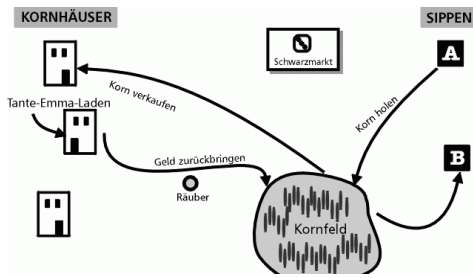


Ciotka Emma i zbieracze ziarna



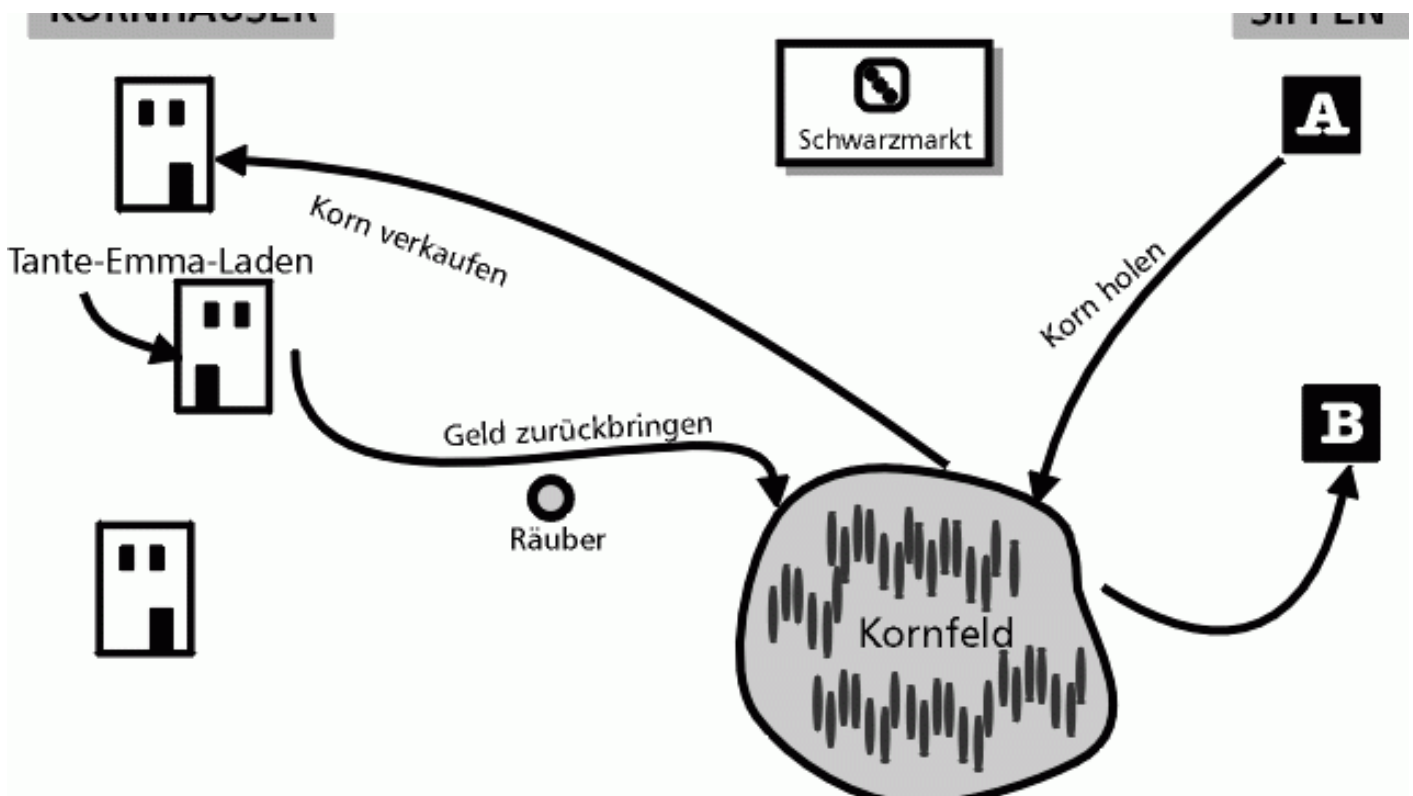
Chodzi o historię Józefa z Księgi Rodzaju 41

