www.xilofun.hu

XILOFUN®

JÁTÉKSZABÁLY

XiloFun – A zenetársas

Szerző: **Sőnfeld Mátyás**

1-8 | 30-40 | 6-99

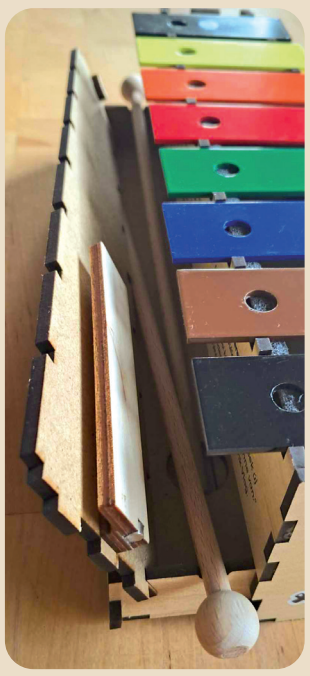
Játékosszám: **1-8 (...9...10)**
Játékidő: **30+10 perc**
Korosztály: **6-99**

Íme a XiloFun, a zenetársas, ahol a kiválasztott zenész színeskottából játssza le a közismert dalok első hangjait, a játékosok pedig megpróbálják eltalálni a dal címének sorszámát. Aki gyorsabb, több aranyat érdemel, de vigyázz, ha elhamarkodod a döntést, üres marad a kincsesládád!
HA VIDEÓN NÉZNÉD A SZABÁLYMAGYARÁZATOT, katt a **www.xilofun.hu**-ra, vagy **OLVASD BE EZT A QR KÓDOT!**

A DOBOZ TARTALMA:

A fiókban: 2 dalsorszámtábla, 2 pontozótábla, 2db faütő, 1 játékszabály
A dobozban: 8db színes fémlap, 40db dalkotta, 40db dalkép, 8x10db szavazókártya, 8db kincsesláda, 1(+1) céltábla kártya

A HANGSZER ELŐKÉSZÍTÉSE:



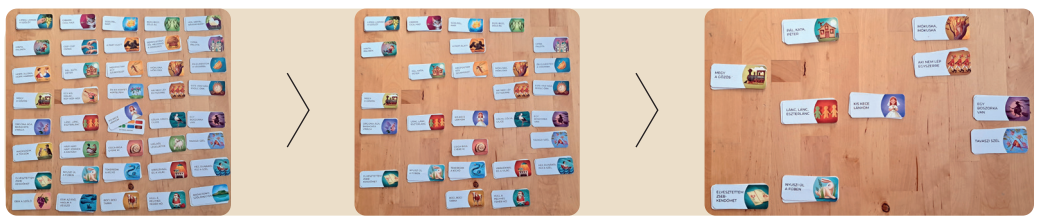
Nyissátok ki a dobozt és a fiókot, mindkettő tartalmát helyezzétek az asztalra – a fiókot érdemes teljesen kivenni, az alján található lyukba nyúlva könnyebben kivehetőek a **pontozó-** és **sorszámtáblák**. Az üres fiókot tegyétek vissza a helyére, de félig nyitva úgy, hogy a beépített mágnes megfogja. Helyezzétek a két faütőt a fiók két oldalán található íves vájatba úgy, hogy csak az ütő gömbölyű része lógjon ki a fiókból. A doboz fedelét helyezzétek a fiók két oldalán található ferde résbe úgy, hogy a kottatartó perem felül legyen, és a doboz felé nézzen. Fektessétek a fémlapokat a doboz tetején található mélyedésekbe a leghosszabbtól a legrövidebbig.
Az ütők: Próbáld megütni úgy az egyik fémlapot, hogy ütés után rajta is hagyod az ütőt, és figyeld meg, mit hallasz! Az ütő lefogja a fémlap rezgését, így csak egy pillanatra szólal meg a hang. Ha szeretnéd, hogy szépen, hosszan csengjen, fogd lazán az ütőt, **üsd meg a fémlap közepét, de csak egy pillanatra!** Így szabadon rezeg, hosszabban kicseng.
A fémlapok: A fémlapokat érdemes úgy a XiloFun testre helyezni, hogy a lapokon található lyukon keresztül a fémlap rezgését elősegítő szivacsot lásd.

