

Társasjátékok térképei

UNGVÁRI Zsuzsanna¹

¹ELTE IK Térképtudományi és Geoinformatikai Intézet

E-mail: ungvaryzs@inf.elte.hu

DOI: [10.30921/GK.76.2024.3-4.2](https://doi.org/10.30921/GK.76.2024.3-4.2)

Absztrakt

A társasjátékok népszerűsége töretlenül növekedett az elmúlt években. Számos játék használ térképeket és térképszerű ábrázolásokat. Ebben a cikkben ezeket a játékokat vizsgálom meg, osztályozom és jellemzem őket.

A legtöbb társasjáték a térképet a fő játékosablán használja. Bizonyos játékok a valós világ térképével dolgoznak a jelenben vagy a múltban, kis, közepes vagy nagy méretarányban, míg más játékok kitalált világokat mutatnak be. Némelyik játék táblája igen hasonlít egy atlaszhoz. Más játékokra térképsorozatként tekinthetünk: az alapjátékhoz megjelent kiegészítők újabb táblákat adnak a játékhoz, amelyeken más-más térképek találhatók. A moduláris táblát használó játékok kisebb táblái tetszőleges sorrendben összeilleszthetők, ez garantálja az újrajátszhatóságot és változatosságot. Vannak olyan játékok is, amelyekben a játékos célja a térképlapkák (négyzet, hexagon vagy téglalap alakú) összeillesztése; általában ezzel tudnak a játékosok győzelmi ponthoz jutni.

A fantáziatérképek képzeletbeli világokat ábrázolnak, ezzel segítik a játékosokat jobban beleképzelni magukat a játék világába. A fantáziavilágok ábrázolásánál gyakran használják az ortogonális és a madártávlati ábrázolásmódok kombinációját.

Abstract

The popularity of board games is increasing unbrokenly in the last years. Several modern board games work with maps or with map-like features. This article focuses on the maps and map-like features in games and attempts to classify the types of maps in board games.

The board games usually use maps on the main board. There are games that work with the map of the World in various map scale. These maps sometimes look as if they would be old maps, or they represent the present world. Some games' main board is like a map series or a classic atlas. Modular boards help to increase the replayability and give another experiences game by game. Other games work with tiles (square, rectangle or hexagon shaped) representing a terrain type (forest, moorland, farmland, built up area, etc.). The tiles must be placed next to each other, thereby the gamers can collect victory points.

Fantasy maps depict fictional worlds of the game: this helps the gamers to imagine better the fictional world and the characters. Fantasy maps often use partially orthogonal and partially bird's eye views.

This article discusses games with special topic, or tools and it collects several titles of games named after a geographical object (city, land, etc.).

1. Bevezetés

A társasjátékozás az utóbbi években egyre népszerűbb hobbi: egyre többen üzik otthon, családi vagy baráti körben, társasjátékos klubokban vagy kávézóknál, ahol a játékok kölcsönzésére vagy kipróbálására is lehetőség van. Azok a honlapok is népszerűek, ahol az egyes társasjátékok online változatával lehet játszani (pl. BoardGameArena, TableTopia).

A modern társasjátékok közül sok egyedül is játszható: az ellenfél lépéseit valamilyen módon (pl. külön kártyapaklival) szimulálják. Ebben az esetben a „társasjáték” kifejezés nem teljesen helytálló, az angol megfelelője a „board” vagy „tabletop” game (mint „asztali” játék), jobban visszaadja a játék

jelentését, bár emiatt nem szoktunk különbséget tenni a játékok között.

A térképész szerző mindig szívesen vesz elő olyan társasjátékot, amely térképet vagy helyszínrajzot használ. Azonban eddig még nem született olyan részletes tanulmány, amely a társasjátékok térképeivel foglalkozott volna: ezért ideje rendszerezni, elemezni és szakmai szemmel jellemezni a társasjátékokban használt térképeket.

A cikk megírásához a BoardGameGeek (röviden: BGG) weboldalt hívtam segítségül, ez a társasjátékok webes katalógusa. Társasjátékos körökben elterjedt a szállóige, „ha egy játéknak nincs adatlapja a BGG-n, az a játék nem létezik”. Ez a mondat jól szemlélteti, hogy milyen méretű adatbázisról

beszélünk: az utóbbi években évente több ezer játék jelenik meg a világban, ezt nyilvántartani nem egyszerű feladat. A Wikipédia szerint jelenleg több mint 125 000 játék szerepel a BGG adatbázisában (Wikipedia, BoardGameGeek szócikk 2023). Általában a kiadók és szerzők sokszor már a megjelenés előtt regisztrálják az új játékaikat, ez segít nekik abban is, hogy népszerűsítsék őket. Természetesen régebbi játékok adatlapját a felhasználók is létrehozhatják.

A következő fejezet a társasjátékok térképeinek lehetséges csoportosítási formáit vázolja fel, de ehhez támpontként először a térkép legújabb hivatalos definícióját idézzük fel: *A térkép a földrajzi valóság szimbolizált megjelenítése, amely a térképszerkesztő kreatív munkája által tetszés szerint kiválasztott elemeket vagy azok karakterisztikáját elsősorban a térbeli kapcsolatok szemléltetése érdekében ábrázolja* (ICA Strategic Plan 2003-2011, Klinghammer 2010).

Korábban gyakran használták a következőt is, amely némely ponton részletesebb, mint a fenti, viszont a papírtérkép lényegét jobban visszaadja: *A Föld vagy más égitest felszínének, vagy a felszínre vonatkoztatott természeti és társadalmi típusú tárgyakkal és jelenségeknek meghatározott matematikai szabályok vagy mértani törvények szerint síkba vetített, méretarányosan kisebbitett, generalizált, és sajátos grafikai jelrendszerrel bemutatott felülnézeti ábrázolása* (Klinghammer, Papp-Váry 1983).

