

*Habiter ensemble au bord du Nil. C'est l'idée
surprenante de quelques hommes et quelques
femmes, au IV^e siècle, en Égypte.*

*Suivant les intuitions du jeune Pacôme, ils
s'installent dans un village abandonné, qui,
peu à peu, se met à revivre. Leur exemple
inspire et d'autres se mettent à faire la même
chose.*

*Ainsi démarrent les koinobia : des lieux où l'on
a tout quitté pour vivre l'Évangile à plusieurs.*

*Mais tous ces tempéraments dans des tout
petits villages, quelle folie quand même !*

*Les saisons passent.
Les humeurs changent.
L'autre se fait écrasant.*

*Que chacun souhaite l'harmonie ne suffira pas.
La ruine d'un seul sera l'échec de tous.*

Joyeuse aventure ou désastre assuré ?

*Merci à toutes les personnes qui, à Taizé, à notre
fraternité d'Alagoinhas au Brésil,
et ailleurs, nous ont aidés à
tester Koinobia !*

KOINOBIA **TENIR
ENSEMBLE**



INTRODUCTION

*Koinobion**. Au pluriel *koinobia*. Un mot en grec ancien qui signifie «vie en commun». C'est le nom utilisé au IV^e siècle, en Haute-Égypte, par quelques hommes et quelques femmes, pour désigner leur projet : mettre en commun tout ce qu'ils possèdent, tout ce qu'ils font, tout ce qu'ils cherchent, bref... toute leur vie.

Dans ce jeu, les joueurs incarnent un groupe de personnes parties s'installer dans un village au bord du Nil, appelé Tabennesi, pour y vivre ensemble leur quête de Dieu.

Mais au fur et à mesure des saisons, les besoins de chacun changent, dissonent et surprennent. Pour tenir dans la durée, il leur faudra de la souplesse, de la vie intérieure, et la confiance plus particulière à l'un(e) d'entre eux/elles : l'*Abba* ou l'*Amma***.

Ainsi naîtra, alliage de blessures et de profonde solidarité, une des premières tentatives de vie en communauté monastique chrétienne.

* Prononcer « Koï-no-bione ».

** *Abba* signifie «père» et *Amma* signifie «mère». Ce sont les noms donnés à celles et ceux qui portaient la responsabilité d'un *koinobion*. Dans la suite, pour plus de clarté, nous parlerons seulement de l'*Abba*. Que les joueurs cependant n'hésitent pas à parler de l'*Amma*, et à lire ce qui concerne ce rôle au féminin, puisqu'il y avait aussi une *Amma* à Tabennesi.

MATÉRIEL

6 **pions**
en bois



des **cubes**
en bois



un **bâton** d'*Abba*
ou d'*Amma*



16 cartes
saison



10 cartes
besoins



6 **tuiles** de
joueurs



blessures

panier pour collecter les cubes

un plateau

6 paravents numérotés



6 mini-plans



les 3 maisons

l'église

le Nil

la mosaïque de communion

SIGNIFICATIONS DES CUBES

Le jeu se joue avec des cubes de différentes couleurs :



cubes de **Nourriture**



cubes d'**Eau**



cubes liés au **Travail**, au gagnepain, à la créativité



cubes liés à la **Contemplation** de la nature, et au silence



cubes de **Vie intérieure**

Les cubes bruns sont utilisés pour marquer les **mouvements** et les **blessures**.



BUT DU JEU

Ce jeu est un jeu coopératif : les joueurs gagnent tous ensemble ou perdent tous ensemble (voir *Fin du jeu*, p. 9).



MISE EN PLACE

- 1 | Mettre le plateau sur la table.
- 2 | Prendre les 4 cartes saison correspondant au nombre de joueurs.



Pour une partie à 6 joueurs, prendre les 4 cartes avec un «6».

Mélanger ces 4 cartes, et les poser en pile, faces cachées, à côté du plateau.

- 3 | Mélanger les 10 cartes besoins, et faire une deuxième pile, faces cachées également.
- 4 | Chaque joueur prend un pion, une tuile de joueur de la même couleur et un mini-plan.
- 5 | Les joueurs désignent parmi eux un *Abba* qui reçoit le bâton.

*Pour leur toute première partie, les joueurs placent un cube d'**Eau** dans la réserve commune.*

COMMENT JOUER ?

La partie se joue en 4 tours (au maximum).
Chaque tour représente une saison.

