

KELLIA

El risc del desert

REGLES DEL JOC

Abba Sisoès va dir a un germà:

-Com estàs?

-Estic malgastant els dies.

-Encara que perdi un dia, en dono gràcies.

Al segle IV dC, en una àrea remota d'Egipte, un grup d'homes i de dones amb set d'abosult se'n van a instal·lar-se al desert, lluny de qualsevol regió habitada.

En aquest joc, cada jugador es posa en el paper d'un d'aquests *abbas* («pare») o d'aquestes *ammas* («mare») que van marxar al desert a la recerca de Déu. Cadascun d'ells viu en un *kellion** on persegueixen la seva recerca interior, amb les lluites personals de cadascú i amb la pregària.

Malgrat tot, aquesta recerca no és del tot solitària, en aquesta manera de viure inusual, les *ammas* i els *abbas* es visiten i es donen suport mutu.

Però la vida al desert no és una vida fàcil! Cadascú ha d'assegurar-se la seva supervivència material, cal acceptar els riscos d'un lloc hostil, cultivar la terra i, sobretot, enfrontar-se amb als propis dimonis.

El temps s'acaba... fins i tot quan perds el temps!

* *Kellion* (en plural *kellia*) és una paraula grega que significa cel·la, una mena de casa petita.

Durada
+/- 50 min



Edat
12+



Número de jugadors
2-4



Objectiu del joc

Kellia és un joc cooperatiu: tots els jugadors **guanyen o perden junts**.

L'objectiu de cada jugador és:

- Tenir aliment i aigua cada dia per sobreviure al desert,
- Abans del final del joc, haver construït el seu *kellion*, símbol de tota la vida d'*amma* o d'*abba* (pregària, treball, contemplació, aliment...)

Amb dos jugadors

Kellia es juga preferiblement amb 3 o 4 jugadors.

Per a una partida de 2 jugadors, cada jugador tria dues fitxes: després se segueix el funcionament d'una partida de 4 jugadors.

Versió introductòria i versió completa

Hi ha dos tipus de regles de joc per a *Kellia*: la **versió introductòria** (pàg. 3) permet familiaritzar-se amb bona part de les regles que es fan servir a la **versió completa** (pàg. 8), que és més estratègica i permet partides més variades.

A Internet

Per obtenir més informació sobre els pares i les mares del desert, per llegir els suplementos de les regles del joc i molt més, podeu consultar les pàgines disponibles en línia: www.taize.fr/kellia

Gràcies a tots els joves que heu passat per Taizé i ens heu ajudat a provar Kellia.

Gràcies també als que ens heu ajudat amb les diferents traduccions.



Material

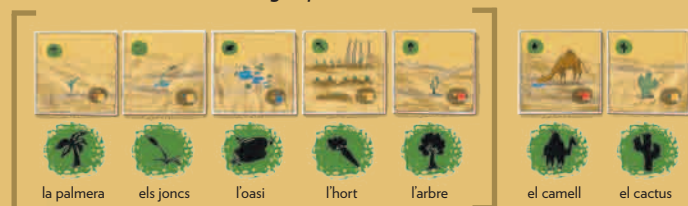
Atenció | A la versió introductòria, només es fa servir el material marcat entre [claudàtors].

19 caselles de **desert**



7 caselles de **recursos**

Cadascuna amb un logotip.



7 caselles de **millora**

Cadascuna amb un logotip.



3 caselles de **construcció**



3 caselles d'**obstacles**



3 caselles de **camins**

Hi ha un camí per a cada obstacle.



10 cartes de **catàstrofes**



5 cartes de **personatge**

Impreses a totes dues cares.



5 cartes de **kellion**

Impreses a totes dues cares.



Significat dels cubs

Kellia es juga amb cubs de diferents colors:

- Cubs d'**aliment**: pa, arrels, cactus...
- Cubs d'**aigua**: suc de cactus, aigua, oasi...
- Cubs relacionats amb el **treball**: fusta, pèl de camell...
- Cubs de **contemplació** i d'atenció a la natura.
- Cubs de **vida interior**.

Els cubs es reserven a un costat del taulell. Quan s'han de col·locar cubs al taulell o n'han de rebre els jugadors, s'agafen d'aquesta reserva. Quan s'eliminen cubs del taulell, o un jugador els descarta, es tornen en aquesta mateixa reserva d'un costat del taulell.

Al final de cada torn, cada jugador ha de desfer-se d'un cub d'**aliment** i un d'**aigua** per sobreviure. Els jugadors també han de construir el seu **kellion** a partir d'alguns d'aquests cubs per guanyar el joc.

