

KELLIA

Nástrahy pouště

PRAVIDLA HRY

Abba Sisoës řekl bratřím:

- Jak se ti vede?
- Ztrácím své dny.
- Vzdávám díky, i když některý den ztratím.

Ve čtvrtém století po Kristu se v odlehlé části Egypta hrstka mužů a žen, kteří hledali absolutní pravdu, usadila v poušti daleko od lidských obydlí.

V této hře na sebe každý hráč bere roli *abby* („otce“) nebo *ammy* („matky“), kteří odcházejí do pouště hledat Boha. Každý žije ve svém *kelliu** a vydává se na vnitřní cestu, která sestává z osobních zápasů a modlitby.

Tento život ovšem není úplně osamělý, protože se *ammy* a *abbové* vzájemně navštěvují a podporují ve svém neobvyklém způsobu života.

Život v poušti ale není zdaleka jednoduchý! Všichni si musí zajistit prostředky k přežití, čelit nástrahám, které toto nehostinné místo představuje, musí obdělávat půdu, a především se ti, kdo se rozhodli být prvními křesťanskými poustevníky, musí utkávat s vlastními démony.

Čas se krátí... i tehdy, když se dny ztrácejí!

* *Kellion* (v množném čísle *kellia*) je řecké slovo, které znamená „cela“, v našem případě něco jako drobná chýše.

Délka hry
asi 50 minut



Věk
12+



Počet hráčů
2–4



Cíl hry

Kellia je hra kooperativní: hráči vyhrají nebo prohrají všichni dohromady. Úkolem každého hráče je:

- mít každý den potravu a vodu, aby na poušti přežil;
- mít před koncem hry vybudované své *kellion*, symbol celého svého života jako *ammy* nebo *abby* (života modlitby, práce, rozjímání, obstarávání potravy...).

Hra se dvěma hráči

Nejlepší je hrát ve třech nebo čtyřech hráčích.

Pokud hrají jen dva hráči, má každý dvě figurky a hraje se, jako by byli hráči čtyři.

Výuková verze & plná verze

Hrát se dá ve dvou verzích: **výuková verze** (str. 3), ve které se seznámíte s větší částí pravidel, která platí i v **plné verzi** (str. 8). Ta je strategičtější a umožňuje větší variabilitu.

Online

Na stránce www.taize.fr/kellia najdete další informace o pouštních otcích a matkách, poznámky k pravidlům hry atd.

Jsme vděční všem mladým lidem, kteří nám pomohli jako zkušební hráči hry Kellia v průběhu svého pobytu v Taizé! Děkujeme také všem těm, kdo nám pomohli s překlady do různých jazyků.



Herní materiál

Poznámka | Ve výukové verzi se používá pouze materiál označený [hranatými závorkami].

19 políček pouště



7 políček zdrojů

Každý zdroj má vlastní značku.

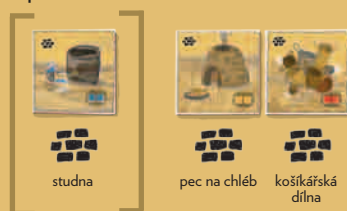


7 vylepšení

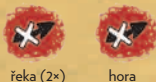
Každé odpovídá jednomu políčku zdroje.



3 políčka staveb



3 políčka překážek



3 cesty

Každá překážka má vlastní cestu.



10 karet pohrom



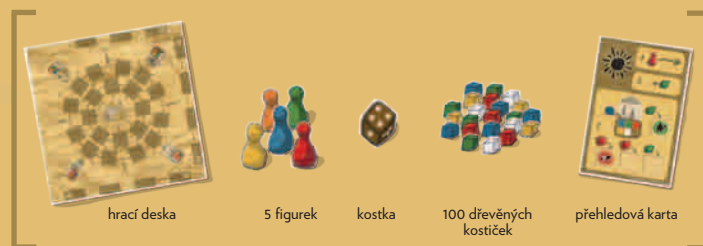
5 karet postav

potištěných z obou stran



5 karet kellií

potištěných z obou stran



Kostičky a jejich význam

Hra Kellia se hraje s kostičkami různých barev:

- kostičky **potravy**: chléb, kořínky, kaktus...
- kostičky **vody**: šťáva z kaktusů, voda, oáza...
- kostičky **práce**: dřevo, velbloudí srst...
- kostičky **užasnoutí** nad přírodou
- kostičky **duchovního života**

Kostičky umístíte vedle hrací desky, kde si vytvoříte jejich zásobník. Odsud se kostičky umisťují na hrací desku nebo je dostávají hráči. Podobně se sem vrací kostičky odebrané z hrací desky stejně jako kostičky, které hráči odkládají.

