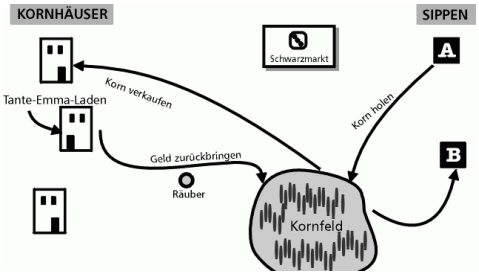
YoungstarsWiki.org

Tia Emma e os coletores de grãos



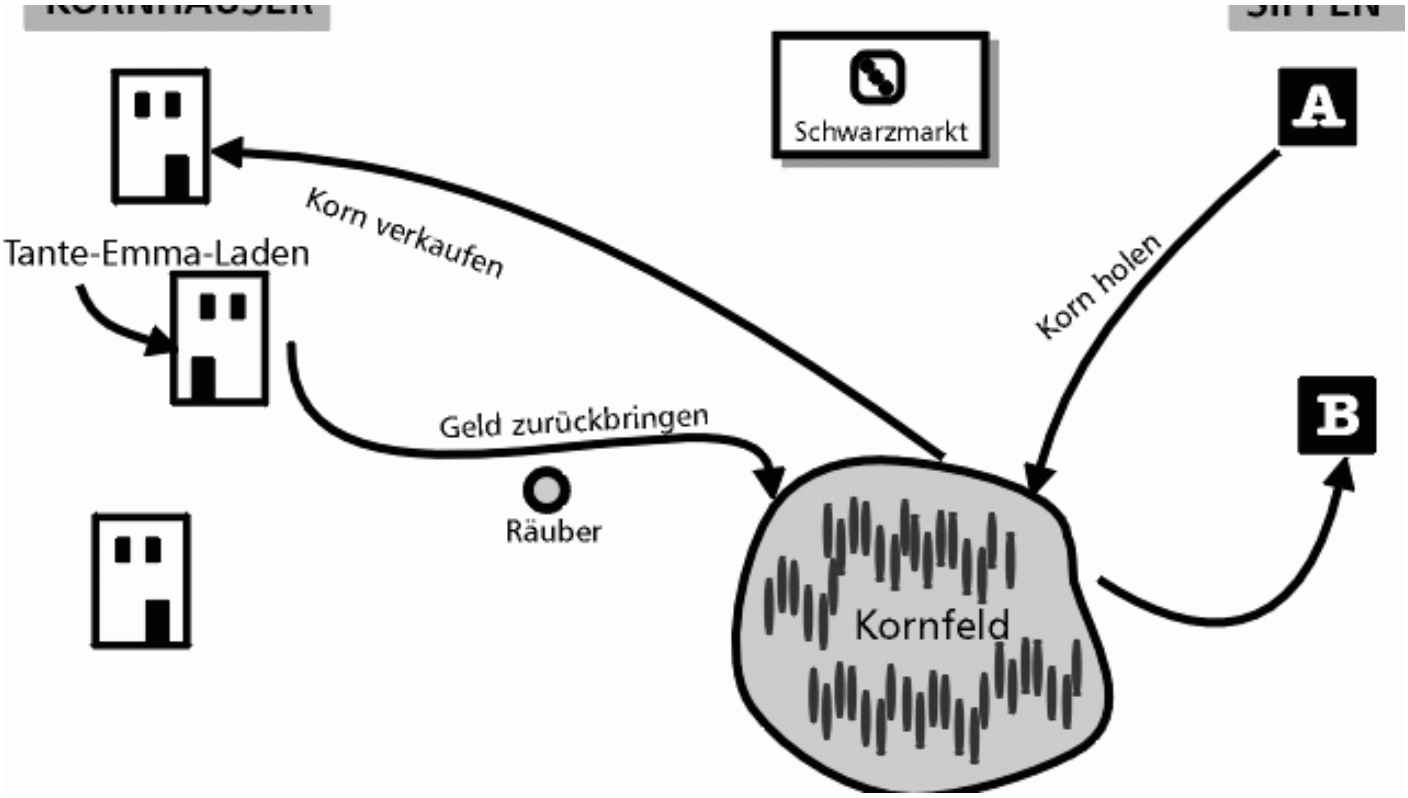
Trata-se da história de José em Gênesis 41

Pré-história

O Faraó teve sonhos estranhos com 7 vacas gordas e 7 vacas magras. Ele também viu 7 espigas de milho gordas e 7 espigas de milho magras. As magras comiam as gordas. Esse sonho estranho que o Faraó teve o preocupou muito. Muitos de seus conselheiros tentaram interpretar o sonho, mas nenhum deles sabia o que significava. Então o copeiro do Faraó lembrou-se de José, que também havia interpretado corretamente um sonho para ele na prisão.

Então o faraó mandou chamar José e lhe contou os sonhos. José então começou a interpretar o sonho com a ajuda de Deus. As sete vacas gordas representavam sete anos bons com uma grande colheita. As 7 vacas magras significavam o oposto - 7 anos ruins com fome.

O faraó então colocou José sobre todo o Egito para que ele pudesse construir celeiros e fazer as provisões necessárias para os sete anos de fome. Assim, José ordenou que o povo colhesse grãos e os vendesse aos celeiros.



Explicação

Os jogadores são divididos em dois grupos. Ambos os grupos têm a tarefa de coletar grãos na terra do Egito durante os "7 anos bons". Esses grãos são coletados no milharal. (Apenas 1 grão pode ser coletado.) Há diferentes tipos de grãos. (cores diferentes de doces). Esses grãos devem ser levados para os celeiros. Os celeiros pagam aos jogadores pelo grão. Cada celeiro tem horários de funcionamento diferentes, preços variados (máximo de 5 moedas) e compra tipos diferentes de grãos (3 tipos de grãos de 5). **O objetivo dos jogadores é coletar o máximo de dinheiro possível para que possam comprar grãos suficientes para os "7 anos ruins".**

Infelizmente, também há um ladrão na área que ataca os jogadores e rouba seu dinheiro (não os grãos). Se o ladrão tocar em um jogador, ele deverá se render e entregar todo o seu dinheiro ao ladrão.

Como há muito dinheiro no jogo, também se forma um mercado negro. Os jogadores negociam grãos e dinheiro no mercado negro. Eles podem fazer apostas ou negociar de alguma outra forma. (por exemplo, jogando dados, tesouras/pedras/papéis....)

Tarefa adicional

Uma tarefa adicional é comprar um presente para Josef na loja da esquina (celeiro central). Esse presente pode ser escolhido em uma lista na loja da esquina ou você pode inventá-lo e a tia Emma o venderá por um preço (alto). Essa parte do jogo não é obrigatória e serve mais como uma

brincadeira.....

Escada

Mínimo 3 (1 ladrão, 2 celeiros)

Ideal 5 (1 ladrão, 1 mestre de jogo/supervisor do mercado negro, 3 celeiros)

Tempo de jogo

1 hora

Materiais

- Fita de marcação
- Grãos (Sugus, doces de casamento)
- Moedas
- Dados para o mercado negro ou similares
- material adicional para decorar as lojas
- possivelmente uma lista de horários de funcionamento
- Pôster dos tipos de grãos (quais cores são compradas)
- placa de "aberto/fechado"
- Lista de tarefas adicionais

Tante Emma und die Kornsammler.pdf

Prova da fonte
Foto da capa: Com a gentil permissão de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Ideia de jogo: Com a gentil permissão de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!