VERSIÓ INTRODUCTÒRIA

Preparació del joc

Per jugar la **versió introductòria**, només es fa servir el material següent (vegeu també els elements indicats [entre claudàtors] de la pàg. 2):

- 14 caselles de desert
- tots els recursos, tret del camell i dels cactus
- totes les millores, tret del camell i dels cactus
- el pou
- 6 catàstrofes: 4 tempestes, 1 fam i 1 de les 2 cartes de sequera
- el taulell, les fitxes, el dau i els cubs de fusta.

El material que sobra es pot deixar a la capsa.

1 | Barregeu i poseu cap per avall al taulell les caselles següents:



2 | Cada jugador tria un *kellion* i posa la seva fitxa a sobre.

3 | Cada jugador rep (i posa davant seu):

- 1 cub d'**aliment**
- 1 cub d'**aigua**
- 1 cub de **vida interior**



4 | Al costat del taulell col·loqueu:

les caselles de millora (cap per amunt)



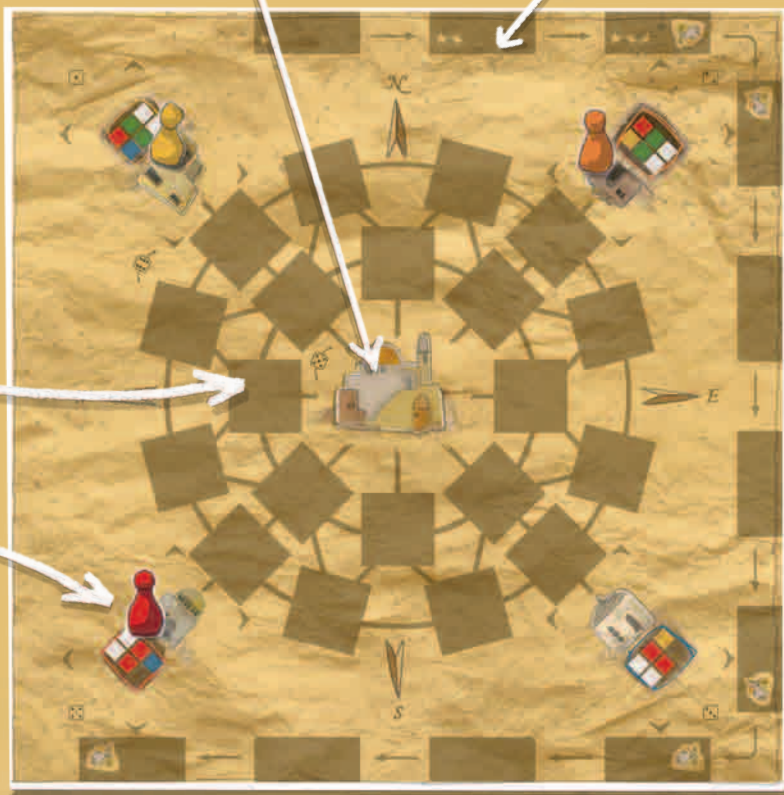
una pila de 6 catàstrofes (cap per avall):

- 4 tempestes
- 1 fam
- 1 sequera



L'església és al centre del taulell.

El **calendari** del marge del taulell no es fa servir a la versió introductòria.



Com es juga

Al principi del joc, els jugadors nomenen **un ancià** que sempre serà el primer.

El joc es juga en 7 rondes o dies.

Cada ronda es juga de la manera següent:

I. El dia: cada jugador juga les seves accions.

II. La nit: hi ha diferents etapes:

- Tornar a casa, pregar, menjar i beure.
- Catàstrofe, caselles i cubs per al dia següent.



I. El dia

Cada jugador juga les seves accions. **L'ancià** comença. Quan ha acabat les seves accions, és el torn del jugador següent, seguint el sentit de les agulles del rellotge.

Cada jugador pot fer 3 accions durant el dia d'entre aquestes possibilitats:

- 1 | Moure's
- 2 | Contemplar el desert
- 3 | Col·locar un cub.

Quan un jugador ja ha fet les seves 3 accions, pot optar per deixar de jugar o desfer-se d'un cub de **vida interior** per obtenir 3 accions noves. Ho pot fer diverses vegades al dia.

1 | Moure's



Per a una acció, un jugador pot **moure la seva fitxa una casella**, seguint les línies del taulell.

Quan la fitxa d'un jugador arriba en una casella cap per avall, el jugador la destapa.



Si és una casella de recurs o la del pou, s'hi col·loquen a sobre els cubs indicats.

El jugador pot **agafar immediatament tots o alguns d'aquests cubs**.

Si un jugador arriba en una casella cap per amunt que ja té cubs, pot agafar-los immediatament.



Atenció!

Cada jugador **no pot acumular mai més de 7 cubs**, siguin del color que siguin.