2. A társasjátékokban használt térképek rendszerezése

2.1. Térkép vagy térképszerű ábrázolás

Az utóbbi definíció szűkíti, hogy melyek azok az ábrázolási formák, amelyeket térképeknek tekinthetünk. Amelyekre nem teljesül az összes fenti feltétel, pl. nem felülnézeti az ábrázolás, akkor azokat térképszerű ábrázolásoknak nevezzük. Ezeket a „térképre hasonlító” ábrázolásokat a társasjátékok világában a grafikusok előszeretettel használják.

A térképszerű ábrázolásokra a következő kategorizálást alkalmazza Sümegi–Unger–Gál (2009):

- A tájat nagyon egyszerűsítve visszaadó térrajz: **térképvázlat**, **fantáziatérkép**, mentális térkép és reklám célú térkép
- Térkép alapján szerkesztett térrajz: perspektivikus kép, **madártávlati** (műholdtávlati) **kép**, panorámakép, metszet, szelvény, tömbszelvény, térhatású kép (pl. anaglif)
- Térképszerű termék: légi felvétel (ortofotó, ortofotótérkép), űrfelvétel, dombortérkép, tapintható térkép, glóbusz

¹ Játékos tábla: egyes játékokban a fő játéktábla mellett mindenki kap egy kisebb táblát, amelyet aztán jelölheti az akciókat, nyersanyagokat, megszerzett tárgyakat stb.

A fenti felsorolásban félkövér betűvel kiemeltem, hogy melyek azok a kategóriák a térkép mellett, amelyek az eddigi vizsgálataim alapján előfordulnak társasjátékokban.

A térképvázlatot oldal- vagy felülnézeti ábrázolás, egyszerűsített rajz és jelek jellemzik. Nem feltétlenül méretarányosan kicsinyített és nem biztos, hogy egyenletesen generalizált (nem mindenhol ugyanolyan részletességű tartalmilag). Általában szöveges anyagok mellékleteként jelenik meg, amely térbelileg szemlélteti az elmondott eseményeket.

A fantáziatérkép egy kitalált világot ábrázol: ezek történetekhez, mesékhez kapcsolódnak. A társasjátékok többségének általában van egy története, amelyben gyakran mozgunk a kitalált világ térképén. Ez segít a játékosnak jobban átélni az eseményeket. Ebben a kategóriában gyakran használjuk az oldal- és felülnézeti ábrázolások keveredését. Például a vízrajz (főleg folyók, de a tavak is) vagy az utak (jellemzőbben inkább a vonalas elemek) felülnézetben, az többi elem pl. erdők (fákkal), hegyek (kupacosan), városok (épületekkel) gyakran oldalnézetben jelennek meg. Ezért inkább madártávlati ábrázolás benyomását keltik. Emellett az égtájakat is gyakran feltüntetjük rajtuk.

A madártávlati kép a felszint méretarányosan kicsinyíti, viszont nem felülnézetben nézünk a tájra, hanem ferdén, mintha egy madár hátán utaznánk. Éppen ezért a megfigyelőhöz közelebb lévő kiemelkedő elemek kitarthatják a háttér egyes részeit. Az ábrázolásmód előnye, hogy nagyon hasonló a természetes látványhoz, de mérést nem végezhetünk rajta. A fantáziatérképhez képest azt lehet a fő különbségként kiemelni, hogy a madártávlati ábrázolásoknál minden oldalnézetben van, míg a fantáziatérképen lehetnek felülnézetes elemek is, pl. vonalas elemek.

2.2. A méretarány szerinti csoportosítás

A társasjátékok térképei méretarány szempontjából is igen változatosak: vannak olyanok, amelyek a teljes Föld vagy más bolygó kis méretarányú térképével dolgoznak, de kontinensek, országok, városok és kisebb területek térképei is előfordulnak (közepes és nagy méretarányú térképek). A térképszerű ábrázolásnál elég megkülönböztetni a kis és a nagy méretarányúakat, ahol az előbbiekkal leginkább a fantáziatérképeknél találkozhatunk, az utóbbiak pedig részletesen ábrázolnak egy helyszínt, pl. egy falut.

2.3. Állandó, moduláris, vagy lapkákból (csempékből) összeállítható térkép

A társasjátékok többsége – amely térképpel vagy térképszerű ábrázolással dolgozik – a fő játéktáblán (és nem a kisebb játékos táblán¹) használja a térképet. Ezen a játékosok mozoghatnak, akciókat hajthatnak végre. Vannak olyan játékok, amelyekben nem egy fix térképpel, hanem kisebb elemekből összerakható térképpel játszanak. Ezekből két fajtát különböztetünk meg. Némely játékban ezeket a területlapkákat

(csempéket) kell valamilyen módon összeilleszteni, így növekszik a térkép, általában ezzel lehet pontokat gyűjteni. De léteznek olyan játékok, ahol a játéktábla kisebb táblákból – modulokból – áll: ha ezeket más sorrendben tesszük le egymás mellé, ezzel a játéktér kicsit megváltozik, vagyis nő az újrajátszhatóság.

2.4. Egyedi térképek, atlaszok, térképsorozatok

Számos társasjátékhoz jelenik meg kiegészítő (az angol „expansion” kifejezés – mint kiterjesztés – azonban jobban leírja a lényegét). Ezek olyan játékmódulok, amelyek általában fokozzák a játék komplexitását, növelik a játékelményt és az újrajátszhatóságot. A térképet használó játékok közül sokszor a változatosságot újabb térképes táblák hozzáadásával biztosítják. Ezek általában valamelyest hasonlóak az eredetihez a grafikai megjelenés szempontjából, éppen ezért térképsorozatoknak tekinthetők. Atlaszok kategóriájába azokat a játékokat sorolom, amelyekhez egy térképet kapunk könyv formájában.

