





## A társasjátékok története



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

<sup>1</sup>Soproni Egyetem, Széchenyi István Gazdálkodás- és Szervezéstudományok Doktori Iskola  
PhD-hallgató,  0009-0005-5540-8171

<sup>2</sup>Soproni Egyetem, Lámfalussy Sándor Közgazdaságtudományi Kar, Üzleti Tanulmányok Intézet  
egyetemi docens,  0009-0005-0377-1999

### KEYWORDS

- *competitive games*
- *cooperative games*
- *board games*
- *history*

### KULCSSZAVAK

- *kompetitív játékok*
- *kooperatív játékok*
- *társasjátékok*
- *történelem*

### ABSTRACT

**Board game history** | The article summarizes the most significant stages in the history of board games and, as a comprehensive overview, explores the history of board games from their beginnings to the present day. The history of board games is closely intertwined with the written history of humanity, as games were present in ancient civilizations as important means of social interaction and entertainment. Over time, primitive games have undergone many changes that have shaped the diverse world of today's board games. All of these changes have contributed to the fact that today it is almost impossible to find a topic that has not been covered in at least one board game, and anyone can find a game of their choice in difficulty or style. The purpose of this article is to present and briefly summarize the development of board games, with special attention to the earliest finds, as well as the greatest milestones, significant events and games. Because even though we are talking about an industry that is thousands of years old, developers are still able to come up with new ideas or at least combinations that completely overturn the previous trends. The article uses document and content analysis. The examined documents discuss the evolution of board games from different historical periods and regional perspectives. An important aspect of the analysis was the presentation of the cultural and social role of games, as well as the constantly renewing game development trends, which enrich the board game market with new ideas and mechanisms even today.

*JEL Codes: C71, C72, C73, B10, B20*

### ABSZTRAKT

A cikk összefoglalja a társasjátékok történelmének legjelentősebb állomásait, és egy átfogó áttekintésként feltárja a társasjátékok történelmét a kezdetektől napjainkig. A társasjátékok története szorosan összefonódik az emberiség írott történeisével, hiszen már az ókori civilizációkban is jelen voltak a játékok, mint a társas interakciók és a szórakozás fontos eszközei. Az idők során a kezdetleges játékok számos változáson mentek keresztül, amelyek formálták a mai társasjátékok sokszínű világát. Ezek a változások mind hozzájárultak ahhoz, hogy mára odáig jussunk, hogy szinte már nem is lehet olyan témát találni, amit ne dolgoztak volna fel legalább egy társasjátékban, ráadásul bárki találhat kedvére való nehézségű vagy stílusú játékot. Jelen cikk célja a társasjátékok fejlődésének bemutatása és rövid összefoglalása, különös tekintettel a legkorábbi leletekre, valamint a legnagyobb mérföldkövekre, jelentős eseményekre és játékokra. Mert hiába beszélünk egy többezer éves ipárgőről, a fejlesztők mind a mai napig képesek új ötletekkel vagy legalább kombinációkkal előállni, amik fenekestül forgatják fel az addigi trendeket. A cikk dokumentum- és tartalomelemzést használ. A vizsgált dokumentumok különböző történelmi korszakokból és regionális perspektívákból tárgyalják a társasjátékok evolúcióját. Az elemzés során fontos szempont volt a játékok kulturális és társadalmi szerepének, valamint a folyamatosan megújuló játékfejlesztési trendeknek a bemutatása, amelyek napjainkban is új ötletekkel és mechanizmusokkal gazdagítják a társasjátékok piacát.

*JEL-kódok: C71, C72, C73, B10, B20*

## Bevezetés

A társasjátékok évezredek óta szereznek örömteli perceket a játékosoknak. Az emberek összejönnek, hogy egy békés megmérettetésben döntsék el, ki az ügyesebb, ki tud jobb stratégiát kialakítani vagy épp ki az, aki szerencsésebben tud dobni. A versengésen túl, a társasjátékok képesek összehozni az embereket, interakciókat kiváltani. Platón szerint „*Többet megtudhatsz másokról egy óra játék, mint egy év beszélgetés alatt*” (D’Angour, 2013), és milyen igaza van. Az ember minden játék alkalmával új helyzetben találja magát, új problémákkal szembesül és előjön a valódi énje, amit a hagyományos kommunikáció során jóval könnyebben titkol el mások elől. A társasjátékok együtt fejlődtek a civilizációkkal, így ezáltal könnyen ráláthatunk a kultúra és társadalom fejlődésére is.

A társasjátékipar folyamatos növekedését mutatja, hogy már 12 milliárd dolláros piacról van szó, és egyre gyakoribbak a több millió dolláros társasjátékos Kickstarter kampányok, mint például az Exploding Kittens, ami 9 millió dollárt termelt már az előfinanszírozási kampányban. Ezek óriási számok, amik mellett fel kell tennünk a kérdést: vajon honnan indult mindez? Mi vezetett ahhoz, hogy idáig eljusson az iparág? Mik voltak az első társasjátékok, hogyan fejlődtek, miként alakultak ki a ma ismert játékkategóriák? Ezeket a kérdéseket igyekszem megválaszolni a következő bekezdésekben.

