

Egy játékefejlesztőt számtalan dolog inspirálhat. A **Busó rege** esetében a szikrát a Kárpátia együttes azonos című dala gyújtotta meg. Ezúton is hálásan köszönöm Petrás Jánosnak, hogy engedélyezte az általuk megírt dalszöveg és az abban megteremtett egyedülálló hangulat továbbadását ebben a játékban.



Ha ti is szeretnétek olyan busós hangulatba kerülni, mint amilyenben én voltam a játék megalkotása közben, mindenképp hallgassátok meg ezt a kiváló dalt!

Szauer István

Egy rejtelmes kis sziget, mit jótékony köd fedett,
A régmúlt időknek korát idézi meg.
Hol minden kis szegletet a nád és mocsár belep,
Új otthonra lelt ott a bujdosó sereg.

A túlparton lánc csörög, az ocsmány török röhög,
S gályára száll sok-sok elrabolt kölyök.
A bosszúra szomjazó megannyi szigetlakó,
Tengernyi könnyét viszi a nagy folyó.

Héj-héj! Süvít a szél. Héj-héj! Hosszú a tél.
Héj-héj! Recseg a jég. Héj-héj! Közel a vég.

Már égnek az őrüzek, forr bent a gyűlölet,
S az est kék kódéből kilép egy ősz öreg.
A vénség pipára gyűjt, a füstből kövéret fűjt,
Hangjának érce a téli égre zúg.

Ej, ne keseregjete, egy jelt kell kövessetek,
A fénylő viharból vitéz jön értetek.
Meglesz jutalmatok, csak fegyvert kell fogjatok,
És vérrel kifestett maszkot faragjatok.

A jóslat egy éjszakán oly sok hosszú év után,
Vihartól kísérve végre valóra vált.
Arany vértbe öltözött lovas állt a fák között,
És intett: Utánam! Csatába, ördögök!

Száz csónak útra kel az elszánt legényekkel,
Maszk rejti arcuk, kezükben bot figyel.
Hej, török, itt a vég, szaladj, fuss az életért,
Mert eljöttünk érted, fizetsz ma mindenért.

Rémséges maszkban jönnek, ördögszekéren ülnek,
Kolomp húzza a bundájuk, lóballják nagy buzogányuk.



Kooperatív játékmód: Együtt a török horda ellen

Ebben a játékmódban a játékosok nem egymás ellen versengenek.

A cél közös: együttes erővel elijeszteni az összes törököt, még mielőtt az alapanyag- és maszkkpakli kiürül.

Az alapjátékhoz képest az alábbi eltérések érvényesek:

Kártyahúzás: A játékos a körében mindig csak egyetlen kártyát húz, és nem ad át lapot a társának.

Limitált kommunikáció: A játékosok nem beszélhetnek a kezükben lévő lapokról, a tervezett maszkokról vagy a kártyaigényekről, és nem egyeztethetnek a dobópaklira kerülő lapok sorrendjéről sem. Érdekes azonban némán figyelni a többiek igényeit, és maszkfaragáskor tudatosan, segítő szándékkal építeni a dobópaklit.

Közös ijesztés: A több gyengességgel rendelkező törököket csak együttműködve lehet elijeszteni. Az akciót végrehajtó játékos ehhez csupán egy saját maszkot használhat fel; a másik igényt egy csapattársa előtt lévő maszk lefordításával kell teljesítenie.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint valamelyik húzópakli kifogy:

Vereség: A horda győz, ha az alapanyag- és maszkkpakli ürül ki hamarabb.

Győzelem: A csapat nyer, ha sikerül az összes törököt elűldöznie. Ekkor a maradék alapanyag- és maszkkártyák száma adja a csapat közös pontszámát. A jövőbeli játékok célja ennek a rekordnak a megdöntése.

kekjatek.hu
A minőségi játékelmény

Busó rege

A játék célja

Kevés a maszkot fűzfából kifaragni, korommal, vérrel megfesteni, s szarvakkal, szőrmével díszíteni... fel is kell öltetni azt, hogy rettegésben tartsa a szultáni szúnyogokat. Aki a legértékesebb álarcokat alkotja, és élen jár a török horda megfutamtításában, annak nevét legszebb regéikben őrzik majd a századok.

Előkészületek

1. Keverjétek össze az alapanyag- és maszkkártyákat, majd helyezétek a paklit a játéktér közepére arccal lefelé.
2. Csapjatek fel egy-egy lapot a húzópakli jobb és bal oldalára.
3. Minden egyes játékos húzzon magának 5 kártyát az alapanyag- és maszkkpakliból.
4. Keverjétek meg a törököket, tegyétek a paklit arccal lefelé, majd fedjete fel belőle 3 lapot sorban a húzópakli mellé.
5. Terítsetek ki a játékoszámmal megegyező (de minimum 3) közös célkártyát.