Prehistoria

Faraon miał dziwne sny o 7 grubych krowach i 7 chudych krowach. Widział też 7 twardych kłosów kukurydzy i 7 chudych kłosów kukurydzy. Chude zjadały twarde. Ten dziwny sen, który przyśnił się faraonowi, bardzo go zaniepokoił. Wielu jego doradców próbowało zinterpretować ten sen, ale żaden nie wiedział, co on oznacza. Wtedy szafarz faraona przypomniał sobie o Józefie, który w więzieniu również prawidłowo zinterpretował dla niego sen.

Faraon posłał więc Józefa i opowiedział mu swój sen. Józef zaczął interpretować sen z pomocą Boga. 7 twardych kłów oznaczało 7 dobrych lat z wielkimi zbiorami. 7 chudych kłów oznaczało coś przeciwnego - 7 złych lat z głodem.

Faraon wyznaczył więc Józefa na zwierzchnika całego Egiptu, aby zbudował spichlerze i przygotował niezłomne zapasy na 7 lat głodu. Józef nakazał więc ludziom zbierać zboże i sprzedawać je do spichlerzy.



Objaśnienie

Gracze zostają podzieleni na 2 grupy. Obie grupy mają za zadanie zebrać zboże w ziemi egipskiej podczas "7 dobrych lat". Ziarno to zbiera się na polu zboża. (Można zabrać tylko 1 ziarno) Słoneczne rodzaje ziarna. (różne kolory słodczy). To ziarno musi być przyniesione do domów zbożowych. Spichlerze płacą graczom pieniądze za ziarno. Kiedy spichlerz ma różne godziny otwarcia, różne ceny (max 5 monet) i kupuje różne rodzaje ziarna (3 rodzaje ziarna z 5). **Celem graczy jest zebranie jak największej ilości pieniędzy, aby kupić wystarczającą ilość zboża na "7 złych lat".**

Niestety w okolicy grasuje również zbójnik, który atakuje graczy i kradnie im pieniądze (bez ziarna). Jeżeli zbójnik dotknie gracza, ten musi się poddać i oddać wszystkie swoje pieniądze zbójnikowi.

Ponieważ w grze jest dużo pieniędzy, tworzy się również czarny rynek. Na czarnym rynku gracze handlują zbożem i pieniędzmi. Można stawiać zakłady lub dokonywać innego rodzaju handlu. (np. rzucanie kostką, nożyczkami/kamieniem/papierem....)

Zadanie dodatkowe

Jako zadanie dodatkowe, w sklepie na rogu (rodzowy spichlerz) należy kupić prezent dla Józefa. Prezent ten można wybrać z listy w sklepie na rogu, albo można go wymyślić i ciocia Emma sprzedaje go za (wysoką) cenę. Ta czarna gry nie jest w ogóle obowiązkowa i jest pomyślana bardziej jako art....

Drabina

Minimum 3 (1 zbójnik, 2 spichlerze)

Idealna 5 (1 zbójnik, 1 przywódca gry / nadzorca czarnego rynku, 3 spichlerze)

Czas gry

1 godzina

Materia?

- Ta?ma do znakowania
- Ziarno (sugus, cukierki weselne)
- Monety
- Kostki do gry na czarnym rynku lub podobne
- dodatkowe materia?y do dekoracji sklepów
- ewentualnie lista godzin otwarcia
- Plakat dotycz?cy rodzajów ziarna (jakie kolory s? kupowane)
- znak "otwarte/zamkni?te"
- Lista do zada? dodatkowych

[Tante Emma und die Kornsammler.pdf](#)

Odn?nik do ?ród?a

Zdj?cie na ok?adce: Dzi?ki uprzejmo?ci www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Pomys? na gr?: Dzi?ki uprzejmo?ci www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!