

## Táborová hra – Sťahovanie do Egypta

Jozef, neskôr celá jeho rodina a celé ich služobníctvo sa sťahuje do Egypta. Je ich veľmi veľa a egyptské mestá im nestačia. Preto si začínajú stavať svoje nové obydľia. Na zemi je teraz veľký hlad a je nedostatok surovín na výstavbu. Suroviny budeme spolu zbierať počas rôznych aktivít celé dva týždne. Za nové budovy dostaneme od faraóna časť z jeho pokladu.

Cieľ: Získať čo najviac pokladu.

Popis hry: Počas každého dňa počas všetkých hier získavajú deti body. Tieto body sa na konci dňa spočítajú a skupiny dostanú suroviny nasledovným spôsobom:

1. 24 surovín
2. 18 surovín
3. 12 surovín
4. 6 surovín

Suroviny sú: **obilie, kameň, drevo a krava**. Každá skupina (izraelský kmeň) má „talent“ na získavanie iných surovín, preto sa budú dostávať v týchto pomeroch (obilie:kameň:drevo:krava). Podľa tohto pomeru budú skupiny získavať suroviny počas celého tábora.

1. Skupina 2:2:1:1
2. Skupina 1:2:2:1
3. Skupina 1:1:2:2
4. Skupina 2:1:1:2

(To znamená, že napr. skupina č. 4 vyhrá deň a dostane 24 surovín. Rozdelia sa v pomere 2:1:1:2, preto dostanú 8 obilia, 4 kamene, 4 drevá a 8 kráv).

(Napr. skupina č. 3 skončí v nejaký deň tretia, tak dostane 12 surovín. Rozdelia sa v pomere 1:1:2:2, preto dostanú 2 obilia, 2 kamene, 4 drevá a 4 kravy).

Chápeme sa?

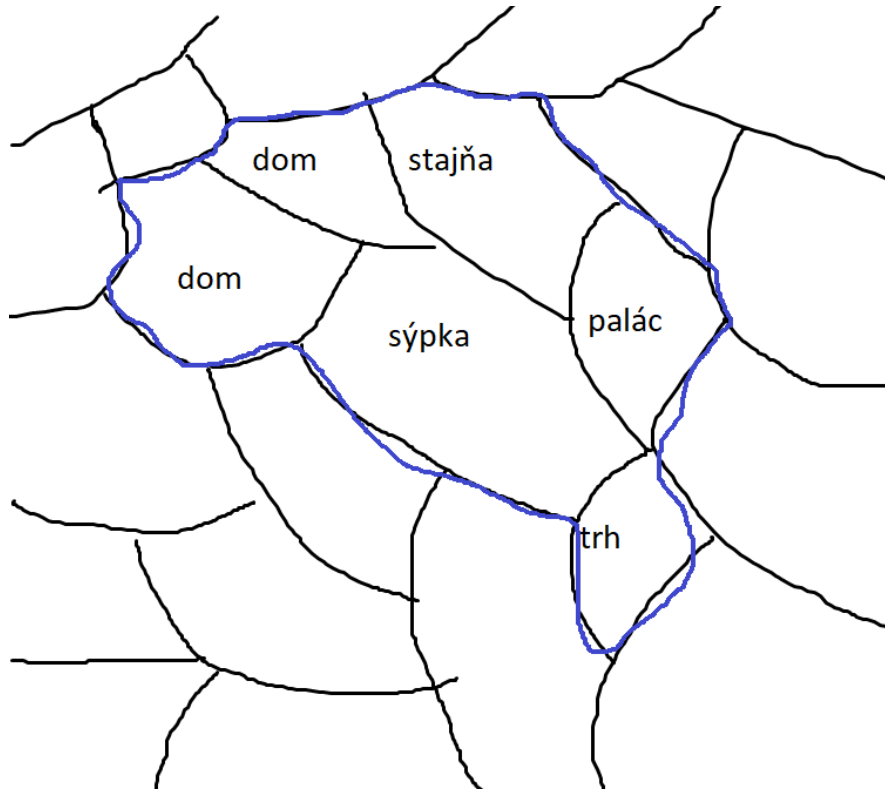
Čo so surovinami?

