Victory Play, Based on the Six Day War, Produced and Printed by M. Peretz.

في غمرة النشوة التي امتلأت بها نفوس الصهيونيين اثر حرب حزيران ، تدفقت على الاسواق سيول من الكتب التي الفت عن حرب الايام الستة ، والاسطوانات التي سجلت عليها اناشيد النصر والفتح . كما عرضت دور السينما الافلام التمجيدية ، واغرقت الدكاكين بالمداليات التذكارية ليبتاعها السياح . ولم ينس الصهيونيون ، دعائيين كانوا ام تجارا ، جيلهم الناشيء ، فصنعوا له لعبة يتسلى بها ويتعلم منها ، دعوها « لعبة النصر — مقتبسة عن حرب الايام الستة » ونشروا على غطاء اللعبة التي تحتويها صورة للدبابات الاسرائيلية الزاحفة على رمال سيناء ، وبجانبها صورة اخرى تجمع بين وزير الدفاع موشي ديسان وقائد الجيش اسحاق رابين ، وكلاهما بملابس الميدان . واللعبة هي باللغتين ، العبرية والانكليزية ، اي انها ليست للاستهلاك المحلي فقط ، بل ايضا للتصدير الى الاسواق الخارجية . وفي كلمة تمهيدية ، يقدم بيرتيز ، صانع اللعبة ، انتاجه على الوجه التالي : « لقد تغيرت خارطة اسرائيل نتيجة لحرب الايام الستة ، ولذا توجد بطيه خارطة لاسرائيل الكبرى ذات الحدود الممتدة من القنيطرة في الشمال الى قناة السويس في الجنوب . وقد سجلت على الخارطة مواقع الحملة الجوية والبرية التي شنتها قوات الدفاع الاسرائيلية . وسيمر اللاعب عبر نفس المسالك ، فيستزيد من معلوماته عن المعارك ، ويتعرف على هذه الاماكن الشهيرة . وستتاح الفرصة لكل لاعب ان يحارب بقطعه في الجو على الارض ، وان يستولي على مواقع العدو بنفس الطريقة التي قام بها الجيش الاسرائيلي » .

ويجري اللعب على الخارطة نفسها ، التي طبعت عليها اسماء المواقع (تامد ، بير جفجافه ، كنتيله، ممر متلا ، جنين ، الخليل ، قلقيليه الخ ..) باللغتين ، العبرية والانكليزية . وتمثل قطع بلاستيكية صغيرة الصواريخ والدبابات وسيارات الجيب . ويمكن ان يشترك بين شخصين وثلاثة اشخاص في اللعبة . وهناك بوصلة على الخارطة يتم تحريكها باليد ، لتحدد لكل لاعب الاتجاه الذي يجب ان يتبعه . كما يوجد نرد يبين له عدد الخطوات التي يمكن ان يخطو . وكما في لعبة « مونوبولي » ، هناك ايضا ٥٥ بطاقة تحمل أوامر المعركة التي على كل لاعب ان يطبقها اذا التقط واحدة منها . ولما كانت اللعبة ذات هدف «تربوي» محض ، يتوخى تدريس الصبي العلوم التكتيكية ، فالبطاقات ترمي الى توسيع معلوماته العسكرية ، والى تعريفه بالحرب عن طريق اوامر نختار منها ما يلي : اخبار طيبة تصل عن سير العمليات في الجبهات الاخرى ، فترفع المعنويات . تقدم خطوة. نيرانك كشفت موقعك للعدو ، تأخر خطوتين في اتجاه قاعدة انطلاقك . احد جنودك في وحدة المهندسين قد جرح ، ابعثه الى المستشفى وتأخر خطوة . العواصف الرملية تؤخر تقدمك . تأخر خطوة . لديك غطاء جوي. تقدم خطوتين . صادفت مقاومة قوية ، ولكنك تغلبت عليها . تقدم خطوة اضافية . كان عليك ان تنقذ وحدة من المدفعية وتسحب جرحاك . انتظر في موقعك . أصيبت احدى دباباتك ، فتنقذ رجالها وتتقدم خطوتين . انتظر في موقعك لتزود بالمؤن والذخيرة . ولا يهمل صانع اللعبة الامور العاطفية ، اذ تتضمن بعض البطاقات ما يلي : انت تنصت في فترة الاستراحة الى نشيد من الاذاعة مهدى لك ، فتشعر بالحنين الى اهلك. او : تقف عند حاجز في الطريق ، فتصلك برقية تعلم منها انك اصبحت أبا لثلاثة توائم . حظا طيبا ، وخذ خطوة اضافية . وحتى لا يظن اللاعب ان الحرب هي لعبة بدون مخاطر ، نجد بطاقة تحمل العبارة التالية : لم تكن حذرا ودست على لغم . تأخر خطوة . أو : لقد جرحت ويجب حملك الى نقطة الاسعاف . انتظر في موقعك . ولكن يبدو ان الجرح هو اسوأ ما يمكن للاعب ان يتوقعه ، اذ لا يوجد اي ذكر للموت . ثم ان نتيجة اللعبة حتمية ، فهي ليست بين جانبين متصارعين ، وانما جميع اللاعبين هم حلفاء ، فقط الغالب هو الذي يصل الى الهدف المشترك اولا .

لقد انتجت هذه اللعبة العسكرية في عهد اصبح فيه الاباء في اقطار كثيرة بالعالم ينفرون من شراء العاب الحرب لاطفالهم ، كنتيجة للمآسي التي شهدوها باعينهم في الحروب الاخيرة ، كحرب كوريا وحروب الهند الصينية ، حتى بات عدد كبير من دكاكين الدمى يرفض وضع الالعاب المتعلقة بالحرب بين جملة معروضاته . الا ان هذا الاتجاه المعادي