

# A városmarketing egyedi eszköze: Magyar vonatkozású társasjátékok

Adorján Balázs<sup>1</sup> – Bednárík Éva<sup>2</sup>

## Absztrakt

A társasjátékok fejlődése az idők során a szórakoztatás mellett számos más célt is szolgált. Idővel megjelentek a különféle fejlesztő, logikai és stratégiai gondolkodás serkentő, illetve az edukációs és ismeretterjesztő célú játékok is. Az ilyen játékok lehetőséget adnak arra, hogy a játékosok interaktív módon ismerkedjenek meg különböző kultúrákkal, történelmi eseményekkel és helyi nevezetességekkel, hozzájárulva ezzel a kulturális emlékezet fenntartásához. A kutatásunk egyik fő célja, hogy bemutassa a magyar vonatkozású társasjátékokat, különös tekintettel arra, hogyan ábrázolják a játékok Magyarország és annak különféle tájegységeinek történelmét, kultúráját, műemlékeit és szokásait. Vizsgáljuk, hogyan illeszkednek ezek a játékok a helyszínek specifikus jellegzetességeihez. Elsősorban deskriptív jellegű kutatást alkalmaztunk, valamint a magyar társasjátékok eloszlásának és jellemzőinek vizualizálásához statisztikai adatokat és diagramokat készítettünk. Összességében elmondható, hogy a helyi társasjátékok nemcsak a szórakoztatást szolgálják, hanem hozzájárulnak a lokális közösségek kultúrájának megőrzéséhez, népszerűsítéséhez, és a magyar történelem, földrajz és természet megismeréséhez is.

## 1. Bevezető

Szinte mindenki szeretett gyerekkorában társasjátékozni, és sokan felnőttként is. Kezdetben a társasjátékok absztraktak voltak, vagy egyszerűbb alaptörténeteket dolgoztak fel. Ez elsősorban azért volt, mert technológiailag korlátozottak voltak a lehetőségek. Ezt bizonyítják az emberiség történelmének legrégebb ma is játszható és népszerű társasai, mint például a sakk, go vagy épp a dáma. Ezekben a játékokban vagy semmi történet nem volt, vagy maximum annyi, hogy a játékosok harcban állnak egymással, és meg kell nyerniük a csatát. A XIX-XX. századra jutott el odáig a technológia, elsősorban a gépesítés miatt, vagyis a tömeggyártás megjelenésével, hogy összetettebb elképzeléseket és ötleteket is implementálni lehetett a társasjátékokban. Ez viszont egy olyan következményt hordoz magával, hogy mivel az absztrakt játékok esetében nem beszélhetünk olyasmiről, mint a körítés vagy a történet, ezért ezért emiatt bár nem vonz, de nem is riaszt el játékosokat. Azonban ha egy játék történettel, helyszínekkel, konkrét személyekkel rendelkezik, vagy például a vizuális megjelenítésének egyedi stílusa van, akkor már megjelenik a szimpátia kérdése, vagyis míg egyik játékos szívesebben játszik vele, addig más számára ellenszenvet idéz elő. Ez évszázadokkal vagy évezredekkel ezelőtt inkább csak problémaként jelent volna meg, mert az embereknek alig volt 1-2 társasjátéka, vagyis ha a kiválasztott játék pont olyan témát dolgoz fel, ami a potenciális játékospartner számára taszító, akkor nincs mivel játszani, mert nincs alternatíva. Manapság viszont, amikor évente több ezer társasjáték jelenik meg, így a körítés szinte már egyáltalán nem opcionális, hanem a siker záloga, mert valamivel ki kell tűnni a tömegeből. Elég csak megnézni, hányféle változata van a Monopolynak, és hogy ezek nagy része szinte csak a grafikát cseréli

<sup>1</sup> Doktorandusz, Soproni Egyetem, Széchenyi István Gazdálkodás- és Szervezéstudományok Doktori Iskola

<sup>2</sup> Egyetemi docens, Soproni Egyetem, Lámfalussy Sándor Közgazdaságtudományi Kar, Üzleti Tanulmányok Intézet

(reskin), de a játékmenetre szinte semmiféle hatással nincs. A társasjátékiparnak ez a fajta növekedése és sokszínűsége teremti meg a lehetőséget arra, hogy egyre szűkebb célközönséget megcélzó témák is feldolgozásra kerüljenek. Így jöhetnek létre helyi, nem csak országos, de konkrét várossal kapcsolatos társasjátékok is.

A következő fejezetekben azt a témát szeretnénk körbejárni, hogy a magyar vonatkozású társasjátékok milyen képet festenek az országról, adott városokról, területekről vagy történelmi eseményekről. Milyen témákat dolgoznak fel, milyen céllal jöttek létre és mennyire kapcsolódnak a játékok témái és tartalma az adott város vagy terület jellegzetességeihez. Mindez lehetővé teszi azt is, hogy megismerjük a társasjátékok kapcsolódását nemcsak a városhoz, hanem a város marketingjéhez.

## **2. Társasjátékok célja**

A társasjátékok, ahogy a világban a legtöbb alkotás, valamilyen céllal jönnek létre. Kezdetben ez a cél egyszerű időöltés volt, ami később az agytekervények megmozgatására, logikus gondolkodás fejlesztésére, stratégiák kitalálására irányult. Később pedig, mikor már a technológia (nyomtatás, tömeggyártás...) lehetőséget adott rá, edukációs és ismeretterjesztő célzatú társasjátékok is létrejöttek. A társasjátékok lehetőséget nyújtanak arra, hogy játszva ismerkedjenek meg a játékosok a történelemmel, kultúrával, vagy épp a környezetükkel, és ezzel hozzájáruljanak a kulturális emlékezet fenntartásához (Begy, 2015). Már jó ideje, hogy a társasjátékokat a gyermekek gondolkodásmódjának formálására használják, ahogy például a németek is tették a világháborúk idején, amikor ezzel próbálták már az egészen kisgyerekeket is a hazafiasságra nevelni (Sapała & Małgorzata, 2021). Persze nem csak a gondolkodásmód befolyásolására lehet használni a játékos oktatást, hanem például az iskolai tárgyak könnyebb megértésére, vagy épp nyelvtanulásra, ahogy egy 2023-as tanulmányban történt (Juhász, 2021). Persze hiába a nemes cél megfogalmazása, de mit sem ér a jó megvalósítás nélkül. A társasjátékok esetében rengeteg szempontot kell figyelembe venni a fejlesztés alatt és a tesztelést sem szabad elhanyagolni (Mi a titka a sikeres társasjátékoknak?, 2017), mert ha a játékmenet nem szórakoztató, akkor kevesen játszanak vele és ezáltal nem is éri el a célját. Mivel mi a magyar társasjátékokat, amennyire lehetséges objektív módon szeretnénk bemutatni, ezért azt a részben szubjektív témát, hogy melyik játék, mennyire jó, igyekszünk elkerülni.

További cél lehet még a helyi nevezetességek bemutatása, a műveltség növelése és a történelmi események bemutatása is népszerű a társasjátékok világában. A következőkben a konkrét városokkal és tájegységekkel kapcsolatos társasjátékok esetében ez utóbbi kategóriák lesznek döntő többségben.

## **3. Egy innovatív városmarketing eszköz**

Ma már nem kérdés, hogy a marketing és a branding alapelvei és eszközei nemcsak termékek és szolgáltatások, de akár szervezetek (Kotler – Keller, 2006), személyek (Papp-Váry, 2009; Töröcsik, 2008) vagy épp helyek, települések (Anholt, 2007; Govers – Go, 2009; Papp-Váry, 2006, 2011) esetében is alkalmazhatók. „A városmarketing sok-sok eszközzel, látványosan képes segíteni egy város sikerét, növelni ismertségét, elismertségét, de hosszú távon csak egy tudatosan tervezett, stratégiaileg is végig gondolt, kreatív megoldásokat használó, sokszereplős együttműködésre épülő, gazdaságilag is hatékony munka hoz tartós, nagyszabású eredményeket” (Piskóti – Papp-Váry, 2018: 44.o.).

Ahogy Piskóti kiemeli, holisztikus megközelítésre van szükség (Piskóti, 2022a), ahol nagyon fontos a coopetition, azaz az együttműködve versenyzés (cooperation + competition) (Piskóti, 2022b). Ez jelenti a települések együttműködését egy-egy régióban, de akár az adott településen belül az egyes szereplőkét, például turisztikai szolgáltatók, vendéglátóhelyek vagy hagyományörző szervezetek kooperációját (Ritchie – Crouch, 2003; Morgan et al., 2011, Hanna – Rowley, 2011).

A település hagyományainak gondozása kiemelten fontos, ahogy tágabban a magyarságtudat ápolása is (Tózsza – Horváth, 2021; Papp-Váry, 2019a, 2020). Ezeket az értékeket modern világunkban is őrizni szükséges, akár offline, akár online eszközökkel, a való világban vagy épp a metaverzumban (Tózsza, 2022; Tózsza – Baltavári, 2023; Buhalis, 2020). Ugyanakkor arra is szükség van, hogy ez ne pusztán tájékoztató, hanem szórakoztató módon történjen meg. Ez voltaképp a branded entertainment, azaz a márkázott szórakoztatás sajátos formája (Lehu, 2007; Papp-Váry, 2016). Ilyenkor a márka (avagy jelen esetben az adott település) valamilyen tartalomban jelenik meg, például egy filmben, sorozatban, konzolos játékban vagy éppen klasszikus játékban (Papp-Váry, 2008a).

Ha nem is feltétlenül gondolunk elsősre így rá, de ez ugyanúgy besorolható a marketingkommunikációs megoldások közé, mint a tévéreklám, a rádióreklám, a közterületi reklám, a nyomtatott sajtóban megjelenő hirdetés vagy éppen az online reklám (Papp-Váry – Kerti, 2022). Ennek kapcsán a marketingkommunikációs eszközök csoportosításának modern megközelítése a POE, mely az eszközöket 3 kategóriába sorolja: paid (fizetett, vásárolt), owned (saját, birtokolt), illetve earned (szerzett, kiérdemelt) (Edelman – Salsberg, 2010; Papp-Váry – Farkas, 2018).

Az utóbbi években ezek közül egyre fontosabbak lettek az owned és az earned eszközök, különösen a települések esetében, ahol gyakran szűkre szabott a marketingbüdzsé (Zenker – Martin, 2011). Az earned, azaz a kiérdemelt, szerzett média a város tudatos public relations tevékenysége folytán megjelenő sajtópublicitást jelenti, valamint a közösségi médiában megjelenő felhasználói lájkokat, kommenteket, megosztásokat a város tevékenysége kapcsán (Hays et al., 2013). Az owned, azaz a saját, birtokolt média pedig azt jelenti, ami a város birtokában áll: ilyen lehet a weboldal, a közösségi média profilok, vagy éppen az offline eszközök közül egy nyomtatott turisztikai kiadvány a településről (Papp-Váry – Farkas, 2019). De ide lehet sorolni a város szuvenirjeit is, melyek kötődnek a városhoz. Ez a kötődés persze összetettségében, egyediségében különféle lehet: egy helyi bor vagy kézműves termék esetében nagy, míg egy fehér pólóra nyomtatott „I love település neve” esetében kisebb.

Ezen owned eszközök közé sorolható be, ha egy településhez saját társasjáték köthető, különösen, ha annak gyártója, kiadója a város, vagy éppen aktívan vesz részt annak népszerűsítésében. Ha pedig a kiadó mondjuk egy helyi vállalkozó vagy egy ismert társasjáték cég, akkor az earned médiatípusba sorolható. Bármelyik is a kettő közül (owned vagy earned), jól látható, hogy médiafoglalásra nincs szükség, hacsak nem a társasjáték kampánya kapcsán. Egy ilyen különleges márkaépítési eszköz kapcsán kiemelten fontos a megfelelő célcsoport szegmensek kijelölése is (Papp-Váry, 2007, 2008b). Ezek lehetnek a városban járó turisták, de sok esetben a helyiek, az adott város lakosai közül kerülnek ki a társasjátékkal játszó, illetve azt megvásárlók. Ilyen szempontból annak belső városmarketing jelentősége is lehet, erősíti az identitást, a kötődést, az elégedettséget, az „én városom” érzést (Piskóti, 2021; Braun et al., 2013). Ez pedig biztos alapját jelentheti a város és a városmárka jövőjének (Insch – Florek, 2010; Jenes – Papp-Váry, 2024).

Természetesen sok múlik azon is, hogy mi a játékmenet, az mennyire érthető, követhető, élvezhető, ahogy már maga a társasjáték csomagolása és a termék vonzó neve is kiemelten fontos lehet, valamint, hogy azon és abban miként jelenik meg a város vagy ország neve (Papp-Váry, 2013, 2019b). Fontos ugyanakkor itt kiemelni, hogy sok esetben maga a társasjáték nem kifejezetten városmarketing céllal jött létre, hanem egyszerűen a készítők csak egy jó játékot szerettek volna alkotni. Ettől még a városmárka-építésében nyújtott szerepe elvitathatatlan, és ezért is nagyon érdekes megvizsgálni, hogy mely magyar településekhez köthető valamilyen formában társasjáték. Erre tesz kísérletet jelen tanulmány.

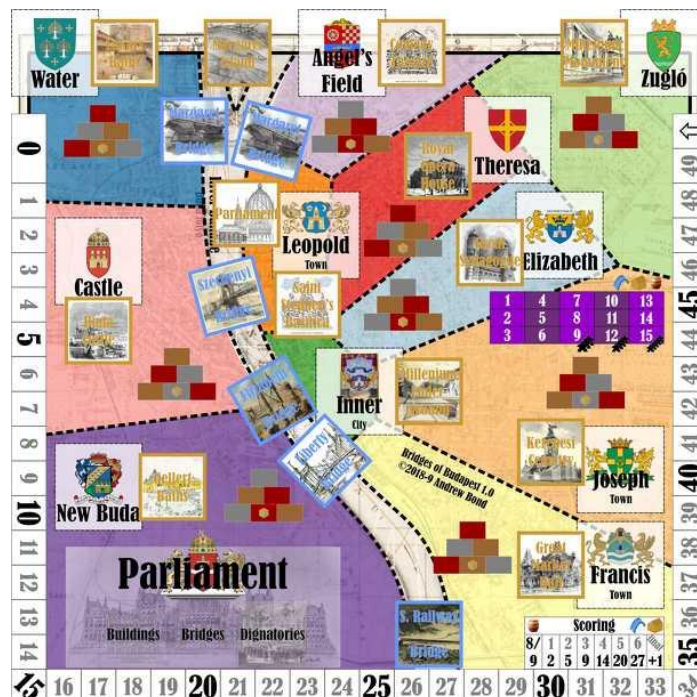
## 4. Magyar városok és területi egységek társasjátékai

Nem ritka manapság, hogy egy társasjáték választott témája egy konkrét helyhez kapcsolódik, elég csak olyan játékokra gondolni, mint a Carcassonne vagy az Alhambra (Vanderzeypen, 2011), amiknek már a megnevezéséből látszik, hogy hol játszódnak a játék eseményei. Ám míg az előbb említett esetekben a játék mechanikája és / vagy grafikai stílusa igényelte az adott helyszín használatát, addig sok esetben épp fordítva történik, és a fejlesztők az adott helyszínből kiindulva készítenek egy társasjátékot. A magyar városokkal kapcsolatos társasjátékok nagy részében sokkal inkább az utóbbi helyzet áll fenn, mivel az elsődleges cél a város vagy terület népszerűsítése.