A SZÍNESKOTTA:

A XiloFun színeskottája a zene két fő elemét jeleníti meg a lehető legszemléletesebb módon: a hangok **magasságát** (színek), és a hangok **hosszát**, avagy ritmusát (formák). A **hangmagasság** része a legegyszerűbb: ahogy olvasol, balról jobbra, soronként haladva üsd meg sorban az ütővel a megfelelő színeket. Itt jön az izgalom: a **ritmus**! Két féle jelet láthatsz: négyzetet és téglalapot. Két négyzet ti-ti-t, egy téglalap tá-t jelöl, azaz a téglalapok hangját hosszabban kell hagyni kicsengeni. Pl. a boci-boci tarka ritmusa ti-ti-ti-ti-tá-tá, vagy: ▢▢▢▢▭▭ és ha fülelsz, hallod, hogy a bo-ci, bo-ci hangjai szaporábban szólnak, a TAR-KA viszont jóval elnyújtottabban hangzik.
Ha **gyakorolni szeretnél**, számold magadban a másodperceket – vagy figyeld egy órán – és minden másodpercre üss egy négyzetet, majd ha téglalap jön, hagyj 2 másodpercig kicsengeni, és utána üsd a következő hangot. Ha ez már jól meg, megpróbálhatod, hogy fél másodperc alatt ütsz meg egy négyzetet (így egy másodperc alatt kettőt), és a téglalap hangja szóljon 1 másodperc alatt. Úgy jön létre a zene, ha a színekre és a formákra egyszerre figyelsz: sorban ütöd a színeket, de pontosan olyan hosszú kicsengést hagyva neki, amilyen formát kitölt! A dalokat két vonallal négy részre vágtam, melyek **4 ütemet** jelölnek: 1. a bal felső, 2. a jobb felső, 3. a bal alsó, 4. a jobb alsó sarok.
Mi segíthet? A dalokat úgy válogattam, hogy csak a meglévő 8 hang szerepel rajtuk, nincsenek félhangok, se bonyolult ritmusok. Ennek ellenére ha bizonytalan vagy, először próbálkozz az **1 aranyas** kártyákkal, ott általában vagy nem változatos a ritmus, vagy a sorok végére kerül a téglalap (tá), amit könnyebb kitartani. Bár a kottatartó pereme eltakarja, **zenészként bátran nézd meg a dal címét,** ez is segít a játszásban. Azt is megpróbálhatod, hogy először **nem figyelsz a színekre**, csak lekopogod a dal ritmusát, és utána próbálod a színekkel együtt játszani. Elsőre mindig elég csak **a kotta első negyedét lejátszani,** akár többször is, majd az első egész sort, ennyiből általában ki is találják a játékosok a dalt. És a legfontosabb: ha úgy érzed, bátran **vedd le azt a színű fémlapot** a XiloFun testről, amelyik nincs a kottában! Ne aggódj, ha elsőre nem megy, ne add fel, gyorsan bele lehet jönni!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE (MINDEN JÁTÉKMÓDRA VONATKOZIK).

A játékhoz szükségetek lesz egy nagyobb asztalra, és a játékosokkal megegyező számú székre (ha **VÁNDORZENÉSZ MÓDban** játszotok, eggyel több székre lesz szükség). Helyezzétek ki mind a 40 **dalképet** – alattuk a **dalkottákkal** – az asztalra és minden játékos vegye el azt a dalkép-dalkotta párost, amelynek dallamát nem ismeri, ezeket gyűjtsétek egy kupacba, és tegyétek félre.



FONTOS! Bár igyekeztem közismert dalokat válogatni, senki se szóljon le valakit azért, mert nem ismer egy dalt, nem biztos, hogy tehet róla, ugyanakkor fontos őszintén vállalni, ha valamit nem ismerünk, mert ezen tudásunkra alapul a játék. Ha valamelyik dalt nem ismered, látogass fel a **www.xilofun.hu**-ra.