A més, està prohibit llençar cubs.

La vida al desert és una vida de senzillesa i austeritat i no pas de malbaratament!

Quan dos jugadors són a la mateixa casella, poden **donar-se cubs lliurement l'un a l'altre**. Tot i que mai no es poden donar els cubs de **vida interior** als altres.



Apunt | Recollir o donar cubs a algú altre no compta com a una acció.

2 | Contemplar el desert

Contemplar els grans espais desèrtics fa que els *abbas* i les *ammas* es tornin més sensibles a l'entorn on viuen.

Com a una acció, un jugador que es troba en una casella de desert pot contemplar el desert.

Llavors, aquest jugador rep 1 cub de contemplació, més 1 altre cub de contemplació per a cada casella de desert descoberta al seu voltant.



A contempla el desert i rep 1 cub de contemplació.

B contempla el desert i rep 4 cubs de contemplació.

Apunt | Es pot decidir agafar només alguns dels cubs de contemplació que pertoquen.

3 | Col·locar un cub

Com a una acció, un jugador pot col·locar un dels seus cubs a la casella on es troba.

Aquesta acció pot fer-se de dues maneres:

a) Tenir cura d'una casella de recurs

El jugador té cura de la casella de recurs on es troba si col·loca 1 cub de contemplació sobre del logotip verd de la casella.



Al final del dia, un casella que hagi estat cuidada es cobreix amb la millora corresponent, que fa que produeixi més cubs (vegeu l'apartat II. El vespre i la nit).

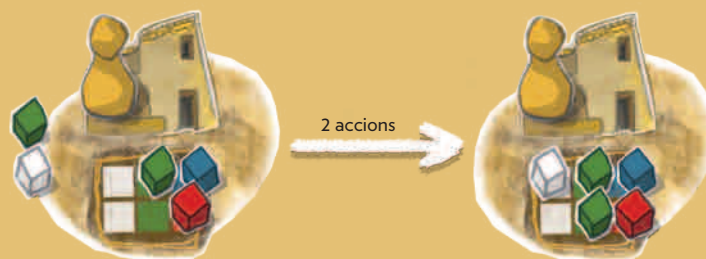


Apunt | En cada casella de recurs, els quadradets de colors indiquen què produirà la casella un cop s'hagi millorat.



b) Construir el teu kellion

Quan un jugador és al seu kellion, pot fer servir un dels seus cubs per construir-lo, seguint els colors necessitats.



A l'exemple, el jugador només necessita un cub més de vida interior per acabar el kellion.

Apunts

- Un cop es col·loca un cub, no pot moure's de lloc.
- Es pot visitar el kellion d'un altre jugador, però no es pot construir el kellion d'algú altre.

En cas de necessitat: l'església

Si algú té problemes per trobar allò que necessita per sobreviure pot demanar almoina a l'església: hi trobarà altres *ammas* i *abbas* que han estat al desert més temps que ell i que poden ajudar-lo.

Quan algú va a l'església, pot demanar almoina: **si no en té prou per sobreviure, l'església li donarà només un dels cubs que necessiti (aliment o aigua).**

Llavors **el seu torn s'acaba immediatament**, encara que li quedin accions o cubs de **vida interior**. L'única cosa que encara pot fer és intercanviar cubs amb un altre jugador.



Apunts

- Podeu desplaçar-vos a l'església i no demanar almoina.
- Moure's cap a l'església compta com a acció, però demanar almoina no és una acció addicional.
- Si aneu a l'església a demanar almoina, **demanar almoina ha de ser el primer que s'hi fa**. Es poden canviar cubs després de demanar almoina, però no abans!

Consells per al dia

- En les primeres rondes, no dubteu a l'hora de fer servir cubs de **vida interior** per explorar el desert.
- No espereu fins a les últimes rondes per construir els *kellia*.

II. El vespre i la nit

Quan tots els jugadors acaben les seves accions, arriba **el vespre**.

Lancià anuncia les diferents etapes, que tothom fa alhora.

1 | Tornar a casa

Cada jugador mou la seva fitxa al seu *kellion*.

2 | Pregar

Les *ammas* i els *abbas* acaben el dia amb la pregària. La seva lloança també s'enriqueix per tot el que han contemplat durant el dia.

Durant la pregària, cada jugador rep 1 cub de **vida interior**. A més, també durant la pregària, 3 cubs de **contemplació** poden canviar-se per un altre cub de **vida interior** addicional (un sol cop per pregària).

Recordatori | Un jugador no pot tenir mai més de 7 cubs. Si ja en té 7 a l'hora de la pregària, no pot rebre el cub de **vida interior**.



A rep 1 cub de **vida interior**.