Le déroulement d'une saison se résume ainsi :

NOUVELLE SAISON

BESOINS

L'ABBA

- ordre de jeu
- temps d'écoute

PRÉVISIONS

DÉPLACEMENTS

RÉSOLUTION

LE CONSEIL

- mise en commun des cubes
- trois décisions à prendre :
 - › à qui donner les cubes de **Travail** ?
 - › renonçons-nous à poser 2 cubes pour soigner ?
 - › désignons-nous un nouvel Abba ?

NOUVELLE SAISON

Les joueurs tirent une carte saison de la pile. Ils placent les cubes sur les cases du plateau, selon ce qui est indiqué sur la carte. Cela représente la disposition du village, de la nature, à ce moment.



*Pendant cette saison, on trouve beaucoup d'eau au bord du Nil, il y a beaucoup de **travail** à faire dans l'atelier de paniers, le sud de la rivière est particulièrement beau à **contempler** ...*

A partir du moment où la carte saison est visible, les joueurs font silence, et ne peuvent pas communiquer entre eux.

BESOINS

Dans le projet de koinobion, l'attention aux besoins de chacun tient une grande place.

Chaque joueur tire, au hasard, une carte besoins. C'est ce dont il a besoin à cette époque de sa vie. Il la regarde et la garde pour lui. Il ne peut pas la montrer ni communiquer ce qu'il y a dessus aux autres joueurs.

L'ABBA

Au service de l'harmonie, l'Abba. Comme tous, il est soumis à la règle commune, et devra être à l'écoute de chacun.

Pour mettre de l'harmonie dans le village, l'Abba fait deux choses.

D'abord, il choisit l'**ordre de jeu**. Pour cela, il donne un paravent numéroté à chaque joueur. Il doit toujours se donner à lui-même le dernier paravent (c'est toujours lui qui jouera en dernier).

Puis il écoute. Lors du **temps d'écoute**, le premier joueur montre à l'Abba sa carte besoins (il lui partage ce dont il a besoin). En retour, l'Abba place le pion de ce joueur sur **une des 3 maisons**.

L'Abba fait de même avec le 2^e joueur, puis avec le 3^e et ainsi de suite. Il termine en s'écoutant lui-même, et en plaçant son propre pion sur une des maisons.

Pour une partie à 3 joueurs, on ne peut pas utiliser la maison à gauche de la rivière.



PRÉVISIONS

« Que personne ne regarde un frère en train de tresser une corde ou de prier : mais que ses yeux soient attentivement fixés sur son propre travail. »

Règle de Pacôme

En secret, chaque joueur prévoit 5 mouvements qu'il fera, en partant de la maison où il a été placé.

Pour cela, il pose 5 cubes **marqueurs** sur les cases de son mini-plan. Chaque mouvement se fait en passant d'une case à une case voisine (on ne peut pas survoler des cases).

Chacun cache son mini-plan avec son paravent.



On peut aussi faire moins de 5 mouvements, ou encore revenir sur ses pas, mais chaque mouvement doit être marqué par un cube. La rivière peut être franchie n'importe où.

Chaque joueur notera que :

- il essaye de trouver ce dont il a besoin
- il doit aussi tenir compte des autres
- le 1^{er} joueur jouera ses mouvements en collectant **tous les cubes** sur son passage, sans possibilité d'en laisser sur place. Puis le 2^e joueur, puis le 3^e, etc.
- ce qui sera éventuellement collecté en trop pourra parfois être utile (voir p. 8)
- un détail important : un cube de **Vie intérieure** peut combler un besoin d'une autre chose (**Nourriture**, **Eau**, etc.)

DÉPLACEMENTS

A partir de ce moment, les joueurs peuvent à nouveau communiquer.

L'un après l'autre, en suivant l'ordre de jeu, chacun révèle l'itinéraire qu'il a préparé, joue les mouvements de son pion et collecte les cubes sur son passage. Ces cubes sont placés sur le panier de sa tuile de joueur.



RÉSOLUTION

Chaque joueur dévoile à tous sa carte besoins :

- chaque cube dont le joueur avait besoin et qu'il a réussi à obtenir est défaussé (en tenant compte des éventuels cubes de **Vie intérieure**)
- pour chaque cube manquant, le joueur reçoit une blessure. Pour cela, il place un cube **marqueur** sur un des trois emplacements de sa tuile de joueur.