A következő fejezet mindegyik kategóriára hoz példákat, illetve részletesebben ismerteti néhány társasjátékos térkép jellemzőjét.

3. Társasjátékok térképei, avagy a John Muir ösvénytől Santoriniig

3.1. A valós világ térképei méretarány szerinti csoportosításban

Méretarány szerint haladva gyakorlatilag a teljes Földet ábrázolja a Pandemic (2008) világtérképe (1. ábra) (Alaszka, a Czukcs-félsziget és az Antarktisz kivételével). Ebben a kooperatív játékban az egyes városokat megtámadó és egyre terjedő vírustörzseket kell a játékosoknak legyőzniük, és az ellenszert kifejleszteniük. A szárazföldeken a domborzatot és a vízrajzot láthatjuk, de a színezés eltér a megszokottól: a vízrajz sötétkék, a kékes-zöldes árnyalatú szűrővel ellátott domborzat feketébe hajlik, a magasabb területek pedig inkább világosabbak. Ezen helyezkednek el a fontosabb városok négyféle színnel elkülönítve (a színezésnek játéktechnikai szempontból van jelentősége). Emellett ez az a játék, amely inkább kivétel: nemcsak a fő táblán, hanem a játékoskártyákon is van egy mini világtérkép, amelyen a kártyán lévő város jellel és lakosságsszámmal szerepel. A Pandemic sorozat jellemzően térképes táblákkal dolgozik: például a Pandemic Ibéria (2016 Ibériai-félsziget), Pandemic: Róma bukása (Pandemic: Fall of Rome, 2018) játékban az ókori Római Birodalom, továbbá a Pandemic Hot Zone – North America, Észak-Amerika térképét használja.

Szintén világtérképpel dolgozik az Insecta: The Ladies of Entomology (2022) nevű rovargyűjtőgetős (2. ábra), tábláépítő játék, amely táblája egy 16–17. századi világtérképet idéz. A térképen nem szerepelnek nevek, mivel a játékban kontinensek között utazgatunk, ezért nincs is jelentősége. Viszont a korabeli

hangulatot a térképen felbukkanó hajókkal, vízi szörnyekkel és különleges lényekkel idézik fel. A térkép kerete és a rajta található szélrózsa is a régi térképekre emlékeztet.



1. ábra A Pandemic alapjáték világtérképe

Klasszikus háborús stratégiai játék a Rizikó (Risk), amely 1959-ben jelent meg először, és azóta számos kiadást és átdolgozást (pl. Trónok harca, vagy Star Wars változat) megélt, talán az egyik legnépszerűbb háborús játék a piacon. A játékosok célja az egyes országok elfoglalása. A térkép az országokat, régiókat színezéssel különbözteti el, ezek megnevezéseit olvashatjuk a térképen (egy-egy óceánok és tengerek neve is felbukkan). A felsorolásban említett kiadásai pedig a fantáziatérképekhez tartoznak.



2. ábra Az Insecta világtérképe korabeli dizájnt kapott

A háborús játékok témájukból adódóan igen gyakran dolgoznak térképekkel (területirányítás/befolyásolás mechanizmus miatt), talán ezekben a játékokban találkozhatunk leginkább „igazi” térképekkel. A BGG népszerűségi ranglistáján a háborús játékok kategóriában előkelő helyen szerepel a Paths of Glory (1999), amely az első világháború időszakába repíti vissza a játékosokat. A táblán egy Európa domborzati térkép szerepel városokkal, országnevekkel, valamint az országokat összekötő fő útvonalakkal (3. ábra). Nagyon hasonló a Here I stand (2006) Európa térképe, amely a 16. századba, a reformáció idejébe kalauzolja el a játékosokat. A magyar történelem fontos pillanatát dolgozza fel az 1848–1849: Vérről vívott szabadság (2013) című, egyszemélyes print'n'play („nyomtasd ki és játssz”) játék, Valló Gábor alkotása. Mivel a játék mögött nem áll kiadó, vagy bármilyen egyéb online támogatási kampány, hanem teljes egészében a szerző alkotása, részben ezért is egyszerű a játék



3. ábra Háborús játékok (wargame) táblái: „Paths of glory” spanyol nyelvű táblája és az „1848–1849: Vérrel vívott szabadság” angol változata (Lásd a címlapon!) (Képek forrása: BGG)

grafikája (3. ábra). A „táblán” egy kis méretarányú, domborzati-vízrajzi háttértérképre a játék szempontjából fontos városok vannak felvéve.

Külön említést érdemel, hogy mivel bárki számára letölthető angol és magyar változatban, ezért széles körben ismerkedhetnek meg akár a külföldi játékosok is ezzel az alkotással és a magyar történelem ezen részével.

Kis méretarányú térképen dolgozik szintén a 80 days (2022) társasjáték (4. ábra), ahol a (tábla bal oldalán fekvő) Londonból indulva kell körbeutazni a Földet, az utazás pedig a tábla jobb oldalán lévő Londonban ér véget (ezért ismétlődik meg a tábla jobb oldalán Nyugat-Európa és Afrika). A táblán szereplő városokat útvonalak kötik össze (ez a játékokban megszokott elem), a térképen pedig az oldalnézetes domborzati- (hegy, sivatag, sziklák) és erdőábrázolást helyenként egy-egy híres épülettel (pl. Kreml, maja templom) kiegészítve látunk, míg a vízrajz és partvonalak felülnézetes ábrázolásúak.