## Legelső társasjátékok

Kr. e. 5000 környékén – a Törökország keleti részén fekvő Başur Höyük temetkezési helyen archeológusok vésett és festett köveket találtak, amik a ma használt 6 oldalú dobókockákra és egyéb játékelemekre hasonlítottak (Lorenzi, 2013). További kockajátéknak tűnő felfedezéseket tettek az úgynevezett Termékeny Félhold mentén (ami eredetileg Mezopotámiát és Kánaánt foglalta magában, de később hozzáértették a Nílus-völgyet, azaz az ókori Egyiptomot is), amely a mai Irak, Izrael, Palesztina, Szíria, Libanon és Délkelet-Törökország felett ível át. Ezen a területen több, vélhetően társasjátékként használt leletet is felfedeztek a festett botoktól a faragott fáig, csontig, birkacsontokig és kagylóig. Nem ismert, hogy milyen típusú játékokat játszottak ezekkel a kockákkal, de a szénizotópos kormeghatározás azt sugallja, hogy ezeket időszámításunk előtt 5000 körül hozták létre (Byron, 2019).

Kr. e. 3100 környékén – a Senet, az istenek játéka (Zwang, 2017) a legrégebbi, ma is játszható társasjáték, mivel sikerült rekonstruálni, vagy legalábbis kikövetkeztetni a játék szabályait. Egy, az ősi Egyiptomban népszerű társasjátékról van szó, amivel szívesen mulatták az időt Egyiptom királynői, mint például

Nefertiti. Ezt bizonyítják, hogy több síremlékben is megtalálták a játékot. Falfestményeken is szepel, ahogy Nefertiti éppen játszik vele, míg Tutanhamon sárkamrájában öt példányt találtak a Senetből. A gazdagabbak dobozt használtak, míg a szegényebbek négyzeteket karcoltak a padlóra.

Ebből az időszakból fennmaradt egy másik társasjáték is, a Mehen (Attia, 2016), aminek táblája Mehen kígyóistent ábrázolja, amint Ra, a napisten köré tekeredik. A játék szabálya nem maradt fenn, de a kutatók szerint hasonló a játékmenet, mint az arab Hiéna című játéké. A játék a táblán kívül 6 márványfigurából és egy oroszlán figurából áll. A játékosok célja, hogy elérjék a középpontot, majd visszatérjenek a kiindulási helyre. Miután ez valakinek sikerült, akkor aktiválódik az oroszlán, ami elkezd sorban felfalni a többi játékos figuráit.

Kr. e. 2600-2400 környékén – Irak területén fedeztek fel egy ősi Mezopotámiából származó játékot, a Royal Game of Urt, amit Húsz négyzetes játéknak (Game of Twenty Squares) is neveztek. A játék eredeti szabályai elvesztek az évezredek során, de egy bizonyos Irving L. Finkel (angol filológus és asszirológus) felfedezett egy ősi kőtáblát, amiből nagyjából sikeresen rekonstruálta a játék szabályait (Finkel, 2007). Ez egy kétszemélyes stratégiai játék, amiben a játékosok kockadobással léptetik a hét bábujukat, kiüthetik a másik játékos bábuit, amik aztán visszakerülnek a kiinduló mezőre. A játék félig szerencse, félig stratégia, ami a ma is népszerű Backgammonra hasonlít.

Kr. e. 2000 környékén – a Tizenkét jelölés játéka (Game of twelve markings), vagyis Ludos Duodecim Scriptorum a Római Birodalomban örvendett hatalmas népszerűségnek. Ez a játék is a Backgammon elemeit hordozza: a játékosok 15 jelzővel lépkednek a háromszor tizenkettő jelölésen és három dobókockával határozzák meg a lépés módját. A győztes az lesz, aki először megszerzi az összes jelzőt a tábláról.

Kr. e. 1300 környékén – a Ludus Latrunculorum vagy simán csak Latrones, szabad fordításban „zsoldos” vagy „útonálló”. Egy absztrakt, kétfős, stratégiai társasjáték, volt az egyik első társasjáték, ami a katonai hadviselést igyekezett lemodellezni. Bár a szabályait még nem sikerült egyértelműen rekonstruálni, de a legtöbben egyet értenek abban, hogy hasonló lehet a Sakkhoz vagy a Dámához.

Kr. e. 530 környékén – archeológusok szerint ebből az időszakból származnak azok a vázák, amiken Ajax és Achilles társasjátékkal játszanak (Romero-Mariscal, 2011). Csak spekulációk léteznek azzal kapcsolatban, hogy mi is volt valójában a játék, amivel ez a két történelmi személy a szabadidejét töltötte.

Kr. e. 500 környékén – korábban a társasjátékok kizárólag a felnőttek szórakoztatására szolgáltak, de két és fél évezreddel ezelőtt Róma-szerre megjelentek a mai ugróiskola (hopscotch) játék korai változatai, amiket az első gyermekeknek szánt társasjátékok között tartanak számon. Ebből az időszakból származnak a kínai Go (Shotwell, 2003) című játék legkorábbi leletei. A Go manapság is

hatalmas népszerűségnek örvend és úgy hiszik, hogy a társasjátéktörténelem egyik legrégebbi, ma is népszerű társasjátéka. A játék táblája egy 19x19-es négyzetrács, ami 361 pontot tartalmaz. Bár kezdőknek a kisebb, 9x9-es vagy 13x13-as táblát javasolják, míg a legelső leletek szerint eredetileg 17x17-es táblával játszották. A Go játékot az ókorban a művelt arisztokrata kínai tudósok a „négy alapvető művészet” egyikeként tartották számon. Bár a játék szabályai egyszerűek, mégis a játékmenet rendkívül összetett.

Kr. e. 400 környékén – a keleti társasjátékok egyre jobban elterjedtek a világ többi részén is. Archeológusok több korabeli sírban is fellelték a Liubo nevű társasjáték tábláit. A Liubóban a játékosok 6-6 figurát kezelhetnek, amik – egy bizonyos mezőre lépve – baglyokká válnak, amikkel utána a tábla közepén található folyónak nevezett mezőre érve halakat ehetnek, és ezért kapnak pontokat. A játék végén az nyer, aki a legtöbb pontot szerezte.