B rep 1 cub de **vida interior** i en canvia 3 de **contemplació** per 1 de **vida interior**.



C ja té 7 cubs i, per tant, no en rep cap més.



D té 7 cubs, però en canvia 3 de **contemplació** per 1 de **vida interior**. Llavors també pot rebre el cub de **vida interior** que li toca.

3 | Menjar i beure

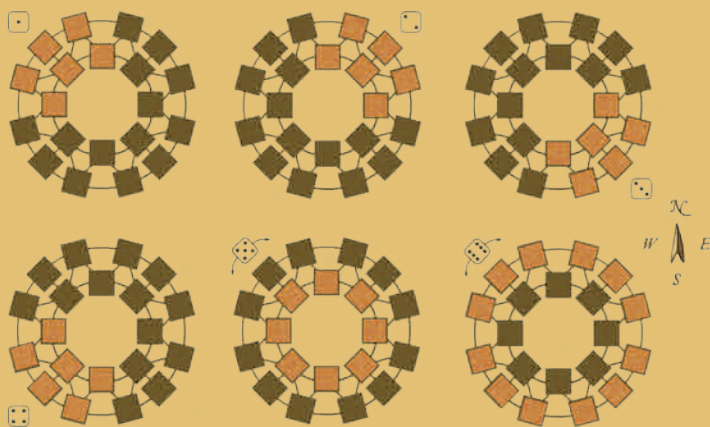
Hora de sopar! Cada jugador ha de desfer-se d'1 cub d'**aliment** i d'1 cub d'**aigua**.

Si arribats en aquest punt algú no té aquests 2 cubs, tothom perd el joc immediatament!

Després és de **nit**, i el començament d'un nou dia. Abans no es faci de dia, cal fer dos passos més.

4 | Catàstrofes de la nit

Lleuceu el dau per saber quina part del desert serà l'afectada per la catàstrofe.



Llavors agafeu una carta de catàstrofe de dalt de tot de la pila. Hi ha 3 possibles catàstrofes:

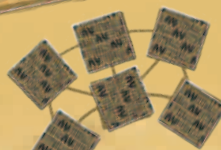
a | La fam i b | La sequera

A l'àrea afectada, traieu tots els cubs del color indicat. **Cap cub d'aquest color apareixerà en aquesta part del taulell fins al final del dia.**

c | La tempesta

A l'àrea afectada, traieu totes les caselles, cubs i millores... **tot ha de començar-se de nou!**

Barregeu les caselles retirades, sense mirar-les, i poseu-les cap per avall. Aquestes caselles poden tornar a girar-se quan es visitin durant el dia.



5 | Caselles i cubs al matí

Cada casella de recurs que s'hagi cuidat (vegeu *Col·locar un cub*, pàg. 5) millora: traieu el cub de **contemplació**, i tapeu la casella de recurs amb la casella de la millora corresponent.



Llavors s'afegeixen **nous cubs** a les caselles que en produeixen: feu això per completar el que s'indica en cada casella.



Apunt | Quan afegeixiu nous cubs, no us oblideu tenir en compte la carta de catàstrofe que acabeu de tirar.

Quan s'hagin fet tots aquests passos, comença un nou dia (vegeu l. El dia).

Final de la partida

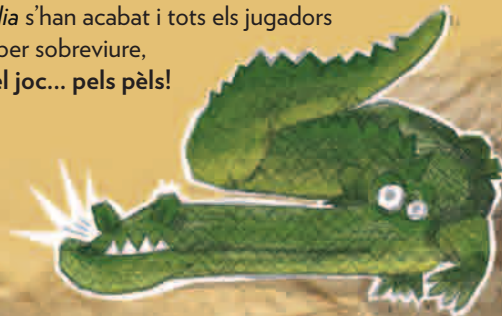
Tots els jugadors guanyen si al vespre tothom ha acabat de construir el seu *kellion* i en té prou per sobreviure (1 cub d'**aliment** i 1 cub d'**aigua**).

Si al vespre, a l'hora de sopar, algun jugador no té els dos cubs necessaris per sobreviure, s'ha perdut el joc immediatament.

Quan s'agafa l'**última carta de catàstrofe**, queda **un últim dia** perquè els jugadors acabin el *kellion* (ahora que cal que també trobin els cubs necessaris per sobreviure).

Al final d'aquest últim dia:

- Si un dels *kellion* no s'ha acabat, **s'ha perdut el joc**;
- Si tots els *kellia* s'han acabat i tots els jugadors en tenen prou per sobreviure, **s'ha guanyat el joc... pels pèls!**



VERSIÓ COMPLETA

Un germà va dir a l'Abba Teodor,

-Digues-me alguna paraula, que estic perdut.