A Ticket to Ride (TTR) játék számos kiadással és kiegészítővel rendelkezik (5. ábra). A játék célja útvonalak teljesítése, megépítése a megadott városok között. Nálunk leginkább az 1910-es Európát (2005) szemléltető játék terjedt el, de a tengerentúlon népszerű a korabeli Egyesült Államok (2004 alapjáték, majd TTR Legacy – A legendás Nyugat, 2023) térképét bemutató változat. A játéktáblán a városok államnyelvi nevei olvashatók, emellett díszítőelemként korabeli gépek (az első autók, léghajók, hajók) láthatók. A játéksorozat érdekessége, hogy számos kiegészítője jelent meg, melyek főleg új térképek (játékos táblák), pl. India és Svájc (2011), Lengyelország (2019), Japán és Olaszország (2019). De táblára vitték az észak-európai országokat (Nordic Countries, 2007, önálló játék), a teljes Földet, vagy a Nagy-tavak vidékét (TTR Rails and Sails – 2016,

önálló játék), illetve a középkori Amszterdam (TTR: Amsterdam, 2020) térképét is behálózhatjuk útvonalakkal (lovás és számárfogatokkal). A méretarány szempontjából gazdag társasjátékcsaládról beszélhetünk, de a térképek is igen sokszínűek: a korabeli hangulatú térképektől a modern állapotokat ábrázolóig valamennyi megtalálható közöttük.

Szintén régi, főleg ókori birodalmak térképein játszhatunk a Concordia (2013) című játékcsaládban, amely ugyancsak számos kiegészítővel rendelkezik. Az alapjátékban a Római Birodalom térképén utazhatunk, de Bizánc és Hispania (Concordia: Salsa 2015), Britannia és Germania (2014) stb. térképe is beszerezhető kiegészítőként. Érdekesség még, hogy a térképeken a tartományok és városok ókori latin megnevezését használják. A TTR-re és a Concordiára is igaz, hogy a kiegészítők többsége hasonló dizájnnal készült, így gyakorlatilag



4. ábra 80 days (A kép forrása: BGG)



5. ábra: Játéktáblák a Ticket to Ride sorozatból: Nordic Countries, Európa, Rails and Sails (A képek forrása: BGG)

egy térképsorozatból beszélhetünk. A méretarány szerinti besorolásban kis és közepes méretarányban készültek a térképek.

A Pan Am (2020) játék világtérképe igen érdekes megoldással készült. A játékban repülési útvonalakat kell létrehozni, ez juttatja a játékosokat részvényekhez. A térképet úgy tervezték meg, hogy minél jobban szemléltesse a repülési útvonalakat, így Amerika áll a tábla középpontjában (a Pan Am légitársaság innen kezdett terjeszkedni), és körülötte helyezkednek el a kontinensek (akár a megszokotthoz képest a „fejük tetején” állva: Eurázsia és Afrika) (6. ábra).



6. ábra A Pan Am térképe



7. ábra: The John Muir trail (A kép forrása: BGG) és az Autobahn térképe (Sails)

A TTR és Concordia mellett számos más játék dolgozik még regionális, vagy egy-egy országtérképpel, például a Virtú (2022), amellyel az olasz reneszánsz korszakában gyakorolhatjuk a kormányzás művészetét. A játéktáblán Olaszország domborzati térképe szerepel a fontosabb városokkal, tengernevekkal. A Trekking the National Parks (2014) című társasban az Egyesült Államok térképén barangolhatjuk be a nemzeti parkokat és azok főbb nevezetességeit. De nem csak ez a játék kínál kirándulós élményt. A Trailblazer: The John Muir Trail (2023) játékban a címben említett Sierra Nevada-hegységen áthaladó ösvényt fedezhetjük fel (7. ábra). A tábla érdekessége, hogy a térkép mellett egy magassági metszetet is tartalmaz az ösvény mentén. Az Autobahn (2022) játékban a II. világháború utáni Németországban fejleszthetjük az ország úthálózatát. A térképen a felülnézetben ábrázolt vízrajz mellett a városokat, szántókat, erdőket mutatja, de oldalnézetes/madártávlati ábrázolással. Az utak pedig kartonelemekből fognak felépülni, a számukra kijelölt sávban (7. ábra).

Kisebb terület térképén, Cornwallban játszódik a Tinner’s Trail (2008, 2021) játék, ahol a játékosok bányákat alapíthatnak, majd a kitermelt nyersanyagokkal kereskedhetnek.

Magyar kiadású játék az Adventourist (2022), amelyben egy utazási irodát vezetünk, és az ország egyes régióiba szervezünk túrákat. A térkép a húsz turisztikai régióra felosztott Magyarországot ábrázolja. Sajnos a játéktáblán több ízben előfordulnak helyesírási hibák, amely egy térképes témájú játéknál nem szerencsés (8. ábra).

Nagy méretarányú, valós területet ábrázoló térképen már jóval kevesebb játék játszódik: az egyik ilyen a Sherlock Holmes Consulting Detective: The Baker Street Irregulars (2020), amelyen házakat, háztömböket lehet látni, és London fontosabb utcái is meg vannak írva a várostérképen (9. ábra).

3.2. Atlaszok

A társasjáték atlaszok kategóriájába tartozik a Szunnyadó istenek (2021) című játék, amelyben a tábla egy füzet, amely egy Budapest várostasra emlékeztet. Minden oldal tetején, alján és a két oldalán meg van jelölve, hogy melyik a szomszédos szelvény, ezért ha szeretnénk odautazni a hajóval, akkor lapozni



8. ábra Adventourist (A kép forrása: BGG)



9. ábra Sherlock Holmes Consulting Detective: The Baker Street Irregulars (A kép forrása: BGG)

kell. Így jóval nagyobb világot barangolhatunk be annál, mintha egy karton játéktáblánk lenne (10. ábra).

Hasonló atlaszos megoldással dolgozik a Santorini: Riddle of Sphinx (2024) nemsokára megjelenő kiegészítője is. Itt az atlaszban különféle térképek (alaprajzok) vannak arra, hogyan építsük fel Santorini városát, és ez biztosítja a változatosságot az alapjátékhoz. Természetesen ez a két atlasz a fantáziatérképek csoportjába is beleillik.