Kr. e. 200 környékén – a ma is ismert Kígyók és létrák (Snakes and Ladders vagy Chutes and Ladders) című játék egy Mokshapat című indiai játékból eredeztethető. A játék eredeti célja az volt, hogy az erényekről és erkölcsökről tanítsák a fiatalokat, ám amikor a XIX. században angol gyarmatosítók nyugatra vitték a játékot, lecsupaszítottak belőle minden morális és vallási tartalmat.

### **Időszámításunk kezdetétől a XIX. századig**

A következő évszázadokban Észak-Európára az úgynevezett Hnefatafl játékok (Schulte, 2018) voltak jellemzők. Ezek általában germán vagy kelta katonai témájú taktikai, stratégiai játékok voltak. A Sakkal és egyéb hasonló stílusú korabeli játékokkal ellentétben általában aszimmetrikus volt a játékosok által irányított karakterek száma. Egyik játékosnak kevesebb katonával kellett kijuttatnia a „királyt” a tábláról, míg a másiknak egy nagyobb sereg állt a rendelkezésére, hogy ebben meggátolja ellenfelét.

A Chaturanga (Kiekintveld, Wellman, & Singh, 2006) (szabadfordításban „négyrészes”) egy ősi, Gupta Birodalom idejéből származó indiai társasjáték, ami ránézésre úgy néz ki, mint egy négyszemélyes Sakk. További híres indiai játék ebből a korszakból a Paramasayika.

V. század vége – Sakkról készült feljegyzéseket fedeztek fel egy perzsa kéziratban. A Sakk (Davidson, 1981) a világ egyik leghíresebb játéka, ami a mai napig óriási népszerűségnek örvend. A játékosok fejenként 12 bábut irányíthatnak (8 gyalog, 2 bástya, 2 huszár, 2 futó, 1 király és 1 vezér vagy más néven királynő), és a céljuk a másik játékos királyának leütése. Ha a király veszélybe kerül, vagyis egy lépéssel leütheti a másik játékos egy bábuja, akkor ezt „sakk”-nak, míg ha sikerül leütni a másik királyát, akkor azt a helyzetet „matt”-nak nevezzük.

VII. század – a Mancala (de Voogt, 2001) Észak Afrikából származó kétszemélyes társasjátékok gyűjtőneve. A játékok tábláján mélyedések láthatók, amikbe kis köveket helyeznek, és a játékosok célja, hogy ezekből minél többet megszeressenek. Nyugat Afrikában Wari nevű változata ismert. Afrikában ma is népszerűek ezeknek a játékoknak a különféle változatai.

VIII. század – Japánból átszállítva, Kínában is elterjed a Sugoroku, vagy más néven Dupla hatos (Double Sixes). A Sugoroku egy komplex, kétszemélyes játék, ami egy pár kockával és játékosonként tizenöt figurával játszható. A japánok szerint ez a legrégebbi megfelelője a Backgammonnak, amitől leginkább abban tér el, hogy egy kis téglalap alakú dobozszerű táblán játsszák (Culin, 1920).

X-XII. század – senki sem tudja pontosan, hogy mikor jutott el a Sakk Japánba, de először egy bizonyos Fujiwara Akihira tett említést a Shin Saru Gakuki nevű írásában a Shogiról (Leggett, 1997), vagyis Japán sakkról. Máig népszerű társasjáték a szigetországbán.

A Dáma (Checkers, Draughts) története legalább 1100-ig nyúlik vissza, bár a játék eredete évezredekkel korábbra is visszavezethető (Westerveld, 2013). A ma is ismert változat a franciáknál alakult ki, akik kitalálták, hogy a játékot sakk-táblán játsszák játékosonként 12 figurával. A játék lényege, hogy az ellenfél korongjait átugorva kiüssék őket. Az nyer, aki le tudja venni az ellenfele összes korongját a tábláról.

A XII. század eleje felé kezdtek elterjedni Kínában a lapkalehelyező társasjátékok, aminek legismertebb képviselője a Dominó (Kelley, 1999). A játék lényege, hogy a játékosok megpróbálják a lerakott sor végéhez illeszteni a rendelkezésükre álló lapka valamelyikét oly módon, hogy a lapkákat azonos számok mentén tudják egymáshoz illeszteni.

1283 – kiadják a Játékok könyvét (Book of Games, Libro de los juegos), ami az egyik legrégebbi, társasjátékokkal foglalkozó kötet. Részletes leírást tartalmaz több játékról, köztük a Sakkról és a Backgammonról is.

XII-XIII. század – a Déli Szung dinasztia idejében terjedt el a Xiangqi, vagyis kínai sakk. Jelenleg Vietnámban népszerű, ahol cò trógnak, vagyis A tábarnok sakkjának (General's chess) nevezik. Továbbá az egyik legrégebbi teljes sakkbábuszett, a Lewis Chessmen (The British Museum, 2021) is a XII. századból maradt fenn.

1430-as évek – Észak-Olaszországban megjelentek az első tarot kártyák (Dummett & McLeod, 2009), amik a kártyajátékok történetében azért volt kiemelkedő jelentőségű, mert ezekben tűnt fel először az „ász” koncepciója.

1463 – az első alkalom, amikor megemlítik a The Game of the Goose (magyarul A libajáték) című játékot (Seville, 2019). Ez a játék teljes mértékben nélkülöz minden stratégiát és pusztán a szerencsén múlik, hogy ki ér be először a

célba. Manapság is rengeteg (főleg gyerekeknek szóló) játék használja ezt az alapvetően már elavult játékmechanikát.

