

Mohács500

ELSŐ FORDULÓ

BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ:

Továbbjutás:

a második fordulóra a feladat megoldásában legalább 80%-ot elért csapatok kapnak meghívót 2026. január 12-ig.

Beküldési cím:

kreativtortenelem.pte@gmail.com

PTE BTK Történettudományi Intézet Modernkori Történeti Tanszék, 7624 Pécs, Rókus utca 2.
FONTOS: minden beküldött fájlon/e-mailben/borítékon tüntessétek fel a csapat és az iskola nevét!

Szituáció:

Egy társasjáték kiadó új játék piacra dobását tervezi a mohácsi csata 500. évfordulója alkalmából. Társasjáték fejlesztőknek ötletpályázatot hirdet, hogy a leghitelesebb és legkreatívabb játék-terv részletes kidolgozására megbízást adjon.

Feladat: Tervezzétek meg a pályázatra a „Mohács 1526” munkacímű társasjáték főbb elemeit!

A feladat részletei:

- (1) Mutassátok be 5-10 mondatban miről szól a játék és mi a játékosok célja! Fontos: bármely játéktípust választhatjátok, gondolkothattok stratégiai, kooperatív, versengő, nyomozós, hadi-, kaland- vagy szerepjátékban stb. DE NEM KELL EGY TELJES, MŰKÖDŐKÉPES JÁTEKMENETET VAGY SZABÁLYKÖNYVET KIDOLGOZNI, A FELADAT 5 KARAKTER MEGALKOTÁSA LESZ!
- (2) Ne felejtsetek el **címet** is adni a társasjátéknak!
- (3) Készítsétek el a társas **játéktábláját!**
- (4) Alkossatok 5 karakterkártyát a játékhoz! Két karakterkártya megalkotása kötelező: egyik az **Oszmán Birodalom**, a másik a **Magyar Királyság**. Ezeken kívül válasszatok **további 3**, a csata által bármi módon érintett vagy arra befolyással bíró országot a következő lehetőségek közül: Moszkvai Fejedelemség, Lengyel–Litván Államszövetség, Német-római Birodalom, Itáliai államok, Pápai állam, Francia Királyság, Spanyol Monarchia, Anglia.
- (5) Az 5 karakterkártyán az egyes országok jellemzőit kell meghatároznotok. Az adott ország „karakterét” az országhoz kapcsolódó valós történeti személy vagy fiktív szereplő jelenítse meg! A karakterkártyán az általatok választott elrendezésben és megnevezéssel a következő információk szerepeljenek.
A karakter:
 - a. képe
 - b. neve és „foglalkozása”
 - c. a karakter által megjelenített ország fő erőforrása (pl. a hadserege mérete, az ország jövedelme, népessége, stb)

- d. a karakter által megjelenített ország fő gyengesége
- e. a karakter által megjelenített ország mohácsi csatával kapcsolatos elsődleges küldetése/motivációja/célja (ha van: titkos küldetése!) *egy mondatban*
- f. a karakter által megjelenített ország mohácsi csatával kapcsolatos másodlagos küldetése/motivációja/célja *egy mondatban*
- g. az elsődleges és másodlagos szövetséges karakterlapjainak megnevezése (ha van: titkos szövetségese!) és a kapcsolat jellegének leírása *egy mondatban*
- h. az elsődleges és másodlagos ellenség karakterlapjainak megnevezése és az ellenségeskedés okának leírása *egy mondatban*
- i. a karakter különleges képessége a játékban (pl. a „VII. Kelemen pápa” kártya körönként egyszer feltöltheti szövetségesei kincsestárát)

A kártyákon felsorolt tulajdonságoknak, céloknak, erőforrásoknak történeti szempontból hitelesnek és relevánsnak kell lenniük! A kártyák vizuális megvalósítását rátok bizzuk: lehet digitális vagy analóg, használhattok korabeli ábrázolásokat vagy alkothattok kedvetekre, de itt is ügyeljetek a korhű megjelenítésre.

LEGYETEK KREATÍVAK, és ne feledjétek, hogy az ötletesség mellett az esztétikus kivitelezéssel is pontot gyűjthettek!

Értékelés:

I.

- A tervezett játék hozzájárul a mohácsi csata és előzményei megértéséhez, segíti a történeti ismeretek elmélyítését – 10 pont
- A játéktábla tartalmi elemei és relevanciája – 10 pont
- A kiválasztott ország és karakter releváns, a karakterlapon szereplő információk történetileg hitelesek – 10 pont/karakterlap, összesen 50 pont
- Kreativitás: a címadás, a játéktábla és a karakterlapok ötletessége, vizuális megjelenítése – 30 pont

Összesen: 100 pont

Inspirációk:

- néhány magyar történelmi társasjáték bemutatója és szabálykönyve: [Kard és korona](#), [Egri csillagok 1552](#), [Újrajátszott Trianon](#)

Ajánlott Irodalom:

- PATENT podcast - Új eredmények a Mohács-kutatásban
<https://www.youtube.com/watch?v=9N9utekpzLg&t=47s>
- B. Szabó János: A mohácsi vész. In *A Magyar Királyság a késő középkorban*. Szerk. Gózszy Zoltán és Varga Szabolcs, Pécs, 2022. 109–130. (Árkádia Kiskönyvtár. Történelem 6.) <https://www.szaktars.hu/kronosz/view/gozsy-zoltan-varga-szabolcs-szerk-a-magyar-kiralysag-a-keso-kozepkorban-2022/?query=%C3%A1rk%C3%A1dia+kisk%C3%B6nyvt%C3%A1r&pg=0&layout=s>

- Szakály Ferenc: *Virágkor és hanyatlás*. (Magyarok Európában II.) Budapest, 1990–2006. vonatkozó fejezetek.
- Bárány Attila: *A szulejmáni ajánlat. Magyarország, a Török Birodalom és a Nyugat* (1521–1524), Máriabesnyő, 2014.
- Ágoston Gábor: Ütközőzónában. Az oszmán–Habsburg-vetélkedés és Magyarország. *Rubicon*, 2022. 5. szám. 46–53.
- Kiss-Mikó Nikoletta: Nagyhatalmi vágyálmok. VIII. Henrik külpolitikája. <https://ujkor.hu/content/nagyhatalmi-vagyalmok-viii-henrik-kulpolitikaja>
- Korpás Zoltán: A Spanyol Monarchia hadszervezete és hadserege (1492–1537) In *Új korszak határán: Az európai államok hadügye és hadseregei a mohácsi csata korában*. Szerk. B. Szabó János és Fodor Pál, Budapest 2019. 155–181. old. https://www.academia.edu/40582455/A_Spanyol_Monarchia_hadszervezete_%C3%A9s_hadserege_1492_1537
- F., Molnár Mónika Az itáliai államok hadszervezete és hadseregei (1494–1526) In *Új korszak határán: Az európai államok hadügye és hadseregei a mohácsi csata korában*. Szerk. B. Szabó János és Fodor Pál, Budapest 2019. 121–138. https://www.academia.edu/40590105/F_Moln%C3%A1r_M%C3%B3nika_Az_it%C3%A1liai_%C3%A1llamok_hadszervezete_%C3%A9s_hadseregei_1494_1526