Illesszétek össze, és tegyétek ki a dalsorszámtáblát (10 számmal és a DOBÓPAKLI felirattal), majd az asztalon maradt maradék dalból – ez lesz a közös, minden játékos által ismert dalgyűjtemény, a dalbázis – válasszatok közösen, tetszés szerint 10 dalt.Ezek **dalképeit** tegyétek a sorszámok mellé, a hozzájuk tartozó **kottákat** keverjétek össze, és mind a 10-et tegyétek a kottatartóba, a maradék kártyapárosokat tegyétek félre.
HA EGYEDÜL JÁTSZOL, kezdheted is: játszd le az első színeskottát, tippeld meg, melyik volt a tízből, majd ellenőrizd! Találj el minél többet!
HA KETTEN vagytok, egyikőtök a zenész (**szabad zenész módban**, lásd később), a másik próbálja megtippelni a dalt, majd megkapni a rajta szereplő aranymennyiséget,

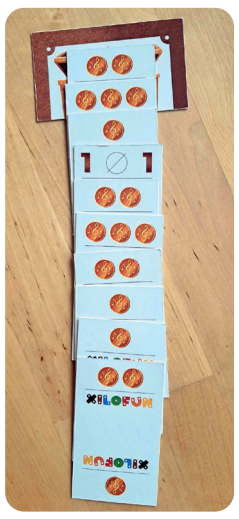
VAGY lehettek egyszerre ketten zenészek (**duó módban**, lásd később)! Mindkét esetben ha jó a tipp, a kártya hátulján található arany a nyeremény!
HA HÁRMAN, VAGY ANNÁL TÖBBEN JÁTSZOTOK, tegyétek ki a pontozótáblákat létszámtól és nehézségtől függően (lásd: **nehézségi fokozatok**) és tegyétek ki a **céltábla kártyát** úgy, hogy minden játékos könnyen elérje. Minden Játékos válasszon egy **szavazókártya** paklit, tegye ki maga elé a **kincsesládákat** – ide gyűlik majd a sok arany, hagyj neki helyet – és vegye kézbe a szavazókártyákat úgy, hogy a többiek ne lássák.
Az oldalsó kép segítséget nyújt abban, mi hová kerül 5 Játékos és 1 Zenész esetén.

JÁTÉKMÓDOK

ALAPJÁTÉK, A HANG-VERSENY MÓD:

Válasszatok ki magatok közül egy **zenészt** – ha még senki semmilyen hangszeren nem játszott a játékosok közül, a kiválasztott zenész figyelmesen olvassa el a **SZÍNESKOTTA** bekezdést, és ha úgy érzi, egy-egy kottán picit gyakoroljon a játék előtt. A zenésznél is lehetnek szavazókártyák, igény szerint szavak helyett ezekkel jelezheti majd a helyes megfejtés sorszámát, és ha akarja, magának is kirakhatja a kincsesládát (lásd **pontgyűjtő zenész** bekezdés). A **zenész** ragadjon ütőt, játssza le a kottatartóban legelöl található dal első ütemét, azaz a dal első negyedét. A **játékosok** ezekből a hangokból megpróbálják kitalálni a hallott dal sorszámát, és a megfelelő számot a lehető leggyorsabban a kezükből fejjel lefelé a **céltáblára** csapni. Fontos, hogy egy kupacba rakjátok a szavazatokat, hogy látsszon a szavazatok érkezési sorrendje, valamint ha rájöttél a dalra, **ne mondd ki hangosan a címét!** Ha nem mindenki szavazott, a zenész lejátszhatja újra az első ütemet, majd a másodikat is – azaz a dal első sorát – majd a harmadik és negyediket is egészen addig, amíg az utolsó játékos is leadja a szavazatát. Ha valaki a 4 ütemből sem tudta kitalálni a helyes dalsorszámot, tippeljen. FONTOS! Nem csak a dalra lehet tippelni, úgy is gondolkozhatsz, melyik dalt biztosan nem hallottad, így lehet, hogy kizárásos alapon találod el a helyes megoldást – ezért is van a 10-es lista.