XIV-XV. század – megjelennek Európában az úgynevezett négyruhás (four-suit) kártyapaklik (Taylor, 1865), amik még ma is sok játék (például Póker) alapjául szolgálnak.

XVI. század – az Ír játék (Irish vagy Irish Game) a backgammon közvetlen elődje, azonban a lassabb játékmenet miatt a XVIII. század közepére szinte teljesen eltűnt és átvette a helyét a pörgősebb játékmenetet biztosító angol vetélytársa.

XVII. század – a már sokat emlegetett Backgammon első feltűnése a XVII. századra datálható, és az egyik legnépszerűbb játék mind a mai napig. Ebben a században kezdett egyre népszerűbbé válni a Sakk is, aminek leghíresebb játékosai közé tartozik François-André Danican Philidor, aki felfedezte a parasztlakosság fontosságát.

XVII. század – a középkori Indiából származó Pachisi (Pennick & Hill, 1987) nevű társasjáték a ma ismert Ki nevet a végén? elődje. A 2-4 fő által játszható játék lényege, hogy a játékosok igyekeznek a többiek előtt körbeérni a teljes táblán, majd besétálni a középső célmezőbe.

XIX. század – a Mahjong (Rep, 2007), vagy más néven kínai dominó egy négyszemélyes kombinációs játék, ami mechanikájában a Rómival áll rokonságban. A játék gyorsan terjedt át Japánba és nyugatra, míg Kínában a XX. században sok más társasjátékkal együtt erkölcsstelen cselekedetnek tartották és egy lapon emlegették az ópiumfogyasztással és a prostitúcióval. Ennek legfőbb oka az volt, hogy a kínai vezetők úgy gondolták, a társasjátékokat csak a magas rangú személyeknek lenne szabad játszani, nehogy ez az agymunkát igénylő időtöltés fejlessze az alsóbb rétegek gondolkodását és ezáltal nehezebben lehessen őket kordában tartani és irányítani.

Magyarországon a XIX. században kitörő népszerűségnek örvendtek a kártyajátékok, bár, hogy pontosan milyen játékokat játszottak, arról nem maradt fenn túl sok információ. Ebben az időszakban készültek el az első Magyar kártyapaklik, amiket akkor még Tell-kártya (Jánoska, 1999) néven ismertek, mivel Friedrich Schiller Tell Vilmos című 1803-as drámája ihlette. Az első paklikkal a legnagyobb probléma az volt, hogy a kártyák forgatása játék során sok időt vett igénybe, ezért Schneider József és Chwalowsky Ödön pesti kártyafestők alkották meg az első tükörképes kártyákat, amik mindkét irányból ugyanazt a képet mutatták.

Ebben a században terjedt el a Rómi kártyajáték (Rummy) is, aminek eredete máig nem tisztázott. Vannak, akik szerint a spanyol Conquian nevű játékból eredeztethető, míg mások szerint Kínából származik, ahol Khanhoo és Kon Khin néven volt ismert.

XIX. század – az ipari forradalom elhozta a lehetőséget a társasjátékok tömeggyártására, aminek következtében egyre szélesebb körben terjedtek el a játékok.

## XX. századtól napjainkig

1902 – Elizabeth J. Magie kitalálja a The Landlord’s Game (Winkelman, 2016) nevű társasjátékot, amit két évvel később szabadalmaztatott. Elizabeth célja egy olyan játék fejlesztése volt, ami lemodellezi a modern társadalmat és tükrözi progresszív politikai nézeteit. A játék eredetileg csak házi nyomtatásban létezett és kézről kézre terjedt. Később több címen (Landlord, Finance, Inflation, és Game of Life, ahogy Magie sokszor hivatkozott rá) és különféle változatokban is megjelent, ami a ma ismert Monopoly játék eredeti verziója. A XX. század közepén hosszan tartó pereskedés volt az eredeti alkotó és a Parker Brothers (később megvásárolta a Hasbro) között. A Monopoly jelenleg a leghíresebb és legnagyobb példányszámban eladott társasjáték, amiből már több mint 1.300 különféle változat készült az elmúlt évszázad során. Ennek ellenére rengeteg kritika éri a játékot, elsősorban azért, mert „*a másik játékosok bukásán nyereszkednek a győztesek*” (Hackett & Coghlan, 2023). A másik ok, amiért sokan rossz játéknak tartják a Monopolyt, a szerencsefaktor túl nagy szerepe. Manapság, amikor rengeteg játék közül lehet válogatni, a játékosok inkább választják a logikai vagy stratégiai gondolkodást igénylő játékokat, mint azokat, ahol szinte minden csak a szerencsén múlik.

1930-as évek – megjelennek az első kooperatív társasjátékok, mint például a Murder Off Miami vagy a The Malinsay Massacre, amik úgynevezett realiztikus dokumentumjátékok (realistic document games) voltak (Montgomery, 2024). A kooperatív játékokban a cél nem egymás legyőzése, hanem az, hogy a játékosok közös erővel és összefogással igyekeznek győzni. Itt nincsenek győztesek és vesztesek, mivel a játékosok vagy mindnyájan nyernek, vagy mindannyian veszítenek.

1949 – megjelenik a Clue (többek között az Egyesült Államokban) vagy más címen Cluedo (például az Egyesült Királyságban és Magyarországon), ami az első nyomozós társasjáték volt és máig hatalmas népszerűségnek örvend. Az egyszerű játékmenet ellenére komoly stratégiai mélység van a játékban.