-Jo mateix estic en perill... què et podria dir?

A continuació, s'indiquen els canvis que cal fer a la versió introductòria per integrar tots els elements del joc. Abans, cal haver llegit i entès les regles de la versió introductòria.

Cartes de personatges

Cada *amma* i cada *abba* és especial, amb la seves virtuts, debilitats i la seva pròpia manera de viure al desert.

Cada jugador tria la carta d'un personatge amb una habilitat especial i el *kellion* que hi correspon. Algunes d'aquestes habilitats fan referència a aspectes que s'expliquen a les pàgines següents.

Amma Melania la Vella



Va ser una gran viatgera tota la seva vida. Nascuda a Hispània, va traslladar-se a Roma per casar-se amb el seu marit. Després de quedar-se viuda molt jove, va marxar cap a Alexandria per trobar-se amb els *abbas* i les *ammes*. Es diu que caminava per tot el desert, de punta a punta. Finalment, va instal·lar-se a Jerusalem, on va fundar una comunitat de dones.

Ella pot dur a terme **una acció extra cada dia**. (El cub de **vida interior** igualment li permet 3 accions més).



Abba Serapion el Sindonita



Es diu que Serapion no podia estar-se quiet: va ser un rodamon i va viure sempre al ras.

Pot decidir **no tornar a casa al vespre** (al seu *kellion* o a l'església) i quedar-se a la casella on sigui. Si al matí hi apareixen alguns cubs, els pot agafar directament. Si és en una casella d'obstacle, pot marxar-ne l'endemà al matí, en la direcció que prefereixi. Si hi ha una tempesta, el procediment és l'habitual: la casella en què es troba es gira cap per amunt, com si acabés d'arribar allà. El dissabte al vespre, si no va a l'església, no pot participar a l'àpat comunitari.



Abba Agathon d'Egipte



Se'n va anar a viure en una cova i va trobar que era també la casa d'una gran serp. Com que no la volia fer fora, es van fer amics i acostumaven a anar junts a alimentar-se de la saba d'un sicomor proper.

Per sobreviure, només necessita un cub de **contemplació**. Comença el joc amb un cub de **contemplació** i un altre de **vida interior**. Pot aconseguir aquest cub de **contemplació** demanant almoïna. Durant el dejuni, ha de desfer-se igualment d'un cub de **contemplació**.



Amma Syncletica d'Alexandria



Coneguda per la seva gran saviesa, la visitaven molts *abbas* i *ammes*. Va aplegar al seu voltant una comunitat de dones que volien aprendre de la seva experiència vital.

Quan és el seu torn, pot **canviar cubs amb els jugadors que són a les caselles del costat**. Com els intercanvis normals, no compten com a una acció.

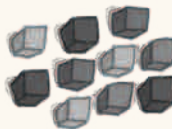


Amma Sara del Desert



Era coneguda per la seva forta personalitat, impulsiva i reactiva, tant en qüestions del dia a dia com en la lluita espiritual. Es diu que tot el que deia es complia immediatament.

Pot acumular **fins a 10 cubs**, en comptes de només 7.



Amma Alexandra



Es diu que tenia una gran capacitat de treball. Podia passar-se el dia sencer teixint li mentre resava, sense parar, des que clarejava fins al capvespre.

A canvi d'una acció, pot canviar 2 cubs de **treball** per 2 d'**aliment** o 2 d'**aigua**.



Amma Talida



Va viure en una comunitat de dones de la qual n'era la mare espiritual. Molta gent volia conèixer-la per poder escoltar les seves paraules edificants.

Quan és a la mateixa casella que un altre jugador, li **pot donar una paraula**. Això compta com a una acció. L'altre jugador rep un cub de **vida interior**. Cada dia, pot fer això un màxim d'un cop per jugador.



Abba Paulos de Tebes



Cada dia, un corb li acostumava a portar mig pa perquè sobrevisqués. Un dia, quan un altre *abba* era allà visitant-lo, el corb va portar-li un pa sencer perquè el compartissin.

Un cop per dia, encara que no sigui el seu torn, pot enviar el seu corb perquè porti un dels seus cubs de **treball** o d'**aliment** a un altre jugador (això no compta com a una acció).



Abba Bessarion d'Egipte



Bessarion era un gran home de pregària. Es diu que va passar-se 40 nits pregant sense dormir. Fins i tot s'explica que com a resposta a la seva pregària, aigua de mar es va convertir en aigua dolça per un dels seus deixebles assedegat.

Al final de la pregària, just abans de menjar, pot **pregar per un dels jugadors que necessiti un cub d'aigua per sobreviure**. El jugador rebrà el cub d'aigua necessari. Cada vespre, només pot pregar d'aquesta manera per a un sol jugador. El dissabte al vespre, la pregària de Bessarion té lloc durant l'àpat comunitari.