Bude vyhotovená mapa. (Nejaká klasická mapa, kde bude asi 80 (?) polí. Každý tím bude začínať z jedného rohu mapy). Za suroviny si budú môcť stavať budovy:

Budova	Obilie	Kameň	Drevo	Dobytok	Získaný poklad
Sýpka	8	4	2	1	3
Palác	3	8	3	1	3
Trhovisko	3	2	7	3	3
Stajňa	1	1	3	10	3
Dom	2	1	1	2	1
Opevnenie	0	3	3	0	0
Mestské výsady	1x sýpka, 1x palác, 1x trhovisko, 1x stajňa, 2x dom, 1x opevnenie				10

Na jedno pole sa dá postaviť iba jednu stavbu. Za stavbu dostanú poklad podľa tabuľky. Poklad sa dá však získať aj ziskom mestských výsad, tie získa skupina ak:

- Splní stavebné požiadavky v tabuľke.
- Budovy tvoriace mesto s mestskými výsadami musia byť navzájom pospájané susedné.
- Opevnenie sa nestavia na jednom poli, ale ohraničuje všetky polia tvoriace mesto. Stavia sa iba vtedy, keď hráč disponuje práve tými budovami, ktoré potrebuje na stavbu mesta.



Takto vyzerá mesto s mestskými výsadami. Za takéto mesto by skupina získala ( $3+3+3+3+1+1+10=24$  kusov pokladu faraóna).

**Stavať sa môže iba na mieste, ktoré susedí s tvojou už postavanou budovou.**

#### Obchodovanie:

Obchodovať so surovinami sa môže v rámci skupín, s animátormi iba v pomere 4:1. Napr. za 4 kravy dostaneš jedno obilie. Dá sa obchodovať aj s budovami. Kúpiť budovu môžeš tiež iba takú, ktorá je susedná nejakej tvojej. Ak predáš budovu, strácaš poklad, ktorý si za ňu mal. Budova v meste, t.j. ohraničená hradbami sa nedá predáť/kúpiť.

#### Búranie, premiestňovanie:

Premiestňovať budovy sa nedá, búranie je možné – nestojí nič, nedostaneš za to nič, strácaš, samozrejme, poklad faraóna.

#### Začiatok hry:

Na začiatku bude mať každá skupina 1 dom a 5 surovín z každého. Poloha domu už bude vopred určená.

### Priebeh hry:

(Pred vyhodnotením každého dňa sa najprv vytiahne udalosť.) Po vyhodnutí dostane skupina patričný počet surovín. Začína skupina, ktorá dostala najmenší počet surovín, potom 3., 2. a ako posledný pôjdu víťazi dňa. Počas ťahu sa môže obchodovať so surovinami, budovami, prípadne búrať budovy, ťah sa končí postavením budovy. Potom ide na ťah ďalšia skupina. **Ťahov môžeš urobiť koľko chceš!** Suroviny si môžeš odložiť na ďalší deň, nemusíš ich všetky minúť.

### Udalosti:

1. Obdobie sucha – dostaneš len  $\frac{1}{2}$  surovín
2. Obdobie hojnosti – dostaneš 2x viac surovín
3. Spálený les – drevo sa nebude dávať, namiesto neho 2x viac kameňa
4. Obsadený kameňolom - kameň sa nebude dávať, namiesto neho 2x viac dreva
5. Kruhy v obilí – obilie sa nebude dávať, namiesto neho 2x viac kráv
6. Choroba šialených kráv :D – kravy sa nebudú dávať, namiesto nich 2x viac obilia
7. Zlodej – prídeš o  $\frac{1}{2}$  surovín, ktoré si mal odložené na dnešný deň (nie sú to tie, ktoré si dnes dostal)
8. Dobrý hospodár – Tvoje suroviny, ktoré si mal na dnes odložené sa ti zdvojnásobia
9. – nemôžeš postaviť trhovisko a sýpku
10. – nemôžeš postaviť palác a stajňu

Udalosť daného dňa vyžrebuje animátor pred vyhodnotením dňa. Udalosť, ktorá sa už raz stala, sa už druhýkrát nezopakuje.

Vyhráva skupina, ktorá na konci 10. dňa bude mať najviac pokladu.