

DANCE, DANCE, DANCE

SISÄLTÖ

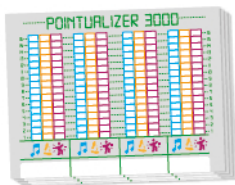
- * 100 tanssiliikekorttia
- * Pointualizer 3000 -pistelaskulehtiö
- * Säännöt

Lisäksi tarvitaan kyniä ja musiikkia toistava laite.

Pelissä kilpaillaan Ultimate Dance Master -tittelistä, jonka lunastaa se pelaaja, joka onnistuu määrättyjä liikkeitä yhdistelemällä luomaan eniten pisteitä keränneet tanssiesitykset. Laittakaa musiikki soimaan ja selvittäkää, kenellä on parhaat muovit hallussa. Muistakaa, että kaikki osaavat tanssia, myös sinä!

VALMISTELUT

Tanssiliikekortit sekoitetaan ja asetetaan värien mukaisesti kolmeen pinnoon kuvapuoli alaspäin. Lehtiöstä otetaan yksi Pointualizer 3000 -pistelaskulomake. Jos pelaajia on enemmän kuin neljä, otetaan useampi lomake. Kirjoittakaa kunkin esiintyjän nimi lomakkeen alaosaan oleviin laatikoihin. Valitaan ensimmäinen esiintyjä, muut pelaajat toimivat tuomareina. Päättäkää, millä tavoin pelin aikana soitetaan musiikkia, ja tehkää asianmukaiset valmistelut.



ESITYS ALKAA!

Joku pelaajista kääntää jokaisesta pakasta yhden kortin kuvapuoli ylöspäin niin, että esiintyjä ja tuomarit näkevät korttien tanssiliikkeet. Kortit kertovat, mitkä liikkeet esiintyjän tulee sisällyttää tanssiinsa. Korteissa on määrätty liikkeet käsille, päälle ja jaloille. Mukana on myös villejä kortteja, joiden liikkeissä voidaan tarvita koko kehoa.



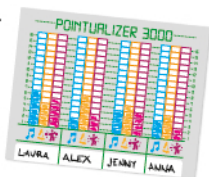
Esiintyjällä on noin minuutti aikaa tutustua kortteihin ja suunnitella esitystään. Tällä välin tuomaristo valitsee musiikin, jonka tahtiin esiintyjä tanssii, mutta eivät paljasta vielä valitsemaansa kappaletta esiintyjälle.

Kun kaikki ovat valmiina, laitetaan musiikki soimaan. Esiintyjällä on noin 30–60 sekuntia aikaa esittää suunnittelemansa tanssiteos. Korttien liikkeitä saa esittää vapaavalintaisessa järjestyksessä, joko yksi kerrallaan peräkkäin tai liikkeitä yhdistellen. Myös vapaavalintaisten liikkeiden lisääminen määrättyjen liikkeiden väliin on sallittua, jopa suotavaa.

Esityksen jälkeen, suosionsoitusten laannuttua, tuomaristo antaa pisteet (ks. Pisteytys). Tämän jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro esiintyä.

PISTEYTYS

Tuomarit antavat yhdessä esitykselle pisteet Pointualizer 3000 -pistelaskulomakkeella. Pisteitä annetaan kolmessa eri kategoriassa, kussakin 1–4 pistettä, jolloin 1 on ihan hyvä yritys ja 4 on yksi parhaita tuomarien näkemiä esityksiä. Pisteet merkitään pistelomakkeen pystypalkkeihin värittämällä kustakin palkista pisteiden verran ruutuja.



KATEGORIAT

 – Miten hyvin tanssi toimi valitun musiikin kanssa

 – Miten hyvin esiintyjä toteutti korttien liikkeitä

 – Esiintymistaidot ja kokonaisuus

PELIN LOPPU

Peliä pelataan neljä kierrosta eli jokainen pelaaja esittää neljä tanssia. Kierrosten päätyttyä lasketaan kunkin pelaajan kaikki pisteet yhteen ja suurimman kokonaispistemäärän kerännyt pelaaja kruunataan Ultimate Dance Masteriksi.

+ DANCE, DANCE, DANCE

INNEHÅLL

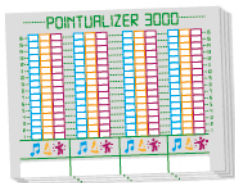
- * 100 dansrörelsekort
- * poängräkningsblocket Pointualizer 3000
- * regler

Därtill behöver man en penna och en smarttelefon eller annan musikkälla.

I detta spel tävlar man om titeln Ultimate Dance Master, som tillfaller spelaren med flest poäng när danserna är dansade. Poäng får man när man lyckats mixa kortens dansrörelser till en cool dansshow i takt med musiken. Lägg på musik och ta reda på vem som har de bästa dansmovesen. Kom ihåg att alla kan dansa, även du!

FÖRBEREDELSE

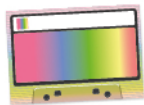
Dansrörelsekorten sorteras efter färg, blandas och läggs sedan per färg i tre högar med bildsidan nedåt. Ta ett poängräkningsblad ur Pointualizer 3000-blocket. Är ni fler än fyra, behövs det fler blad. Skriv spelarnas namn i rutfälten på bladets nederkant. Den första artisten väljs bland spelarna och de övriga bildar tävlingsjury. Kom överens om hur ni spelar musik och förbered er enligt det.



DAGS FÖR SHOW!

Artisten vänder upp ett kort ur varje hög så att även jurymedlemmarna ser rörelserna på korten. Kortet visar de specifika rörelser för huvud, armar och ben, som artisten måste få med i sin dans. Bland korten finns det även några vilda kort, där artisten eventuellt behöver använda sig av precis hela kroppen.

Artisten har omkring en minut på sig att planera



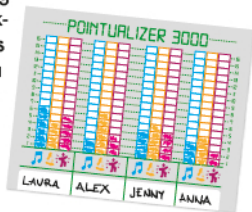
och träna på sin show. Under tiden väljer juryn den musik som artisten kommer få dansa till. Den valda låten avslöjas inte för artisten.

När alla är klara, lägger juryn på musiken. Artisten har omkring 30–60 sekunder på sig att framföra det planerade dansnumret. Rörelserna på korten får artisten visa i valfri ordning, antingen en rörelse i taget eller flera på en gång. Övriga dansrörelser får fritt läggas till mellan de angivna rörelserna, det är rentav önskvärt med fler moves.




Efter uppträdandet och de rungande applåderna ger juryn sina poäng (se Dags för poäng). Därefter går artistturen till följande spelare.

DAGS FÖR POÄNG

Juryns medlemmar ger tillsammans poäng för uppträdandet med hjälp av poängräkningsbladet Pointualizer 3000. Poäng ges i tre olika kategorier, där artisten kan få 1-4 poäng i varje kategori. Ett poäng ges för ett bra försök, medan fyra poäng ges för de bästa shower juryn någonsin sett. Juryn noterar artistens poäng per kategori (kolumn) genom att med pennan skugga rutor i de tre kolumnerna, en ruta per poäng.



KATEGORIER

-  – Hur bra fungerar dansen tillsammans med den valda musiken?
-  – Hur bra förverkligade artisten kortens dansrörelser?
-  – Hur lyckades artisten med scenvanan och helheten?

SPELETS SLUT

Spelet tar slut efter fyra omgångar, när varje spelare kört fyra dansshower. Därefter räknas det totala antalet poäng för varje spelare och den med flest poäng vinner spelet. Ni har avslöjat vem som är den ultimata dansstjärnan i gänget!