosauktās Takts kārts:

- kārtis, kas attēlo ķermeņa augšējo daļu, tiek novietotas tieši zem Takts kārts.
- kārtis, kas attēlo ķermeņa apakšējo daļu, tiek novietotas tieši zem kārtīm, kas attēlo augšējo ķermeņa daļu (*skat. attēlu*).

Tādā veidā žūrija turpina, līdz tiek novietotas 4 kārtis.

Ķermeņa augšējās daļas kārts un ķermeņa apakšējās daļas kārts var atrasties zem vienas Takts kārts. Ja gadījumā kārts jānovieto jau aizņemtā vietā, tad tā ir jāpārvieto uz labo pusi, kamēr tā nonāks tukšā vietā. Taktis kopā veido ciklu: pēc 8. takts atkal sākas 1. takts.

2) Komanda B nostājas dejošanas laukumā tā, lai redzētu izliktās kārtis un žūrija ieslēdz mūziku. Dejotājiem drīkst būt 5 mēģinājumi, t.i. viņi drīkst 5 reizes izmēģināt izdejojot 8 taktis.

Dejotāju mērķis ir vienlaicīgi imitēt kārtis norādītās kustības 8 takšu laikā. Lai noteiktu kura puse („Vai man jāceļ augšā kreisā vai labā roka?“), jāiedomājas, ka

kārts ir kā spoguļattēls. Tukšie laukumi nozīmē, ka nekādas kustības netiek attēlotas. Taču pārlicinieties, lai šo taktu laikā nepaliktu iepriekšējā kustība.

Lai uzsāktu ciklu kopīgi, dejotāji skaita „5... 6... 7... 8“ vienā ritmā un tad sāk no 1. takts. Dejojot var turpināt skaļi skaitīt taktis. Ja cikls beidzas pirms 5. mēģinājuma beigām, dejotāji atkal sāk skaitīt „5... 6... 7... 8“ un sāk no tās vietas, kur apstājās.

Žūrija ir atbildīga par izpildīto reizu skaitīšanu un paziņo, kad beidzas mēģinājumu reizes. Katra iesāktā reize tiek skaitīta par vienu no piecām mēģinājumu reizēm.

3) Komanda C ieņem komandas B vietu un arī drīkst mēģināt 5 reizes.

4) Komanda B uzstājas. Mūzika tiek uzlikta no sākuma un dejotāji var sākt savu uzstāšanos. Līdzīgi kā mēģinājumos, viņiem ir jāpabeidz 5 cikli (reizes) pa 8 taktīm.

5) Pēc tam uzstājas komanda C.

6) Žūrija apspriežas un izlemj, kura no komandām vislabāk ir izpildījusi šo ciklu. Vērtēšanā būtu jāņem vērā: pareiza kustības atveidošana, ritma izjūta, dejotāju koordinācija un sinhronizācija. Labākā komanda saņem 1 punktu.

7) Pēc tam žūrija sajauc Viegļās kārtis un izveido jaunu kaudzīti.

Otrā uzstāšanās

Komanda B ir žūrija.

1) Komanda B izveido jaunu ciklu;

2) Komanda C mēģina;

3) Komanda A mēģina;

4) Komanda C uzstājas;

5) Komanda A uzstājas;

6) Žūrija piešķir 1 punktu labākajai komandai;

7) Žūrija sajauc Viegļās kārtis un izveido jaunu kaudzīti.

Trešā uzstāšanās

Komanda C ir žūrija.

1) Komanda C izveido jaunu ciklu;

2) Komanda A mēģina;

3) Komanda B mēģina;

4) Komanda A uzstājas;

5) Komanda B uzstājas;

6) Žūrija piešķir 1 punktu labākajai komandai;

7) Žūrija sajauc Viegļās kārtis un izveido jaunu kaudzīti.

Spēles beigas

Pēc trijām uzstāšanās reizēm tiek noteikta uzvarētāju komanda — tā, kura sakrājusi visvairāk punktu. Ja komandām ir vienāds punktu skaits, tad jāriko vēl viena uzstāšanās.

