

Un jeu de Nicolas Thiou & Xavier Duthillieux,
illustré par Olivier Fagnère
De 6 à 24 joueurs – A partir de 8 ans

Matériel :

- 8 cartes « Temps »
- 26 cartes « Easy »
- 17 cartes « Furious » (marquées ★)
- 4 cartes « Règle »

Préparation :

- Les joueurs préparent à proximité de quoi diffuser de la musique et choisissent les titres sur lesquels ils réaliseront les chorégraphies. Tous les styles de musique qui se dansent sont possibles. Nous conseillons des titres au tempo lent pour les premières parties.
- Les joueurs se répartissent en 3 équipes de Crazy-Dancers : équipe A, équipe B et équipe C.
- Les 8 cartes « Temps » sont alignées au milieu de la table dans l'ordre croissant, face à la zone de danse.

1/8

But du Jeu :

Totaliser avec son équipe un maximum de points en gagnant des « battles » de danse.

- Les cartes « Furious » sont mises de côté. Elles serviront pour la version « Furious ».
- Mélangez les cartes « Easy » et faites-en une pioche face cachée.

Le Jeu :

Une partie est composée de 3 « battles ». Chaque équipe devra danser au cours de 2 « battles » et aura une fois le rôle de jury.

Première battle :

- L'équipe A est le jury.
- 1) Elle crée une chorégraphie : un membre du jury énonce un temps entre 1 et 8 puis pioche une carte. Il la place ensuite face visible sur la table sous la carte « temps » énoncée.

2/8

Schéma : exemple de chorégraphie



- 2) L'équipe B se place debout en face des cartes et le jury lance la musique. Les danseurs disposent de 5 essais pour s'entraîner, c'est-à-dire qu'ils tentent d'enchaîner 5 passages de 8 temps. Les danseurs ont pour but de prendre simultanément les postures représentées sur les cartes, au rythme des 8 temps. Pour déterminer le côté de

réalisation (« Faut-il lever le bras gauche ou droit ? »), il suffit d'imaginer que la carte reflète comme un miroir. Les emplacements vides sont des emplacements sans geste imposé. Attention de ne pas maintenir les positions précédentes !

Pour démarrer ensemble la chorégraphie, les danseurs

3/8

comptent en rythme « 5...6...7...8 » avant de réellement commencer la chorégraphie. Ils peuvent continuer à compter les temps à haute voix en dansant. Si la chorégraphie est stoppée avant le cinquième passage, ils recomptent « 5...6...7...8 » et reprennent où ils en étaient. Le jury est chargé de compter le nombre de passages effectués et prévient les Crazy-Dancers de la fin de la phase d'entraînement.

Chaque passage entamé est un passage comptabilisé.

- 3) Ensuite, l'équipe C prend la place de l'équipe B et dispose également de 5 passages pour s'entraîner.

4) L'équipe B est à présent jugée. On remet la musique au début et les danseurs peuvent commencer leur prestation. Comme à l'entraînement, ils essaient d'enchaîner 5 passages de 8 temps.

5) Ensuite, l'équipe C est jugée à son tour.

6) Le jury se concerta puis désigne l'équipe qui a, techniquement, le mieux réalisé la phase jugée. Voici des notions à prendre en compte : respect des postures à effectuer, respect du rythme, coordination et synchronisation des joueurs. L'équipe gagnante marque un point ! Le jury mélange alors toutes les cartes « Easy » et reforme la pioche.

4/8

Deuxième battle :

- L'équipe B est le jury.
- 1) L'équipe B crée une nouvelle chorégraphie.
 - 2) L'équipe C s'entraîne.
 - 3) L'équipe A s'entraîne.
 - 4) L'équipe C est jugée.
 - 5) L'équipe A est jugée.
 - 6) Le jury décerne un point.

Troisième battle :

- L'équipe C est le jury.
- 1) L'équipe C crée une nouvelle chorégraphie.
 - 2) L'équipe A s'entraîne.
 - 3) L'équipe B s'entraîne.
 - 4) L'équipe A est jugée.
 - 5) L'équipe B est jugée.
 - 6) Le jury décerne un point.

Fin du Jeu :

À l'issue des 3 « battles », l'équipe ayant le plus de points remporte la partie.

Pour départager une éventuelle égalité, refaites une « battle » !

Version « Furious » :

Une fois bien familiarisés avec la première version, vous pouvez ajouter les cartes « Furious » (marquées ★) aux cartes « Easy ».



- Cartes « Cri » : toute l'équipe doit prononcer le mot lors du temps correspondant. Une carte « Cri » se place de manière à recouvrir entièrement la carte « Temps » concernée.

5/8

Pour un même temps, il peut donc y avoir simultanément une carte « Cri », une carte « Haut du corps » en dessous et une carte « Bas du corps » encore en dessous !

- Cartes « Double » (marquées d'un 2) : elles correspondent à des actions qui sont à maintenir sur 2 temps. L'emplacement situé juste à la droite de ces cartes doit donc rester libre :



Attention, une carte « Double » ne peut pas être positionnée sur le huitième temps.

- Cartes « Jump » : un saut est représenté symboliquement par une flèche. Les cartes « Jump » sont des cartes « Bas du corps » et sont à placer comme telles. Voici les différentes cartes « Jump » :



- Un saut sur place.



- Double saut : un saut latéral vers la droite lors du temps sur lequel est placée la carte puis un saut latéral vers la gauche lors du temps suivant.



- Double saut : un saut vers l'avant puis un saut de remplacement vers l'arrière lors du temps suivant.

6/8



- Cartes « Crazy » : le jury doit inventer une action à effectuer (une position, un mouvement ou un cri). Ce choix est libre et l'action doit se dérouler sur 2 temps si la carte est marquée d'un 2. La carte se place à l'emplacement du type d'action choisi : cri, haut du corps ou bas du corps.



- Carte « Total Recall » : si cette carte est piochée, elle est mise de côté et ne compte pas comme une carte constituant la chorégraphie. Mais les cartes de la chorégraphie devront être retournées faces cachées à l'issue des phases d'entraînement. Les phases jugées se feront

donc sans voir les actions représentées sur les cartes !

Conseils des auteurs :

- Suivant votre niveau, adaptez le nombre de cartes constituant les chorégraphies. Placez plus de 4 cartes et défiez les lois du Crazy Dancing pendant 6 voire 9 "battles" !
- Avec votre équipe, travaillez l'harmonie de groupe et créez votre propre style : saluez ensemble le jury, improvisez un élément vestimentaire commun...
- Si vous n'avez pas de musique et que vous êtes des Crazy-Dancers insatiables, vous pouvez jouer en scandant simplement les temps à haute voix.

7/8

• Attention, plus le tempo de la musique est rapide, plus la chorégraphie est difficile à réaliser.

Voici quelques chansons « faciles à jouer » :

Disco, Funk :

The Bee Gees : *Staying alive*,
Donna Summer : *Hot stuff*,
Cool and the gang : *Fresh*,
Imagination : *Just an illusion*,
Abba : *Gimme gimme gimme*.

80's, Pop :

Michael Jackson : *Billie jean*,
Anastacia : *I'm outta love*,
Mika : *Relax*,
Gnarls 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'nB :

Eminem : *Without me*,
Shaggy : *Hey sexy lady*,
Black Eyed Peace : *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*.

Remerciements des auteurs :

Un grand merci à Juliette, Vanessa, Gaëlle ainsi qu'à tous les Crazy-Dancers ayant participé aux tests.

8/8