Na konci každého kola musí všichni hráči odložit po jedné kostičce **potravy** a **vody**, aby přežili. Kostičky slouží také ke stavbě **kellií**, která hráči musí postavit, aby vyhráli hru.

VÝUKOVÁ VERZE

Příprava hry

K hraní **výukové verze** potřebujete následující (viz také předměty vyznačené [hranatými závorkami] na straně 2):

- 14 políček pouště
- všechny zdroje kromě velblouda a kaktusu
- všechna vylepšení kromě velblouda a kaktusu
- studnu
- 6 pohrom: 4 písečné bouře, 1 hladomor a 1 sucho
- hrací desku, figurky, kostku a dřevěné kostičky

Zbytek můžete nechat v krabici.

1 | Zamíchejte následující políčka a umístěte je na hrací desku lícem dolů:



14 políček
pouště

5 políček zdrojů

studna

2 | Každý hráč si zvolí jedno *kellion* a umístí na ně příslušnou figurku.

3 | Každý hráč dostane (a umístí před sebe):

1 kostičku **potravy**

1 kostičku **vody**

1 kostičku **duchovního života**



4 | Vedle hrací desky připravte:

vylepšení
(lícem nahoru)



balíček 6 pohrom
(lícem dolů):

4 písečné bouře

1 hladomor

1 sucho



Kostel je uprostřed hrací desky.

Kalendář po okrajích hrací desky se ve výukové verzi nepoužívá.



Průběh hry

Na začátku hry se určí jeden hráč, který jako **starší** bude hrát vždy první.

Hra má 7 kol neboli dnů.

Průběh kola je následující:

I. Den: Každý hráč provede své akce.

II. Večer se skládá z několika etap:

- návrat domů, modlitba, jídlo a pití
- pohroma, nová políčka a kostičky na ráno



I. Den

Každý hráč provede své akce. Začíná **starší**. Když starší skončí, pokračují postupně další hráči po směru hodinových ručiček.

Každý hráč může provést během dne 3 akce z těchto tří možností:

- 1 | Tah
- 2 | Pozorování pouště
- 3 | Umístění kostičky

Poté, co hráč provede 3 akce, může buď skončit, nebo odložit kostičku **duchovního života** a získat tím možnost provést další 3 akce. Odložit kostičku může i víckrát během jednoho dne.

1 | Tah

První z akcí, které může hráč provést, je **postoupit se svou figurkou o jedno políčko** v jakémkoli směru podle čar na hrací desce.



V případě, že chce vstoupit na políčko, které je dosud lícem dolů, políčko nejprve obrátí.



Pokud se jedná o políčko zdroje nebo studny, umístí se na něj kostičky, které mu přísluší.

Hráč si pak může **tyto kostičky ihned vzít (buď všechny, nebo jen některé)**.



Důležité:

Hráč **nikdy nesmí mít dohromady víc než 7 kostiček**, ať už mají jakoukoli barvu.

Odhazování kostiček není dovoleno.

Život v poušti je život v prostotě a úspornosti, plýtvat zdroji rozhodně není možné!

Pokud se figurky nacházejí na stejném políčku, mohou si hráči, jimž figurky patří, kostičky mezi sebou předávat.

Není ale možné předávat si kostičky **duchovního života**.



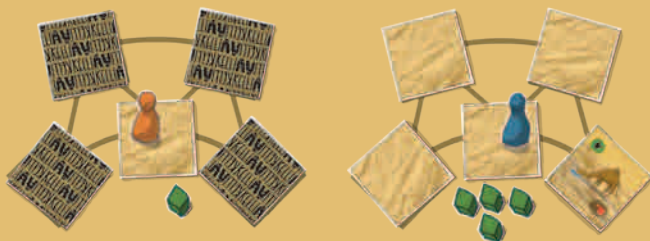
Poznámka | Sbírání ani předávání kostiček se za akci nepovažuje.

2 | Pozorování pouště

Pozorováním pouště a rozjímáním o její velikosti se *abbové* a *ammy* stávají citlivějšími k prostředí, ve kterém žijí.