PONTOZÁS: Miután mindenki szavazott, a legelső és egyben legalsó szavazatkártyát felfordítjuk és az első helyre tesszük a pontozó táblán, majd jöhet a második a második helyre és így tovább. A zenész elárulja, vagy a **helyes megfejtés** feliratra teszi az elhangzott dal sorszámát. Mindenki, aki ezzel a számmal megegyező szavazatot adott le, helyesen válaszolt, és annyi aranyat kap, amennyi a kártyája fölé van írva.



Ekkor mindenki megfoghatja a **helyes sorszámú** kártyáját – aki rosszul tippelt, az a kezében lévő szavazókártyák közül vegye elő a helyes sorszámot – és forgassa be úgy a kincsesládájába, hogy a megfelelő számú arany kerüljön bele. Aki rosszul tippelt, ő áthúzott 0 aranyra forgatja be a helyes számú kártyát, a tévesen szavazott másik kártyát pedig visszaveszi a kezébe. Ezután a helyes sorszám melletti **dalképet** bedobjuk a **BEDOB-LYUK**-ba, a **Zenész** pedig képpel lefelé a **DOBÓPAKLI** feliratra helyezi a lejátszott dalkottát, és lejátssza a következőt. A játék addig tart, amíg már csak egy **dalkép** marad a sorszámtábla mellett, erre ugyanis – mivel elfogyott a választék – már nem kell szavazni.
A játékosok kezében maradt utolsó kártya 3 aranyat ér, ha egyik körben sem hibáztak. Ahány körben nem találták el a dal sorszámát, annyi pontot kell levonni a háromból, tehát aki 3, vagy annál több hibát vétett, áthúzott 0-ra forgatja be az utolsó kártyát. Érdemes helyet hagyni a kincsesláda alatt, mert sok arany gyűlik majd bele!

PÉLDA EGY KÖRRE: A Zenész lejátssza az elvesztettem zsebkendőmet első ütemét (EL-VESZ), majd mikor senki nem szavaz, lejátssza a második ütemmel együtt (EL-VESZ-TET-TEM), amikor a piros és a zöld játékos le is csapja a céltáblára a saját szavazókártyáját. A kék játékos is így tesz, majd a barna és a citromsárga is. Miután minden szavazat beérkezett, beérkezési sorrendben kirakják a kártyákat a pontozótáblára: 1. piros, 2. zöld stb. A Zenész (narancs) ekkor kirakja a „helyes megfejtés” mezőre a – meglepetéés – helyes megfejtést, jelen esetben a 9-est. Ekkor mindenki megfogja a 9-esét, és beforgatja annyi aranyra, ahányat a helyezése a

könnyű+5-8fő feliratú pontozólapon jelöl: az első két helyezett 3-mat, a harmadik és negyedik helyezett 2-t, az ötödik egyet. Igen ám, de a kék játékos nem találta el a helyes számot! Neki is a 9-es kártyáját kell megfognia, csak a kezében tartott kártyák közül, és nem 2 aranyra, hanem áthúzott 0-ra kell beforgatnia, a 7-es kártyát pedig visszaveheti a kezébe, hiszen a 7-es sorszámmal jelölt dal még nem hangzott el. A zenész visszaveszi a narancs 9-esét (ha pontgyűjtő, beforgatja magának 3-1, azaz 2 aranyra, mivel 1 ember nem találta el, amit játszott), bedobja az elvesztettem zsebkendőmet képkártyát a **BEDOB-LYUK**-ba, a lejátszott kottát a **DOBÓPAKLI** feliratra helyezi, felkészülni, jöhet a következő kör! Az oldalsó kép mutatja az első kör utáni asztalképet. Az alapjátékot az nyeri, aki a legtöbb aranyat gyűjtötte. Mindig, döntetlen esetén pedig hangsúlyozottan érdemes ***Bónuszjátékot*** játszani!