### Budapest

Természetesen a főváros a legnépszerűbb a magyar városok közül, mivel összesen 29 ilyen játék is létezik, amiből 26-nak a címében is szerepel a „Budapest” szó. Ezek közül szeretnénk bemutatni a legérdekesebbeket.

**Bridges of Budapest (2019)** – A Budapest hidjai egy összetettebb gazdasági játék, amiben a játékosok célja, hogy hidakkal egyesítsék Budát és Pestet, miközben ezeket a hidakat felhasználva kereskednek egymással.



1. illusztráció: a *Bridges of Budapest* című társasjáték táblája

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/bridges-of-budapest-2019>

**Budapest KultúrDisco (1987)** – A játékosok 3 búbuval lépkedhetnek a Budapest utcáit, múzeumait, műemlékeit, mozijait, színházait, könyvtárait és szórakozóhelyeit tartalmazó térképen. Minden mezőn, az aktuális nevezetességhez tartozó kérdésre kell választ adni, amik közül az egyik kategória a játék címét is adó „diszkó”, amikor is a 70-es 80-as évek zenei kérdései kerülnek elő. Az a játékos nyer, aki először éri el a 100 pontot.



2. illusztráció: a Budapest KultúrDisco társasjáték borítója, kártyái és táblája

A kép forrása: <https://sbs.hu/2018/06/napi-lordom-budapest-kulturdisco-tarsasjatek-a-lorddal/>

**Kalandozások Budapesten (2008)** – Egy „dobsz és lépsz” mechanikát használó edukációs társasjáték, amiben a játékosok célja, hogy minél gyorsabban eljussanak a Lánchídhöz, miközben megválaszolják a „kíváncsi turista” kérdéseit.

**Capitaly: Az üzleti élet játéka (1935)** – A világhírű Monopoly Budapesten játszódó magyar koppintása. Az eredeti játékhoz hasonlóan a játékosok kockadobással határozzák meg, hogy melyik mezőre érkeznek, majd végrehajtják a mező akcióját. Erősen szerencsealapú gyűjtögetős, kereskedős társasjáték.



3. illusztráció: a Capitaly társasjáték egy korai kiadása

A kép forrása: <https://www.darabanth.com/hu/gyorsarveres/376/kategoriak~Mutargy-papirregiseg-egyeb/Jatekok~500012/Capitaly-tarsasjatek-eredeti-dobozaban-kozepes-allapotban~112211877>



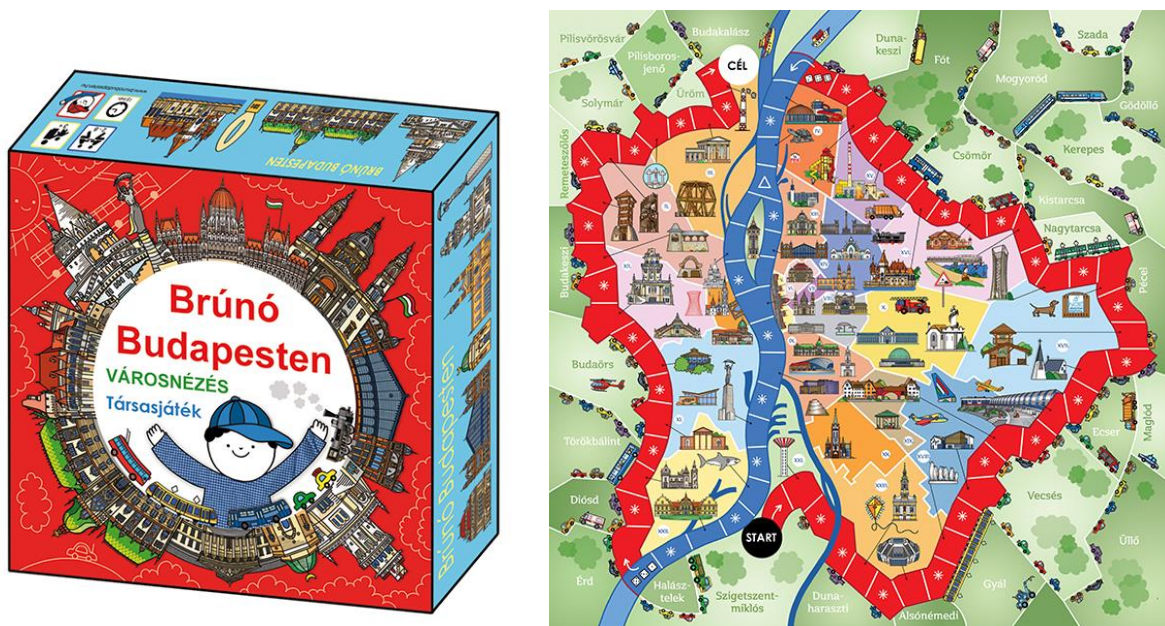
**Nyomozó Budapesten (2005)** – Egy dedukciós nyomozós játék, ami 30 különböző forgatókönyvet tartalmaz. Mindegyik egy különálló ügy, amihez Budapest térképén haladva lehet információmorzsákat gyűjteni, miközben a játékosok detektívek szerepébe bújva megpróbálják hamis információkkal félrevezetni a társaikat. Az a játékos lesz a győztes, aki a játék végére a legközelebb kerül a rejtély felgöngyölítéséhez.



4. illusztráció: a Nyomozó Budapesten című játék elemei

A kép forrása: [https://www.nyugat.hu/cikk/70662\\_ezeket\\_tarsasozd](https://www.nyugat.hu/cikk/70662_ezeket_tarsasozd)

**Brúnó Budapesten: Városnézés (2019)** – A Brúnó Budapesten könyvsorozat társasjátékadaptációjában 4 különböző játék kapott helyet. Ezen játékok nehézségben és játékmenetben is különböznek egymástól, mivel megtalálható köztük egyszerű „dobsz és lépsz” mechanikát használó, gyűjtögetős- és kvízzjáték is.



5. illusztráció: a Brúnó Budapesten - városnézés című játék doboza és egyik táblája

A képek forrása: <https://www.bartoserika.hu/aktualis/bruno-budapest-tarsasjatek>

**Brúnó Budapesten: Dunafutam** – A Brúnó Budapesten könyvsorozat másik társasjátékadaptációjában a Duna hidjai játsszák a főszerepet.



6. illusztráció: a Brúnó Budapesten - Dunafutam című játék doboza és elemei

A kép forrása: <https://kelleresmayer.hu/osszes-termek/61-bruno-budapesten-dunafutam.html>

**Monopoly: Budapest – Top látnivalók (2011)** – A Monopoly a világ legnépszerűbb és legismertebb játéksorozata (Most popular board game, 1999), aminek a megszámlálhatatlan különféle változata között magyar vonatkozásúak is szerepelnek, mint amelyik a magyar főváros nevezetességeit hivatott bemutatni.

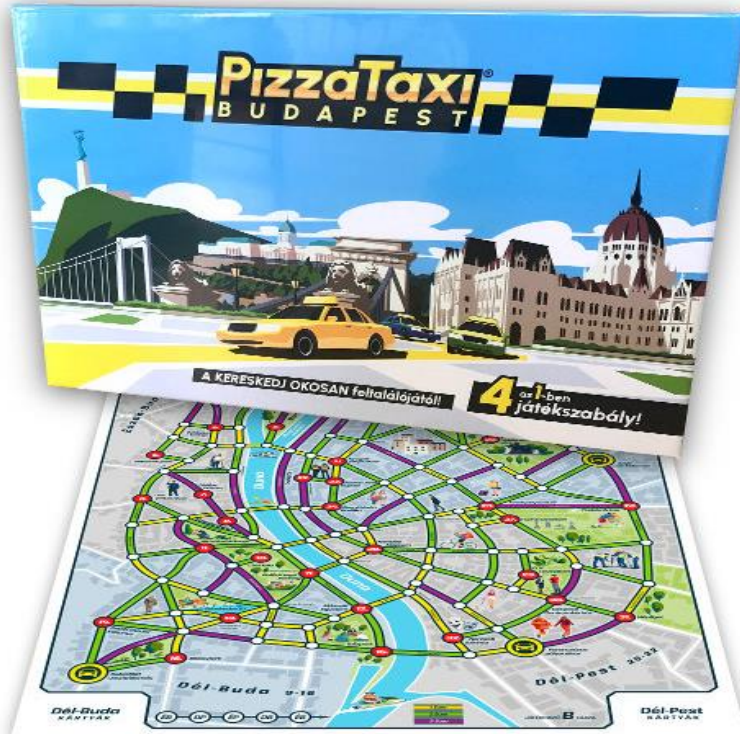


7. illusztráció: a Monopoly Budapestre illesztett változata

A kép forrása: <https://tarsasjatek-webaruhaz.hu/termek/monopoly-budapest/>



**Pizza Taxi Budapest** – Szintén egy univerzális játék, amihez jelenleg 10 különféle játékvariációt is mellékelnek az alkotók. Ezek között megtalálhatók az egyszerűbb városnézős és pizza-gyűjtögetős és az összetettebb pizza-kiszállító játékok is, így mindenki megtalálhatja a számára leginkább szimpatikus játékot attól függően, hány évesek játszanak és mennyire szeretnének interakcióba lépni egymással.



8. illusztráció: a Pizza Taxi Budapest társasjáték doboza és táblája

A kép forrása: <https://pizzataxibudapest.hu/>

**Budapest Anno 1906-1919 (2012)** – A főváros nevezetességét tartalmazó fotókból álló memóriafejlesztő társasjáték, amiben a 70 lapkából fel kell fedni a párokat. Az a játékos nyer, aki több párt szerez.



9. illusztráció: a XX. század elejéről származó képeket használó memóriajáték

A kép forrása: <https://www.lira.hu/hu/konyv/szakkonyv/orvos/memoriafejleszto-tarsasjatek-anno>



## Győr

**Győr - Városszeretők (City Lovers)** – Családi ismeretterjesztő játék, amiben a kártyákon található QR kód vagy a mellékelt útikönyv segítségével érdekes információkat és extra bónuszokat lehet szerezni. Igényesen összerakott egyszerű társasjáték, aminek célja a város megismertetése.



10. illusztráció: a Városszeretők című győri játék doboza

A kép forrása: <https://www.info-turbo.com/hu/tarsasjatek/gyor-varosszeretok>

**Capitaly 2000: Győr (2000)** – A Capitaly társasjáték felújított és Győrre átültetett változata. A helyszíneket és illusztrációkat a fővárosról a megyeszékhelyhez illőkre cserélték. Érdekeség, hogy valamiért a fejlesztők úgy döntöttek, hogy forint helyett eurót használtak játékpénzként.



11. illusztráció: a Capitaly győri kiadásának a tartalma

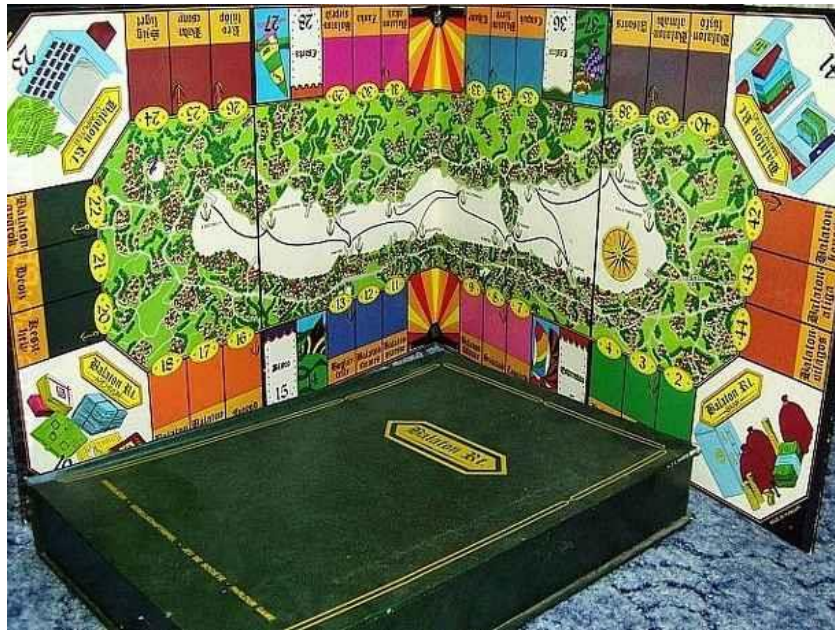
A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/capitaly-2000-gyor-2000#Capitaly%202000:%20Gy%C5%91r>

## Balaton

Nem konkrétan város, de mindenképp saját kategóriát érdemel Balaton és térsége.

**Kalands utazás a Balaton körül** – A játékosok célja, hogy minél előbb körbe utazzák az ország legnagyobb tavát. Utazás közben minden pénzbe kerül (szállás, érkezés, strandok...), pénzt gyűjteni pedig a városokba betérve, kérdéseket megválaszolva lehet.

**Balaton rt. (1986)** – Monopoly-szerű társasjáték, amiben a magyar tenger körüli települések szerepelnek az ingatlanok helyett. A címéből is látszik, hogy ez egy igen merész és előremutató gazdasági társasjáték volt, a kidolgozása és a kiadás minősége pedig szintén meghaladta a korát.