Jednou z akcí, kterou může provést hráč, který stojí na políčku **pouště**, je **pozorování pouště**.

Za provedení akce dostane 1 kostičku **užasnutí** + další kostičku **užasnutí** za každé políčko pouště otočené lícem vzhůru vedle políčka, na němž figurka stojí.



Hráč A pozoruje poušť a dostane 1 kostičku **užasnutí**.

Hráč B pozoruje poušť a dostane 4 kostičky **užasnutí**.

Poznámka | Můžete se rozhodnout, že si vezmete jen některé z kostiček **užasnutí**, které máte dostat.

3 | Umístění kostičky

Další možnou akcí je **umístění kostičky na políčko**, na kterém figurka hráče stojí.

Tato akce může mít dvě podoby:

a | Starat se opolíčko zdroje

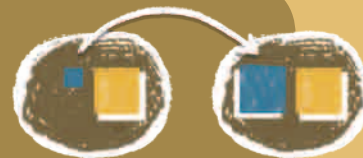
Pokud se hráč chce starat o políčko zdroje, umístí 1 kostičku **užasnutí** na zelenou značku políčka.



Na konci dne se políčka zdrojů, o které se někdo staral, **překryjí svým vylepšením** a zdroje pak vydávají víc kostiček (viz část II. *Večer a noc*).

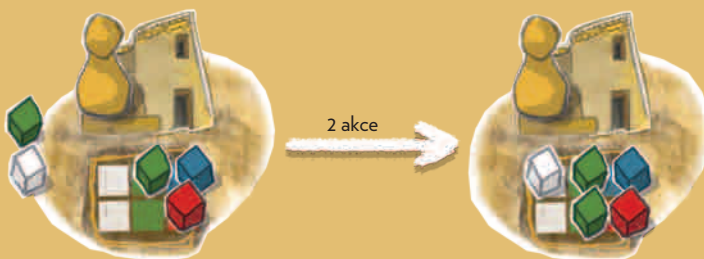


Poznámka | Miniaturní obrázky kostiček na políčkách zdrojů uvádějí, co bude políčko vydávat po svém vylepšení.



b | Stavba kellia

Pokud je figurka ve vlastním *kelliu*, může hráč použít jednu kostičku na stavbu *kellia*, a to podle vyznačených barev, které jsou ke stavbě potřeba.



Na výše uvedeném příkladu vidíme, že hráč potřebuje už jen jednu kostičku **duchovního života**, aby byla stavba jeho *kellia* dokončena.

Poznámky

- Jakmile byla kostička pro stavbu *kellia* umístěna, nemůže už být použita na nic jiného.
- *Kellia* ostatních hráčů navštěvovat můžete, *kellion* jiného hráče ale stavět nemůžete.

V nouzi: kostel

Pokud se některému hráči nedaří najít zdroje, aby přežil, může o ně jít žebrať do kostela: najde tam další *ammy* a *abby*, kteří už žijí v poušti déle a jsou ochotni pomoci.

Pokud se figurka nachází v kostele, může hráč žebrot: **když nemá hráč dost kostiček, aby přežil, může v kostele dostat pouze jednu kostičku, která mu chybí:** (kostičku **potravu** nebo **vody**).

Tím končí jeho akce v tomto kole, i kdyby mu zbývaly nevyužitě akce nebo kostičky duchovního života. Jediné, co může hráč ještě dělat, je vyměňovat kostičky s ostatními hráči.



Poznámky

- Do kostela může figurka přijít, i pokud nechcete žebrot.
- Tah, kdy figurka vstoupí do kostela, se počítá jako akce, žebrot samotné se ale jako akce nepočítá.
- Pokud chcete v kostele žebrot, **musí být žebrot první věcí, kterou uděláte.** Kostičky můžete vyměňovat i po žebrot, ale ne před ním!

Tipy na den

- Nebojte se v prvních kolech odkládat kostičky **duchovního života**, abyste mohli provést další akce a prozkoumávat poušť.
- Stavbu *kellia* neodkládejte na závěrečná kola.

II. Večer a noc

Když všichni hráči dokončí své akce, nastává **večer**.

Starší pak oznámí další etapy, které můžete provádět současně.

1 | Jděte domů

Všichni hráči vrátí figurku do svého *kellia*.