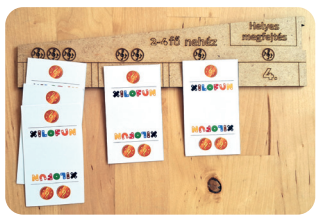
BÓNUSZJÁTÉK: Az utolsó kör után a maradék egy **dalképet** is dobjuk a **BEDOB-LYUK**-ba, minden játékos fogja meg a **kincsesládát** – a gyűjtött aranyaihoz ne nyúljon. (**Vándorzenész módban** érdemes a legtöbb aranyat gyűjtő játékost Zenésznek választani). A Zenész vegye fel a **DOBÓPAKLI** feliratra helyezett dalkottákat, keverje meg, és helyezze újra a kottatartóra. A játékosok újra az eddig elhangzott dalokra tippelhetnek, de a Zenész most csak az első 3 hangot játssza le (mindegy, hogy négyzet vagy téglatest a ritmus). Aki tudja a dal címét, csapja a **kincsesládáját a céltáblára**. Az első szavazó mondhatja a dal címét, ha talált, elnyerte a kottát, a rajta lévő arannyal (1-3 arany), ha nem találta el, erre a dalra már nem tippelhet, a soron következő szavazóé a lehetőség. Ha az első 3 hang hallatán nem találgat senki, a zenész lejátszhatja az első 4, majd az első 5 hangot egészen a dal végéig. Ha így sem jut senki eszébe a cím (hiszen a **dalképek** a **BEDOB-LYUK**-ban pihennek, így az emlékezetünkre kell hagyatkozni), a Zenész megadhatja a dalcím első, majd második betűjét stb., amíg valaki ki nem találja a dal címét. Aki több aranyat gyűjtött, megnyeri a bónusz játékot, az abszolút győztes az, aki a legtöbb aranyat gyűjtötte az alap- és a bónuszjátékot összeadva.

NEHÉZSÉGI FOKOZATOK: Ha 2-4 fő játékos játszik (+Zenész) és a sikerélmény a cél, a könnyű pontozótáblával érdemes kezdeni, ha nagy különbségeket szeretnétek az aranygyűjtés esélyében, a nehéz pontozótábla ajánlott. Ugyan 8 szavazópakli van, de a játékot 10-en is játszhatják, amennyiben Duó módban 2 Zenész zenél, szabadzenész módban, azaz nem gyűjtenek aranyat, és a helyes megfejtést is szóban jelzik. Így a 8 szavazópaklit 8 játékos használhatja. Amennyiben 5-8 játékos (+zenész) együtt játszik, csak egyfajta nehézségi fokozatot használhattok: a könnyű pontozótáblát illesszétek össze a másik felével (+5-8 fő felirattal). HA 4+4 játékos egymással párhuzamosan játszana, a kezdők a könnyű, a haladók a közepes/nehéz pontozással játszhatnak, felhasználva a másik céltáblát is.

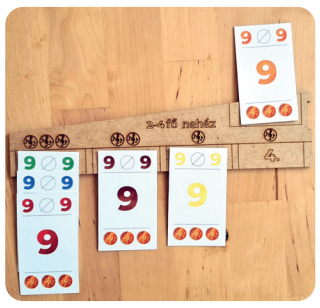
JÁTÉKOSOK TOVÁBBI JÁTÉKMÓDJAI:

1. MMM, azaz a MAGAMHOZ MÉREM MAGAM MÓD:

Az előkészítés megegyezik az alapjátékéval, azaz a 10 dalkép és kincsesládák kirakva, csupán a céltáblát nem használjuk, valamint a játékosok számától függetlenül a **2-4 fő nehéz pontozótáblát** helyezzük az asztalra. A Zenész az első ütemet lejátssza, vár pár másodpercet, majd újra lejátssza, végül harmadszor is. **Nincs verseny**, mindenki fontolóra veheti, hogy ennyiből ki tudja-e találni a dal sorszámát. Ha igen, a szavazatkártyát nem a céltáblára teszi, hanem az 1-es számra, ha egyszerre többen is rárakják, a sorrend itt nem számít. Ha maradt még játékos, jöhet az első két ütem, azaz az egész első sor, szintén háromszor. Aki ebből kitalálja, a második sorszámra teszi a szavazatát, 3 ütem esetén a harmadikra, 4 ütem esetén a negyedikre. Ha mindenki szavazott, a Zenész az alapjátékhoz hasonlóan a Helyes megfejtés keretbe helyezi a megfelelő sorszámot, és helyes megfejtés esetén ugyanígy mindenki annál több aranyat kap, minél kevesebb ütemből találta ki a dalt.