1958 – bár a társasjátékok állnak a tanulmány elsődleges fókuszában, nem mehetünk el szó nélkül a Pong (Ana, 2017) című mérőföldkő mellett, ami az első szélesebb közösség körében is elterjedt videojáték.

1959 – megjelenik a Rizikó (Bernosky, 2016), vagy eredeti néven Risk, ami a stratégiai háborús játékok egyik előfutára. A játékosok célja, hogy minél több

területet foglaljanak el és a világ uraivá váljanak. Az évek során olyannyira népszerű lett, hogy rengeteg kiadást és alternatív változatot is megért, sőt vannak, akik még az oktatásban is hasznát veszik, és a Rizikót használva mérik fel a diákok képességét a kreatív gondolkodásra (Fitriyani, et al., 2021).

1971 – Merle Robbins a családjával megalapítják az International Games, Inc. céget, az első játékuk, az Uno gyártására és forgalmazására (History of the Uno Card Game, é. n.). Az 1980-as években vált az Uno világhírű játékká, és a népszerűsége az elkövetkező évtizedekben is töretlen maradt, mert rengeteg alternatív változat (Uno Flip, Uno Flex, Uno: No Mercy...), több százféle licenszelt pakli (Batman, Marvel, Disney, különféle sportszapatok...) mellett teljesen új játékokat (Duo, Uno Quatro...) is kitermelt az Uno franchise, ahogy más készítőket is megihletett (mint az 1993-as Solo).

1974 – megjelenik az első asztali szerepjáték (tabletop role-playing game, rövidítve TTRPG), a Dungeons & Dragons (Ewalt, 2024). A Gyűrűk ura és egyéb fantasyk által ihletett világ első verziója olyan népszerű lett, hogy néhány évente jelent meg hozzá egy új kiadás, és számtalan videojátékot és filmet is kiadtak, melyek ebbe a fiktív világba kalauzolják el az érdeklődőket. A játék 50. évfordulója alkalmából adták ki az átdolgozott 5. kiadást. A játék során egy mesélő irányítja az eseményeket, és a játékosok döntései, meg persze kockadobásai alakítják a történetet.

1978 – Németországban kiosztják az első Spiel des Jahres díjat (Game of the Year Award, Az év játéka díj) az 1974-es Hare and Tortoise (Nyúl és teknős) című játéknak (Spiel Des Jahres, dátum nélkül.). Azóta évente megrendezik az eseményt, és egyre többféle kategóriában hirdetnek győztest, mint „Az év gémerjátéka” vagy „Az év gyerekjátéka”.

1981 – megjelenik a Sherlock Holmes: Consulting Detective sorozat első része, ami azóta több kiadást és videojáték-adaptációt is megélt (Fernández-Vara, 2013). 1985-ben az év játékanak választották és egy egész stílus alaplámpévé válva olyan játékokat ihletett meg, mint például a Detective: A modern crime board game sorozat. A játék egyfajta interaktív nyomozás, amiben a játékosok közös erővel igyekeznek megtalálni az elkövetőt.

1983 – megrendezik az első Esseni társasjáték fesztivált, ami azóta a világ egyik legnagyobb társasjátékos eseményévé nőtte ki magát.

1987 – a Games Workshop kiadja az első Warhammer 40,000 játékot, ami új szubkultúrát teremt a társasjátékok világában (Buthaud, 2022). A játékosok miniatűr figurákat gyűjtenek, festik és díszítik őket, és azokat küldik harcba más játékosok seregei ellen.

1998 – megjelenik az első Mario Party, ami egy videojátékba ágyazott társasjáték. A játékosok egy virtuális játéktáblán kockadobással haladnak és



közben különféle feladatokat hajtanak végre. Azóta már több mint egy tucat folytatása jelent meg.

1993 – a Wizards of the Coast kiadja Richard Garfield azóta kultikussá vált játékát, a Magic: The Gatheringet (Limbert, 2012). Ez a legelső pakliépítő, „gyűjtögetős” kártyajáték, aminek a lényege, hogy a teljes játékot nem lehet egyben megvásárolni, hanem csak kezdőszteteket, amikhez újabb és újabb kiegészítő szettek gyűjthetők, és minden játékos a saját kártyáiból állítja össze az aktuális játékban használandó kombinációt. Ez egy zseniális üzleti modell, mivel mindenki annyit költ a játékokra, amennyit csak szeretne. Akinek van egy kezdősztetje, már játszhat, de minél több kiegészítőt, különleges kártyát vagy paklit vásárolnak, annál ütősebb szetteket tudnak összeállítani.

1995 – Németországban a Kosmos kiadja Klaus Teuber játékát a Catan telepeseit (Settlers of Catan). A német nyelvű verziók elterjedtek Amerikában is, aminek a népszerűsége hamarosan előidézte az angol nyelvű kiadást (Schreiber, 2011). A Catan több szempontból is forradalmi volt. Az egyik, hogy ez az első európai társasjáték (EuroGame), ami sikeres lett a tengerentúlon is. A másik pedig, hogy megtörte azt a társasjátékokról szóló tévhitet, miszerint a családi játékok valójában gyerekeknek készültek és a szülők a „játék”-ot úgy értelmezik, hogy csak statisztálnak a gyerekek szórakozásához. Ezt azzal érték el, hogy a játék sok lehetőséget biztosít a taktikára, többféle módon lehet győzelmi pontokat szerezni, miközben alapvetően a játékmenet egyszerű, szóval kisebb gyerekekkel is játszható, és a felnőttek számára sem unalmas. Ez a szerteágazó, nem lineáris játékmenet az európai társasjátékokból eredeztethető.