Az északi irány jelölése a társasjátékok térképein meglehetősen ritka, de nem példa nélküli. Többnyire csak díszítő elem, és nem a tájékozódást szolgálja. A hagyományos térképeken is akkor kell mindenképpen feltenni, ha a térkép nem északra tájolt, egyébként elhagyható. A játékok közül a már említett Trailblazer játéktábláján szerepel irányrózsa.



10. ábra: Szunnyadó istenek „térképfüzete” valójában egy fantáziavilágot ábrázoló atlasz (A kép forrása: BGG)

3.3 Fantáziatérképek

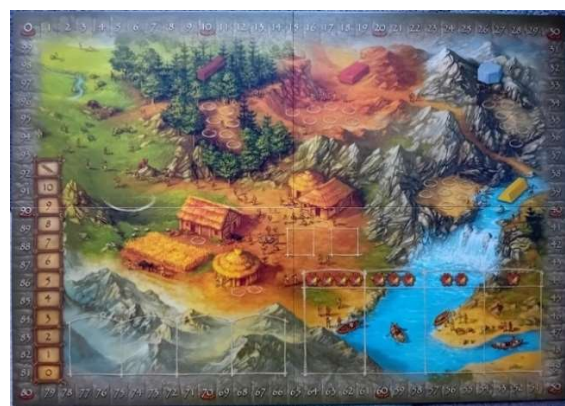
A társasjátékokban gyakran használnak fantáziatérképeket, hiszen a játékok többsége kitalált világban játszódik. Ezek különböző méretarányúak, de csak két fajtájukat érdemes megkülönböztetni: nagy és kis méretarányú fantáziatérképek. A nagy méretarányú fantáziatérképekhez sorolom azokat a játékokat, amelyek kis területet ábrázolnak részletesen, míg a kis méretarányúak nagyobb területeket mutatnak be.

A Sör és kenyér (Beer and Bread, 2022) című kétszemélyes játék inkább nagy méretarányú fantáziatérkép, mivel pl. az erdőt, a szántókat és a folyót felülnézetes ábrázolásban, a házakat pedig inkább oldalnézetben rajzolták meg. Érdekessége, hogy mindenki a saját falujában, de közös táblán játszik, ezért a házak úgy vannak megrajzolva, hogy az egyik és a másik játékos számára is oldalnézetben jól látszanak. Az Everdell (2018) és kiegészítői, és az Everdell Farshore (2023) táblái is nagy méretarányú fantáziatérképek.

Jellegzetes kis méretarányú fantáziatérkép a Rizikó Trónok harca kiadás (Risk: Game of Thrones, 2015) (11. ábra), vagy a Fenevad (Beast, 2023) játék.



11. ábra Rizikó. Trónok harca kiadás (A kép forrása: BGG)



12. ábra Sok játék használ madártávlati ábrázolást, pl. a Stone Age

3.4 Madártávlati ábrázolások

A madártávlati ábrázolások részletes helyszínrajzok, amelyek mintha egy madár szemszögéből (drónról, magasan lévő kilátópontról) készültek volna a tájról. Például a Stone Age (2008) játékban (12. ábra) madártávlatból tekintünk a játéktáblára, amely egy ősemberek által lakott vidéket ábrázol. A Nyugati Királyság építőmestereiben (Architects of the West Kingdom, 2018) is hasonló látvány tárul elénk: egy középkori faluban kell helyszíneket meglátogatni. A sorozat többi tagja, a lovak és a vágrófok is hasonló asztalképpel dolgoznak (Paladins of the West Kingdom, 2019 és Viscounts of the West Kingdom, 2020).

3.5 Moduláris és lapkákból álló térképek

Moduláris táblát sok játék használ, ebben az esetben kisebb táblákból állíthatjuk össze a játékkeret, ez garantálja a változatosságot pl. Catan telepesei (Catan, 1995), Farkasok (The Wolves, 2022), Ishtar Gardens of Babylon (2019), Ice Team (2019) (13. ábra).



13. ábra A Farkasok és Ice Team moduláris játéktáblái

A lapkákból (csempékből) álló térképeknél egymás mellé illetve hozzuk létre a saját térképünket. Ezekben a játékokban általában a lapkák okos egymás mellé helyezésével lehet ponthoz jutni. Az egyik első ilyen és máig hatalmas népszerűségnek örvendő játék a Carcassonne (2000), amelynek számos kiegészítője és változata jelent meg. Ebben a játékban négyzet alakú lapkákat pakolgatunk (14. ábra). A Carcassonne szerzője Klaus Jürgen Wrede sok más szerzőt is megihletett. A Carcassonhoz hasonló a nemrégiben megjelent Dorfromantik (2023), vagy a Cascadia vadvilága (Cascadia, 2021). Mindkettő hatszög alakú lapkákkal dolgozik, amelyek eltérő felszínborítottságokat ábrázolnak (pl.: szántó, erdő, mocsár).

3.6 Térképészeti vázlat

Ebbe a kategóriába illik a legjobban az Ígéret földje (2022) című bibliai témájú társasjáték, amelyben a zsidó nép pusztai vándorlását követhetjük nyomon a Sínai-hegytől (ahol megkapja a játékos a Tízparancsolatot, ez képességekkel ruházza fel a játé-



14. ábra A Carcassonne a maga korában egyedi megoldással dolgozott, máig nagyhatású játék

kost) az Ígéret földjéig (a játék célja mindhárom figurával mielőbb átkelni a Jordán-folyón). A térkép torzított, azonban a fontos helyszínek vázlatosan tűnnek fel táblán, inkább felülnézetben. A pusztai bolyongást egyszerű dobok-lépek mechanizmus adja vissza, amely jól illeszkedik a különleges, oktató célú témaválasztáshoz (15. ábra).