12. illusztráció: a Balaton Rt. játék doboza és borítója

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/balaton-rt-1986#Balaton%20rt.>

**Save the lake (2023)** – A Moholy-Nagy Művészeti Egyetem hallgatói által, a Balatorium program keretein belül készített környezetvédelemmel kapcsolatos kooperatív társasjáték. A játék célja az intelligens és fenntartható tájhasználat megvalósítása a balatoni régióban. Dr. Zlinszky András, ökológus így írta körül a játék célját: „Ebben a játékban bárki kipróbálhatja magát a balatoni tájjal kapcsolatos döntési helyzetekben. A vagyonunkkal, mindnyájunk természeti tőkéjével gazdálkodva, a tó körüli helyeket felfedezve és kiépítve eljátszhatjuk, milyen lenne a Balaton jövője, ha rajtunk múlna. Rajtunk is múlik” (Balatont megmentő társasjátékot készítettek a MOME hallgatói, 2023).

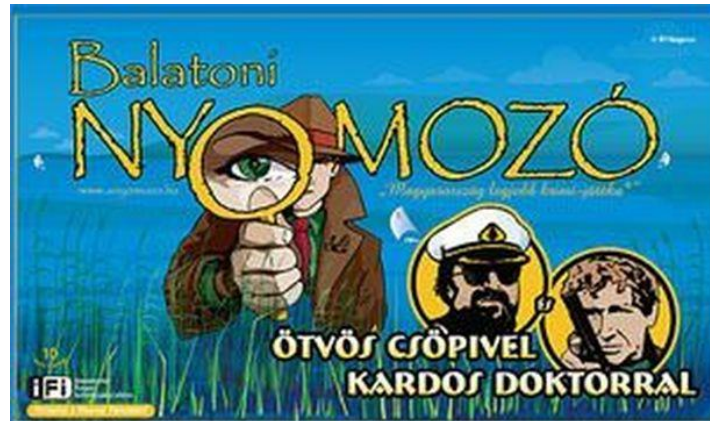


13. illusztráció: a „Save the Lake” című balatoni társasjáték elemei

A kép forrása: <https://welovebalaton.hu/cikk/2023/10/31/latnivalok-kultura-balatorium-mome-tarsasjatek/>



**Balatoni nyomozó (2006)** – A népszerű magyar filmes karaktereket (Ötvös Csöpi és Kardos doktor) felhasználva készült el a már korábban említett Nyomozó Budapestén című társasjáték folytatása.



14. illusztráció: a Balatoni nyomozó című játék borítója

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/balatoni-nyomozo-2006#Balatoni%20nyomoz%C3%B3>

**Balatoni Jógakaland** – Egy egyszerű, békés, kooperatív, vizibicikli-gyűjtögető társasjáték, ami együttműködésre és egészséges életmódra tanítja a gyerekeket.



15. illusztráció: A Balatoni Jógakaland című társasjáték elemei

A kép forrása: <https://shop.jogakaland.hu/termek/balatoni-jogakaland-tarsasjatek/>

**Balatoni kaland (2024)** – Egyszerű print and play, vagyis nyomtatható társasjáték, amiben a játékosok úgynevezett „Balatoni élmény” kártyákat gyűjtenek, és igyekeznek mielőbb körbeérni az ország legnagyobb tavát.



16. illusztráció: A Balatoni kaland című nyomtatható társasjáték illusztrációja

A kép forrása: <https://www.kedvesekklubja.hu/balatoni-kaland-tarsasjatek/>



**Baltoni Hajóskaland** – A játék érdekessége, hogy a tábla egy 12 darabos puzzle-ből épül fel, és így kisebb, kompakt csomagolásba is belefér. A hagyományos dobsz és lépsz játékmenetet feldobják a különféle jutalmak, büntetések és egy 9 darabból álló párosítós minijáték.



17. illusztráció: a Baltoni hajóskaland című társasjáték elemei

A kép forrása: <https://www.8630.hu/index.php/ajanlatok/baltoni-hajoskaland-tarsasjatek.html>

**Agymenők: Balaton** – Az Agymenők kvízzjátéksorozat Balatonnal kapcsolatos kiadása is 500 különféle nehézségű kérdést tartalmaz.



18. illusztráció: az Agymenők című játéksorozat Balatonnal foglalkozó kiadása

A kép forrása: <https://www.regiojatek.hu/termek-11564-agymenok-balaton-kartyacsomag.html>

**Hajózás a Balatonon** – Ez is az ismeretterjesztő játékok táborát erősíti. A dobozban a szokásos tábla, bábuk és a 250 kérdés mellett egy nagyobb, kör alakú sorsolótábla és egy ajándék kifestő is helyet kapott.



19. illusztráció: A Hajózás a Balatonon című társasjáték tartalma

A kép forrása: <https://www.jatekshop.eu/hajozas-a-balatonon-tarsasjatek-29807.html/hun>

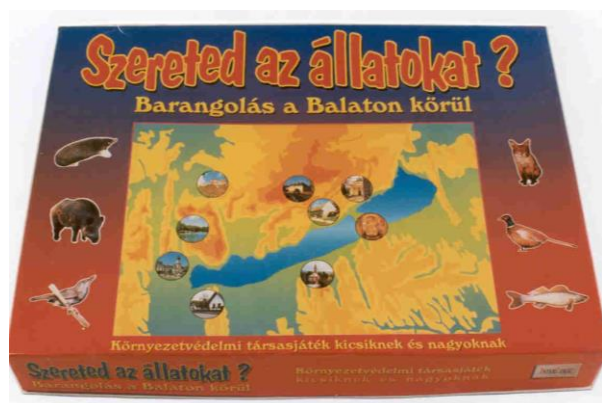
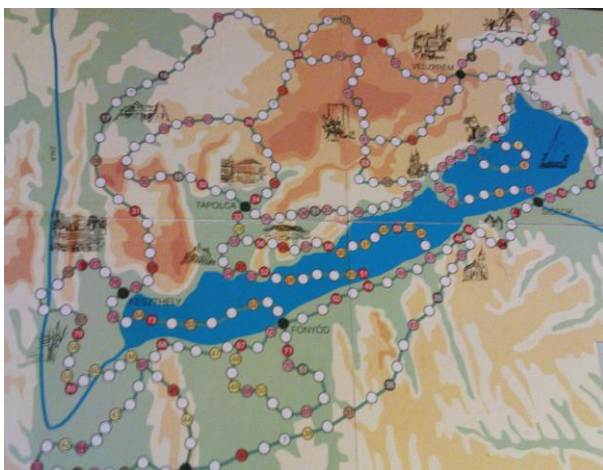
**Vigyázz rám!** – A Balaton természeti, környezeti és kulturális értékeit helyezi a központba. Két játék kapott helyet a dobozban: a tábla egyik oldalán egy Ki nevet a végén? -szerű társasjáték játszható, míg a másik oldalra egy hagyományos Malom került.



20. illusztráció: a *Vigyázz rám!* című balatoni környezetvédelmi társasjáték doboza

A kép forrása: <https://nabe.hu/ujra-kaphato-a-tarsasjatekunk/>

**Szereted az állatokat? Barangolás a Balaton körül.** – Szintén a Balaton természeti környezetét bemutató, dobókockás társasjáték, ahol a Balatonhoz köthető híres embereket ábrázoló játékpénzzel lehet megvásárolni 60, a Balatonra és környékére jellemző vadon élő állatokat (emlősöket, madarakat, kétélűeket, halakat) ábrázoló információs kártyákat – jellegzetes élőhelyükön, egy térképi játéktáblán elhelyezve. A természeti értékeket ábrázoló térképi helyeken pénzt kapnak, a környezeti ártalmakat, veszélyeket jelző helyeken fizetnek a játékosok, így számos információhoz jutnak a játék során, a Balaton környékén vadon élő állatokról, és a Balaton környékének természeti értékeiről, környezeti veszélyeiről. A játék a „Gazdálkodj okosan” játék logikájára építkezik. Nem tartozik a jelen vizsgálat körébe, mert már nem elérhető. Érdekessége, hogy a NJE Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ jelenlegi vezetője, Tózsza István geográfus szerkesztette, még 1995-ben, az MTA Földrajztudományi Kutató Intézetének munkatársaként; és Egri János adta ki 2000 példányban az akkori Környezetvédelmi Minisztérium pályázati támogatásával – 1996-ban (Tózsza I.





**I love Balaton** – A szokásos ismeretterjesztő játékmenet mellett a játék a nyelvi tudás is fejleszti, mivel minden szöveg 3 különböző nyelven (magyarul, angolul és németül) is megtalálható a játék elemein.



21. illusztráció: Az I love Balaton című játék doboza és táblája

A kép forrása: <https://www.alkupon.hu/4990-ft-helyett-2490-ft-i-love-balaton-nagy-magyar-tarsasjatek-sorozat-2-mennyire-ismered-a-balatont-es-kornyeket-humorra-atszott-3-nyelvu-tarsasjatek-fiataloknak-es-orok-ifjaknak-egyarant/2954/>

**Detective Dox, Balatoni tragédia** – Kicsit kakuktkojás a korábbi játékokhoz képest, mivel ez egy nyomozós kalandjáték, de mivel a Balatonon játszódik, ezért mindenképp helye van a listában.



22. illusztráció: A Balatoni tragédia című nyomozós játék illusztrációja

A kép forrása: <https://www.emag.hu/tarsasjatek-detective-dox-balatoni-tragedia-dd-01-hu/pd/D8XSZTYBM/>



## Sopron

**Capitaly 2000: Sopron (2000)** – A győri változathoz hasonlóan helyi nevezetességekre kiélezett változat.



23. illusztráció: a Capitaly soproni kiadásának a tartalma

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/capitaly-2000-sopron-2002>

**Sopronikum (2023)** – Egy még fejlesztés alatt álló (de már játszható) helyi társasjáték, amiben kétféle játékmód közül választhatnak az érdeklődők. Az egyikben (Kalandozás Sopronban) a város lehető legtöbb nevezetességét kell felkeresni, majd elérni a Fő térre a megadott körszámon belül, míg a másikban (Futárfutam) ételfutárok szerepébe bújva kell minél több megrendelést teljesíteni.



24. illusztráció: a Sopronikum társasjáték táblája, elemei és borítóképe

A kép forrása: saját fotó

**Mindenki nevet a végén (2016)** – Egy kissé kakukktojás, több szempontból is, mivel nem konkrétan a városról szól a játék, hanem a Soproni sör egyfajta reklámfogása (Promó, 2016), és a táblán is az egész ország szerepel nem csak Sopron. Ezen túllépve viszont egy vicces kártyákkal tarkított kupakgyűjtögetés lesz a játékosok feladata.



25. illusztráció: A Soproni Sörgyár társasjátéka - Mindenki nevet a végén

A kép forrása: <https://www.kekjatek.hu/jopofa-jatek-a-sopronitol/>

### Egyéb regionális társasjátékok

**Legyen tiéd Dunaújváros (2022)** – A várost népszerűsítő kvízzjáték, amiben 6 darab, a város ikonikus nevezetességeit megformáló bábú is helyet kapott (Legyen tiéd Dunaújváros!, 2023).



26. illusztráció: a *Legyen tiéd Dunaújváros!* című játék elemei

A kép forrása: <https://dunaujvarosmesel.hu/2023/07/07/legyen-tied-dunaujvaros/>

**Nagy bajai recept túra (2015)** – Az első bajai kulináris társasjátékként a Bajai Halfőző Fesztivál hangulatát igyekszik átadni a játék. Az igényes megvalósításnak és körítésnek köszönhetően remek reklám a helyi turizmus és a bajai halászlé számára egyaránt.





27. illusztráció: A Nagy bajai recept túra társasjáték táblája és kártyái

A kép forrása: <https://www.creatum.hu/recepttura/#/>

**Ki tud többet Veszprémről** – Ahogy a címe is mutatja, egy műveltségi társasjáték, ami A tudományosság és kultúra bölcsője Közhasznú Alapítvány támogatásával került kiadásra.



28. illusztráció: Veszprém városának ismeretterjesztő társasjátéka

A kép forrása:

[https://www.jofogas.hu/veszprem/Ki\\_tud\\_tobbet\\_Veszpremrol\\_tarsasjatek\\_Veszprem\\_varos\\_konyv\\_1501\\_17838.htm](https://www.jofogas.hu/veszprem/Ki_tud_tobbet_Veszpremrol_tarsasjatek_Veszprem_varos_konyv_1501_17838.htm)

**Zalaegerszeg társasjáték** – Az egyszerű cím egyértelműen bemutatja, miről szól a játék: a táblán lépkedve, nevezetességek fotóit meglátogatva megismerhetik a játékosok az aktuális helyszín történetét.





29. illusztráció: a Zalaegerszeg című társasjáték elemei

A kép forrása: <https://zalaegerszegturizmus.hu/info/ajanlo/zalaegerszeg-ahol-megtalalod-a-jatekod/>

**Fertő-parti felfedező (2017)** – Nem konkrét településhez, hanem a Fertő tóhoz kapcsolódó társasjátékot a Soproni Egyetem pedagógia karán is előszeretettel használják (Nagy, 2017). A dobozban kétféle játék kapott helyet, az egyik kisebbeknek (3 éves kortól) szóló memóriajáték, a másik pedig a kicsit nagyobbakat (6 éves kortól) megcélzó táblás játék, amik mindegyike a táj állat és növényvilágát hivatott bemutatni.



30. illusztráció: a Fertő-parti felfedező című játék doboza

A kép forrása: <https://cedruskonyv.hu/Ferto-parti-felfedezo>

**Dráva-party felfedező** – A Fertő-parti felfedezőhöz hasonló társasjáték, ami a Dráva folyóhoz kalauzolja el a játékosokat.



31. illusztráció: a Dráva-parti felfedező című játék doboza

A kép forrása:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2938588882826579&id=234691289883032&set=a.238323686186459>

**Árral szemben: Mentsetek meg Szegedet (2020)** – A lista egyik legegységesebb és legösszetettebb társasjátéka, amiből persze nem hiányozhatnak a kvízkérdések sem. A Motiváció Műhely által készített játék a napfény városának egyik legszerencsétlenebb korszakába kalauzolja el az érdeklődőket: az 1879-es nagy árvíz idejére. Ebben a kooperációs játékban a játékosoknak közös erővel kell megmenteniük a várost (Szűcs, 2020).