Abba Helenus



Un dia, se'n va anar de viatge. Un ruc amb qui s'havia fet amic portava el seu equipatge. Quan van arribar a la vora del riu Nil, el ruc es va espantar; i Helenus va demanar a un cocodril que l'ajudés a creuar. El cocodril, que anteriorment havia devorat a molta gent, ho va fer encantat.

No té cap problema amb els obstacles: pot a travessar-los amb normalitat, fins i tot sense camí.



5 | Al costat del taulell, col·loqueu:



les caselles de desert no utilitzades



millors, camins i construccions (cap per amunt)

3 dels 4 recursos restants (cap per amunt)
-l'últim recurs es deixa a la capsa.

6 | Poseu una fitxa a la casella de sortida del nivell triat (per exemple, aquí per començar una partida de nivell normal).

7 | Barregeu les cartes de catàstrofes i poseu-les sota del taulell, cap per avall, començant pel primer dia del calendari després de la fitxa.

Preparació del joc

La versió completa pot jugar-se amb 3 nivells de dificultat:

★ Fàcil ★ ★ Normal ★ ★ ★ Díficil.

El número de catàstrofes depèn del nivell triat (vegeu pàg. 10).

1 | Cada jugador col·loca la **carta del kellion** del seu personatge amb la fitxa del color corresponent a sobre.

2 | Poseu **una casella de desert cap per amunt** davant de cada **kellion**.

3 | Cada jugador rep (i col·loca davant seu): 1 cub d'aliment, 1 cub d'aigua, 1 cub de vida interior.

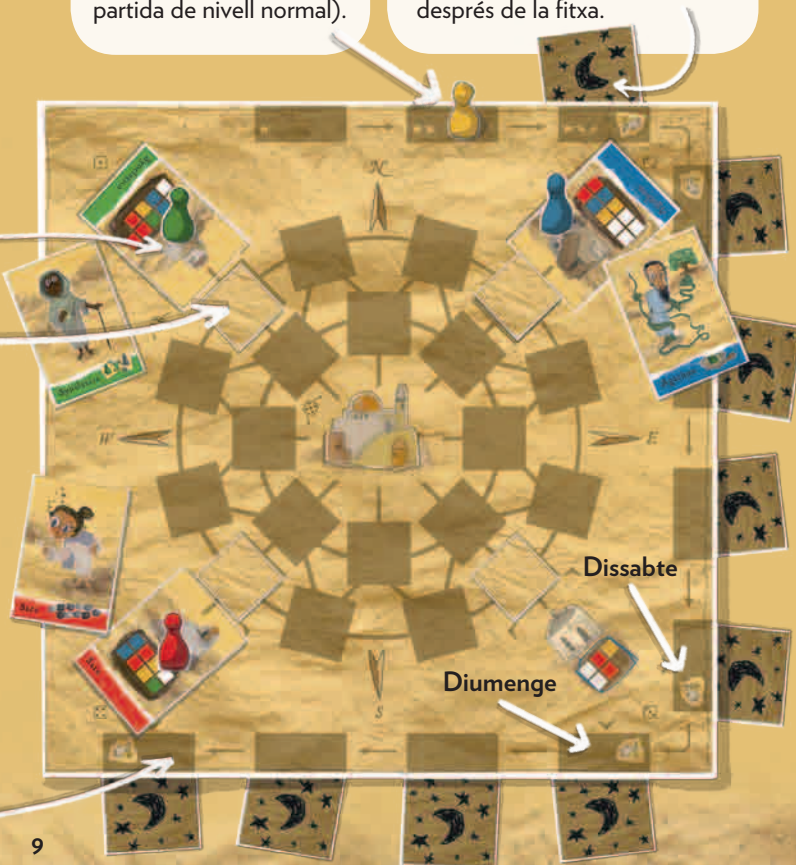


4 | Barregeu i col·loqueu les caselles següents cap per avall a la resta del taulell:



10 caselles de desert + 3 recursos triats aleatòriament + 3 caselles d'obstacles

Cada cantonada del taulell representa el **cap de setmana**. (Una setmana té 4 dies!) La nit de dissabte a diumenge, els **abbas** i les **ammass** es troben a l'església (vegeu pàgs. 10-11).



Com es juga

Durada de la partida

El número de catàstrofes que cal preparar depèn del nivell de dificultat triat.