Spēles varianti

Negantais

Kad ir apgūts spēles pamatvariants, Viegļajām kārtīm var pievienot Negantās kārtis (apzīmētas ar ☆).



Kliedzienu kārtis

Visai komandai ir jāpasaka vārds noteiktajā laikā. Šo kārti jānovieto tā, lai tā pilnīgi nosegtu attiecīgo Takts kārti. Tā var rasties situācija, ka vienā kolonnā un

vienā taktī ir Kliedzienu kārtis, zem tās atrodas augšējās ķermeņa daļas kārtis un zem tās — apakšējās ķermeņa daļas kārtis.

Dubultkārtis

(apzīmētas ar 2) Tās norāda darbības, kas jāatkārto arī nākamajā taktī. Tāpēc pa labi no šīs kārtis vienmēr ir jāatstāj tukšs laukums.



Kustība ilgst 2 taktis — šeit ir jāatstāj tukša vieta. Ievēro to, izvietojot kārtis.



ievēro: Dubultkārti nedrīkst novietot 8. taktī!

Lēcienu kārtis

Lēciens tiek apzīmēts ar bultiņu. Šīs kārtis ir apakšējās ķermeņa daļas kārtis un tāpēc tā arī tiek novietotas. Ir sastopamas šādas Lēcienu kārtis:



- Lēciens uz vietas;



- Dubultlēciens: lēciens sāņus pa labi taktī, kurā atrodas kārts, un nākamajā taktī lēciens sāņus pa kreisi;



- Dubultlēciens: lēciens uz priekšu un nākamajā taktī lēciens atpakaļ.



Trakās kārtis

Žūrijai ir jāizdomā darbība, kas būs jāizpilda (darbība, kustība vai kļiedziens). Šo darbību var izvēlēties pilnīgi brīvi un to jāatkārto 2 taktis, ja kārts ir apzīmēta ar 2. Šo kārti novieto izvēlētās darbības vietā: kļiedziens, ķermeņa augšējā vai apakšējā daļa.



Atmiņas kārts

Ja no kaudzītes tiek pacelta šī kārts, to noliek vienā galda malā un tā neskaitās kā cikla kārts. Pēc mēģinājumiem cikla kārtis jāapgriež ar attēlu uz leju. Komanda uzstājas, neredzot nevienu no kārtīm, un žūrija vērtē!

Autora ieteikumi

- Pielāgojoties Trako Dejotāju līmenim, attiecīgi var tikt mainīts uzstāšanās reižu un ciklu kāršu skaits. Piemēram, uzstāieties 9 reizes un katrā priekšnesumā palieliniet kāršu skaitu par 1.
- Piestrādājiet ar biedriem pie savas komandas harmonijas un izveidojiet savu īpašu stilu: kopīgi pasveiciniet žūriju, visi uzvelciet līdzīgu apģērbu vai aksesuāru...
- Ja Jums nav mūzikas un esat nevaldāmi Trakie Dejotāji, varat dejot vienkārši skaļi skaitot ritmu.
- Esiet uzmanīgi: jo ātrāks ir mūzikas temps, jo sarežģītāk to ir izpildīt.

Vienkāršo dziesmu piemēri

Disko, funk:

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

80-tie, pop:

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

Apmeklē Brain Games mājas lapu internetā — www.prataspeles.lv. Tur tu atradīsi papildus informāciju par spēli, un forumā iepazīsies ar citiem spēlētājiem.

Ja tev ir kāds jautājums par noteikumiem, uz kuru tu neredi atbildi noteikumu grāmatīnā, raksti Brain Games Gudriniekam uz gudrinieks@prataspeles.lv!

Ikvienai spēlei, ko izdod Brain Games, ir spēkā mūža garantija. Ja kāda no spēles sastāvdaļām ir pazudusi vai sabojāta un ir nepieciešams aizvietot šo detaļu, sazinies ar mums.

SIA Brain Games

Adrese: Atlasa 10, Rīga, LV-1026

Tālrunis: 67334034, fakss: 67334064

E-mail: info@brain-games.com

© Brain Games 2010

LV
8/8