32. illusztráció: az Árral szemben című szegedi társasjáték táblája

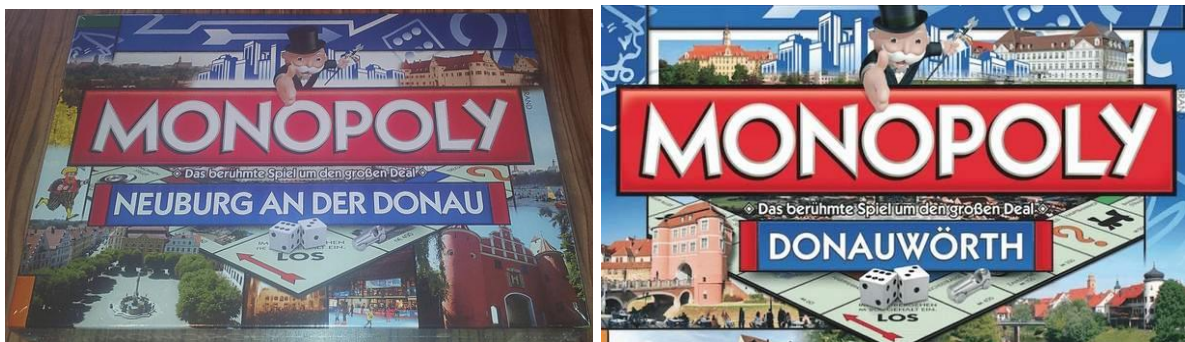
A kép forrása: <https://szeged365.hu/2020/04/28/mentsetek-meg-szegedet-tarsasozasra-invital-a-motivacios-muhely/>

## Duna

Érdekes módon Magyarország legnagyobb folyói valamiért eddig a társasjátékfejlesztők perifériáján kívül estek, így (a Dunafutamot leszámítva, ami inkább Budapesthez kapcsolódik) nem is készült magyar játék a témában, csak néhány külföldi társasban kerül említésre, de még azok nagy részében sem a folyóké a főszerep.



**Monopoly: Neuburg an der Donau (2013)** és **Monopoly: Donauwörth (2014)** – Donauwörth és Neuburg an der Donau német városok, amik saját Monopoly feldolgozásokat kaptak. A Duna (németül Donau) szó csak a városnevek miatt szerepel a játéokban.



33. illusztráció: a Dunai településekkel foglalkozó Monopolyváltozatok

A képek forrásai: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/monopoly-neuburg-an-der-donau-2013/> / <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/monopoly-donauwörth-2014>

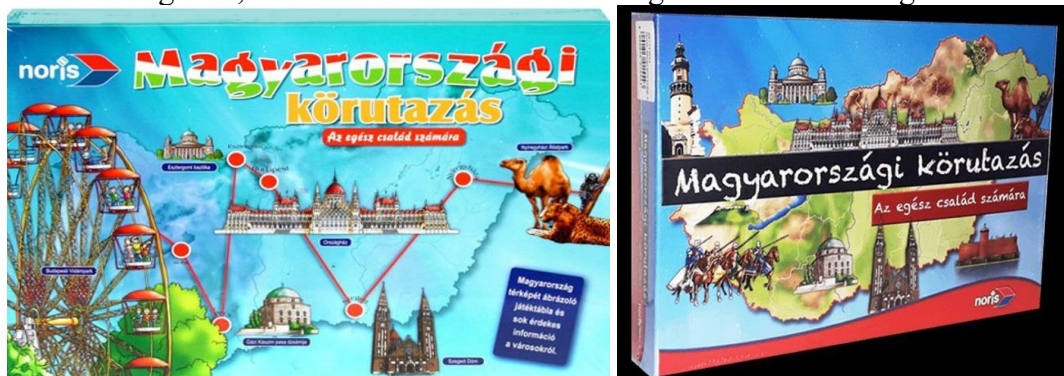
**Donau Front (1989)** – A teljes címe: Donau Front: Ardennes of the '90s: The Bavarian Option in the Next War. Stratégiai, hatszögárcsos, háborús társasjáték, aminek érdekessége, hogy a győzelmi feltételek oly módon lettek kialakítva, hogy akár mindkét játékos is nyerhet egyszerre. Magyarországhoz nincs köze, csak a Duna folyó miatt került a listába.

Az ország legnagyobb tájegységeire és városai (megyeszékhelyek közül az imént kifejtetteken túl még a következőkre kerestem rá, de nem találtam semmit velük kapcsolatban: Békéscsaba, Budaörs, Esztergom, Érd, Hódmezővásárhely, Kaposvár, Miskolc, Nagykanizsa, Nyíregyháza, Pécs, Salgótarján, Székesfehérvár, Szekszárd, Szolnok, Szombathely, Tatabánya, Velencei tó és Tisza.

## 5. Magyarországgal kapcsolatos társasjátékok

A legtöbb lokális társasjáték az ország egészét veszi alapul. Kutatásaink során 38 Magyarországgal kapcsolatos társasjátékot találtam, ebből 16-nak a címében is szerepelt a „Magyarország” szó, 20-nak a megnevezésében pedig a „Hungary” szó található meg. Ezek közül csak a legérdekesebbeket emelem ki, mivel a többség egy kaptafára épül.

**Magyarországi körutazás (2011)** – Családi játék, amiben a játékosok egy közös célmező felé haladva bejárják az országot, meglátogatják a nagyobb városokat, amiknek megismerhetik a helyi nevezetességeiket, és amikről különféle érdekességeket tudhatnak meg.



34. illusztráció: a Magyarországi körutazás című társasjáték különféle kiadásainak a dobozai

A képek forrása: <https://www.regiojatek.hu/termek-04431-magyarorszag-i-korutazas-tarsasjatek.html/> / <https://jatekbirodalom.com/Noris-Magyarorszag-i-korutazas-607771554>



**Szeretlek, Magyarország! (2013)** – Szintén családi játék, ami az országon belüli túrázást és természetjárást igyekszik népszerűsíteni. A mellékelt kiadvány 3 országos túraútvonallal is megismerteti az érdeklődőket.

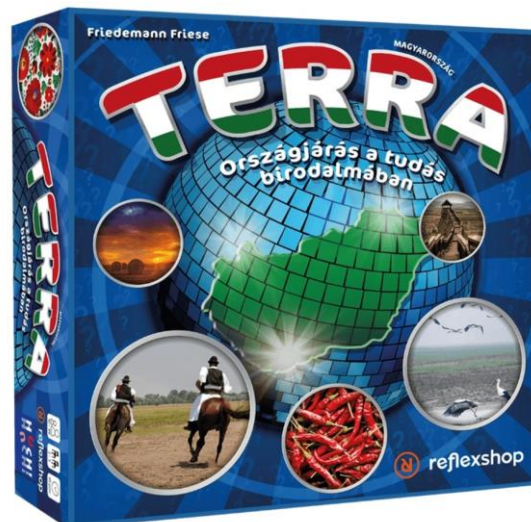


35. illusztráció: a Szeretlek Magyarország című társasjáték elemei

A kép forrása:

[https://www.facebook.com/media/set/?set=a.617184528339694.1073741845.156267367764748&type=3&\\_rdr](https://www.facebook.com/media/set/?set=a.617184528339694.1073741845.156267367764748&type=3&_rdr)

**Terra Magyarország (2004)** – Ahogy az alcím, „Országjárás a tudás birodalmában” is mutatja, a Terra egy kvízzjáték, amiben a kérdések természetesen az ország ismert és rejtett nevezetességeiről szólnak. A játék érdekessége, hogy nem kell pontos választ adni, mivel a játékosok kockák használatával tippelnek, és a legközelebbi válaszokat adó játékosok kapnak pontokat.



36. illusztráció: a Terra című játék doboza

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/terra-magyarorszag-2024>

**Brainbox: Magyarország (2016)** – A Brainbox játéksorozat gyerekeknek szóló készségfejlesztő játékokat tartalmaz, amikben logikai feladványok mellett memóriajátékokat és kvízkérdéseket is tartalmaznak.



37. illusztráció: A Brainbox című társasjátéksorozat Magyarországgal kapcsolatos változata  
A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/brainbox-magyarorszag-2016>

**I love Magyarország** – Egyszerű „dobsz és lépsz” mechanikájú játék kvízkérdésekkel.



38. illusztráció: az I Love Magyarország című játék doboza  
A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/i-love-magyarorszag-i371311>

**Csobbanjunk együtt!** – A játék célja, az ország legismertebb fürdőhelyeinek (30 termál- és élményfürdőjét) meglátogatása, miközben a kártyák humorral, „népi adomákkal”, bölcsességekkel fűszerezetten igyekeznek megismertetni a helyi évezredes fürdőkultúrát, egészen a római korig visszamenőleg.





39. illusztráció: a *Csobbanjunk együtt!* című társasjáték elemei

A kép forrása: <https://www.alkupon.hu/most-4990-ft-helyett-2490-ft-i-love-balaton-vagy-5990-ft-helyett-2990-ft-csobbanjunk-egyutt-tarsasjatek-humorrall-atzott-3-nyelvu-tarsasjatekok-kicsiknek-es-nagy-gyerekeknek-egyarant-ez-a-jatek-lehet-a-leqtoketesebb-csaladi-szorakozas-/3927/>

**A patrióta** – Az 1920 előtti Magyarország történelméről, településeiről, természeti látványosságairól és a határon túli magyarságról szóló kvízzjáték, amiben a különféle párbajokon és küldetéseken kívül a kooperáció is helyet kapott.



40. illusztráció: *A Patrióta* című társasjáték doboza és tartalma

A képek forrása: <https://www.emag.hu/a-patriota-tarsasjatek-96998/pd/DZPJGDYBM/?path=a-patriota-tarsasjatek-96998/pd/DZPJGDYBM>

**Barangolás Magyarországon (2002)** – Pörgős kvízzjáték, amiben a helyes válaszokért az ország egy részét kapják meg. Az a játékos nyer, aki az egész országot először összegyűjti.

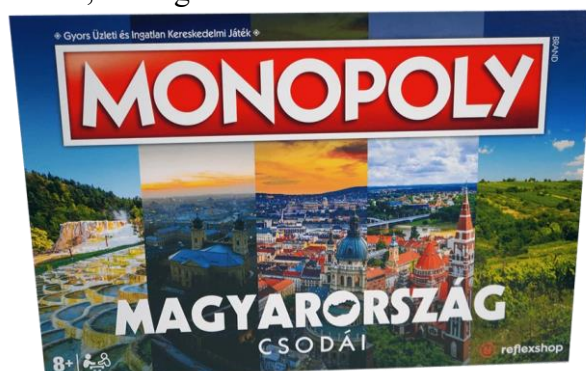


41. illusztráció: A *Barangolás Magyarországon* című társasjáték doboza és elemei

A kép forrása:

[https://www.jofogas.hu/budapest/Barangolas Magyarorszagon hibatlan allapotu tarsasjatek 150092392.htm](https://www.jofogas.hu/budapest/Barangolas_Magyarorszagon_hibatlan_allapotu_tarsasjatek_150092392.htm)

**Monopoly: Magyarország (2011)** és **Monopoly: Magyarország csodái (2011)** – Budapest mellett az ország is kapott saját Monopoly változatot, sőt rögtön kettőt is.



42. illusztráció: a *Magyarország* és a *Magyarország csodái* című Monopoly változatok borítói

A képek forrásai: <https://reflexshop.hu/monopoly-magyarország-csodai?keyword=monopoly%20magyarorsz%C3%A1g/>

<https://boardgamegeek.com/boardgame/363937/monopoly-magyarország>

**Elbűvölő Magyarország & Elbűvölő Magyarország Junior (2020)** – Kvízzjáték, amiben hat különböző, véletlenszerűen sorsolt kategóriában kell helytállni és elsőként célba érni. A hat kategória a következők: történelem, kultúra, tudomány és természet, földrajz, sport és vegyes.



43. illusztráció: az *Elbűvölő Magyarország* című játék mindkét változata

A képek forrása: [https://www.jatekliget.hu/shop\\_search.php?search=elbuvolo+magyarország](https://www.jatekliget.hu/shop_search.php?search=elbuvolo+magyarország)



**Magyarország Kvíz Junior (2004)** – Egy 550 kérdést tartalmazó, általános iskolásoknak készült kvízzjáték, amiben történelem, földrajz, irodalom, zene, művészet és sport kategóriában található kérdések.



44. illusztráció: a Magyarország kvíz Junior című játék borítója

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/magyarország-quiz-junior-2004>

**ÖKO-Magyarország (2009)** – Ahogy a nevéből is sejteni lehet, ez egy ökológiai társasjáték, amiben az ország ökológiájáról és természetvédelméről szóló kérdésekre kell választ adni, miközben a kártyák segítségével kirakható Magyarország térképe.



45. illusztráció: az Öko-Magyarország című játék borítója

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/oko-magyarország-2009>

**Memorace: Csodálatos Magyarország (2022)** – Gyermek számára készült memóriajáték, amiben az országgal és annak nevezetességeivel kapcsolatos illusztrációkat kell megfigyelni 10 másodperc alatt és utána válaszolni a kérdésekre.



46. illusztráció: a Memorace - Csodálatos Magyarország című társasjáték doboza

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/memorace-csodalatos-magyarország-2022>

**Kalandra fel! Magyarországon** – Egy egyszerű „dobsz és lépsz” mechanikájú társasjáték, amiben a tovább haladáshoz az országgal, a kastélyokkal, tavakkal, folyókkal, hidakkal kapcsolatos kérdésekre kell helyes választ adni.



47. illusztráció: a *Kalandra fel! Magyarországon* című társasjáték borítója

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/kalandra-fel-magyarorszagon-i234591>

Szerkesztői kiegészítésképpen még két társasjátékról esszen szó – „Erdélyország” tekintetében –, melyek nem szerepelnek ebben a felmérésben. Mindkét társasjáték során a játékosok bebarangolják Erdélyt, miközben próbára teszik, mélyítik tudásukat, valamint új ismereteket szereznek.

Az **Erdély – Ismeretbővítő, ismeretterjesztő** társasjáték a lexikális tudás és a kvízek világából. A társasjátékot az Erdélyt Járók Közhasznú Egyesület jóvoltából készült. Irodalmi, művelődési, földrajzi, helyismereti, történelmi, építészeti, sport, gasztronómiai ismereteket közvetít.



A kép forrása: <https://hellomagyar.hu/2021/09/25/te-mennyit-tudsz-erdelyrol-erdely-ismeretbovito-ismeretterjeszto-tarsasjatek/>



Érdekességgéppen megjegyezve, az **Ismerd meg Erdély természeti kincseit** című társasjátékot a balatoni természeti kincseket, környezeti érdekességeket bemutató társasjáték analógiáján szintén a Neumann János Egyetem keretében működő Magyar Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Műhely tanulmánykötet sorozat főszerkesztője, Tózsza István készítette, még 2004-ben – sajnos, ma már nem elérhető, ezért nem szerepel jelen felmérésben. Erdélyi természettudósokat ábrázoló játékpénzekkel Erdélyre jellemző állatokat, növényeket, ásványokat, illetve tavakat, folyókat és jellegzetes tájakat ábrázoló színes, informatív kártyákat lehet „vásárolni” az Erdélyországot bebarangoló játék során.



