



IRODALOM

2026

Készítsetek irodalmi társasjátékot Kosztolányi Dezső [Esti Kornél](#) című novellaciklusának felhasználásával!

1. Előkészületek

Olvassátok el a novellaciklus [Első fejezet](#)ét (melyben az író bemutatja és leleplezi Esti Kornélt, e könyv egyetlen hőseit), illetve azon kívül még minimum 2-3 novellát (ajánljuk például a [Negyedik](#), a [Hatodik](#), a [Kilencedik](#) vagy a [Tizenhatedik](#) fejezetet) Kosztolányi Dezső *Esti Kornél* című novellaciklusából! A novellák nem épülnek szorosan egymásra, külön-külön is jól értelmezhetők, ezért bármelyik történetet választhatjátok, vagy akár az egész ciklust is elolvashatjátok. A legizgalmasabb talán az volna, ha a csapat tagjai egymásnak olvasnák fel a novellákat, és közben együtt gondolkodnának a feladat kidolgozásán.

2. Egy saját társasjáték megalkotása

Az elolvasott novellák elemeinek (pl. szereplők, helyszínek, cselekményelemek, dialógusok, tárgyak, érzelmek, tanulságok stb.) felhasználásával és/vagy szabad alakításával (pl. továbbírás, átírás, narratív átjárók kialakítása a novellák között, új történetek kitalálása) alkossátok meg a saját társasjátékokat.

A társasjátékok játékmechanizmusát ti választhatjátok meg. Lehet például:

- szerepjáték
- lépegetős (start→cél) társasjáték kockadobással és kalandokkal
- kommunikációra vagy drámajátékokra épülő partijáték
- bármilyen más, átalatok ismert társasjáték mintájára vagy több különböző társasjáték kombinációjából megalkotott játék

Próbáljátok meg olyan társasjátékot alkotni, amelyben NEM vagy nem elsősorban a tárgyi tudás (pl. Kosztolányi Dezső életrajzának vagy pályaképének, illetve a novellák cselekményének

ismerete) számít, hanem a résztvevő játékosok irodalomszeretete, kreativitása, képzelőereje, na meg persze, a szerencse.

Az alkotófolyamatba – például a novellák továbbírásánál vagy a feladatok kitalálásánál, illusztrálásánál – más művészeti területeket (pl. zene, film, fotográfia, festészet, grafika stb.) vagy az internet világából jól ismert műfajokat (pl. mémek, gifek, rövid formátumú videók: You Tube Shorts-ok, Instagram Reels-ek, TikTok videók), sőt a mesterséges intelligenciát (pl. a Chat GPT-t) is bevonhatjátok.

Különösen sokra értékeljük azokat a társasjátékokat, amelyek érdeklődést válthatnak ki a novella, illetve a novellaciklus műfaja, a mű karakterei vagy Kosztolányi Dezső írói stílusa iránt, vagyis amelyek a közösségi kikapcsolódás mellett a téma népszerűsítésére is alkalmasak.

3. Mit várunk? Mit kell beküldenie?

- A saját társasjátékok általatok megírt **játékszabályát** (max. két A4-es oldal terjedelemben).
- **Kép(ek)et a saját társasjátékok vizuális elemeiről** (pl. játéktábla, karakterek, kalandkártyák stb.). A vizuális elemek lehetnek saját alkotások (pl. befotózott kézi rajz vagy számítógépen készített digitális rajz, 3D-s figurák fából, gyurmából, kerámiából, papírmáséból stb.), de lehetnek internetről letöltött képek, illetve azok grafikai programmal módosított/megszerkesztett változatai is.
- Egy **max. 2 perces videót**, amelyben a csapat (esetleg más játékosokkal, barátokkal kiegészülve) játszik a saját fejlesztésű társasjátékkal. A videó lehet vágott, amelybe csak a legjobb pillanatok kerülnek bele, de lehet vágatlan, egyetlen snittből álló kisfilm is, amely a közös társasozás egy részletét mutatja.¹ Fontos, hogy a videón hallható legyen a játékosok hangja, a közös játék során elhangzó spontán beszélgetése. Ezt a beszélgetést nem kell előre megírnotok, a szabatos fogalmazásnál sokkal fontosabb, hogy a videó minél hívebben adja vissza a közös játék hangulatát. (Viccelődés, egymás baráti froclizása, drukkolás, kisebb viták stb. simán benne maradhatnak.)

4. Beküldés

Az elkészült alkotásokat (játékszabály, képek, videó) küldjétek el az irodalomtverseny@btk.ppke.hu címre **2026. március 30-ig!**

Örömteli alkotómunkát kívánunk!

a Pázmány Csapatverseny szervezői

¹ Az adatvédelmi szempontok figyelembevételé miatt dönthettek úgy, hogy a videón csak nyaktól lefelé látszanak a játékosok (vagyis az arcuk nem látszik).