PÉLDA: A zenész lejátssza az Elvesztettem zsebkendőmet kezdetű dal első ütemét (EL-VESZ): hárman szavaznak: zöld, kék, piros. Majd 2 ütemet (EL-VESZ-TET-TEM), a barna a 2-es helyre szavaz, a zenész lejátszik 3 ütemet: (EL-VESZ-TET-TEM-ZSEB-KEN) mire a citrom is szavaz, a 3. helyre *(felső kép)*. A Zenész a narancs paklival jelzi, hogy a 9.-es a helyes megfejtés, mindenki helyesen tippelt, így a zöld, kék és piros 3 aranyra forgathatja be a kártyáját, a barna 2-re, a citrom 1-re *(alsó kép)*. A Játék itt is 9 körből áll, az utolsó kártya használata az alapjátékkal megegyező.



2. KOOPERATÍV MÓD:

Ugyanaz az előkészítés, mint az alapjátékban, két kivétellel: 1. nincs szükség céltáblára, se szavazópaklikra, csak egy 1-es és egy 2-es szavazókártyára (ez lesz a 2 jokerkártya) 2. fordítsátok meg a DALSORSZÁM TÁBLÁT, és úgy helyezzétek mellé 2 oszlopba a 10 népdalt *(lásd balra)*. A cél, hogy mind a hat mezőt lefedjétek egy-egy 2, 3 vagy 4 hangból kitalált dallal. Az összes játékos most egy csapatként dolgozik. A Zenész feladata, hogy miután megkeverte a kottákat és a kottatartóba helyezte, játssza le a legfelső dal első 2 hangját. A csapatnak 2 választási lehetősége van: 1. Megtippeli a dalt: Ha a tipp helyes, lefedhetik a dalképpel az egyik 2-es mezőt. Ha a tipp helytelen, felhasználhatnak 1 jokert a kettőből (fordítsátok le az egyik kártyát). Ha elfogy mindkét joker és helytelenül tippel a csapat, a játék véget ért! 2. Kér még 1 hangot, így 3 hangból kell kitalálni a dalt, ha sikerül, a 3-mas mezőt kell letakarni, ha nem biztos a csapat, kérhet még 1 hangot, de 4 a maximum. A játék akkor ér véget, ha 2-2 dalt kitalált a csapat 2, 3 és 4 hangból is, azaz az összes mezőt lefedte a képkártyákkal. A játék nehézségi foka változtatható a jokerek számának emelésével vagy csökkentésével. *(A jobb oldali képen a játékosok 1 jokert felhasználva eltalálták az összes dal címét.)*

FIGYELEM! Az alábbi dalok első 4 hangja – egymáshoz képest – megegyezik, így csak akkor érdemes egy játékon belül egyszerre használni őket, ha egy kis szerencsét is a játékba csempésznétek: (Nyuszi ül a fűben / Cirmos cica haj / Csiga-biga gyere ki) (Virágéknál ég a világ / Badacsonyi szőlőhegyen / Tekeredik a kígyó) (Csip-csip csóka / Bújj, bújj, zöld ág) (Lipem lopom a szőlőt / Gólya gólya gilice).

3. CSAK KÉP MÓD:

Az alapjátékkal tökéletesen megegyeznek a szabályok és az előkészületek, csupán a dalsorszámtáblát kell a rövidebb szélénél összeilleszteni, és állítva a résekbe helyezni a képkártyák cím nélküli oldalát a *jobbra* látható módon. A játék annyiban nehezítés, hogy a címeket már nem tudjuk olvasni, csak kép alapján szavazunk.

4. ESÉLYKIEGYENLÍTŐ MÓD:

Azok a játékosok, akik úgy érzik, túl könnyű a játék, választhatnak egy személyre szabott nehezítést: keverjék össze a saját paklijukat minden szavazás előtt, így lassítva a saját reakcióidejüket.