	Fàcil ★	Normal ★★	Difícil ★★★
Tempesta	4	4	3
Fam	1	1	1
Sequera	2	1	1
Bandits	1	1	1
Dejuni	1	1	1
Akedia	1	1	1
Total	10	9	8
Nombre de dies abans del final	11	10	9

A partir del nivell difícil, hi ha **dues variants** possibles:

- **Expert:** substitueix la carta de dejuni per una carta de tempesta.
- **Aleatori:** feu servir una carta extra de tempesta, barregeu totes les cartes de catàstrofes i, sense mirar-les, traieu-ne una.

Obstacles

Quan un jugador es mou en una casella d'obstacle, només pot sortir-ne **tornant enrere, en la direcció d'on venia**.

Apunts

- Es poden canviar cubs en una casella d'obstacle.
- El riu produeix 1 cub d'**aigua**.
- **Quan es contempla, la muntanya compta** com a una casella de desert: la muntanya també es pot contemplar!



Accions del dia

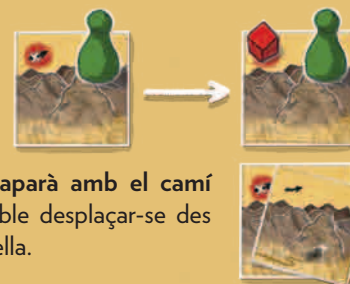
A la versió completa del joc, es pot col·locar un cub de cinc maneres diferents:

a | **Tenir cura d'una casella de recurs**

b | **Construir el kellion**

c | **Construir un camí**

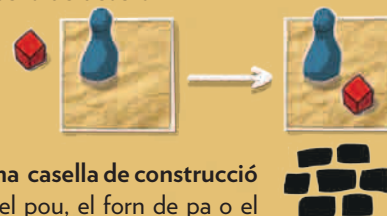
El jugador col·loca un cub de **treball** al logotip vermell de la casella d'obstacle.



Al final del dia, la casella es **taparà amb el camí corresponent**: llavors serà possible desplaçar-se des d'allà, com en qualsevol altra casella.

d | **Construir en una casella de desert**

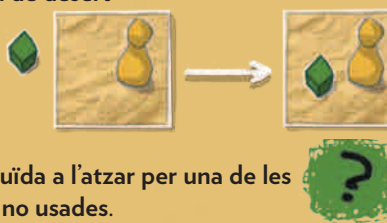
El jugador col·loca un cub de **treball** en una casella de desert.



Al final del dia, la casella de desert **serà substituïda per una casella de construcció escollida** entre els jugadors: el pou, el forn de pa o el taller de cistells.

e | **Fertilitzar una casella de desert**

El jugador col·loca un cub de **contemplació** en una casella de desert.



Al final del dia, aquesta casella de desert **serà substituïda a l'atzar per una de les 3 caselles de recurs restants no usades**.

El vespre i la nit

Al final de cada setmana, les *ammass* i els *abbas* es troben a l'església, per pregària junts, compartir un àpat i les experiències de cadascú.

Hi ha diversos canvis en els passos del vespre.

1 | Tornar a casa

Això depèn del calendari:

- En un dia normal, tothom desplaça la seva fitxa al seu *kellion*.
- Si la fitxa del calendari marca que és **dissabte** (al vespre), tots els jugadors mouen la seva fitxa cap a la casella de l'església.

Apunt | Aquest moviment cap a l'església no es pot fer servir per demanar almoïna.



- Barregeu les caselles que hagueu tret, sense mirar-les, i col·loqueu-les de nou, cap per avall.

La casella que sobra es treu definitivament del joc sense que ningú la miri.

Apunts

- Als *kellia* no els afecten les tempestes.
- Per evitar tenir un obstacle just davant del *kellion*, podeu posar la nova casella del desert allà.



2 | Pregar

3 | Menjar i beure

El **dissabte al vespre**, després de la pregària, els *abbas* i les *ammas* **comparteixen el sopar**. Això vol dir que, lliurement, abans de l'àpat, poden donar-se cubs els uns als altres.

Per exemple, si un jugador no té cub d'**aigua** però un altre jugador en té 2, tot va bé! Els cubs de **vida interior** no es poden intercanviar.

4 | Catàstrofes nocturnes

Primer, avanceu la fitxa en el calendari. Després, gireu la carta de catàstrofe que correspongui al nou dia i retorneu-la al mateix lloc, cap per amunt.



a | La fam i b | la sequera

c | La tempesta

A la versió completa, la tempesta fa desaparèixer una casella en el sector afectat:

- Traieu totes les caselles de la zona, retireu tots els cubs, totes les millores, tots els camins... **tot s'ha de començar de nou!**
- Els jugadors trien junts un lloc del sector on posar **una nova casella de desert** (cap per amunt).

d | Els bandits

Quan la carta de bandits apareix, **cada jugador ha de descartar el cub que vulgui** (pot ser el cub de **vida interior**).

e | El dejuni

Aquesta carta anuncia un dia de dejuni per a tothom. El vespre següent, els *abbas* i les *ammas* no cal que es desfacin d'un cub d'**aliment** i d'un d'**aigua** per sopar. Durant el dejuni, no es pot demanar almoïna a l'església.

f | L'akedia

El pitjor enemic de les *ammas* i dels *abbas*: el cansament dels dies que passen, el tedi de totes les coses espirituals, l'aridesa en l'oració.