*Les cubes de **blessures** ne sont pas pris parmi les 5 cubes de mouvements. Précisons aussi que les cubes collectés pour les besoins **doivent** être défaussés : on ne peut pas choisir d'avoir une blessure si on peut l'éviter.*

*Cependant, un joueur qui manque d'**Eau** peut prendre dans la réserve commune ce dont il manque pour éviter une ou plusieurs blessure(s). Ceci est possible même s'il a collecté un cube de **Vie intérieure**. Si plusieurs joueurs veulent puiser dans la réserve, les joueurs décident ensemble à qui donner cette eau.*



- les cubes en excès restent sur le panier de la tuile de joueur.

Si, à cette étape, un joueur a trois blessures, la partie s'arrête et tout le monde a perdu.

LE CONSEIL

À la fin de chaque saison, c'est le conseil. Un temps pour s'asseoir ensemble, s'écouter, décider, et aussi se pardonner.



Au conseil, tous les joueurs déplacent leur pion sur le lieu du conseil.

Tous les cubes sont retirés du plateau (sauf ceux de la réserve d'eau et de la mosaïque).

Les cubes collectés en excès par les joueurs sont regroupés à côté du lieu du conseil.



Les cubes **Nourriture** sont défaussés (pas de conservation possible).



Les cubes **Eau** sont mis dans la réserve d'eau commune.



Les joueurs se répartissent les cubes de **Travail** entre eux. Chacun de ces cubes permettra au joueur qui le possède de faire un mouvement en plus pendant la saison suivante.

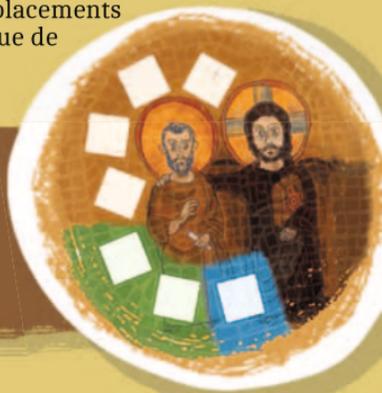
Par exemple, un cube de **Travail** chez l'un, et le reste chez un autre. Ces cubes sont placés, pour un tour seulement, avec les cubes de **mouvement** du mini-plan.



Les cubes de **Contemplation** et de **Vie intérieure** sont placés sur un des 7 emplacements de la mosaïque de communion.



Les joueurs gagnent s'il terminent la **mosaïque de communion** à cette étape.



En plus de cela, les joueurs peuvent décider deux choses :

– ils peuvent renoncer à poser **deux** cubes sur la mosaïque pour soigner **trois** blessures au total.

Par exemple une blessure chez un et deux blessures chez un autre. Ceci ne peut se faire qu'une seule fois par tour maximum. On ne peut pas utiliser un cube déjà posé sur la mosaïque pour soigner. On ne peut pas soigner un joueur qui a trois blessures (la partie est déjà perdue).

– ils peuvent aussi choisir, ou pas, de désigner un autre **Abba**, en lui donnant le bâton.

Après le conseil :

- la carte saison est mise de côté
- les cartes besoins sont remises dans le paquet, et mélangées à nouveau.

Et c'est le début d'une nouvelle saison.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque les joueurs perdent (voir *Résolution*, p. 7) ou lorsque les joueurs gagnent (voir *Le conseil*, p. 8).

Si à la fin de la quatrième et dernière saison, les joueurs n'ont pas terminé la mosaïque de communion, le jeu se termine également et les joueurs ont perdu.

Perdu votre première partie ? Rassurez-vous, la première tentative de Pacôme ne fut pas un succès non plus. On raconte qu'il dut renvoyer de Tabennesi près de 50 hommes particulièrement indisciplinés.

*Pour désigner ce à quoi ils aspirent, les habitants des koinobia parlaient parfois de « koinonia ». Un mot qui signifie « mise en commun », « participation à une œuvre commune », « communion » ou parfois « communauté », et qui disait leur désir de rester unis... même avec une coopération défail-
lante.*

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS

Pour des parties plus variées, les joueurs expérimentés peuvent utiliser quatre cartes saisons avec des numéros différents. Il est conseillé d'alterner les saisons plus ou moins rigoureuses dans l'ordre indiqué ci-dessous.

à 6 joueurs	Moyen : 6-5-6-6
	Difficile : 6-5-6-5, 6-4-6-6
	Très Difficile : 5-6-4-6
à 5 joueurs	Moyen : 5-4-5-5
	Difficile : 4-5-4-5, 5-3-5-5
	Très Difficile : 4-5-3-5
à 4 joueurs	Moyen : 4-3-4-4
	Difficile : 3-4-3-4

Pour une partie plus difficile à 3 joueurs, seuls les cubes à droite de la rivière sont placés.



