



KönyvKlub

A nagy könyves kihívás

Figyelem, könyvtárak rejtett Hősei és a betűk birodalmának Őrzői! A Könyvklub tárt karokkal, – vagyis gondosan katalogizált polcokkal – vár Benneteket! Ebben a társasjátékban nem csupán olvasunk, hanem igazi könyvtárosi precizitással válogatjuk és rendezzük olvasmányainkat könyvespolcainkon. Teremtsünk rendet szín, méret, műfaj vagy éppen szerző szerint, hogy a legtöbb pontot zsebelhessük be! Vajon ki lesz az, aki a legszakszerűbben rendezi be a polcait? Készüljetek, tárjátok fel a könyvek sokszínűségét, taktikázzatok okosan és bizonyítsátok be, hogy a könyvek világában a rend a legfőbb erény! A Könyvklub megnyitja kapuit, – foglaljatok helyet és kezdődjön a játék! – szól a bevezetője annak a könyvtári társasjátéknak, mely megidézi a könyvtár hangulatát, valamint a játék alapjait is lefekteti.

KönyvKlub

A nagy könyves kihívás című társasjáték nem csupán egy egyszerű játék, hanem egy olyan projekt, amelyet a kreativitás, a csapatmunka és a könyvek iránti szeretet inspirált. A zalaegerszegi Deák Ferenc Megyei és Városi Könyvtárban működő Társasjáték Klub, valamint új szolgáltatásunk, a *TársasTéka* inspirálta innovációs munkacsoportunkat, hogy létrehozzunk egy olyan társasjátékot, amely ötvözi a könyvek világát a társasjátékok interaktív élményével.

A KönyvKlub ötlete 2024 márciusában született meg egy munkacsoporti megbeszélés alkalmával, Takács Adrienn munkatársunk kezdeményezését támogatták Kocsis Tamás és Németh Anikó kollégák, hozzájuk csatlakozott Deák Klaudia, a Deák Dekor Makerspace Műhely vezetője és Horváth Lili, marketing szakember, 2025 júniusától Budai Zsófia és Szekér Ármin is erősíti a csoportot, ami igazi kreatív munkát eredményezett.

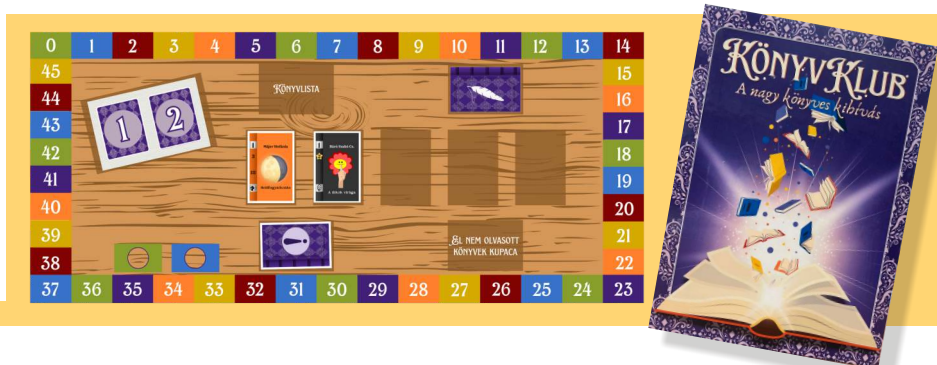
Az ötlettől a prototípusig

A játék tervezésénél abban voltunk biztosak, hogy a témája mindenképpen kapcsolódjon a könyvtárhoz, a könyvekhez, valamint az olvasókhoz; olyan elemeket kellett beemelnünk, amelyekkel minden nap találkozhatunk. Mivel a világ, amelyben el akartuk helyezni a játékot adott volt, ezért a mechanikát, a szabályrendszert és a játék kinézetét ehhez kellett illeszteni, ez okozta a legnagyobb nehézséget. Így született meg az az ötlet, hogy a játékosok célja, hogy egy könyvklub tagjaként, megtöltsék – lehetőleg minél magasabb pontszámmal – a saját könyvespolcukat. Szín,

szerző, műfaj és méret alapján lehet könyveket gyűjteni, miközben olvasási élményeket szereznek. A társasjátékban híres szerzők művei, szereplői jelennek meg, humoros formában, így a könyvklub tagjai begyűjthetik polcaikra többek között Caasi Vomisa, Stephen Prince, Májer Stefánia vagy Mixát Ádám ismert köteteit is.

Életre kel a KönyvKlub

A játékszabályok megalkotása és próbajátékok tesztelése után elkezdett körvonalazódni, hogy hogyan nézzen ki a játék, így a lapok és egyéb elemek megtervezése következett. Összesen 162 egyedileg, kézzel



„A könyvek és az olvasás iránti szeretetet egy modern és innovatív módszerrel népszerűsíthetjük szélesebb körben”



A társasfejlesztő csoport.