Quan apareix la carta de l'*akedia*, immediatament, tots els jugadors perden tots els cubs de **vida interior**!

Apunt | El daus no té cap afecte per als bandits, el dejuni o l'*akedia*.



5 | Caselles i cubs del matí

Abans que apareguin els cubs, es produeixen els canvis següents:

- Una casella de desert on s'hagi col·locat un cub de **treball** es substitueix per la construcció que es vulgui (cap per amunt).
- Una casella de desert on s'hagi col·locat un cub de **contemplació** se substitueix per un recurs triat a l'atzar (cap per amunt).
- Una casella de recurs on s'hagi col·locat un cub de **contemplació** es tapa amb la millora corresponent.
- Una casella d'obstacle on s'hagi col·locat un cub de **treball** es tapa amb el camí corresponent.

Ahora, es retiren aquests cubs de **treball** i de **contemplació**.

Apunts

- En una àrea afectada per una tempesta, els cubs col·locats desapareixen abans del pas 5: per tant, no hi ha millores, ni camins ni tampoc caselles noves.
- Quan no quedin més recursos o caselles de construcció, els cubs es retiren però no es canvia la casella de desert.

Un cop s'han fet aquests passos, comença un nou dia. **El diumenge al matí**, els jugadors comencen des de l'església.



Final de la partida

L'última ronda/dia té lloc quan la fitxa del calendari arriba a l'últim punt. Aquest dia és un **dissabte**: el vespre de l'últim dia, els jugadors es troben a l'església i poden ajudar-se mútuament per sobreviure l'últim dia.



La Comunitat de Taizé

Kellia ha estat creat pels germans de la Comunitat de Taizé. Fundada pel germà Roger el 1940, avui en dia, està composta per un centenar de germans, de diferents esglésies i de vint-i-cinc nacionalitats diferents. Compromesos a una vida senzilla i al celibat, viuen del seu propi treball. Cada any, milers de joves van a Taizé per pregar, buscar sentit a les seves vides i preparar-se per ser artesans de confiança i reconciliació allà on viuen.



Qui eren els *abbas* i les *ammas*?



Un ancià digné a un germà: Vés i queda't al teu kellion, i el teu kellion t'ho ensenyarà tot.

Al voltant del segle IV, a Egipte, però també a Síria, a Palestina i en d'altres zones del Pròxim Orient i de l'Àsia Menor, uns quants homes i dones van deixar tots els seus béns, les seves famílies, la vida quotidiana del seu temps, per anar-se'n a viure sols, al desert. Són coneguts com els pares i les mares del desert.

Allà van viure una vida austera. Vivien en coves o en petites *kellia* construïdes per ells mateixos. S'alimentaven de pa, herbes i verdures. Es guanyaven la vida amb el simple treball manual: teixint, fent cistells, cordes... I, sobretot, pregaven.

Quina era la seva motivació? Per sobre de tot un anhel profund de comunió amb Déu. La seva feina humil, la vida pobra i ascètica, la pregària contínua, l'acceptació d'un mateix i l'enfrontament amb la pròpia foscor... l'*amma* o l'*abba* vivia tot això per posar-se a disposició de Déu. El seu *kellion*, que era a la vegada el seu refugi i el lloc on havia triat quedar-se, esdevenia símbol d'aquesta lluita personal.

Al desert, cadascú confiava a algú més gran que ell allò que vivia, els pensaments que l'habitaven, els seus costums... Aquesta era, possiblement, l'aspecte més cooperatiu de la seva vida.

Els rastres de tots aquests diàlegs ens han arribat en forma de centenars de petites històries –com l'esmentada anteriorment– on es barreja saviesa, consells, anècdotes, imaginació, humor...

Encara que les seves vides ens puguin semblar heroiques, sobretot eren realistes. Al desert no hi ha gairebé res i sobreviure implica tenir cura de la poca vida que s'hi troba. Això passa pel menjar, per la terra, però també per aquells amb qui es troben i, fins i tot, segons certes llegendes, pels animals.

Respecte per tot allò que viu, contemplació dels grans espais desèrtics, acceptació dels propis límits... de fet, no podria dir-se que les *ammas* i els *abbas*, avançats al seu temps, van practicar una veritable ecologia del desert?