• BUT DU JEU •

TOP DANCE ! est un jeu pour 3 à 8 joueurs qui se joue en plusieurs manches. Les 2 paquets de 60 cartes représentent les mêmes chorégraphies. Le but est de deviner et de faire deviner en musique le plus de cartes possible.

• MISE EN PLACE •

Le jeu se joue uniquement debout. Assurez-vous d'avoir suffisamment de place autour de vous pour pouvoir danser.

1) Triez les cartes rondes et carrées en paquets par fond de couleur pour former 8 paquets :



Choisissez les couleurs avec lesquelles vous allez jouer en fonction de la difficulté souhaitée :

FACILE	NORMAL	DIFFICILE
(3 à 4 joueurs)	(3 à 8 joueurs)	(3 à 8 joueurs)
2 Couleurs	**3 Couleurs**	**4 Couleurs**

Rangez les paquets de cartes des couleurs non sélectionnées pour cette partie dans la boite.

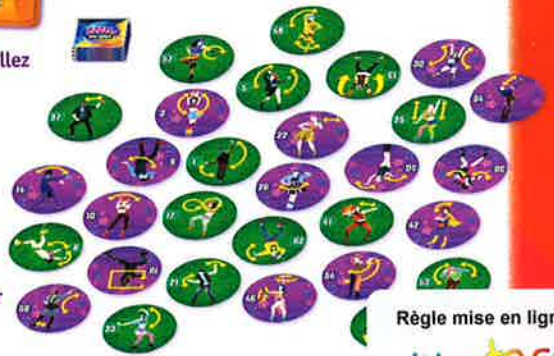
2) Mélangez les cartes rondes ensemble et étalez-les face visible sur la table.

3) Mélangez les cartes carrées ensemble pour composer une pioche face cachée. Placez-la accessible à tous les joueurs.

4) Choisissez les musiques sur lesquelles vous aimez danser. Nous vous proposons une playlist idéale au dos, mais toutes les musiques rythmées conviennent pour jouer.



Exemple de Mise en place pour une partie facile (2 couleurs)



Règle mise en ligne par didacto.com

• COMMENT JOUER ? •

Choisissez votre mode de jeu : Défi 1, 2 ou 3.

La personne qui est habillée avec le plus de couleurs est le premier joueur. Il devient **« le Danseur »**.

1) Il lance la musique de son choix et pioche une carte carrée. Il la regarde secrètement et prend soin de bien mémoriser son numéro.

2) Il annonce la couleur de fond de sa carte et danse en répétant le mouvement indiqué au rythme de la musique.

3) Les autres joueurs doivent rechercher le plus rapidement possible sur la table la carte ronde représentant la chorégraphie dansée.

4) Dès qu'un joueur pense l'avoir trouvée, **il la désigne et annonce son numéro à voix haute** pour que le Danseur puisse la valider ou non.

Attention ! Chaque joueur n'a le droit qu'à un choix (deux choix à 3 joueurs). Si plusieurs joueurs désignent une carte en même temps, c'est le joueur dont le doigt est le plus centré sur la carte qui l'emporte.

• DÉFI 1 : CONCOURS

But du jeu : Collecter le plus de cartes le temps de la musique.

Les joueurs deviennent « le Danseur » les uns après les autres.

- Dès que la carte est devinée, celui qui l'a devinée récupère la carte ronde qu'il conserve face cachée. Le Danseur conserve sa carte carrée face cachée.
- Si aucun joueur n'a deviné sa carte, le Danseur la replace sous la pioche.

Dans les 2 cas, c'est **son voisin de gauche qui devient le Danseur.**

À la fin de la musique, **le joueur qui a le plus de cartes (rondes et carrées) gagne la partie. Il choisit la chanson du prochain défi.** En cas d'ex æquo, c'est celui qui a le plus de cartes rondes qui gagne.

• DÉFI 2 : COLLECTIF

But du jeu : Deviner tous ensemble un maximum de cartes le temps de la musique.

Placez la pioche devant le Danseur sur un bord de table. Choisissez une musique qui dure environ 3:30 min.

- Dès que la carte est devinée, le danseur place sa carte dans la défausse face cachée. La carte ronde désignée reste sur la table.
- Si aucun joueur n'a deviné sa carte, il la place dans la défausse face visible.

Dans les deux cas, **le danseur laisse la place à son voisin de gauche.** Tous les joueurs se décalent d'une place autour de la table en vue de devenir le Danseur à leur tour.

À la fin de la musique, **compter les cartes face cachée de la défausse pour connaître le niveau du groupe :**

- de 10	de 10 à 20	plus de 20
Débutant	**Confirmé**	**Expert**

• DÉFI 3 : COMPÉTITION

But du jeu : Être le premier à défausser toutes ses cartes.

Chaque joueur pioche 5 cartes carrées.

Le Danseur tente de faire deviner la première carte de sa main.

- Dès que la carte est devinée, le Danseur place sa carte dans la défausse face cachée **et celui qui a deviné devient le nouveau Danseur.** La carte ronde désignée reste sur la table.
- Si les joueurs n'ont pas deviné sa carte, le Danseur garde sa carte en main et c'est son voisin de gauche qui devient le nouveau Danseur.

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il gagne la partie. Il choisit la chanson du prochain défi. Celui qui a deviné la dernière carte est second.

Si la musique se termine et que tous les joueurs ont encore des cartes en main, c'est le joueur qui a le moins de cartes qui gagne la partie.