A felesleget tegyétek vissza a dobozba.

6. A kezdőjátékos legyen az, akinek a legszebb a bajusza. Döntetlen esetén sorsoljátok ki a kezdőjátékost.

A játékos köre

A játékos a körében az alábbi három akciólehetőség közül választ egyet, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik:

- Kártyahúzás.
- Maszkfaragás.
- Törökök elijesztése.

Kártyahúzás (három helyről lehetséges)

A. A játékos felveheti a húzópakli mellé felcsapott mindkét kártyát. Ekkor a helyükre azonnal két új lapot kell felcsapni a pakliból. A felvett kártyák közül a játékos egyet megtart, a másikat pedig kötelezően átadja a tőle jobbra ülő (előző) játékosnak.

B. A játékos húzhat két lapot vakon a pakli tetejéről. Az egyiket megtartja, a másikat pedig átadja az előző játékosnak.

C. Ha rendelkezésre áll dobópakli, annak a legfelső két kártyája is felhúzható. Egyet megtart a játékos, egyet az előző társa kap meg.

Fontos! A kézlimit 10 kártya.

Amint a játékosnak eggyel több kártya kerül a kezébe, azonnal el kell dobnia egyet a dobópakliba!

Maszkfaragás

- A maszkkártyák az alapanyagokkal együtt a közös húzópakliból szerezhetők meg.
- A maszkfaragás önálló akciónak számít, így egy teljes kört igényel.
- A játékos kijátszhat a kezéből egy maszkot maga elé, ha lehelyezi a dobópaklira a kezéből a kártya szélén látható alapanyagokat.

Hiányzik egy alapanyag? Bármely három kártya (legyen az alapanyag vagy maszkterv) együttes eldobása helyettesíthet egy tetszőleges alapanyagot.

A maszkok egy-egy török gyengeségét jelképezik. Míg az egyik maszk **félelmet** vált ki az ellenségből, a másik **riadalmat** kelt. A harmadik a **rettegést**, a negyedik a **rémületet** jelképezi. Az ötödik maszktól egyenesen **iszonyodnak** a szulejmáni cselszövők.

Törökök elijesztése

A játéktéren mindig három törökkártya van felfedve.

Minden török másra érzékeny: a törökkártyán látható maszkok színeit kell egyeztetni a játékos előtt lévő maszkkártyák keretszínével, amiben a kis ikonok segítenek. Amennyiben egy játékos rendelkezik a megfelelő maszkokkal, **a körében elijesztheti a törököt:**

- Lefordítja az elijesztéshez felhasznált maszkokat – ezzel jelezve, hogy azok már nincsenek játékban.
- Magához veszi az elijesztett török kártyáját, és ráhelyezi a lefordított maszkokra.
- Azonnal felcsap egy új törököt a húzópakliból.

Egy játékos egy akció keretében akár több törököt is elijeszthet egymás után, ha van hozzá elég megfelelő maszkja. A lefordított maszkkártyák újabb törökök elijesztésére már nem vehetők igénybe, de a játék végén a győzelmi pontjaik elszámolhatók.

A játék vége és a pontszámolás

Ha a húzópakli vagy a törökkpakli kifogy, a játék véget ér.

Ekkor minden játékos végrehajthat még egy utolsó akciót, majd következik **a pontszámolás:**

A maszkkártyák pontjai: A játékosok összeadják a maszkkártyáik jobb felső sarkában található pontokat (függetlenül attól, hogy azokat elijesztés miatt lefordították-e vagy sem).

A törökkártyák pontjai: A játékosok hozzáadják az elért pontjaikhoz az elijesztett törökökön látható értékeket is.

Közös célkártyák: A játékosok ellenőrzik, hogy ki nyerte meg a játék elején felcsapott közös célkártyákat a legtöbb gyűjtéssel (pl. ki gyűjtötte a legtöbbet a megadott feltételből). A győztes elveheti a kártyát, és hozzáadhatja a pontjaihoz. Döntetlen esetén pontot senki sem kap.

A győztes az a maszkfaragó lesz, akinek a legtöbb pontot sikerül összegyűjtenie: az ő keze munkáját suttogják majd a téli tábortüzek mellett, mint a busó rege legfőbb mesteréét.

Példa a célkártyákra:

(kifaragott maszkokon lévő ikonok alapján)

MAX A legtöbb felhasznált szörme

MAX A legtöbb elijesztett török

5 Győzelmi pont

MAX A legtöbb azonos maszk

MAX A legtöbb különböző maszk

MAX A legtöbb maszk

MAX A legtöbb félelem (szürke) maszk

Alapanyagok aránya a pakliban:

4 fűzfa • 3 szarv és szörme • 2 vér- és koromfesték • 1 kolomp