## 6. Külföldi játékok magyar vonatkozású kiegészítői

A társasjátékok világában egyre gyakoribbak a kiegészítők, amik új elemeket, táblákat, karaktereket vagy épp játékmódokat adnak a már létező játékokhoz. Ez nem meglepő, hiszen új játékot kitalálni, fejleszteni, egyedi stílust alkotni hozzá, kifejezetten költséges és időigényes. Hiszen nem elég csak megtervezni és elkészíteni egy játékot, hanem azt le is kell tesztelni, ki kell javítani a felmerülő hibákat, majd nyomdakész anyagot kell készíteni belőle, miközben fizetni kell a fejlesztőket, grafikusokat, és akkor még hátra vannak a nyomda- és marketingköltségek, és mindez egy többéves elkötelezettség és befektetés (Silverman, 2023). Ezzel szemben a kiegészítők, új változatok és egyéb extrák egy új játék fejlesztésének a töredékébe kerülnek, és bár általában olcsóbbak is, mint egy teljesen új játék, de akkor is sokkal kisebb a befektetett pénz aránya a haszonhoz képest, mint egy teljesen új játék fejlesztése esetében. Nem véletlen, hogy a rajongói kiegészítők sokkal nagyobb számban fordulnak elő, mint a teljesen új játékok, mivel ezeket általában lelkes laikusok készítik és ezáltal nincs meg az erőforrásuk (sem időbeli, sem pénzbeli) ahhoz, hogy teljesen új játékot készítsenek, ezért inkább egy már létező, általuk kedvelt játékhoz készítenek kiegészítőket, amivel aztán több

embert (az alapjáték rajongóit) is elérnek, mint amennyire egy teljesen új amatőr játékkal lehetőségük lenne. Ezek a rajongói kiegészítők bármilyen formát ölthetnek és a céljuk is változó lehet franchise-ok összemérésétől, új ötletek implementálásán át, egészen a tartalom átfarmálásáig, mint például ha komoly játékká (serious games, általában a környezetvédelem implementálása a cél) alakításig (Castronova & Knowles, 2015). Természetesen, mivel Magyarországon is egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek a társasjátékok, ezért egyre több magyar vonatkozású hivatalos és rajongói kiegészítő (fan expansion) jelenik meg a Társasjátékokhoz.

### Magyar térképek és kiegészítők

A következő kiegészítők magyar térképeket vagy játéktáblákat adnak társasjátékokhoz:

- Age of Steam Expansion: Hungary (A gőz kora)
- Age of Steam Deluxe Expansion: Hungary, Finland, France & Poland Maps (A gőz kora)
- Austria-Hungary: The First Rails
- Formula Dé Circuits 21 & 22: Budapest & Nürburgring (1998) – az 1997-es Formula Dé című autóversenyzős társasjáték kiegészítője
- Railway Rivals Map HU: Hungary
- Hungary (rajongói kiegészítő a Ticket to Ride játékhoz)
- Castles in Hungary (rajongói kiegészítő a Carcassonne játékhoz)
- Pandemic: Magyarország (rajongói kiegészítő a Pandemic játékhoz)
- Sky Team: BUD Budapest Ferenc Liszt International Airport
- The King's Will: Magyar Expansion
- Fedőnevek: Magyar bónusz csomag
- Hitster: Limitált kiadás (130 magyar slágerrel)

### Magyar sakk-készletek

A sakk az egyik legismertebb és legsikeresebb játék a világon, ami a viszonylag egyszerű, de mégis összetett stratégiát igénylő és a szerencsefaktort teljes mértékben nélkülöző játékmenetnek köszönhető. A játék komolyságát mutatja, hogy sok országban és a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (IOC, International Olympic Committee) szerint is sportként tartják számon (Kobiela, 2018), és a számítógépek hajnala óta foglalkoztatja a tudósokat és fejlesztőket a sakk gép elkészítésének gondolata (Turing, 1953).



48. illusztráció: a "Mátyás Fekete Serege a törökök ellen" nevű sakk

A kép forrása: <https://www.turania.hu/catalog/matyas-fekete-serege-a-torokok-ellen-sakk-keszlet>



Természetesen minél népszerűbb valami, annál többféle változat és kiadás jelenik meg belőle, és nincs ez másként a sakk esetében sem, amiből millióféle egyedi és kézműves változat, vagy épp népszerű franchise-ok karaktereit formáló figurákkal rendelkező kiadás létezik. Így nem meglepő, hogy ha valaki szeretne, magyar vonatkozású sakktáblát is találhat, akkor van miből válogatnia. Létezik például „Magyar/erdélyi motívumos kézzel faragott sakk-készlet”, „Dózsa parasztlázadása, Anno: 1514”, „Egri Csillagok Sakk Készlet 1552”, „Honfoglalás, Pozsonyi Csata Sakk Készlet” vagy „Mátyás fekete serege a Törökök ellen” nevű szett is.

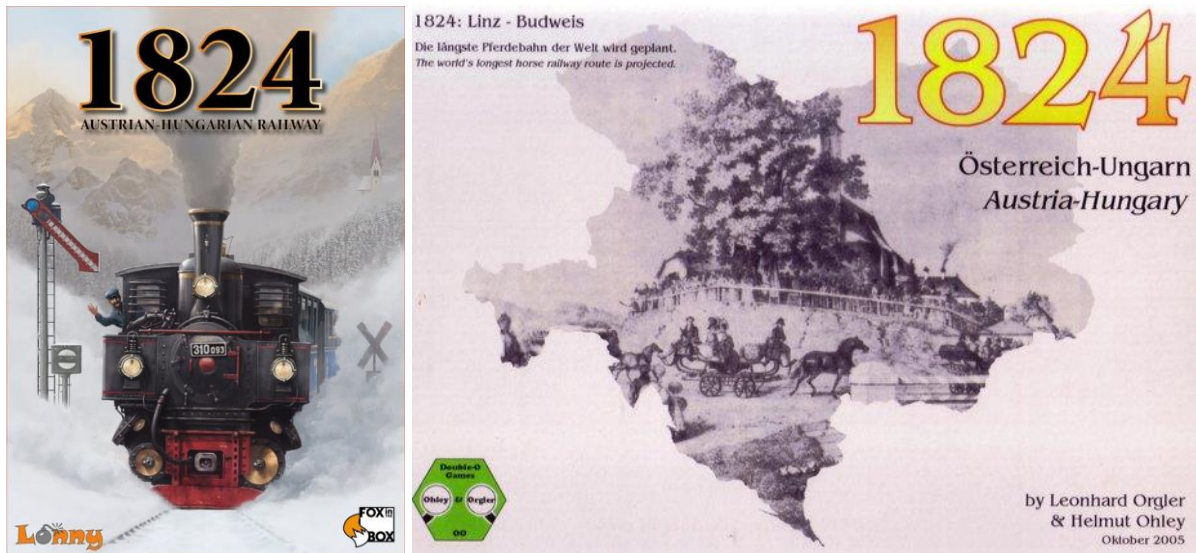
## **7. Magyar vonatkozású történelmi társasjátékok**

Kutatásaink során a nemzetközi piacot is áttekintettük, magyar vonatkozású játékok után kutatva, és több tucat történelmi társasjátékot és kiegészítőt is találtam, amik az ország területén zajló híres csatákat hivatottak feldolgozni.

- Serbia/Galicia: Austria-Hungary at War, 1914 (1978)
- Debrecen: Battle of the Hungarian Plain, 1944 (1982)
- Operation Konrad: The SS Drive to the Danube, January 1945 (1983)
- Bitter End: Attack to Budapest, 1945 / Bitter End: A Relief of the Besieged City, 1945 (1983)
- The Last Panzer Victory: The Battle of Debrecen; Hungary, 1944 (1983)
- Budapest Pack (Advanced Squad Leader kiegészítő, 1985)
- Festung Budapest (Advanced Squad Leader kiegészítő - 1985)
- Budapest '45 (1994)
- The SS Abyss: Hungary 1945 (1995)
- Operation Whirlwind: Budapest – November 1956 (2002)
- Panzerschlacht Blood and Armor in Hungary October 1944 (kiegészítő, 2005)
- Cold War Battles: Budapest '56 & Angola '87 (2006)
- Check Your 6! Aces Over Hungary (kiegészítő, 2008)
- Hongrie 1944-1945 (2008)
- Hungarian Nightmare (2011)
- 1848-1849: Hungary Fights for Freedom (2013)
- 1914: Austria-Hungary at War (2014)
- The Last Offensive: Go from Budapest to Balaton in 20 Company Level Scenarios (Final Combat & Micro Melee kiegészítő, 2016)
- Combat Command: Bagration to Budapest – Army Lists: Eastern Front June 1944 to November 1944 (kiegészítő, 2016)
- Empire Strikes: Battle of Hungary in 1945 (2017)
- Operation Konrad: Budapest 1945 – The Bitter End (2017)
- Debrecen 1944: Storms in the East 2 – Hungary (2017)
- Budapest 1945 (2018)
- Bolt Action: Campaign – Fortress Budapest (2019)
- ASL Comp: GWASL V – Hapsburg Ambitions: Austria-Hungary (az Advanced Squad Leader és az ASL Comp: GWASL II – Blasted Woods: French Great War kiegészítője, 2019)
- Hungarian Rhapsody - The Eastern Front in Hungary - October 1944 - February 1945 / WWII battles in Hungary 1944-45 (2020)
- Bloody Big HUNGARY '48 Battles! (kiegészítő, 2022)
- Budapest Campaign: October 1944 to February 1945 (2022)

Továbbá még két játék tartozik ide, amik bár nem háborús történetek, hanem az osztrák-magyar vasút 1824-es építését dolgozták fel:

- 1824 Austria-Hungary (2005)
- 1824: Austrian-Hungarian Railway (2019)



49. illusztráció: Az 1824-es osztrák-magyar vasútépítéssel foglalkozó társasjátékok

A képek forrásai: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/1824-austria-hungary-second-edition-2019/> / <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/1824-2005>

Utolsó szerkesztői kiegészítésképpen említhető az **Erdély nagy fejedelmei** című történelmi társasjáték – szintén Tózsza István, a NJE Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ vezetőjének szerkesztésében. A 2006-ban készült játék már nem elérhető, így szintén nem szerepel jelen felmérésben.



A táblás társasjáték a 8 legismertebb erdélyi fejedelem földrajzi életútjának térképi követését és az ezekhez tartozó városok, települések kártyáinak begyűjtését tartalmazza.



## 8. Egyéb magyar fejlesztésű társasjátékok

Az a tévhit, hogy a társasjátékozás gyerekeknek való, már Magyarországon is eloszlani látszik, így egyre több ember kerül kapcsolatba komolyabb társasjátékokkal is. Persze a komolyabb magyar fejlesztésű játékoknak elsősorban nem Magyarországon van a célközönsége, és a fejlesztők külföldi kiadóknak dolgoznak, de egyre több a tisztán magyar kiadású játék is.

**Honfoglaló (2016)** – A népszerű online kvízzjáték asztali, offline változata.



50. illusztráció: A Honfoglaló című magyar társasjáték dobozának a tartalma

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/honfoglalo-i56244>

**Pesti Srácok 1956 (2016)** és **Nights of Fire: Battle for Budapest (2019)** – Turczi Dávid történelmi társasjátékai, amikhez több promó- és kiegészítőcsomag is megjelent (mint például a Broadcast from the Radio Promo Card). Nemzetközi piacon a Pesti Srácok 1956, Days of Ire: Budapest 1956 címen ismert.



51. illusztráció: a Pesti srácok 1956 című történelmi társasjáték elemei

A kép forrása: <https://torizotthon.hu/pesti-sraccok-1956-tarsasjatek/>



52. illusztráció: a *Nights of Fire: Battle for Budapest* című történelmi társasjáték promóciója  
 A kép forrása: <https://www.awargamersneedfulthings.co.uk/2021/01/nights-of-fire-battle-for-budapest-by.html>

**Egri csillagok 1552 (2022)** – Rejtett szerepes fél-kooperatív társasjáték, amiben a magyar történelem egyik leghíresebb csatáját élhetik át a játékosok.



53. illusztráció: az *Egri csillagok* című történelmi társasjáték elemei  
 A kép forrása: <https://www.regiojatek.hu/termek-88914-egri-csillagok-tarsasjatek.html>

**Gazdálkodj okosan! (1960)** – Máig a legismertebb magyar társasjáték, amiben a játékosok pénzt gyűjtenek, hogy minél több tárgyat tudjanak megvásárolni. Az győz, akinek először



összegyűlik az összes tárgya. A játék az évtizedek alatt több változáson esett át, de a lényege nem változott, még akkor is, ha közel sem tökéletesen modellezi le a hétköznapi életet (Bolgár, 2008).



2015.102.1-595.

54. illusztráció: Az egyik leghíresebb magyar társasjáték, a *Gazdálkodj okosan*

A kép forrása: <https://bu.hu.museum-digital.org/object/229197>

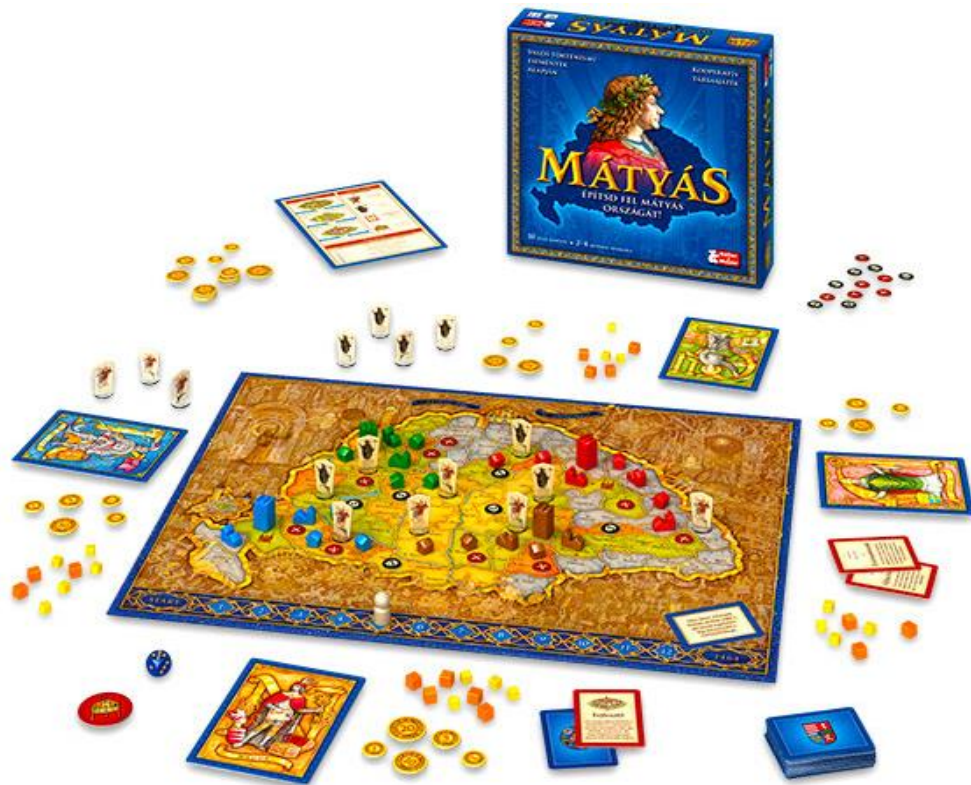
**Újrajátszott Trianon (2022)** – Összetett kooperatív stratégiai játék, amiben a játékosok száz évvel ezelőtti képzeletbeli kormány tagjaiként néznek szembe a háború utáni kor kihívásaival.