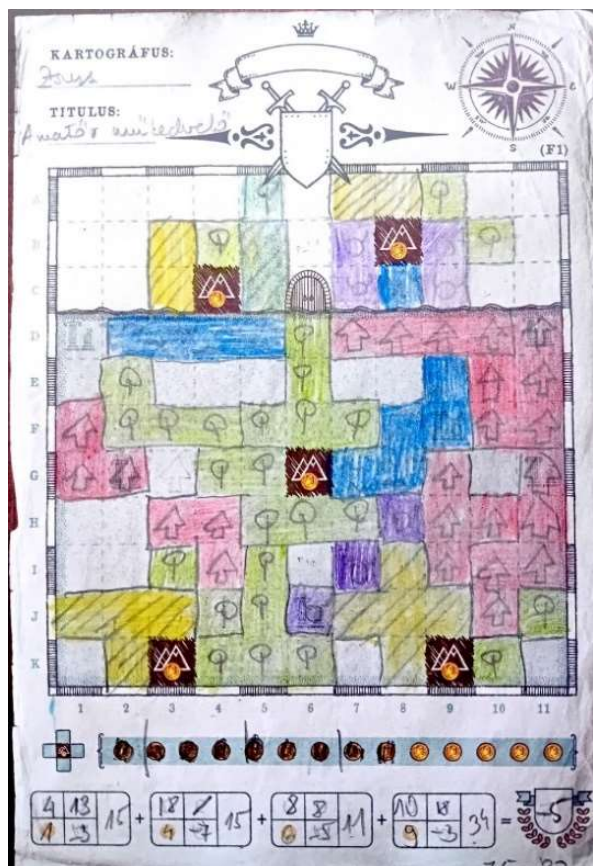


15. ábra: Ígéret földje (a képernt köszönet Bárdos Dávidnak)

4. Különleges játékok

Ez a fejezet azokból a játékokból szemezget, amelyek térképészeti szempontból érdekesek, vagy valamilyen egyedi megoldással dolgoznak.

A Kartográfusok (Cartographers, 2019) és Kartográfusok: Hősök (Cartographers: Heroes, 2021) című játékokban a játékosok maguk rajzolják meg a térképet egy megadott méretű (11 × 11) rácshálóban, vagyis a játékosok egy kicsit térképészeknek érezhetik magukat. Az egyes cellákba különféle terület típusokat kell berajzolni, mint például városokat, erdőket, szántókat (16. ábra). A rajzolás során különböző pontozási feltételeknek kell eleget tenni. A játékhoz több térképcsomagot is kiadtak, ezek újabb fordulatokat visznek a játékba.



16. ábra A Kartográfusok térképe

Nemcsak a Földdel, hanem más bolygókkal is foglalkoznak társasjátékok. Az egyik legnépszerűbb a Mars terraformálása (Terraforming Mars, 2016), amelyben a Vörös bolygót kell lakhatóvá tenni: a Mars bolygót oldalnézetben látjuk, amelyre A Globetrotting (2023) különleges eszközkészlettel rendelkező társasjáték, amelyben a játékosok a következő évi világméretű útjukat (pontosabban három kirándulásukat) tervezik meg úgy, hogy egy fix költségvetésbe beleférjenek. A játék maximum négy fővel játszható. Minden játékos kap egy-egy plasztik földgömböt, amelyre filctollal rajzolhatja fel a tervezett utazását az úticél-kártyáknak megfelelően. A glóbusz maga egy műanyag földgömb, amelybe belülről egy világtérképet helyezünk el, majd a gömböt egy állványba illesztjük. Az állvány segítségével lehet berajzolni az útvonalakat, megmérni a városok távolságát, így kiszámítani a költségét. A gömb maga a gömbi geometria oktatásában használatos Lénárt-gömbhöz hasonlít (18. ábra). Ez segít a játékosokat rávezetni arra, hogy két várost összekötő legrövidebb vonal a gömbön más hosszúságú és útvonalú, mint a síkban a térképen (a legtöbb vetületben). A játék érdekessége még, hogy a gömbön megjelölt helyszínek többnyire más társasjátékok címeiben is szereplő helyszínek lesznek pl. Jaipur, Carcassonne, Alhambra, Gugong, Isle of Skye (Skye szigete), Santorini, Teotihuacán, Serengeti.

hatszög alakú lapkákat kell elhelyeznünk. Az Ismeretlen bolygó (Planet Unknown, 2022) is hasonló megoldással dolgozik: egy képzeletbeli bolygó képét láthatjuk oldalnézetben, amelyre poliomino alakzatokat (tetrislapkákat) kell pakolgatni, ezáltal felfedezni a bolygót. Bár a Ceres (2023) című játék nem a klasszikus értelemben vett térképpel dolgozik, de a kisbolygó fényképe feltűnik a játéktáblán. Ebben a játékban egy bányát kell üzemeltetnünk rajta. A kisbolygó öv egyéb égitestjei is megtalálhatók a játékban.

Az Astra (2022) játékban a játékosok csillagászokat alakítanak, akiknek csillagképeket kell felfedezniük, hogy a legtöbb hírnévpontot gyűjtsék. A 88 db kártya mindegyikén csillagképek találhatók. A játék érdekessége, hogy magyar tervezők készítették a Mindclash Games kiadónál, de egyelőre csak angol nyelven érhető el (17. ábra).



17. ábra Az Astra a csillagképek felfedezéséről szóló játék

5. A társasjátékokban használt valós földrajzi nevek

Annak, aki kevésbé járatos a társasjátékok világában, talán meglepő, hogy mennyi társasjáték címében szerepel valós földrajzi név. Ezek legtöbbször városok, országok, területek nevei. Némelyikben a játék során előkerül a térképes tábla, mások pedig csak a földrajzi nevet használják a játék nevében.