Hátsó sor balról jobbra:
Kocsis Tamás,
Márton Éva,
Szekér Ármin

Első sor balról jobbra:
Takács Adrienn,
Németh Anikó,
Budai Zsófia

rajzolt kártya készült a társasjátékhoz, ezekkel egyidejűleg pedig a karakterek és a játékszabály megtervezése is zajlott. A grafikai elemek elkészítése után a könyvtárban működő Deák Dekor Makerspace Műhelye vette át a munkát, ahol a 3D nyomtató segítségével készültek el a játék elemei. A könyvtár köteteseti munkatársai pedig hatalmas találékonysággal keltették életre terveinket: a játék dobozát, a könyvespolcokat és a játéktáblát. A KönyvKlub társasjátékot 2024-ben az Országos Könyvtári Napok keretein belüli Könyves vasárnapon mutattuk be az érdeklődőknek. A résztvevők még egy tesztjátékon is részt vehettek, mely nagy sikert aratott. Még ugyanebben az évben lehetőségünk volt Magyarország legnagyobb, legszínesebb társasjátékos rendezvényén a Társasjátékok Ünnepe-n bemutatni a társasjátékot, ahol a fejlesztők termében kaphattunk helyet. A játék rengeteg tesztelőt és érdeklődőt vonzott magához az egész napos program során. Találkoztunk egy kiadó képviselőjével is, akinek szimpatikus volt, hogy könyvtári és könyves környezetben helyeztük el a társasjátékot, hiszen a piacon nem sok ilyen játék érhető el. A kiadó álláspontja is megerősített minket abban, hogy ez a társasjáték elsősorban nem a „piacra” készült, hanem olyan intézményekbe, ahol olyan használók tudják kipróbálni a társasjátékot, akik szívesen mélyülnek el a könyvek világában.

Fejlesztés és jövőbeli tervek

2025 elején a tesztelők véleménye és a Társasjátékok Ünnepe-n szerzett tapasztalatok alapján csiszoltuk és finomítottuk a játékot, hogy minél interaktívabb legyen. Izgalmas, újszerű elemekkel bővítettük, a doboz súlyát csökkentettük, átalakítottuk a könyvtartó polcokat, a játéktábla mére-

tét és formáját, valamint új kinézetet kaptott. Ekkor kezdtük el tudatosan kiépíteni a játék sajátos és egyedi arculatát. Így született meg a második, felújított és javított kiadás. Ebben a változatban sokkal több innovatív elemet építettünk, növekedett az eseménykártyák száma, itt már könyves barátokra is szert tehetünk, és ha nem vigyázunk eléggé, még büntetést is kaphatunk, ha véletlenül „lekávészunk” a nálunk lévő könyveket.

A játékról

A KönyvKlub alapvetően egy szettgyűjtő játék, amelynek alapja, hogy több szempontot figyelembe véve kell a lehető legtöbb pontot elérnünk a játékban. Ezt a feladatot természetesen nehezítik a különböző váratlan események is. A könyveket a játékosok 4 „hónapig” gyűjthetik, 4 fordulón keresztül. A játék karaktereinek megalkotásakor és azok képességeik kitárlásakor a könyvtári életből inspirálódtunk, hogy a résztvevők jobban tudjanak kapcsolódni a bibliotéka különleges hangulatához. Így belebújhatunk az alábbi szereplők bőrébe:

Moly, a könyvklub vezetője: ő hívja össze a tagokat, találja ki a hónap olvasási témáját és vezeti a beszélgetést.

Deákné, a nyugdíjas: Deákné a könyvklub legidősebb tagja, aki korából adódóan kevesebbszer jut el a könyvtárba, viszont annál többet kölcsönöz, ha arra jár.

Márta, az exkönyvtáros: Aki egyszer könyvtáros volt, mindig az is marad. Az évek alatt tökélyre fejlesztett könyvtári rendet, a visszakereshetőség fontosságát és a tökéletesen álló sorok látványát nem lehet csak úgy elfelejteni. Márta azért lépett be a klubba, mert nem tud megenni olvasás nélkül. És ahogy gyarapodik a könyvgyűjteménye, ő folyton átrendezi, mert mindig tud egy jobb és helytakaré-

kosabb megoldást!

Levi, a diák: A könyvklub legifjabb tagja egy igazi kis bajkeverő, de mindent elnéz-neki, hisz a tagok nagy örömeire rengeteget olvas, és még a könyvklubba is eljár! Noha nem mindig sikerül végigolvasni vagy időben visszahozni a könyveket, neki ezt is elnézik.

Némo, az író: Eredetileg csak azért lépett be a könyvklubba, hogy rajongói számát gyarapítsa, de a versenyszellem miatt maradt. Célja, hogy ő legyen a klub legproduktívabb tagja. Még arra is képes, hogy a saját maga által írt könyveket is beleszámolja olvasási listájába.

A játék 3–5 fővel (12 éven felüli korosztály) játszható. A játékidő 1 óra, így családoknak is egy nagyszerű szórakozási lehetőség lehet.

A játék jövője

A játék célja, hogy eljusson minél több olvasóhoz. A tervek szerint a zalaegerszegi tagintézmények mindegyikében elérhető lesz legalább egy-egy példány, valamint a központi könyvtár TársasTéka kínálatát is bővítenénk vele. Szeretnénk folytatni a jövőben is a Zalaegerszegen működő Játssz Velünk! Társasjáték Egyesülettel a szoros együttműködést a játék szélesebb körű terjesztéséhez.

Hosszútávon arra törekszünk, hogy a játék ne csupán a mi vármegyénkben legyen elérhető, hanem valamennyi megyei könyvtárban hozzáférhető legyen, illetve workshopok keretében, szakmai napokon is bemutatathassuk az érdeklődő közönségnek is. Így a könyvek és az olvasás iránti szeretetet egy modern és innovatív módszerrel népszerűsíthetjük szélesebb körben.

Takács Adrienn