55. illusztráció: az *Újrajátszott Trianon* című történelmi társasjáték elemei

A kép forrása: <https://www.pcguru.hu/hirek/tarsalگو-kekjatek-ujrajatszott-trianon-tarsasjatek-ajanlo/76703>

**Mátyás (2018)** – Közepesen összetett kooperatív stratégiai társasjáték Hunyadi Mátyás idejéből.



56. illusztráció: A Mátyás című történelmi társasjáték doboza és tartalma

A kép forrása: <https://www.jateknet.hu/matyas-tarsasjatek-117759>

**Kard és Korona (2014, 2015, 2020)** – Alig 6 évvel az első megjelenése után, már a harmadik kiadást is megélte ez a magyar középkori történelmet feldolgozó stratégiai társasjáték, amit a Magyar trónok harcaként is emlegetnek.

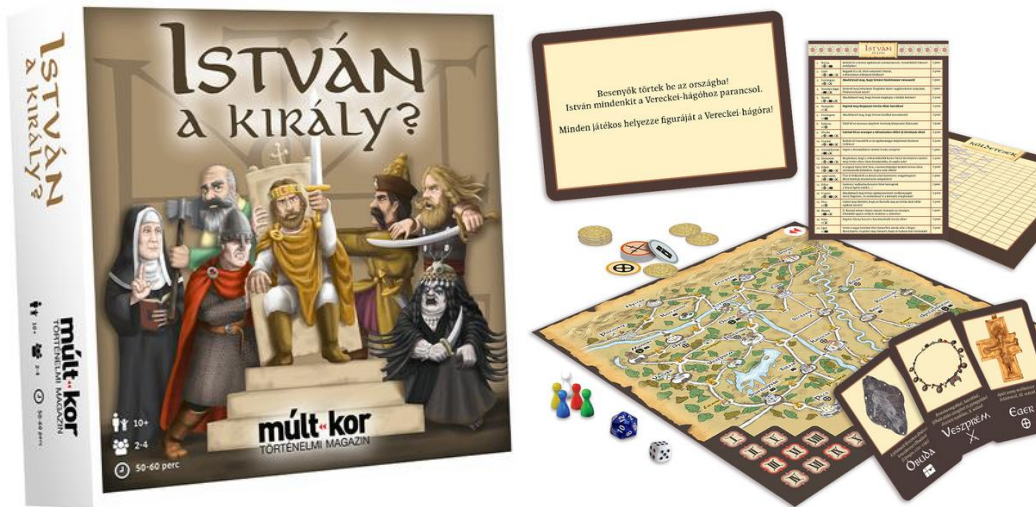


57. illusztráció: a Kard és korona című társasjáték 3. kiadásának a doboza

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/kard-es-korona-2014>



**István a király?** – A Múlt kor történelmi magazin és Lira gondozásában megjelent stratégiai, taktikai történelmi társasjáték, amiben a játékosok a kor jellegzetes szereplőit alakítják, akik a történelmi döntések árnyékában is saját céljaikat igyekeznek beteljesíteni.



58. illusztráció: az *István a király?* című történelmi társasjáték doboza és elemei

A képek forrása: <https://www.regiojatek.hu/termek-08452-istvan-kiraly-tarsasjatek.html>

**Harc Európáért (1986)** – Retro háborús társasjáték magyar fejlesztőtől.



59. illusztráció: a *Harc Európáért* című klasszikus társasjáték doboza

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/harc-europaert-1986>

**Magyar népmesék: A társasjáték (2016) és Magyar népmesék: A kártyajáték (2016)** – A klasszikus magyar rajzfilmsorozat játékváltozatai.



60. illusztráció: a *Magyar népmesék* című klasszikus TV műsor alapján készült társasjáték

A képek forrása: <https://www.okosjatek.hu/magyar-nepmesek-tarsasjatek>

**Világgá megyek a magyar népmesék útján (2009)** – Elsősorban gyerekeknek készült egyszerű, történetmesélős társasjáték.

**Fröccs (2020), Kisfröccs (2022) és Dülőre jutunk (2024)** – Hajnóczy Soma bűvész és stand-up humorista társasjátékai a borok körül forognak. Míg a Fröccs és kiegészítője, a Kisfröccs inkább party-játék, addig a Dülőre jutunk egy kissé összetettebb játék, ami a borkészítés rejtelseibe enged betekintést.



61. illusztráció: a Fröccs című társasjáték és a Kisfröccs című kiegészítője

A képek forrásai: <https://ipon.hu/shop/termek/froccs-kisfroccs-tarsasjatek-kiegeszito/2072123/>  
[https://www.mediamarkt.hu/hu/product/\\_g%C3%A9mklub-fr%C3%B6ccs-kisfr%C3%B6ccs-kieg%C3%A9sz%C3%ADt%C5%91-g%C3%A9m34332-1441362.html](https://www.mediamarkt.hu/hu/product/_g%C3%A9mklub-fr%C3%B6ccs-kisfr%C3%B6ccs-kieg%C3%A9sz%C3%ADt%C5%91-g%C3%A9m34332-1441362.html)

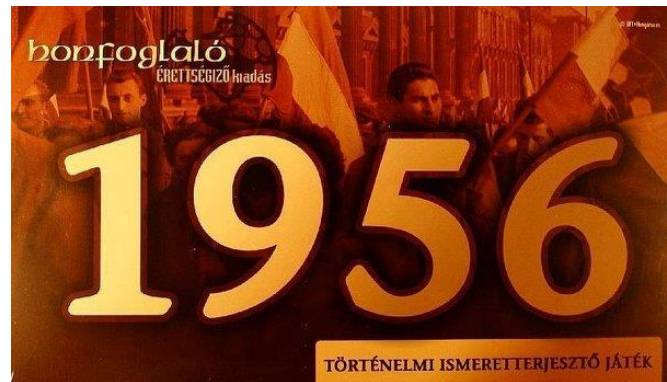


62. illusztráció: a Dülőre jutunk című bortermesztő társasjáték tartalma

A kép forrása: <https://tarsasjatekrendeles.hu/Dulore-jutunk-tarsasjatek>



**Honfoglaló 1956 (2006)** – Elsősorban érettségizőknek készült történelmi kvízzjáték.



63. illusztráció: a *Honfoglaló 1956* című történelmi kvízzjáték logója

A kép forrása: <https://tarsasjatekok.com/tarsasjatek/honfoglalo-1956-2006>

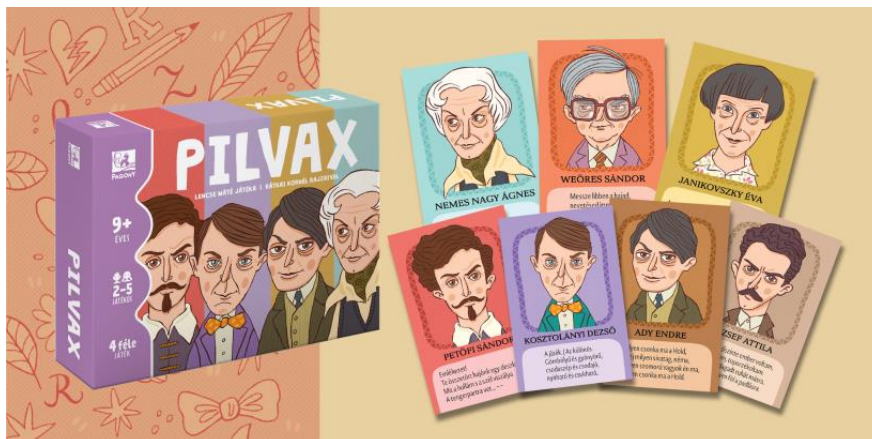
**A birodalom bajnoka (2015)** – Az egyik legkomolyabb magyar fejlesztésű társasjáték, amiben a játékosok a Római Birodalom harcosaiként vadásznak legendás mitológiai lényekre.



64. illusztráció: *A birodalom bajnoka* - magyar fejlesztésű társasjáték

A kép forrása: <https://behir.hu/uj-tarsasjatek-szulett-bekes-megyeben>

**Pilvax (2024)** – Lencse Máté és Rátkai Kornél irodalmi kártyajátéka, ami erősen épít a kollekcio gyűjtés, a memória, a minták és a draftolás mechanizmusokra.



65. illusztráció: a *Pilvax* című kártyajáték doboza és néhány kártyája

A kép forrása: <https://www.pagony.hu/cikkek/pilvax-irok-koltok-kartyajatek-irodalom-tarsasjatek>

**Kereszt és Félhold (2022)** – A híres magyar zeneszerző, előadó, dalszövegíró, producer és játékfejlesztő, Pierrot (Marosi Z. Tamás) történelmi stratégiai társasjátékában a keresztény magyarok és a muzulmán törökök küzdenek egymással.



66. illusztráció: a Kereszt és félhold című háborús társasjáték elemei és doboza

A kép forrása: <https://www.pcguru.hu/hirek/tarsalگو-kekjatek-kereszt-es-felhold-tarsasjatek-ajanlo/70486>

**Anachrony (2017)** – Turczy Dávid egyik legismertebb társasjátéka, ami jelenleg is 8,1-es értékelésen áll a BGG-n (BoardGameGeek, a legnagyobb társasjátékos portál). Az alpból is kifejezetten összetett játékot számos kiegészítővel lehet még tovább bonyolítani.

**Profi-T-ability** – A Nagyvállalatok Logisztikai Vezetőinek Klubjának néhány elhivatott és lelkes tagja hozta létre azt a logisztikai oktatójátékot, amit céges csapatépítő tréningeken használnak előszeretettel (Profi-T-ability).



67. illusztráció: a Profi-T-ability című logisztikai társasjáték tartalma

A kép forrása: <https://profitability.hu/>



**Karácsonyfa (2017)** – Nagy Balázs kollekciógyűjtős, lapka-lehelyezős, ünnepi társasjátéka.

**Magyar-török várháború** – Egy kétszemélyes absztrakt stratégiai játék. A tábla másik oldalán a Róma – Karthágó háború játszható le.

**Magyar Dáma (2013)** – A Magyar Dáma (angolul Hungarian Checkers) egy érdekes kifordítása a klasszikus dámajátéknak. A játékosok 19 különálló hatszögből építik fel a játéktáblát, amin utána egy, a klasszikus dámához hasonló játékban mérik össze a tudásukat.

**A kockahegyen is túl (2020)** – Egy könnyen tanulható, de összetettebb családi társasjáték, amiben a játékosok olyan népszerű mesehősök bőrébe bújhatnak, mint Piroska, Hófehérke, Csizmás kandúr, Hüvelyk Matyi, Aranyhaj, vagy a brémai muzsikások. Angol címe: Dice Upon a Time.

**Betyárvilág** – A már jól ismert kő-papír-olló játékon alapuló harcrendszerrel megáldott játékban betyárok bőrébe bújva kell virtus pontokat (VP) szerezni. A sok hasonlóság miatt, a „magyar Bang!”-ként szokták emlegetni a játékot.



68. illusztráció: a Betyárvilág című játék doboza és néhány kártyája

A kép forrása: <https://vasarlas.kekjatek.hu/betyarvilag>

**Túl az Óperencián (2015)** – Egyszerű, dobsz és lépsz és gyűjtögetős mechanizmusokat használó, elsősorban gyerekeknek szóló társasjáték.

**Észpörgető (2017)** – A klasszikus ország-város-fiú-lány játékon alapuló, elsősorban gyerekeknek készült rövid játék.



69. illusztráció: az Észpörgető című társasjáték borítója

A kép forrása: <https://www.regiojatek.hu/termek-07088-eszporgeto-tarsasjatek.html>

**Lépésről lépésre a biztonságért (2014)** – Oktató társasjáték, aminek a célja a bűnmegelőzés. A játék egy nap történéseit meséli el és felhívja a figyelmet az ittas vezetés, a kábítószer-fogyasztás veszélyeire, valamint a környezetvédelem és az egészséges életmód fontosságára



70. illusztráció: a Vásárhelyi rendőrség hivatalos oktatójátéka

A kép forrása: <https://www.police.hu/hirek-es-informaciok/bunmegelozes/aktualis/jatszva-tanit>

### **További magyar fejlesztésű játékok**

Végezetül álljon itt egy lista az ismertebb, vagy egyedibb ötleteket felvonultató magyar fejlesztésű társasjátékokról. Ezek bár nem közvetlenül öregbítik az ország nagy város hírnevét, viszont a magyar kiadás, vagy fejlesztő miatt hozzájárulnak a magyar társasjátékos kultúra fejlődéséhez.