VARIANTES : LES FONDATIONS



Par la suite, d'autres koinobia ont été fondés aux bords du Nil, sur le modèle du koinobion de Tabennesi. Ces villages monastiques avaient chacun leur réalité propre.

1 | PBOW – MANDATS ALTERNANTS

La partie orange de la mosaïque (4 cubes) ne peut être construite que quand le joueur orange est *Abba*. De même la partie verte (2 cubes), uniquement quand c'est le joueur vert. Et de même pour la partie bleue (1 cube) quand c'est le joueur bleu. S'il y a des cubes **Contemplation** et **Vie intérieure** collectés en excès qui ne peuvent pas être construits, ceux-ci sont alors défaussés ou utilisés pour soigner.

2 | TSMÎN – GÉOGRAPHIE ARDUE

Pendant les déplacements, la petite falaise ne peut pas être traversée et la rivière peut être franchie uniquement au niveau des deux ponts.

3 | THBÊW – PASSÉ DOULOUREUX

Trois des joueurs commencent la partie en ayant déjà une blessure.

4 | TABENNESI II – COLLÉGIALITÉ

L'ordre de jeu et le temps d'écoute se font de la façon suivante. L'*Abba* choisit le premier joueur et l'écoute

normalement (partage de la carte besoins, placement du pion sur une des maisons). Ensuite, c'est ce premier joueur qui choisit un deuxième joueur, et qui l'écoute de la même manière. On continue ainsi de suite jusqu'à l'avant-dernier joueur, qui termine en écoutant l'*Abba*.

5 | PHNOUM – TRANSPARENCE

Les joueurs habitent tous ensemble dans l'église et connaissent les besoins de chacun. À chaque saison, les pions de tous les joueurs sont placés sur l'église, qui ne forme qu'une seule case. Les cubes habituellement posés sur l'église ne sont pas placés, mais un cube **Vie intérieure** est posé sur chacune des deux maisons à droite de la rivière. Chaque joueur pose sa carte besoins devant lui, visible de tout le monde. Le temps d'écoute est ignoré, l'*Abba* choisit uniquement l'ordre de jeu. (À 5 ou 6 joueurs, on pose aussi un cube **Vie intérieure** sur la troisième maison).

6 | ŠMIN – ASCÈTES CONTEMPLATIFS

Les 4 cartes qui n'ont aucun symbole **Contemplation** sont retirées du paquet des cartes besoins.

7 | THMOUŠONS – MARCHÉ RALENTIE

Les 5 cubes de **mouvements** sont utilisés pour marquer aussi les blessures. Chaque blessure fait donc faire un mouvement de moins.

8 | TSÊ – TERRE ARIDE

Les cubes d'**Eau** indiqués par les cartes saisons ne sont pas placés sur le plateau. À chaque début de saison, les joueurs rechargent la réserve commune pour qu'elle contienne un unique cube d'**Eau** (ou bien deux cubes d'**Eau** à 5 ou 6 joueurs).

9 | TSMÎN II – DISCERNEMENT COMMUNAUTAIRE

Chaque joueur ignore ce dont il a besoin. Pour le temps d'écoute du premier joueur, celui-ci ferme les yeux, et tous les autres regardent sa carte besoins (il est le seul qui ignore ce qu'il y a dessus). En silence, l'*Abba* désigne une case où placer le pion de ce joueur : ce doit être une maison ou une case, sans cube, voisine d'une maison. Les autres joueurs peuvent par un signe approuver ou non. L'*Abba* peut proposer ainsi trois cases avant de décider où le pion est finalement placé. Chacun est ainsi écouté, en répétant ce processus. Pour finir, c'est à l'*Abba* de fermer les yeux et d'avoir son pion placé par les autres, en suivant les propositions (puis la décision) du premier joueur.

