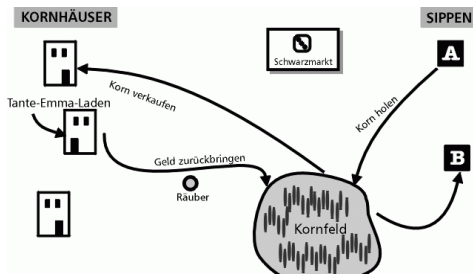


Ciotka Emma i zbieracze ziarna



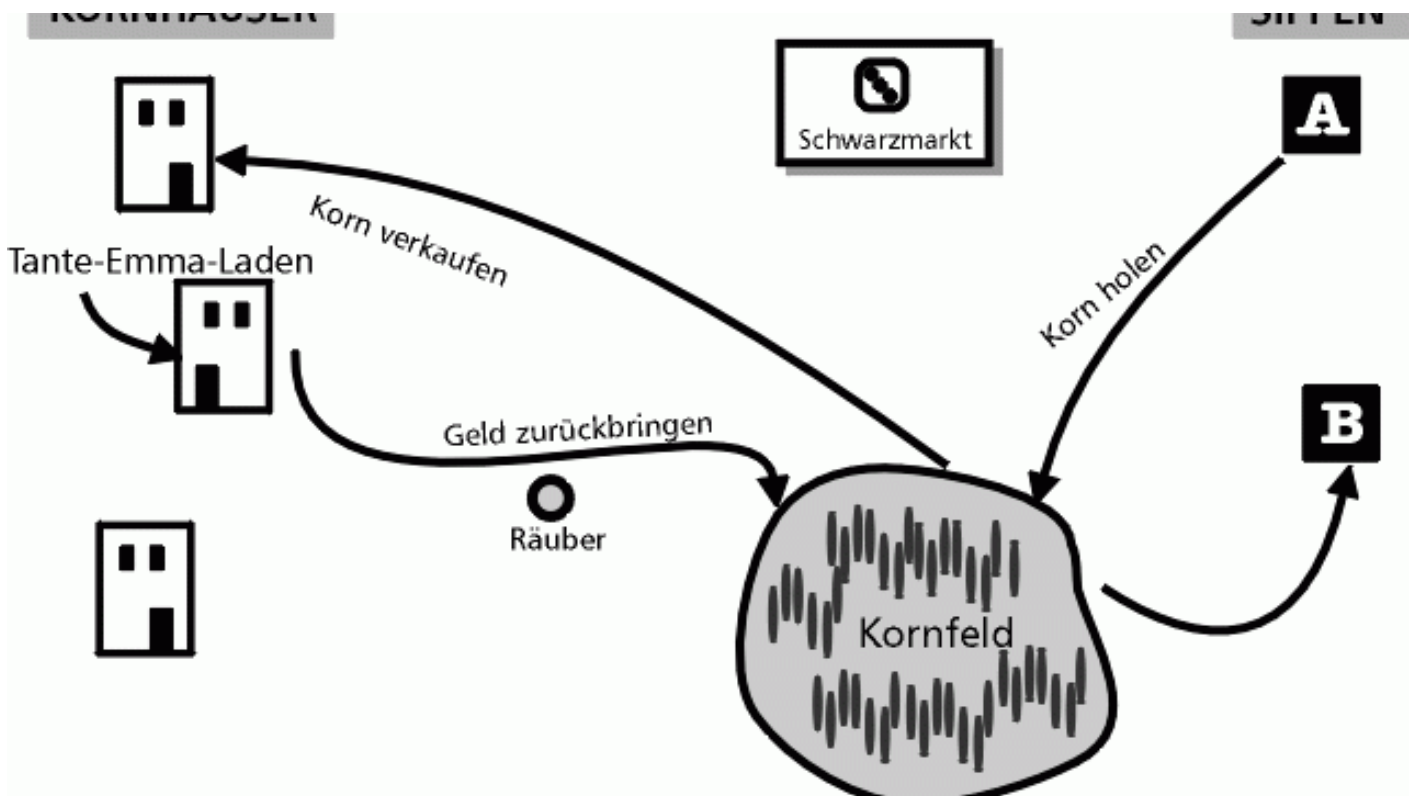
Chodzi o historię Józefa z Księgi Rodzaju 41

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 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.



Obja?nienie

Gracze zostaj? podzieleni na 2 grupy. Obie grupy maj? za zadanie zebra? zbo?e w ziemi egipskiej podczas "7 dobrych lat". Ziarno to zbiera si? na polu zbo?a. (Mo?na zabra? tylko 1 ziarno) S? ró?ne rodzaje ziarna. (ró?ne kolory s?odyczy). To ziarno musi by? przyniesione do domów zbo?owych. Spichlerze p?ac? graczom pieni?dze za ziarno. Ka?dy spichlerz ma ró?ne godziny otwarcia, ró?ne ceny (max 5 monet) i kupuje ró?ne rodzaje ziarna (3 rodzaje ziarna z 5). **Celem graczy jest zebranie jak najwi?kszej ilo?ci pieni?dzy, aby kupi? wystarczaj?c? ilo?? zbo?a na "7 z?ych lat".**

Niestety w okolicy grasuje równie? zbójnik, który atakuje graczy i kradnie im pieni?dze (bez ziarna). Je?li zbójnik dotknie gracza, ten musi si? podda? i odda? wszystkie swoje pieni?dze zbójnikowi.

Poniewa? w grze jest du?o pieni?dzy, tworzy si? równie? czarny rynek. Na czarnym rynku gracze handluj? zbo?em i pieni?dzmi. Mo?na stawia? zak?ady lub dokonywa? innego rodzaju handlu. (np. rzucanie kostk?, no?yczkami/kamieniem/papierem....)

Zadanie dodatkowe

Jako zadanie dodatkowe, w sklepie na rogu (?rodkowy spichlerz) nale?y kupi? prezent dla Józefa. Prezent ten mo?na wybra? z listy w sklepie na rogu, albo mo?na go wymy?li? i ciocia Emma sprzedaje go za (wysok?) cen?. Ta cz??? gry nie jest w ogóle obowi?zkowa i jest pomy?lana 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!