Néhány példa városnevekre: San Francisco, Barcelona, Helsinki, Copenhagen, Istanbul, Orléans, Magna Roma, Ulm, Bastille, Carcassonne, Messina 1347, Sanssouci, Carrara palotái, Venice (számos más játék nevében is szerepel); Brass: Birmingham, Santorini, Maracaibo, Praga Caput Regni, Amritsar – The Golden Temple; Kutná Hora: The city of Silver, Következő megálló: London, Luxor, New York királya, Tokió királya, New York Zoo, Mr. Jack in New York; Szabadulópakli sorozat: London, Velence, Eldorádó stb.



18. ábra Globetrotting társasjáték alkatrészei, a második képen pedig a Lénárt-gömb látható (A képek forrása: BGG és Lénárt-gömb honlapja)

Területek, szigetek, hegyek, folyók nevei: The Castles of Burgundy, K2: Big box; Serengeti; Viticulture: Rhine Valley expansion, Tortuga 2199, Jamaica, Yangtze, Thingvellir (Nidavellir kiegészítője, egy izlandi nemzeti park), Isle of Skye, Gugong stb.

Országok, birodalmak, régiók, kontinensek nevei: Pandemic Iberia, Puerto Rico; Caper: Europe; Ticket to Ride: Europe; Jerusalem anno domini; Babylonia; Vietnam 1965–1975; Cuba Libre; Brazil: Birodalom; Cascadia vadvilága stb.

Különlegességként említem meg a Garphill Games trilógiáit, amelyben az észak, dél és nyugat égtájakat tudatosan használna készített (eddig) három-három társasjátékból álló sorozatot, ezek:

- The West Kingdom sorozat: A Nyugati Királyság lovagai, A Nyugati Királyság építőmesterei, A Nyugati Királyság várgrófjai (mind megjelent magyarul)
- A South Tigris sorozat: A Dél-Tigris vándorai (magyarul már megjelent), Scholars of the South Tigris, Inventors of the South Tigris (magyarul még nem jelent meg)
- The North Sea sorozat: Shipwright of the North Sea, Raiders of the North Sea, Explorers of the North Sea (magyarul még nem jelent meg)

6. A térképek célja és hatásuk a játékosokra

A játékok térképeit főleg grafikusok készítik, vagyis nem térképész szakemberek. Számos játék térképét néztem át

szakmai szemmel, és az alábbi következtetéseket tudom levonni. Amikor a valós világot, vagyis a Földünket ábrázoljuk, a szerkesztő általában törekedett arra, hogy a tényleges térképekhez hasonló, korrekt földrajzi-politikai ábrázolást hozzon létre. Ez azért is dicsérendő, mivel segít népszerűsíteni a földrajz- és történelemoktatást, játszva tanítja meg az embereket újabb és újabb területek, városok stb. földrajzi neveire, akár ráveszi őket valós atlaszok fellapozására. Némely játék valós történelmi eseményeken alapul, ezek helyszíneit mutatja be, gyakran korabeli stílusban. Ugyanakkor ezek a térképek semmiképp nem tekinthetők egy földrajzi vagy történelmi atlasz „lapjának”, mivel erősen generalizáltak. Csak azokat a neveket tartják meg, amelyeknek a játék szempontjából jelentősége van, a többit egyszerűen elhagyják.

A játékokban némely helyszíneken bizonyos akciókat lehet végrehajtani, ezért gyakran egyértelműen lehatárolják, hogy meddig tart az adott helyszín. Ezt például határrajzzal (pl. meglévő vagy fiktív igazgatási határral) vagy kis karikákkal esetleg téglalapokkal oldják meg.

A korrekt földrajzi ábrázolás időnként áldozatul eshet a funkcionalitásnak. Ilyen például a Pandemic világtérképe is: némely városokat jelző nagyobb karikák helyét nyilakkal jelölik valós helyére. Ez kissé zavaró annak, aki a térkép alapján szeretne tájékozódni (pl. partvonalak alapján), illetve félrevezető a földrajztanulásban. A játék szempontjából viszont érthető: ha a nagy városok eredeti helyét használnánk, nem férnének fel a vírustörzseket jelölő színes kockák, illetve a kutatóállomások és a játékosok bábuja, könnyen összekeveredne a szomszédos helyszínekkel, így kell egy kis távolságot tartani a szomszédos városok között (19. ábra).



19. ábra: Olykor a korrekt földrajzi ábrázolást kissé elhanyagolják, és a játékot helyezik előtérbe – bár félrevezető, de érthető

A különleges játékok fejezetben több olyan játékot is bemutatam, amelyek számunkra ismeretlen bolygókkal, világokkal foglalkozik. Több használja a bolygó fotótérképét (vagy ahhoz hasonlót művészi alkotást), ez segíti az ismeretterjesztést és a játszva tanulást, új ismereteket adva a játékosoknak. Ugyanez igaz az Astra játékra, amely igazi csemege lehet a csillagászat kedvelőinek, motiválja a játékost, hogy keresse meg az éjszakai égbolton a játékban feltűnő csillagképeket, segítve ezzel a tudományos ismeretterjesztést.

A társasjátékok dobozán általában feltüntetik, hogy hány éves kortól ajánlott a játékot kipróbálni. Például egy 8+-os jelzés nem biztos, hogy azt jelenti, hogy a játék csupán gyermekeknek szól, inkább a játék bonyolultságára utal. Sok modern játéknál csak az alsó értéket látjuk a dobozon, a felső korhatárt főleg (természetesen nem kizárólag) a gyermekjátékoknál szokás megadni (pl. 3-6 éveseknek). A tapasztalataim szerint a dobozokra írt kor nagyjából reális, bár rengeteget számít a társasjátékos tapasztalat. A BGG-n minden egyes játék adatlapján visszakereshető a kiadó által ajánlott legfiatalabb kor, illetve a regisztrált felhasználók is szavazhatnak arról, hogy hány éves kortól ajánlják a játékot.