10 | ŠENESËT – STRUCTURES IMMUALES

L'*Abba* choisi reste le même pour toute la partie. Avant la première saison, celui-ci choisit un ordre de jeu et une répartition par maisons qui seront également les mêmes pour toute la partie. Le temps d'écoute est remplacé par un temps d'écoute mutuel : tour à tour, en suivant l'ordre de jeu, chacun partage aux autres le nom et le nombre d'un type de cubes qu'il a l'intention de prendre. Par exemple : « je veux deux cubes Vie intérieure ». Ce nombre peut aussi être zéro (« je ne veux aucun cube d'Eau »). On peut aussi formuler son souhait d'une manière plus subtile (« j'ai faim ! », « j'aimerais beaucoup contempler aujourd'hui », « je ne veux pas travailler... »)

www.taize.fr/koinobia



L'ICÔNE DE L'AMITIÉ

La mosaïque de communion s'inspire d'une image découverte dans les ruines d'un monastère du nom de Baouit, au bord du Nil, environ à 250 km en aval de Tabennesi. Datée plus ou moins du VI^e siècle, c'est la plus ancienne icône copte connue à ce jour. À gauche est représenté un homme appelé Mena, probablement l'*Abba* de Baouit quelques années plus tôt. Il tient dans sa main un rouleau qui pourrait être la règle de son monastère. À droite, passant son bras par-dessus son épaule est représenté le Christ Jésus. Si Baouit ne faisait pas partie des *koinobia* de Pacôme, cette icône n'en est pas moins un écho de tous ces projets de vie commune qui ont fleuri à cette époque au bord du Nil.



LA COMMUNAUTÉ DE TAIZÉ

Koinobia a été réalisé par les frères de la Communauté de Taizé. Fondée en 1940 par frère Roger, celle-ci compte aujourd'hui quatre-vingts frères, de différentes Églises et de vingt-cinq nations. Engagés à la simplicité de vie et au célibat, ils vivent de leur propre travail. Chaque année, des milliers de jeunes vont à Taizé pour prier, chercher un sens à leur vie, et se préparer à être des créateurs de confiance et de réconciliation là où ils habitent.



KOINOBIA ?



Tout commence avec Pacôme, à Tabennesi, au IV^e siècle. Quand il s'installe dans ce village en ruine, c'est pour y vivre une vie d'ermite. Mais son mode de vie attire, et des hommes viennent le rejoindre. Avec eux, il imagine un projet : tous laisseront leurs terres, leurs familles, leurs biens, pour mettre tout en commun, pour faire un *koinobion*.

Bien vite, le projet prend de l'ampleur. D'autres hommes arrivent. Marie, sa sœur vient aussi s'installer, et d'autres femmes la rejoignent. C'est au total 9 villages monastiques d'hommes et 2 de femmes qui naîtront de son vivant. On estime qu'il y avait plusieurs centaines de personnes dans chacun ! Tous ces *koinobia*, ces lieux de vie commune, formeront une grande famille, visant l'unité dans chaque village, mais aussi entre les villages.

Tous étaient soumis à plusieurs règles, élaborées au fur et à mesure, et appelées plus tard « règle de Pacôme ». Une règle qui pouvait être parfois très rude, mais avec également un peu de souplesse pour s'adapter à chacun : les plus fragiles, ceux qui avaient besoin de manger plus, ou d'un peu plus de cadre. Travail, prière, service de l'autre, et disponibilité au projet commun étaient à la base de leur vie.

Dans la pratique, tous étaient répartis dans différentes maisons, selon leur travail, avec à la tête de chaque village un *Abba* ou une *Amma*. Deux fois par an, tout le monde se rassemblait pour faire les comptes, et pour une célébration du pardon mutuel.

Qu'est-ce qui les animait ? Avant tout une soif profonde d'amitié avec Dieu. Toutefois le lieu privilégié de leur quête n'était pas un désert ou une église – comme pour les ermites de leur époque – mais avant tout la vie en commun, quotidienne, dans la durée, avec des frères ou des sœurs qu'ils n'avaient pas choisis, et qu'ils cherchaient à aimer. Pour tous, le *koinobion* était à la fois un soutien stimulant et un moyen concret pour vivre l'Évangile.

Ce fut pourtant parfois terriblement difficile. Une des premières tentatives de Pacôme fut un échec, et il dut renvoyer 50 hommes chez eux. Après sa mort, sa succession ne fut pas évidente non plus. Des divisions survinrent, et deux siècles plus tard, ces *koinobia* avaient pratiquement disparus.

Leur histoire a cependant laissé beaucoup de traces dans les expériences monastiques des siècles suivants. Peut-être inspirera-t-elle aussi plus largement toutes celles et tous ceux qui cherchent aujourd'hui une forme de vie communautaire ?

*Loin au nord-ouest des koinobia, il y avait aussi les kellia !
Toujours au IV^e siècle, et toujours en Égypte,
découvrez le jeu coopératif de la vie au désert : www.taize.fr/kellia*

KELLIA