

משחקי קופסא – המצאה ישראלית

במדינת ישראל צמחה פעילות מדע ומחקר מפותחת הכוללת המצאות, תגליות מדעיות ופיתוחים טכנולוגיים בתחום החקלאות, הרפואה, הבטחון, הטכנולוגיה ועוד. לצד אלו פותחו בישראל גם המצאות שהובילו ליצירת מכשירים ביתיים, מאכלים ומשחקי קופסא.

משחקי הקופסא פרי המצאה ישראלית הם: רמיקוב, טאקי, נחש מי, בול פגיעה.

רמיקוב

רמי הוא משחק קלפים שמטרתו השלמת סדרות קלפים קבועות מראש. משחק הרמיקוב פותח על פי משחק "רמי" המקורי אך מתבצע באמצעות קוביות צבעוניות המסודרות על לוח ולא באמצעות קלפים. מטרת המשחק זהה למטרת המשחק המקורי והיא השלמת סדרות של קוביות ועליהן מוטבעים מספרים.

חיים הרצנו שחי ברומניה פיתח בשנת 1940 את משחק הרמיקוב, עקב איסור גורף על משחקי קלפים מטעם המשטר בארצו. את המשחק הראשון גילף הרצנו במו ידיו ונהג לשחק בו עם חבריו ברומניה. לאחר מלחמת העולם השנייה עלה הרצנו עם אשתו חנה לישראל. המשפחה כולה והחלה לייצר את משחק הקוביות הצבעוניות בחצר ביתם ולמכור את המשחק לחנויות משחקים. לאט לאט החל המשחק להצליח להימכר וההזמנות מרחבי הארץ החלו להגיע במאות ומאוחר יותר באלפים.

יתרונו הגדול של המשחק הוא בכך שהוא מבוסס על מספרים וצבעים, ואינו מוגבל לשפה מסוימת, כך אפשר לשחק בו בכל מדינה בעולם. זו כנראה הסיבה לכך שהמשחק נפוץ ברחבי העולם ולא רק בישראל. הפופולריות העצומה של הרמיקוב הפכה אותו למשחק הייצוא מספר אחת בישראל ולמשחק הקופסא השלישי הנמכר ביותר בעולם אחרי "מונופול" ו"שבץ-נא".



משחק קופסא הוא שם כולל שמתייחס

למשחקי לוח, משחקי קלפים, משחקי קוביות, משחקי מלחמה ועוד. משחקי קופסא משוחקים בדרך כלל על שולחן ומגיעים בקופסה שנועדה לשמור על חלקי המשחק. חלק מהמשחקים מבוססים על אסטרטגיה, וחלק על מזל. לכל משחק יש חוקים משלו אשר מצורפים אליו ומסבירים כיצד יש לשחק אותו. מטרתם של רוב המשחקים היא לנצח את שאר השחקנים, אם כי קיימים גם משחקים שבהם כל השחקנים פועלים למען הגשמת מטרה משותפת וניצחון משותף. משחקי הקופסא מהווים תחביב לאספנים ולשחקנים, הם משמשים לפעילות חברתית, קבוצתית ומשפחתית לשעות הפנאי ואף כפעילות ספורט תחרותית. (ויקיפדיה)

טאקי

משחק קלפים ישראלי. מטרת המשחק היא להיות הראשון שמסיים להניח את כל קלפיו על גבי הערימה במרכז. על פי כללי המשחק כאשר שחקן מניח על גבי ערמת הקלפים, קלף הנושא את השם "טאקי" הוא רשאי להניח עליו את כל הקלפים שיש לו מאותו הצבע. בדרך זו הוא יכול להניח מספר רב של קלפים ולהתקדם לעבר הסיום כמנצח.

המשחק פותח על ידי מפתח המשחקים חיים שפיר בשנת 1983. שפיר רצה לפתח משחק קלפים עשיר ומגוון השונה במראהו ממשחקי קלפים שהיו קיימים עד אז. לשם כך נעזר שפיר במעצב ארי רון ויחד הם בחנו תרשימים, מחקו, שינו ושיפרו עד שהגיעו לתוצאה המיוחלת- קלפים עשירים וצבעוניים.

בחיפושו אחר שם מתאים למשחק בחן שפיר שמות עם צליל לא מוכר וקליט, כיוון שרצה ששם המשחק יהיה ייחודי ויפתה אנשים וילדים לשחק במשחק. בסופו של דבר נבחר השם "טאקי", מן השפה היפנית ופירושו מפל מים. מיד עם הגעת המשחק למכירה בחנויות הפך הוא לרב-מכר ונמכר בהצלחה רבה במספר ארצות בעולם, ובראשן כמובן בישראל.



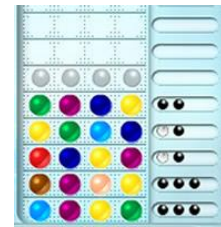
בול פגיעה

משחק לוח המעודד לחשיבה. הגרסה הראשונה של משחק לוח זה נוצרה על ידי מרדכי מאירוביץ בשנת 1970.

המשחק מתנהל באמצעות נייר וכלי כתיבה ומבוסס על ניחוש ופיצוח. בתחילת המשחק כל שחקן בוחר קוד בן ספרות אחדות, ומטרת המשחק היא לפצח את הקוד של היריב.

המשחק כולל לוח ובו חרוזים צבעוניים בשישה צבעים ומיועד לשני שחקנים. כל אחד משני השחקנים בוחר רצף של ארבעה חרוזים בצבעים שונים ומסתיר אותו מעיני היריב. השחקן השני מנסה לנחש מהו הרצף שנבחר – הוא מציע רצף כלשהו של ארבעה צבעים, והשחקן ה"מסתיר" נותן לו ציון על איכות הניחוש שלו.

משחק זה נפוץ מאוד בארץ ובעולם כולו.



נחש מי

משחק מחשבה, הכולל לוח ועליו מצוירות 24 דמויות של אנשים בליווי כתובית עם בשמם הפרטי. לכל דמות תווי פנים ייחודיים לה, צבע שיער, משקפיים, זקן או שפם. מטרת המשחק היא לגלות את זהות הדמות שנבחרה על ידי המתחרה, באמצעות שאלות שהתשובה האפשרית עליהן היא כן או לא.

בשנת 1973 המציאו זוג מעצבים ישראליים. אורה ותיאו קוסטר, את המשחק. מטרתם הייתה לייצר משחק מחשבה לגיל הצעיר, שיהיה קל ופשוט לשימוש ללא צורך בכלי כתיבה.

המשחק אהוב מאוד בארץ ובעולם, במיוחד בארה"ב.