2 | Modlitba

Ammy a *abbové* zakončují každý den modlitbou. Jejich chvály prostupuje také to, co přes den pozorovali a o čem rozjímali.

Při modlitbě každý hráč dostane 1 kostičku **duchovního života**. Je také možné vyměnit 3 kostičky **užasnutí** za další kostičku **duchovního života** (při každé modlitbě jen jednou).

Připomenutí | Hráč nesmí mít nikdy víc než 7 kostiček najednou. Pokud už má 7 kostiček, než začne modlitba, kostičku **duchovního života** nedostane.



Hráč A dostane 1 kostičku **duchovního života**.



Hráč B dostane 1 **kostičku duchovního života** a vymění si 3 kostičky **užasnutí** za 1 kostičku **duchovního života**.



Hráč C už má 7 kostiček, proto nedostane nic.



Hráč D už má 7 kostiček, ale vymění si 3 kostičky **užasnutí** za 1 kostičku **duchovního života**. Potom už má hráč prostor, aby dostal kostičku **duchovního života** jako obvykle.

3 | Jídlo a pití

Nastává čas najíst se! Všichni hráči odloží 1 kostičku **potravu** a 1 kostičku **vody**.

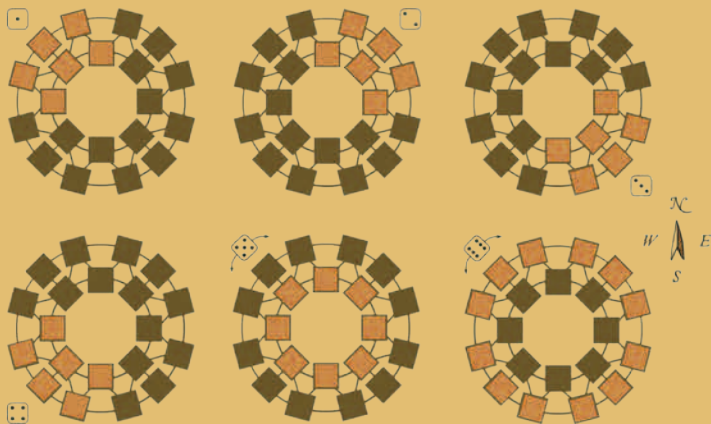
Pokud teď kterýkoli z hráčů nemá tyto 2 kostičky, které by mohl odložit, všichni prohrávají a hra končí!

Následuje **noc** a začátek nového kola.

Než začne nový den, odehrají se ještě další dva kroky:

4 | Noční pohromy

Hodte kostkou. Hod určí, která část pouště bude zasažena.



Potom si vezměte **kartu pohromy** seshora balíčku. Nastane jedna ze tří možných pohrom:

a | Hladomor a b | Sucho

Odeberte ze zasažené oblasti všechny kostičky barvy uvedené na kartě. **Do konce dne se tu kostičky této barvy neobjeví.**

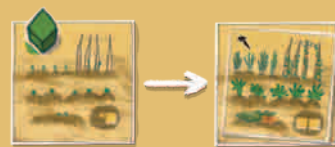
c | Písečná bouře

Ze zasažené oblasti odeberte všechny kostičky, vylepšení i políčka... Všechno musí začít úplně od začátku! Zamíchejte odebraná políčka a umístěte je lícem dolů na hrací desku, aniž byste se na ně podívali. Otočit políčka bude možné zase ve dne, až je někdo navštíví.



5 | Políčka a kostičky na ráno

Políčka zdrojů, o něž se někdo staral, (viz *Umístění kostičky*, str. 5) dostanou vylepšení: odeberte kostičku **užasnutí** a **překryjte políčko zdroje jeho vylepšením**.



Nové kostičky se umístí na políčka, která vydávají kostičky: doplňte všechna políčka tak, aby každé mělo kostičky podle toho, co je na něm vyznačeno.



Poznámka | Nezapomeňte na to, že do oblasti zasažené pohromou se kostičky příslušné barvy toto kolo neumísťují.

Po dokončení všech těchto kroků začíná nový den (viz *I. Den*).

Konec hry

Hráči vyhrávají, pokud mají večer všichni postavená svá *kellia* a všichni mají dost zdrojů k přežití (1 kostičku **potravu** a 1 kostičku **vody**).

Pokud některý večer kterýkoli hráč nemá tyto dvě kostičky, aby přežil, **hra okamžitě končí prohrou**.