- Gyümi (alternatív alcíme: Kecskemét gyümölcsei)
- GYÜMI Géniusz
- Castle of Mind
- Sakura
- Álomtündér
- Hacker játszma
- Ajándék Özön (Naughty or Nice, Bunnyhog Games)
- Igen?
- Invisible
- Cerebria
- Trickerion: Legends of Illusion
- Vikingdoms
- CatZ in Town - Macskajáték
- Yukon
- Pinata Party

### **Private Moon Studios & Pierrot (Marosi Z. Tamás) társasjátékai**

- AGON – A rejtélyes kódex trilógia / The Mysterious Codex (2003)
- AGON – Toledo: az elveszett kard (The Lost Sword of Toledo (2007)
- Jumurdzsák Gyűrűje / Yoomurjak's Ring (2006)
- Ancient Games Of Nations (táblásjáték-sorozat iPad-en, 2011)
- Nevezetes Toldi Miklós Dicsőséges Kalandozásai (online játék több nyelven, 2012)
- ZANZA – A társasjáték (online, mobil platformokon, 2015)
- MIAZMA avagy az ördög köve (2015) / MIAZMA or the Devil's Stone (2017)



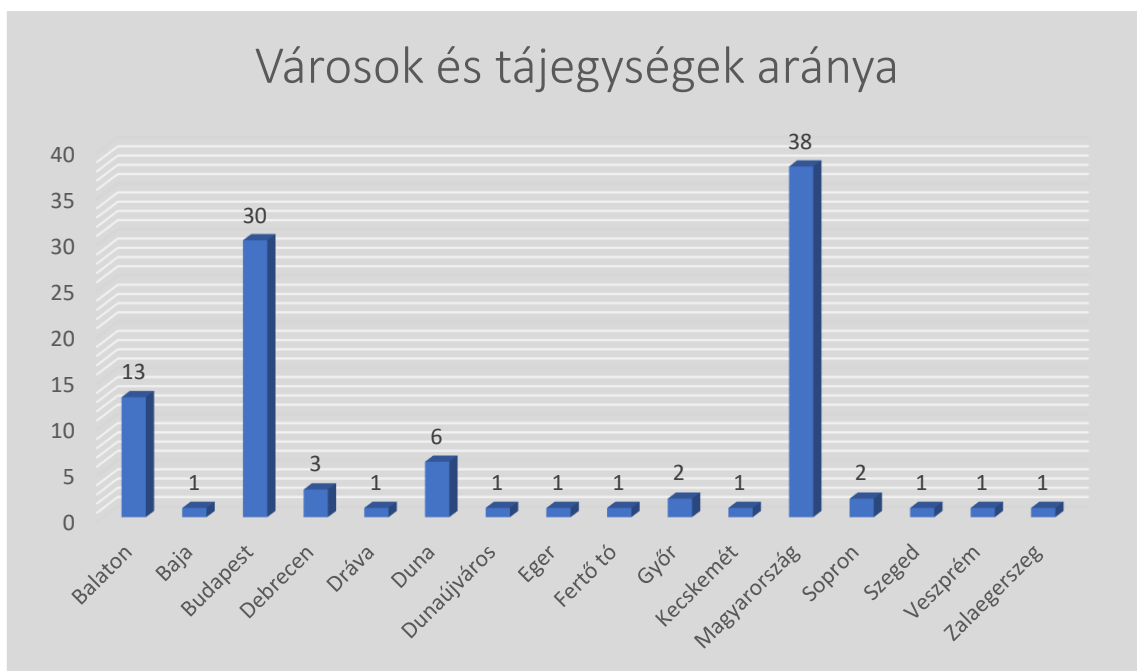
- Irány a Kincses Sziget! (2016)
- Rejtély a babakázban (2017)
- Répáskert – társasjáték (2018)
- Underground Panic / Űrgefrász (2019)
- Társasház (2020)
- Roundforest / Kerekerdő (2020)
- Rumini hajónapló (2021)
- Barikarám (2021)
- Kereszt és Félhold (2021)
- Monopolis (2022)
- Nomad (2023)
- Cuvée (2023)
- Caravanserei (2024)
- Twilight City / Partizánok a metropoliszban (2024)
- Fényes Díszek (az Évszakok című szezonális játéksorozat 1. része, 2024)

## 9. Következtetések és statisztikák

Az eddigiek alapján már látható, hogy a legnépszerűbb játékkategóriák a kvízzjátékok, az egyszerű, szerencsealapú „dobsz és lépsz” alkotások és a háborús stratégiai játékok. Viszont meglepő volt, hogy több vasútépítő játék is előkerült a kutatásaink során. Lássuk, hogy valójában milyen arányban vannak jelen ezek a különféle társasjáték típusok.

### Magyar városok és tájegységek aránya

Azon játékok kerültek rá erre a diagramra, amik egyértelműen kapcsolódnak valamely magyar városhoz, tájegységhez, folyóhoz, tóhoz, vagy általánosságban az országhoz. A történelmi játékok közül csak azok kerültek ide, amik egy konkrét helyhez kapcsolódnak. Természetesen az első helyen Magyarország és Budapest szerepel, de a Balaton is előkelő helyet szerzett. Lássuk, milyen arányban oszlanak meg a társasjátékok a különböző területek és városok között.

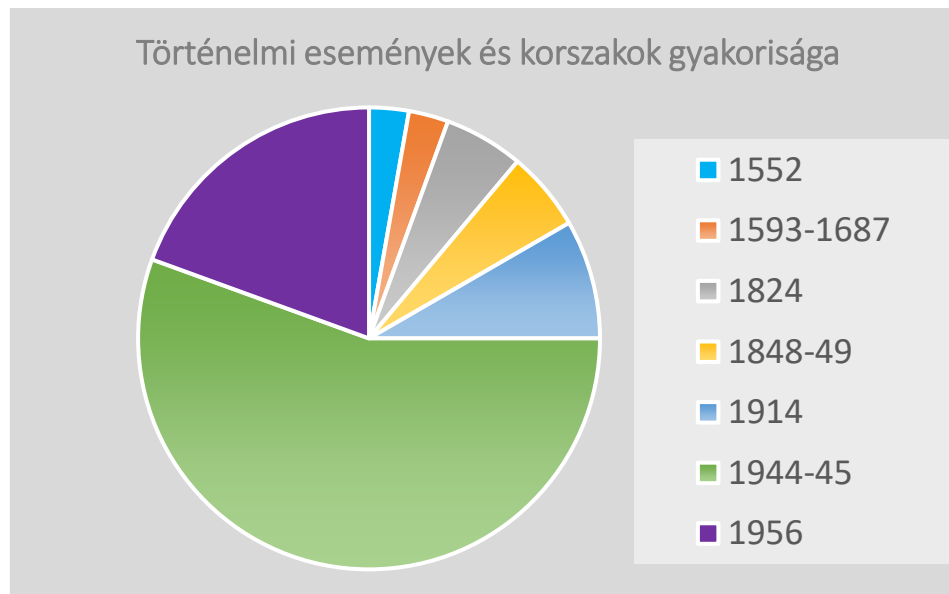


1. ábra. Városok és tájegységek aránya

Forrás: a szerzők saját kutatása

## Történelmi események és korszakok gyakorisága

Ebben a statisztikában a nagy történelmi események előfordulási gyakoriságát hasonlítottuk össze. Számunkra a legmeglepőbb eredmény volt, hogy nem 1956 a leggyakrabban feldolgozott időszak, hanem a II. világháborút lezáró utolsó 2 év, ami elsősorban valószínűleg annak köszönhető, hogy a külföldi játékfejlesztők számára érdekesebb téma a világháború, mint a magyar forradalom. A másik meglepő dolog, hogy összesen 2 játék foglalkozik a törökök elleni háborúkkal.



2. ábra. Történelmi események és korszakok gyakorisága

Forrás: a szerzők saját kutatása

## Játéktípusok gyakorisága

A társasjátékok sokszínűségét mutatja, hogyha játékmechanikák szempontjából szeretnénk csoportosítani a játékokat, akkor szinte végtelen lehetőségünk van rá. Magyar játékok esetében a legnépszerűbb kategóriákat szeretnénk kiemelni, így kétféleképpen is csoportosítjuk a játékokat.

Az első diagramon egy átfogó képet szeretnénk festeni a játékokról. Összesen 173 darab játékot vizsgáltunk meg, de mivel egy játékra több kategória is jellemző lehet, ezért a teljes táblázatban található mennyiség ennél jóval több. Továbbá még megvizsgáltuk, hogy 2010-ig a különféle kategóriákból mennyi játék készült (összesen 94 játékból), ami azt mutatja, hogy a legnagyobb növekedés a kiegészítők és külföldi játékok magyar változatainál figyelhető meg, ami érthető, hiszen mindenhol ez a trend a társasjátékok világában. Ezt követte a „magyar fejlesztésű társasjátékok” kategória, ami szintén azt a szokásos trendet mutatja, hogy megnőtt az új megjelenésű társasjátékok száma. Ami számunkra meglepő volt, hogy a történelmi és háborús játékok száma is duplájára nőtt ez idő alatt, mivel azt gondoltuk, hogy ez korábban is népszerű kategória volt. A többi kategóriában is egyértelmű növekedés tapasztalható.

Fontos megemlíteni, hogy az általános „társasjátékok száma” oszlopban az eddig megjelent összes játék helyet kapott, vagyis a 2010 előtti és utániak is. Magyar fejlesztésű társasjátéknak minősül minden olyan játék, amit magyarok készítettek vagy először magyar kiadó adta ki. Egyéb kategóriába pedig az került, ami játékmenete alapján más, külön kiemelt kategóriába (kvíz, memória, ismeretterjesztő, háborús / történelmi stratégia) nem sorolható be.

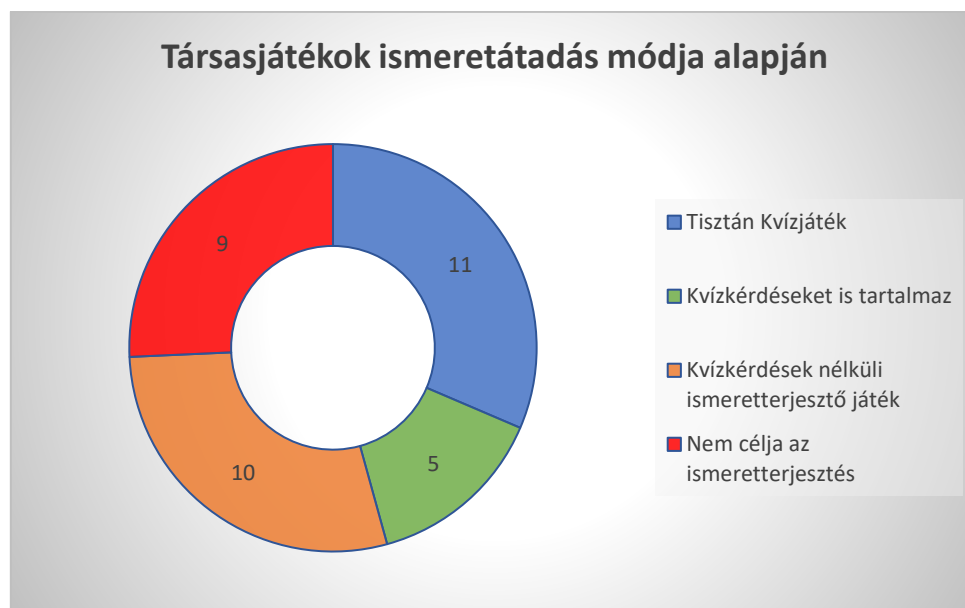


1. táblázat. Társasjátékok száma kategóriánként

KATEGÓRIA	TÁRSASJÁTÉKOK SZÁMA	TÁRSASJÁTÉKOK 2010-IG	NÖVEKEDÉS 2010 UTÁN
VÁROSOKKAL ÉS TÁJEGYSÉGEKKEL KAPCSOLATOS TÁRSASJÁTÉKOK	32	24	33%
KVÍZJÁTÉKOK	25	20	25%
ISMERETTERJESZTŐ JÁTÉKOK	38	28	36%
TÖRTÉNELMI VAGY HÁBORÚS JÁTÉKOK	49	24	104%
MEMÓRIAJÁTÉKOK	3	0	-
MAGYAR FEJLESZTÉSŰ TÁRSASJÁTÉKOK	129	77	68%
KIEGÉSZÍTŐK, VAGY KÜLFÖLDI JÁTÉKOK	28	10	180%
MAGYAR VÁLTOZATAI			
EGYSZERŰ JÁTÉKOK: DOBSZ ÉS LÉPSZ / SZERENCSE / GYEREKEKNEK	47	34	38%
EGYÉB KATEGÓRIÁK	124	63	97%

Forrás: a szerzők saját kutatása

Az utolsó diagrammon kicsit részletesebben mentünk bele az ismeretterjesztés témakörébe a helyi játékokra szűrve, így tortadiagramban mutatjuk be, hogy az országhoz és annak városaihoz és tájegységeihez készített játékok (összesen 35 játék felelt meg ennek a feltételnek) milyen módon igyekeznek oktatni vagy ismeretterjesztő tartalmat átadni. Ezek közül mennyi az, amik tisztán kvízzjátékok, vagyis a kvízkérdéseken és ennek keretét adó egyszerű mechanizmusokon kívül nincs benne más játékelem. A második kategória, hogy mely játékok azok, amikben bár szerepelnek kvízkérdések, de nem a játék egésze ezek körül forog. A harmadik kategória azokat a játékokat foglalja magába, amikben egyáltalán nincsenek kvízkérdések, de ismeretterjesztő céllal készültek. A negyedik kategória pedig azokat gyűjti össze, amiknek nem célja az oktatás vagy ismeretterjesztés, vagyis az aktuális város vagy tájegység csak körítésként szolgál a játékhoz. Ezzel a statisztikával arra keressük a választ, hogy az országgal, annak városaival és tájegységeivel kapcsolatban készült társasjátékok készítői mennyire kreatívak és hány esetben oldják meg a tájékoztató jelleget egyszerű kvízkérdésekkel.



3. ábra. Társasjátékok ismeretátadás módja alapján

Forrás: a szerzők saját kutatása

## 10. Összefoglalás

Jó látni, hogy a társasjátékos szokások egyre jobban begyűrűznek hazánkba és ezáltal az offline játékok a helyi szórakoztatóipar meghatározó szereplőivé válnak. Pozitív tendencia, hogy már nem csak a magyarosított, hanem a magyar fejlesztésű játékokban is egyre több a komolyabb, felnőtteket megcélzó, party- vagy egyenesen gamer-játék. A háborús játékok mennyisége volt számunkra az egyik legmeglepőbb eredmény, és az hogy ezek nagy része nem a nagy magyar forradalmak, hanem a második világháború idején játszódtak. Bár továbbra sincsenek elhanyagolva a különféle ismeretterjesztő vagy oktató játékok, mivel még mindig sok játék készül ezzel a céllal. Az is pozitív tendencia, hogy egyre többen ismerik fel, hogy a társasjátékokat milyen jól fel lehet használni különféle problémák kezelésére, vagy épp a társadalmi kihívások megoldására irányuló projektek is egyre népszerűbbek. Ilyen például a mesére épülő társasjátékok felhasználása az óvoda-iskola átmenet megkönnyítésére (Makula, 2022). A mai rohanó világban különösen nagy szükség van az interaktivitásra, mivel a fiatalabb generációkat egyre több inger éri, így a társasjátékok egy remek alternatív oktatási módként lehetnek jelen az iskolákban (Kiss, 2018).

