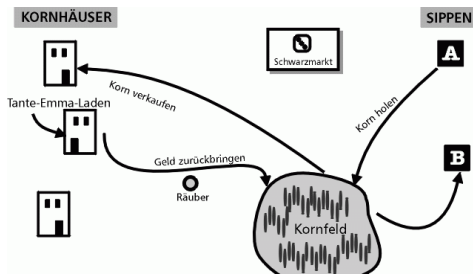


## Ciotka Emma i zbieracze ziarna



Chodzi o historię Józefa z Księgi Rodzaju 41

### Prehistoria

Faraon miał dziwne sny o 7 grubych krowach i 7 chudych krowach. Widział też 7 tęgich kłosów kukurydzy i 7 chudych kłosów kukurydzy. Chude zjadały tęgą. 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 tęgich krow oznaczało 7 dobrych lat z wielkimi zbiorami. 7 chudych krow oznaczało coś przeciwnego - 7 złych lat z głodem.

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



## Objąnienie

Gracze zostaję podzieleni na 2 grupy. Obie grupy maję za zadanie zebrać zboże w ziemi egipskiej podczas "7 dobrych lat". Ziarno to zbiera się na polu zboża. (Można zabrać tylko 1 ziarno) Sę różne rodzaje ziarna. (różne kolory sęodczy). To ziarno musi być przyniesione do domów zbożowych. Spichlerze pęacę graczom pieniędze za ziarno. Kaędy 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 iloęci pieniędzy, aby kupić wystarczajęcę iloęę zboża na "7 zęych lat".**

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

Ponieważ w grze jest duęo pieniędzy, tworzy się równię czarny rynek. Na czarnym rynku gracze handluję zbożem i pieniędzmi. Można stawiać zakęady lub dokonywać innego rodzaju handlu. (np. rzucanie kostkę, noęyczkami/kamieniem/papierem.... )

## Zadanie dodatkowe

Jako zadanie dodatkowe, w sklepie na rogu (ęrodkowy spichlerz) naleęy kupić prezent dla Józefa. Prezent ten można wybrać z listy w sklepie na rogu, albo można go wymyęlić i ciocia Emma sprzedaje go za (wysokę) cenę. Ta częęę gry nie jest w ogóle obowięzkowa i jest pomyęłana 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](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!

Pomys? na gr?: Dzi?ki uprzejmo?ci [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!