Když se použije **poslední karta pohromy**, nastává **poslední den**, ve kterém mohou hráči dokončit své *kellion* (a zároveň najít zdroje, aby přežili).

Na konci posledního dne:

- pokud je některé z *kellií* nedokončené, **hráči prohráli**;
- pokud jsou všechna *kellia* dokončená a hráči mají dost zdrojů, aby přežili, **vyhrávají hru... o fous!**



PLNÁ VERZE

Bratr řekl abbovi Theodorovi:

– Řekni mi něco, vždyť jsem ztracený.

– Já sám jsem v nebezpečí... co bych ti mohl říct?

K výukové verzi je nutné připojit následující pravidla, abyste mohli hru hrát v plné verzi. Nejprve si musíte přečíst a pochopit pravidla výukové verze.

Karty postav

Každá *amma* a každý *abba* má své silné a slabé stránky a vlastní způsob, jak na poušti žije.

Hráči si volí kartu postavy se speciálními schopnostmi a příslušným *kelliem*, které k postavě náleží a které bude stavět. Některé z těchto schopností odkazují na informace, které najdete na následujících stránkách.

Amma Melania Starší



Po celý svůj život byla velkou cestovatelkou. Narodila se v Hispánii (dnešní Španělsko) a přestěhovala se do Říma, kde se provdala. Poté, co jako velmi mladá ovdověla, se vydala do Alexandrie, aby se zde setkala s místními *abby* a *ammami*. Říkalo se, že přešla celou poušť z jednoho konce na druhý. Nakonec se usadila v Jeruzalémě, kde založila společenství žen.

Každý den může provést **jednu akci navíc**. (Výměnou za kostičku **duchovního života** může stejně jako ostatní provést jenom 3 další akce.)



Abba Serapion přezdívaný Sindonios



Říkalo se, že Serapion nedokázal zůstat pod střechem: stále se pohyboval a žil venku.

Může se rozhodnout, že **se večer nevrátí** (do svého *kellia* nebo do kostela), ale zůstane na políčku, kde právě je. Když se na políčku objeví kostička, může si ji rovnou vzít. Pokud stojí na překážce, může se ráno vydat, kterým směrem chce. V případě písečné bouře, která ovlivní jeho políčko, se provedou všechny akce jako obvykle. Pak se obrátí políčko, na kterém stojí, lícem nahoru, jako by na ně právě dorazil.

Když ale v sobotu večer nepijde do kostela, nemůže se účastnit společného jídla.



Abba Agathon z Egypta



Vydal se žít do jeskyně, zjistil ale, že v ní žije také obrovský had. Protože ho nechtěl vyhánět, spřátelil se s ním a společně chodili pít mizu z nedalekého platanu.

K přežití mu stačí jedna kostička **užasnutí**. Hru začíná s jednou kostičkou **užasnutí** a jednou kostičkou **duchovního života**. Kostičku **užasnutí** si může vyžebat. Jednu kostičku **užasnutí** musí odložit i během půsty.



Amma Synkletika z Alexandrie



Byla známa svou velkou moudrostí, proto ji chodili navštěvovat mnozí *abbové* a *ammy*. Shromáždila kolem sebe skupinu žen, které se chtěly učit z jejich životních zkušeností.

Pokud je právě na řadě, může si **předávat kostičky i s hráči, jejichž figurky stojí na vedlejších políčkách**. Stejně jako při normální výměně se toto nepočítá jako akce.



Amma Sára z pouště



Byla známa svou silnou osobností, byla impulsivní a pohotová jak v každodenních záležitostech, tak v duchovním zápase. Říkalo se, že slova, která vyřkla, se ihned splnila.

Může mít až **10 kostiček** místo obvyklých 7.



Amma Alexandra



Říkalo se, že uměla zvládnout obrovské množství práce. Celé dny od úsvitu do pozdního večera trávila předemín lnu pohroužená v modlitbě.

Jednou z akcí, které může provést, je výměna 2 kostiček **práce** za 2 kostičky **potrav** nebo 2 kostičky **vody**.



Amma Talida



Žila ve společenství žen, jimž byla duchovní matkou. Mnoho lidí se s ní chtělo setkat, aby si poslechli její poučení.

Když stojí na stejném políčku jako další hráč, **může mu dát své slovo**. To se považuje za **jednu akci**. Druhý hráč pak dostane kostičku **duchovního života**. Tuto akci může provést pro každého hráče jen jednou za den.