A másik népszerű cél a magyar társasjátékok körében (főleg Balaton és a Fertő tó esetében) a környezeti nevelés, vagyis az, hogy a játékosok megértsék a különféle ökoszisztémák működését és összefüggéseit. Erre a célra kifejezetten alkalmasak a társasjátékok, mivel „*A játékok használata sikeres módszernek bizonyult komplex rendszerek tanításában*” (Morel, Terasmaa, & Jesmin, 2022).

Egyedül az volt furcsa, hogy bár az országban nagy kultúrája van a boroknak a világhírű borvidékeknek és márkáknak köszönhetően, mégsem készült túl sok játék, ami ezt helyezi reflektorfénybe. Magyarország egy kis piac a világ egészéhez képest, de mégis büszkék lehetünk az izgalmas és széleskörű társasjátékokra, amiket ez a kis ország kitermel magából.

### Források

- Anholt, S. (2007). *Competitive Identity: The New Brand Management for Nations, Cities and Regions*. Palgrave Macmillan.
- Begy, J. (2015. 08 14). Board Games and the Construction of Cultural Memory. *Sage Journals*, Volume 12, Issue 7-8. Letöltés dátuma: 2024. 10 21, forrás: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412015600066>, DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412015600066>
- Bolgár D. (2008). Melyik a rendszerváltó nemzedék? (A „Gazdálkodj okosan!” és a '80-as évek gyermekei). *Holmi*, 2018/6. szám, 789-803. Letöltés dátuma: 2024. 11 05, forrás: [https://www.researchgate.net/publication/358117104\\_Melyik\\_a\\_rendszervalto\\_nemzedek\\_A\\_Gazdalkodj\\_okosan\\_es\\_a\\_%2780-as\\_evek\\_gyermekei\\_In\\_Holmi\\_20\\_2008\\_6\\_789-803](https://www.researchgate.net/publication/358117104_Melyik_a_rendszervalto_nemzedek_A_Gazdalkodj_okosan_es_a_%2780-as_evek_gyermekei_In_Holmi_20_2008_6_789-803)
- Braun, E., Kavaratzis, M., & Zenker, S. (2013). My city–my brand: the different roles of residents in place branding. *Journal of Place Management and Development*, 6(1), 18-28.
- Buhális, D. (2020). Technology in tourism-from information communication technologies to eTourism and smart tourism towards ambient intelligence tourism: A perspective article. *Tourism Review*, 75(1), pp. 267-272.
- Castronova, E., & Knowles, I. (2015. 07). Modding board games into serious games: The case of Climate Policy. *International Journal of Serious Games*, Volume 2, Issue 3. Letöltés dátuma: 2024. 10 24, forrás: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=f2ac1f0b579e9b1467bff4c117227409d1ce9e32>
- Edelman, D. C. & Salsberg, B. (2010). Beyond paid media: Marketing's new vocabulary. *McKinsey Quarterly*, 1(1), 20-26.



- Govers, R., & Go, F. (2009). Place Branding: Global, Virtual and Physical Identities, Constructed, Imagined and Experienced. Palgrave Macmillan.
- Hanna, S., & Rowley, J. (2011). Towards a strategic place brand-management model. *Journal of Marketing Management*, 27(5-6), pp. 458-476.
- Hays, S., Page, S. J., & Buhalis, D. (2013). Social media as a destination marketing tool: its use by national tourism organisations. *Current Issues in Tourism*, 16(3), pp. 211-239.
- Insch, A., & Florek, M. (2010). Place satisfaction of city residents: Findings and implications for city branding. In *Towards Effective Place Brand Management* (pp. 191-204). Edward Elgar Publishing.
- Jenes B & Papp-Váry Á. (2024). A kecskeméti városmárka jövője. In: Tózsza, I (szerk.) *Kecskemét, a világ közepe: kecskeméti településmarketing mindenkinek*. Kecskemét: Kecskemét Megyei Jogú Város Önkormányzata, Neumann János Egyetem Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ, pp. 67-69.
- Juhász A. (2021). A román nyelv oktatását elősegítő társasjáték tervezése elemi osztályban tanuló magyar gyermekek számára. *Pedacta* – 11.1. Letöltés dátuma: 2024. 10 21, forrás: [https://padi.psiedu.ubbcluj.ro/pedacta/article\\_11\\_1\\_6.pdf](https://padi.psiedu.ubbcluj.ro/pedacta/article_11_1_6.pdf)
- Kiss B. (2018). Te jössz! - Avagy a hagyományos társasjátékok szerepe a Z generáció és az oktatás életében. Letöltés dátuma: 2024. 11 07, forrás: <https://dea.lib.unideb.hu/items/b9ac7e1f-7ee3-49b1-8ebc-cb468411907b>
- Kobiela, F. (2018. 09). Should chess and other mind sports be regarded as sports? *Journal of the Philosophy of Sport* 45(3):279-295. Letöltés dátuma: 2024. 11 05, forrás: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00948705.2018.1520125>, DOI: <https://doi.org/10.1080/00948705.2018.1520125>
- Kotler, P. & Keller, K. L. (2006). *Marketingmenedzsment*. A 12. angol nyelvű kiadás magyar kiadása. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Legyen tiéd Dunaújváros! (2023. 07 07). Letöltés dátuma: 2024. 10 24, forrás: <https://dunaujvarosmesel.hu/2023/07/07/legyen-tied-dunaujvaros/>
- Lehu, J.-M. (2007). *Branded Entertainment: Product Placement & Brand Strategy in the Entertainment Business*. Kogan Page.
- Makula, A. (2022). Mesére épülő társasjátékok szerepe az óvoda-iskola átmenet megkönnyítésében. Letöltés dátuma: 2024. 11 07, forrás: <https://dea.lib.unideb.hu/items/f003fc3c-9528-4c40-a8e6-2b9a5009b559>
- Mi a titka a sikeres társasjátékoknak? (2017. 03 27). Letöltés dátuma: 2024. 10 21, forrás: <https://www.piatnik.hu/mi-a-titka-a-sikeres-tarsasjatekoknak?srltid=AfmBOoo48vB2SmoGfdERR1vyjptitmfavVhcqkQ80D8YafmkhISdulI>
- Morel, M., Terasmaa, J., & Jesmin, T. (2022. 10 06). Is a Board Game Suitable for Teaching Complex Natural Systems? Yes. *ECGBL 2022 16th European Conference on Game-Based Learning*. Letöltés dátuma: 2024. 10 24, forrás: <https://papers.academic-conferences.org/index.php/ecgbl/article/view/511/711>
- Morgan, N., Pritchard, A., & Pride, R. (2011). *Destination Brands: Managing Place Reputation*. Routledge.
- Most popular board game. (1999). Letöltés dátuma: 2024. 10 24, forrás: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/72473-most-popular-board-game>
- Nagy M. (2017. 02 01). Kreatív anyukák társasjátéka a Fertő-parton. Letöltés dátuma: 2024. 10 24, forrás: [https://www.kisalfold.hu/sopron-es-kornyeke/2017/02/kreativ-anyukak-tarsasjateka-a-ferto-parton#google\\_vignette](https://www.kisalfold.hu/sopron-es-kornyeke/2017/02/kreativ-anyukak-tarsasjateka-a-ferto-parton#google_vignette)
- Papp-Váry Á. & Farkas M. (2018). Az országmárka-kommunikáció lehetséges eszközei és csoportosításuk a POE-modell alapján. *ME.DOK: Média – Történet – Kommunikáció*, 13:4, pp. 19-40.
- Papp-Váry Á. & Farkas M. (2019). The possible ways of country brand communication and their classification based on the POE model. *Acra Universitatis Communicatio* 6, pp. 19-40.
- Papp-Váry Á. & Kerti, R. (2022). The Hungarian Advertising Market and an Award-Winning Effie Case Study as Good Practice. In: Krom, I. (szerk.) *Handbook of Research on Global Perspectives on International Advertising*. IGI Global, pp. 233-252. Paper: chapter 12
- Papp-Váry Á. (2006). Az országmárkázás elmélete és gyakorlata. *Reklámérték* 4:34, pp. 1-11.
- Papp-Váry Á. (2007). Márkaépítés mint a modern marketing egyik kulcseleme. In: Svéhlik, Cs. (szerk.) *Marketing a 21. században : Kihívások, trendek, szemléletváltás*. Mór: Kheops Automobil-Kutató Intézet, pp. 87-138.

- Papp-Váry Á. (2008a): Product placement: Reklám a filmekben, számítógépes játékokban és a szórakoztatóipar más területein. Budapest: Századvég Kiadó
- Papp-Váry Á. (2008b). Marketing a gyakorlatban: a Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola tankönyve. Budapest: Századvég Kiadó
- Papp-Váry Á. (2009). Mágikus márkázás: Beckham: hogyan lett egy futballistából globális márka? Budapest: Századvég Kiadó
- Papp-Váry Á. (2011). Hogyan lesz a településből márka? A városmárkázás alapjai. In: Róka J. et al. (szerk.): Beszédok könyve polgármestereknek: szónoklatminták és kommunikációs tanácsok minden alkalomra. Budapest: Raabe Kiadó, pp. 1-24.
- Papp-Váry Á. (2013). A márkanév ereje – Szempontok a sikeres brandépítéshez. Budapest, Pécs: Dialóg Campus Kiadó
- Papp-Váry Á. (2016). Márkázott szórakoztatás: A termékmegjelenítés nemzetközi és hazai alkalmazása. Budapest: Akadémiai Kiadó
- Papp-Váry Á. (2019a). Országmárkázás: Versenyképes identitás és imázs teremtése. Budapest: Akadémiai Kiadó
- Papp-Váry Á. (2019b). Hungary or Magyarország: which 'brand name' is better for country branding? In: Hammes, K; Machrafí, M; Samodol, A (szerk.) 38th International Scientific Conference on Economic and Social Development: Book of Proceedings. Varasd, Horvátország : Varazdin Development and Entrepreneurship Agency, pp. 419-430.
- Papp-Váry Á. (2020). Országmárka-építés: országnevek, országszlogenek, országlogók, országarculatok és Magyarország márkáépítési törekvései. Budapest: Dialóg Campus Kiadó
- Piskóti I. & Papp-Váry, Á. (2018). A sikeres városmarketing keretrendszere – a 10 legfontosabb összetevő. Márkamonitor, 2018 november, pp. 44-46.
- Piskóti I. (2022a). A településmarketing holisztikus modellje elmélet és gyakorlat. In: Feuerverger, C R (szerk.) A Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ 2022. évi kutatásai, Kecskemét: Neumann János Egyetem Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ (2022), Paper: 04.004
- Piskóti I. (2022b): A coopetition-modell új dimenziói a helymarketingben. In: Tózsza, I. (szerk.) Településmarketing és Gazdaságföldrajzi Műhely: 2021. évi kutatások, Kecskemét: Neumann János Egyetem Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ (2022) Paper: 01.002
- Promó O. (2016. 10 06). Kigyulladt kék busszal gyűjteni a kupakokat a balsorskártyák között. Jópofát gurított a Soproni! Letöltés dátuma: 2024. 10 22, forrás: 444: <https://444.hu/2016/10/06/kigyulladt-kek-busszal-gyujteni-a-kupakokat-a-balsorskartyak-kozott-jopofat-guritott-a-soproni>
- Ritchie, J. R. B., & Crouch, G. I. (2003). The Competitive Destination: A Sustainable Tourism Perspective. CABI Publishing.
- Sapala, B., & Małgorzata, S. (2021). Board games for children of pre-school age as an instrument for shaping regional and national identity in Warmia (East Prussia) during the inter-war period. History of Education and Children's Literature : HECL : 16.2. Letöltés dátuma: 2024. 10 21, forrás: <https://www.torrossa.com/gs/resourceProxy?an=5081659&publisher=F93658>, DOI: <https://doi.org/10.48219/1023>
- Silverman, D. (2023. 11 29). How to Learn Board Game Design and Development. Letöltés dátuma: 2024. 10 24, forrás: New Bremen Local Schools: <https://www.newbremenschools.org/Downloads/How%20to%20Learn%20Board%20Game%20Design%20and%20Development.pdf>
- Szűcs D. (2020. 04 28). Árral szemben – Mentsétek meg Szegedet! Itt a szegedi fejlesztésű társasjáték. Letöltés dátuma: 2024. 10 24, forrás: Szegeder Archivum: <https://szegederarchivum.hu/arral-szemben-mentsetek-meg-szegedet-itt-a-szegedi-fejlesztesu-tarsasjatek/>
- Tózsza I. & Baltavári T. (2023). Nemzeti identitás és szuverenitás a Metaverzumban. In: Jenes, B. (szerk.) Modern kihívások a helymarketingben : Identitás - arculat - kommunikáció - stratégia – digitalizáció. Kecskemét: Neumann János Egyetem Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ, Paper: 10.001
- Tózsza I. & Horváth I. (2021). Hungarikumok és nemzeti értékvédelem. Budapest: Ludovika Egyetemi Kiadó, NKE Közzolgálati Tudásportál
- Tózsza I. (2022). Magyarságtudat, magyar identitás a Metaverzumban: a jövő értékmegőrzési módszerei. In: Tózsza, I. (szerk.) Településmarketing és Gazdaságföldrajzi Műhely: 2021. évi kutatások. Kecskemét: Neumann János Egyetem Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ, Paper: 01.012 , 51 p.



- Törőcsik M. (2017). Self-marketing: Személyes és marketing kapcsolatok. Budapest: Akadémiai Kiadó
- Turing, A. M. (1953). Chess. In B. V. Bowden, Faster Than Thought (old.: 286-295). Letöltés dátuma: 2024. 11 05, forrás: <https://archive.org/details/faster-than-thought-b.-v.-bowden/page/vii/mode/2up>
- Vanderzeypen, R. (2011. 09 11). Boardgames named after a city or a country. Letöltés dátuma: 2024. 10 21, forrás: BoardGameGeek: <https://boardgamegeek.com/geeklist/72111/boardgames-named-after-a-city-or-a-country>
- We Love Balaton (2023. 10 31) Balatont megmentő társasjátékot készítettek a MOME hallgatói. Letöltés dátuma: 2024. 10 24, forrás: We Love balaton: <https://wlovebalaton.hu/cikk/2023/10/31/latnivalok-kultura-balatorium-mome-tarsasjatek/>
- Zenker, S., & Martin, N. (2011). Measuring success in place marketing and branding. Place Branding and Public Diplomacy, 7(1), 32-41.