1999 – a világ egyik legnagyobb társasjátékkiadója megvásárolja a Wizards Of The Coast stúdiót, és így a D&D és a Magic jogai a Hasbrohoz kerülnek (Limbert, 2012), ezzel pedig még szélesebb körben terjednek el ezek a franchise-ok. Ezzel a megállapodással ezeket a társasjátékos szubkulturákat ugyanaz a cég szolgálja ki, akinek a tulajdonában állnak a világ legismertebb játék és társasjáték franchise-ai, mint a Monopoly, Cluedo, G. I. Joe, Én kicsi pónim, Peppa malac, Power Rangers, Transformers vagy épp Kruplifej uraság (Mr. Potato Head). A Hasbro sikerszériája a következő évtizedekben sem állt meg, sőt még akkor is stabil növekedést tudott fenntartani, miközben a nagy rivális a „Toys R Us” hanyatlásnak indult (Kun & bin Abdul Raziff, 2021).

2000 – létrejön a BoardGameGeek weboldal, ami azóta a világ legnagyobb társasjátékos portálává nőtte ki magát. Már több mint 150.000 különféle cím lelhető fel az adatbázisában (BGG), ami persze nem azt jelenti, hogy ennyi különféle társasjáték létezik a listában, mivel ebbe beletartoznak alternatív változatok és különféle kiegészítők is. A legnagyobb online társasjátékos közösség is ezen a weboldalon alakult ki (Henriksson, 2022).

Az ezredforduló egy újabb mérföldkövet is hozott magával, mivel 2000-ben jelent meg az első Carcassonne játék, amit Klaus-Jürgen Wrede készített (Hullett, Kurniawan, & Wardrip-Fruin, 2009). Ez egy úgynevezett lapka- és munkáslehelyezéses játék, amiben a játékosok célja, hogy a különféle területeken vagy utakon a legnagyobb befolyást szerezzék meg. Az évek során rengeteg kisebb-nagyobb kiegészítő, alternatív vagy gyűjteményes kiadvány jelent meg a Carcassonne-ból. A játék másik nagy jelentősége az úgynevezett meeple bevezetése (Montgomery, 2021). Ezek kis emberformájú tokenek, amik azóta a német euro-játékok szimbólumává váltak és rengeteg fejlesztő átvette a meeple kisebb-nagyobb változatát a hagyományos figura vagy tokenek helyett. David Bernazzani szerint „meeple” szó a „my people” (vagyis „embereim”) kifejezésből származik.

2001 – megalakul az első társasjáték-kiadó Magyarországon, a GémKlub. Aczél Zoltán svájci és német minta alapján épített üzletet a társasjátékokra (Balla, 2018), ami azóta az ország egyik legnagyobb terjesztőjévé is importőrjévé is vált. Nem sokkal lemaradva, a következő évben kezdődött a legnagyobb rivális, a Reflexshop története.

2009 – ha már a társasjátékok történelmével foglalkozunk, muszáj megemlíteni a Kickstartert, ami egy amerikai közhasznú társaság, aminek célja, hogy elősegítse a különféle projektek közösségi finanszírozását. A Kickstarter ehhez biztosít platformot, amivel közvetlenül vehetik fel a kapcsolatot a kreatív szakemberek és cégek a végfelhasználókkal, akik előfinanszírozással segítik a különféle projektek megvalósulását. Bár nem csak társasjátékokra lett kihegyezve, mivel zenéket, videojátékokat, képregényeket és egyéb termékeket, szolgáltatásokat is jószámmal találni az oldalon, de felpörgette a társasjátékos állóvizet, a társasjátékok új reneszánszát előidézve azáltal, hogy kisebb kreatív csapatok így, a nagy cégeket megkerülve tudtak pénzt szerezni a saját játékaik megjelentetésére. A koncepció egyszerű: az alkotó felvázolja, hogy mire szeretne pénzt gyűjteni, meghatározza, minimum mennyi pénzre lenne szüksége a megvalósításhoz, majd létrehoz különféle csomagokat. Ezek a pár dolláros támogatástól, az alapsomagon át, egészen több példányt tartalmazó vagy kiegészítővel és prémium játékelemekkel rendelkező drágább csomagokig bármik lehetnek, így minden érdeklődő eldöntheti a pénztárcája mérete és a saját preferenciái alapján, hogy melyikhez kíván csatlakozni.

2010 – megjelenik a 7 csoda (7 Wonders) című társasjáték, ami szélesebb körben is elterjeszti az úgynevezett draftolást (drafting). Eredetileg a Magic kártyajátékban használták ezt a módszert, majd később megjelent pár kevésbé ismert játék (például a Fairy Tale), ami dobozos társasjátékban is implementálta, de igazán a 7 csoda megjelenése után vált ismertté ez a módszer a hétköznapi játékosok körében is.

2011 – megjelenik az első legacy (magyarul „örökség” vagy „hagyaték”) játék, a Risk Legacy. A legacy játékok alapötlete, hogy a küldetések (játékalkalmak) egymásra épülnek és köztük át lehet vinni a gyűjtött tárgyakat, felszereléseket, tapasztalati pontokat. Ezzel elérve azt, hogy minden játék új alapfelállásból induljon, és ezáltal hosszabb, akár több tíz órás történetek is lejátszhatók legyenek. Ezen játékoknak hátránya azonban, hogy megsemmisítendő elemeket tartalmaznak, ezért a legtöbb esetben a kampány csak egyszer játszható le. A legacy kifejezést azóta előszeretettel helyezik bele a játék címébe, ezzel is utalva a hosszabb, több – általában összefüggő – küldetést tartalmazó kampányra. A leghíresebb ilyen játék a Pandemic Legacy, ami azóta három különböző történetet (évadot) is megélt, és az első évad még az év játéka díjat is bezsebelte.