ZENÉSZEK JÁTÉKMÓDJAI:

1. PONTGYŰJTŐ ZENÉSZ – SZABAD ZENÉSZ MÓD:

A **szabad zenész** mód a legegyszerűbb választás: a zenész csak lejátssza a dalokat, nem gyűjt magának aranyakat, bemondja a helyes sorszámot, így nincs szüksége szavazókártyákra sem – ebben az esetben összesen **9 ember** XiloFunozhat. A **pontgyűjtő zenész** már rendelkezik szavazókártyákkal: ha minden játékos hibátlanul szavaz, 3 aranyat kap, ahányan nem találták el az adott kör számát, annyit kell a 3 arányból levonni és betenni a kincsesládába.

2. DUÓ MÓD:

A szabályok megegyeznek az alapjáték szabályrendszerével, kivéve, hogy egyszerre 2 zenész játszik – **ez az a mód, aminek köszönhetően 10-en is játszhatják a játékot.** A 2 zenész 1-1 ütőt fog, és megegyeznek, hogyan játsszák a dalokat. Ütemenként (könnyű), ritmusonként (közepes), vagy hangonként (nehéz) váltva egymást! Nézzük meg mindhárom verziót a Hull a pelyhes kezdetű dallal. Az **1. zenészt fekete,** a **2. zenészt kék betűvel** jelölöm. Ütemenként: **HULL A PELYHES FEHÉR HÓ, JÖJJ EL KEDVES TÉLAPÓ.** Ritmusonként (azaz tá - téglalap, vagy titi - két négyzet): **HULL A PELYHES FEHÉR HÓ, JÖJJ EL KEDVES TÉLAPÓ.** Hangonként: **HULL A PELYHES FEHÉR HÓ, JÖJJ EL KEDVES TÉLAPÓ** (ugye, milyen nehéz? Próbáljátok ki!)

+egy színes kihívás: osszátok fel, ki melyik színt ütheti meg, és úgy játsszátok el a dalt!

3. VÁNDORZENÉSZ MÓD:

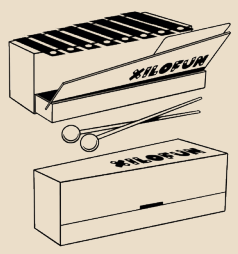
A XiloFun előtt egy plusz szék áll üresen, mindenki játékosként foglal helyet. A játékosok mindegyike kipróbálhatja magát Zenészként is: az első játékos feláll a helyéről, magával viszi a kezében a szavazókártyáit, és a XiloFun elé ül. Lejátssza a dalt, mindenki szavaz, majd kirakja a pontozótáblára helyes sorrendben a szavazatokat, a zenész megmutatja a szavazókártyájával a helyes megfejtést, majd visszaül a saját helyére, és ő is beforgatja a helyes szavazatkártyáját 3 aranyra, ha minden játékos eltalálta a helyes megfejtést. Ha egy valaki hibázott, 2 aranyra, ha két ember hibázott, egy aranyra, ha ennél többen, nulla aranyra (lásd még **pontgyűjtő zenész mód**). Ez a szabály biztosítja, hogy a zenész a legtöbbet hozza ki magából, és még csak véletlenül se játsszon félrevezető hangokat.

JÁTÉKMÓDOK KOMBINÁLÁSA

Hogy sokadszorra is izgalmas és változatos legyen a játék, **JÁTÉKOSOK** bármelyik játékmódját **(HANG-VERSENY, MMM, KOOPERATÍV, CSAK KÉP, ESÉLYKIEGYENLÍTŐ MÓD)** kombináljátok bátran a **ZENÉSZEK** bármelyik játékmódjaival **(PONTGYŰJTŐ-SZABAD ZENÉSZ, DUÓ, VÁNDORZENÉSZ, KÉTKEZES).**
Ezalól kivétel a **KOOPERATÍV MÓD - PONTGYŰJTŐ ZENÉSZ** kombináció, ott érdemes **SZABAD ZENÉSZKÉNT** részt venni a játékban a közös cél elérése érdekében!