Például a Ticket to Ride: Európa játék is 8+-os korosztályt célozza meg, amely szerintem reális: szükséges, hogy a játékos

olvasni tudjon, nem tartalmaz bonyolult szabályokat (családi játék), még felnőttként is élvezetes a játék. Egyre népszerűbb az kiadók körében, hogy egy népszerű játék gyermeknek szóló változatát is elkészítik, amely egyszerűbb, de az alapmechanikák tekintetében nem sokban tér el a „nagy” játéktól. Érdekességként említeném, hogy a TTR-nek van gyermekváltozata is: Ticket to Ride: First Journey (Europe, 2017) és Ticket to Ride First Journey (USA, 2016). Ezekben a térkép kisebb, egyszerűbb, nem is feltétlenül kell tudni hozzá olvasni: kisebb képekkel jelzik az egyes városokat a táblán és a kártyákon egyaránt (pl. Madridnál egy bika van, Varsónál egy sellő, Párizsnál az Eiffel-torony).

Mint említettem, a megadott alsó korhatár általában reális, viszont két hasonló korú játékos között is lehet különbség a tapasztalatban, vegyünk például két hasonló korú felnőttet, játszassuk őket 14+-os játékkal. A 14+-os játékok általában összetettebbek, mélyebb stratégiai döntéseket, összefüggéseket tartalmaznak, sokszor a játékidő is hosszabb. Az ilyen típusú játékokat persze nem mindenki szereti, és ezért nem is akarja megtanulni², éppen ezért érdemes megnézni a BGG-n a komplexitás (Weight – Complexity rating) mutatót, amellyel a felhasználók 1-5-ig osztályozhatják a játékokat nehézségük szerint (kb. 3,3–3,5 fölött már nehéz, összetett „gémer típusú” játékokról beszélünk). A gémer játékokban a szabályrendszer adja általában a nehézséget, és ha van térkép a játékban, általában

nehéz játékokat, és nincs kizárva az sem, ha valakinek alacsonyabb a végzettsége, ne tudna megtanulni nehéz játékokat. Sokkal többet számít a „társasjátékozási kedv”, nyitottság és a korábbi játéktapasztalat.

² Jelen cikk keretében nem vizsgáltam meg az összefüggést az iskolai végzettség és társasjátékozási szokások között. Eddigi tapasztalataim alapján általánosságban elmondható, hogy attól, hogy valakinek magasabb az iskolai végzettsége nem biztos, hogy szereti a gémer típusú,

nem az okozza az összetettséget. Általánosságban elmondható, hogy a térképes társasjátékokban általában minden, ami játékhoz szükséges földrajzi információ adott (mivel ezek nem műveltségi kvízzjátékok), így a meglévő vagy hiányos földrajzi ismereteink nem befolyásolják döntően a játékmenetet. Viszont egyes játékoknál előnyt jelenthet, ha a játékos térszemlélete, térlátása jó. Ennek olyan játékoknál lehet szerepe, mint a fent említett Kartográfusok, amikor megadott kétdimenziós formákkal kell kitölteni a rendelkezésre álló teret, vagy éppen útvonalakat kell teljesíteni két megadott pont között (hálózatvezetés), pl. TTR-játék. Az ilyen típusú játékok segíthetik az egyén (különösen a gyermekek) térérzékelésének és képzelőerejének fejlődését.

A társasjátékok térképeiben mindenekelőtt a funkcionalitás dominál, hiszen a térkép maga a játéktér, ahol a játékosok mozognak, akciókat hajtanak végre, harcolnak egymással stb. Ugyanakkor kiemelten fontos a grafikai megjelenés, hiszen ettől lesz egy játék eladható. A vizsgált játékokban, amelyek a valós világ térképével dolgoznak, igyekeztek minél inkább generalizált térképeket létrehozni, de arra is törekednek, hogy jól felismerhető legyen a helyszín, ahol járunk, és az hasonlítson a valóságra. A kitalált világok térképei, madártávlati ábrázolásai pedig többnyire szépséges grafikával készülnek.

Irodalomjegyzék

Az egyes játékokra a BGG (Board Game Geek oldalán lehet keresni): <http://boardgamegeek.com>

boardgamegeek.com: Board Game Geek weboldala (utolsó elérés: 2024.12.08.)

ICA General Assembly: ICA Strategic Plan, 2003–2011. Appendix. p 17. https://icaci.org/files/documents/reference_docs/ICA_Strategic_Plan_2003-2011.pdf

Klinghammer, I. – Papp-Váry, Á. 1983. Földünk tükre a térkép. Gondolat Kiadó, Budapest

Klinghammer, I. (szerk.) 2010. Térképészet és geoinformatika I. ELTE Eötvös Kiadó, Budapest, p. 103

Lénárt, I. 2007. Sík és gömb – Összehasonlító geometriai kísérletek síkon és gömbön a Lénárt-gömb segítségével. Lénárt Oktatási, Kereskedelmi és Szolgáltató Bt.

Sümeghy, Z. – Unger, J. – Gál, T. 2009. Térképészet., 1.3. fejezet. Térképszerű ábrázolások. JatePress

16/2 ábra forrása: <https://lenartgomb.hu/megrendeles/>

lenartgomb.hu: A 16/2 ábra forrása.

Szerez **földmérő mesterdiplomát a BME-n!**

2025-ben először **levelező képzésben is!**

Állami ösztöndíjjal támogatott!

www.felvi.bme.hu