2013. április 1. – megjelenik a JEM (Játékos Emberek Magazinja) első száma, ami Magyarország első és egyetlen, azóta is havonta megjelenő, ingyenes online társasjátékos magazin. „*A JEM célja a társasjátékozás élményének népszerűsítése, a társasjátékos kultúra terjesztése*” (JEM, é. n.).

Végezetül, ha a társasjátékok történelmének legnagyobb mérföldköveiről beszélünk, muszáj megemlíteni a következő nagy sikerű és hatású játékokat is: mint az 1987-es Arkham Horror (Rettegés Arkhamban), ami H. P. Lovecraft mitológiájából merít ihletet. Az 1997-es Twilight Imperium, ami az egyik legismertebb és legösszetettebb űrstratégia. A 2001-es Munchkin, a 2004-es Ticket to Ride, a 2008-as Pandemic. 2016-ban érkezett A mars terraformálása, 2017-ben pedig az első Azul.

## Összegzés

Ebből a rövid történelmi összefoglalóból is látszik, hogy az ember már az írott történelme legelején is játszott különféle társasjátékokkal, és ez a lelkesedés azóta sem hagyott alább, sőt. Manapság bármennyire rövid vagy hosszú, egyszerű vagy összetett játéokra vágyik valaki, bármilyen kategóriában és témában találhat kedvére való játékot. Nagyon kíváncsiak vagyunk arra, hogy mit hoz a jövő és milyen új játékmecanikák és ötletek várnak ránk a jövőben.

## Felhasznált irodalom

- Ana, T. (2017). *The timeline of board game history*. BoardGameGeek, The ITB Blog, BlogPoszt, (2017. aug. 1. 13:42)  
URL: <https://tinyurl.com/c9wpenu8>
- Attia, P. (2016). *The Full History of Board Games*. Medium.com, BlogPoszt, (Jan 21, 2016)  
URL: <https://tinyurl.com/ycxbr452>
- Balla, Gy. (2018). *Már a piac óriásaival is felveszi a versenyt az első magyar társasjáték-kiadó*. HVG.hu, BlogPoszt, (2018. november. 08. 11:40)  
URL: <https://tinyurl.com/3mns8tf5>
- Bernosky, J. (2016). Risk: Not Just a Board Game., *Journal American Water Works Association*, 108(4), (April) 2-84, E182-E261  
DOI: <https://doi.org/10.5942/jawwa.2016.108.0063>
- BGG. (é. n.). BoardGameGeek. Boardgamegeek.com,  
URL: <https://tinyurl.com/ynn8684u>
- Buthaud, M. (2022). *Wargames as Realistic Tabletop Simulations of Fictional Events: The Case of Warhammer Games*, *Representations dans le monde anglophone (RMA)*  
DOI: <https://doi.org/10.35562/rma.516>
- Byron. (2019). *The Complete History of Board Games*. Geekgearsallore.com, BlogPoszt, (November 17, 2019)  
URL: <https://tinyurl.com/28zcsw2z>
- Culin, S. (1920) The Japanese Game of Sugoroku. *The Brooklyn Museum Quarterly*, 7(4), 213-233  
URL: <https://tinyurl.com/37249put>
- D'Angour, A. (2013). Plato and play : Taking education seriously in ancient Greece. *American Journal of Play*, 5(3), 293-307  
URL: <https://tinyurl.com/2v22uk77>
- Davidson, H. A. (1981). *A short history of chess*. David McKay Co., New York, ISBN 0-679-14550-8.  
URL: <https://tinyurl.com/5n8jsfej>
- de Voogt, A. (2001). Mancala: Games that count. *Expedition*, [The University of Pennsylvania Museum] 43(1), 38-46.  
URL: <https://tinyurl.com/5m2ed2rm>
- Dummett, M., & McLeod, J. (2009). *A History of Games Played with the Tarot Pack : The Game of Triumphs : Supplement*. Maproom Publications, Oxford, ISBN 978-0-9562370-0-2.  
URL: <https://tinyurl.com/352pk74s>
- Ewalt, D. M. (2024). *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*. Simon and Schuster, ISBN 978-1-4516-40-50-2.  
URL: <https://tinyurl.com/27hrh6ca>
- Fernández-Vara, C. (2013). The Game's Afoot : Designing Sherlock Holmes. DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies.  
URL: <https://tinyurl.com/546p8na7>
- Finkel, I. L. (2007). *On the rules for the Royal Game of Ur*. Computer Science Club, 22-38  
URL: <https://tinyurl.com/3rk5cb3j>

---

• A tanulmányban előforduló webes hivatkozások legutolsó ellenőrzési időpontja: 2024. december 28.

- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). The use of Risk Board Game Rulers of Archipelago as Learning Media on creative thinking ability of Elementary School Students. *Elementary : Islamic Teacher Journal*, 9(2), 353-370  
DOI: <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i2.11547>
- Hackett, L. J., & Coghlan, J. (2023). Why Monopoly Monopolises Popular Culture Board Games. *M/C Journal*, 26(2)  
DOI: <https://doi.org/10.5204/mcj.2956>
- Henriksson, J. (2022). *The ethnography of BoardGameGeek*. Master's Thesis, English Languages and Literature Faculty of Humanities, University of Oulu (Spring 2022)  
URL: <https://tinyurl.com/mt5t6s4n>
- History and Evolution of Rummy Game* (é. n.). Gamezy.com,  
URL: <https://tinyurl.com/5xd3x3ud>
- Hullett, K., Kurniawan, S., & Wardrip-Fruin, N. (2009). *Better game studies education the Carcassonne way*. 2009: Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory  
URL: <https://tinyurl.com/fm2b4zpk>
- Jánoska, A. (1999). A magyar kártya története, ikonográfiája, készítői. *Aetas : történettudományi folyóirat*, (1-2), 147-165  
URL: <https://tinyurl.com/y9euww4b>
- JEM (é. n.). *Rólunk*. JEM (Játékos Emberek magazinja). Társas Központ Egyesület  
URL: <https://tinyurl.com/4na6mjpb>
- Kelley, J. A. (1999). *Great book of domino games*. Sterling Publishing Company, Inc., New York, ISBN 0-8069-4259-2  
URL: <https://tinyurl.com/ysarzw9b>
- Kiekintveld, C., Wellman, M. P. & Singh, S. (2006). Empirical Game-Theoretic Analysis of Chaturanga. In: *AAMAS-06 Workshop on Game Theoretic and Decision Theoretic Agents*, May 2006.  
URL: <https://tinyurl.com/mu2nkm2r>
- Kun, L. H., & bin Abdul Raziff, A. R. (2021). The Impact of Technology Adoption on the Success and Failure of Two Toys Industry: Hasbro and Toys R Us. *The Journal of Management Theory and Practice (JMTP)*. 2(2), 96-103.  
DOI: <https://doi.org/10.37231/jmtp.2021.2.2.132>
- Leggett, T. (1997). *Shogi Japan's Game of Strategy*. Charles E. Tuttle Company, Inc. Rutland – Vermont – Tokyo, ISBN: 978-1-4629-0243-9.  
URL: <https://tinyurl.com/anxy58kw>
- Limbert, T. J. (2012). *The Magic of Community: Gathering of Card Players and Subcultural Expression*. Master's thesis, Bowling Green State University.  
URL: <https://tinyurl.com/4fvkc3az>
- Lorenzi, R. (2013). *Oldest known gaming tokens dug up in Bronze Age Turkish graves*. NBC News, (Aug. 14, 2013, 9:54 PM)  
URL: <https://tinyurl.com/wwsy7tem>
- Montgomery, M. (2021). Issue 17: *History of the Meeple : Where did that wonderful portmanteau originate? Let's take a deep dive*. Don't eat the Meeples, BlogPoszt, (Feb 16, 2021)  
URL: <https://tinyurl.com/482tpa9>
- Montgomery, M. (2024). *A brief history of cooperative board games : Cooperative board games hit their stride in the 2010s — but what came before, and what comes next?* Don't eat the Meeples, BlogPoszt, (Apr 10, 2024)  
URL: <https://tinyurl.com/49hfvu32>

- Pennick, N., & Hill, B. (1987). Indian Board Games, Pavements & Labyrinths. *Caerdroia*, 21. 25-28.  
URL: <https://tinyurl.com/yjt3u5ke>
- Rep, J. (2007). *Great Mahjong Book : History, Lore, and Play*. Tuttle Publishing, Tokyo – Rutland, Vermont – Singapore. ISBN 0-8048-3719-8.  
URL: <https://tinyurl.com/47xdfj7b>
- Romero-Mariscal, L. P. (2011). Ajax and Achilles Playing a Board Game: Revisited from the Literary Tradition. *Classical Quarterly*, 61, 394-401.  
DOI: <https://doi.org/10.1017/S0009838811000243>
- Schreiber, I. (2011). How settlers of Catan created an American boardgame revolution. *Tabletop: analog game design*.85-93.  
URL: <https://tinyurl.com/mnvmsfsr>
- Schulte, M. (2018). Board games of the Vikings-From hnefatafl to chess. *Maal og Minne*, 109(2), 1-42.  
URL: <https://tinyurl.com/489mz5wh>
- Seville, A. (2019). *The cultural legacy of the royal game of the goose : 400 years of printed board games*. Amsterdam University Press, ISBN: 978-94-6298-497-4.  
DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctvsr51mq>
- Shotwell, P. (2003). *Go! More than a game*. Tuttle Publishing. Tokyo – Rutland, Vermont – Singapore. ISBN: 0-8048-3475-X  
URL: <https://tinyurl.com/yu2reahd>
- Spiel Des Jahres. (é. n.). BoardGameGeek, Boardgamegeek.com  
URL: <https://tinyurl.com/mtzvem74>
- Taylor, E. S. (1865). *The history of playing cards : With anecdotes of their use in conjuring, fortune-telling, and card-sharping*. John Camden Hotten, Piccadilly.  
URL: <https://tinyurl.com/4nnjmbhn>
- The British Museum. (2021). *Top 10 historical board games*. The British Museum, BlogPoszt.  
URL: <https://tinyurl.com/287z49fe>
- History of the Uno Card Game*. (é. n.). Uno Variations LLC.  
URL: <https://tinyurl.com/mpj4aunp>
- Westerveld, G. (2013). *The History of Checkers (Draughts)*. Lulu. ISBN: 978-1-291-66732-5  
URL: <https://tinyurl.com/2sfb292y>
- Winkelman, P. M. (2016). Board to Page to Board. *Board Game Studies Journal*, 10(1), 17-31.  
DOI: <https://doi.org/10.1515/bgs-2016-0002>
- Zwang, D. (2017). Senet and Twenty Squares: Two Board Games Played by Ancient Egyptians. *Met Museum, BlogPoszt*.  
URL: <https://tinyurl.com/3cxw6c8d>