ELPAKOLÁS

Elpakoláskor érdemes párba rakni a dalképeket a kottákkal, hogy legközelebb gyorsabb legyen a dalbázis kiválasztása. A 4 falap (alul a két dalsorszám-, rajta a két pontozó tábla, azon a 2 faütő és a játékszabály) a fiókba, míg a szavazókártyák, a dalkártyák és a fémlapok a XiloFun testébe kerülnek. A fiókot és a doboz fedelét is mágnes zárja, de szállításkor érdemes átkötéssel rögzíteni.



KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS:

A XiloFun rengeteg ember munkájának és hozzájárulásának eredménye! A teljesség igénye nélkül: Köszönöm az egész családomnak a mindennemű támogatást, lelkesítést, bíztatást, a Szellő utcai óvónéniknek a dominós dobozt, amiből az 1.0-s verzió elkészült, Daginak a közel végleges, díjakat nyert verziót, J. Gellért és Máté fantasztikus nyitottságát, innovativitását és profizmusát a végleges doboz megalkotása során, B. Valternek a fémlapok kikísérletezését és menedzselését, a fantasztikus L. Annának a gyönyörű arculatot, mesés illusztrációkat és az örök nyitottságot, S. Fecónak a BNI-t, S. Csabának a papírmunkát és a levédetés tippjét, M. Sanyinak az első nyertes pályázatot, M. Annának és régi MOMÉ-s csapatának az új hangszer feltalálási projektet 2009-ben, ami az ötlet magját adta, S. Zolinak a mindennemű támogatást, T. Rékának az első logót, Z. Eszternek a tettvágyra sarkalló mondatát, H. Ullrichnak a színeskottát, V. Annának a színeskotta honosítását és a személyes lelkesedést, támogatást, U.V, Kati néninek, hogy megismerhettem a színeskottát, a Zene Házának a Showcase fesztivált, különös tekintettel T. Feri odaadó segítőkészségére és támogatására, mindenkinek, aki szavazott és szavazásra buzdított a Showcase fesztiválra, minden előadónak, aki énekhangjával hozzájárult a XiloFun fényének emeléséhez és értékátadó tevékenységéhez, T.Máténak a tanácsokat és ötleteket, G. Vilmosnak nyitottságát és dalainak rendelkezésre bocsátását, B. Gergőnek, hogy buzdított, mert már játszani akart, B. Árpinak a DUNSZT szervezését, Gy. Zolinak a segítségét, bíztatását és nyitottságát, D. Atinak a videókat, honlapot és a koncepcióban gondolkodást, F.Árpinak a tanácsokat és a profi képeket, a Játszó- és küzdőtér edzőtársak videós közreműködését, minden arccal vállalt pozitív véleményt, mindkét S. Dávidnak a profi videókat, a V. B. családnak a reklámvideót, minden egyes játék(mag)tesztelőnek és visszajelzőnek az elmúlt 15 évben, minden Szellő EGYMI-s tanár és diák XiloFun rajongónak a játékot és visszajelzéseket, az egész BRANCS csapatnak a lehetőséget, lelkesedést és támogatást, minden BRANCSos előfinanszírozónak, akik megelőlegezték a bizalmat, mindenkinek, aki kimaradt a felsorolásból, de tudja, hogy hálás vagyok, és minden egyes barátnak, családtagnak, szerettemnek, akik éveken át elviselték a XiloFunról való álmodozásaimat, értekezéseimet és tervezgetéseimet. Régi álom valósult meg, nélkületek nem sikerült volna! Köszönöm!
Megjegyzés: A XiloFun fémlapjainak és kottáinak színei megegyeznek az ULWILA (későbbi nevén HU's) Színeskotta színeivel, Vető Anna engedélyével.
És igen, tudom, hogy a hangszer lapjai nem fából vannak, így valójában metallofon, de mégsem nevezhettem el MetalloFunnak... Mindenkinek nagyszerű játékot és rengeteg pozitív zenés élményt kívánok!
Szeretettel: Sőnfed Mátyás