Abba Paulos Thébský



Havran mu každý den nosil půl bochánku chleba, ze kterého žil. Když ho jednoho dne navštívil další *abba*, havran přinesl bochánek celý, aby se Pavel s návštěvou mohl rozdělit.

Jednou za den, a to i když není právě na tahu, **může poslat havrana**, aby jinému hráči donesl jednu ze svých kostiček **práce** nebo **potrav**. (Nepovažuje se to za akci.)



Abba Bessarion z Egypta

Bessarion byl velký muž modlitby. Říkalo se, že strávil v modlitbách čtyřicet nocí, aniž by spal. Na jeho přímlovu se měla dokonce mořská voda změnit ve vodu sladkou, aby se jeden z jeho učedníků mohl napít.

Na konci modlitby, těsně před jídlem, **se může pomodlit za jednoho z hráčů, který potřebuje kostičku vody, aby přežil.** Hráč pak dostane kostičku **vody**, kterou potřebuje. Každý večer se takto může pomodlit jen za jednoho hráče. V sobotu večer se Bessarion může takto pomodlit před společným jídlem.



5 | Vedle hrací desky připravte:



nepoužitá políčka
pouště



vylepšení,
stavby a cesty
(lícem nahoru)

3 ze 4 dalších zdrojů (lícem dolů) –
poslední zdroj vraťte do krabice

6 | Položte figurku
na počáteční políčko
zvolené obtížnosti
(zde např. pro normální
obtížnost).

7 | Zamíchejte karty pohrom
a umístěte je pod okraj hrací
desky lícem dolů od prvního dne
kalendáře po tom, na kterém je
umístěna figurka.

Abba Helenus

Jednoho dne se vydal na cestu. Náklad mu nesl osel, se kterým se spřátelil. Když dorazili na břeh Nilu, osel měl strach. Helenus poprosil o pomoc s překonáním řeky krokodýla. A krokodýl, známý tím, že už sežral mnoho lidí, jím ochotně pomohl na druhou stranu.

Překážky ho nezastaví: může je překonat i bez
postavené cesty.



Příprava hry

Plnou verzi je možné hrát ve třech úrovních obtížnosti:

★ jednoduchá ★★ normální ★★★ obtížná

Na zvolené obtížnosti závisí počet pohrom (viz str. 10).

1 | Hráči umístí kartu **kellia** postavy, kterou si vybrali, a na ni figurku odpovídající barvy.

2 | Umístíte **políčko pouště** lícem nahoru před každé **kellion**.

3 | Každý hráč dostane (a položí před sebe):
1 kostičku **potravy**, 1 kostičku **vody** a 1 kostičku
duchovního života.



4 | Zamíchejte následující políčka a umístěte je lícem dolů
na hrací desku:



10 políček
pouště

+



3 náhodná políčka
zdrojů

+



3 políčka
překážek

Rohy hrací desky znamenají vždy **konec týdne**. Večer ze soboty
na neděli se **abbové** a **ammy** setkávají v kostele
(viz str. 10–11).



Průběh hry

Délka hry

Počet pohrom, které se pro hru připraví, závisí na zvolené obtížnosti hry.

	jednoduchá ★	normální ★★	obtížná ★★★
písečná bouře	4	4	3
hladomor	1	1	1
sucho	2	1	1
lupiči	1	1	1
půst	1	1	1
Akédia	1	1	1
celkem	10	9	8
počet dní do konce hry	11	10	9

Při nejvyšší zvolené obtížnosti máte dvě další možnosti:

- **Expert:** zaměňte kartu půsty za kartu písečné bouře.
- **Náhoda:** použijte jednu kartu písečné bouře navíc, zamíchejte všechny karty pohrom a jednu z nich vyřaďte, aniž byste se na ni podívali.

Překážky

Pokud hráč vstoupí figurkou na políčko překážky, může z něj odejít pouze zpět stejným směrem, odkud přišel.

Poznámky

- Na políčku překážky se smí vyměňovat kostičky.
- Řeka produkuje 1 kostičku vody.
- Při pozorování pouště má políčko hory stejnou platnost jako políčko pouště: je možné pozorovat i horu!



Denní akce

V plné verzi je možné provést umístění kostičky pěti způsoby:

a | Starat se o políčko zdroje

b | Stavba kellia

c | Stavba cesty

Hráč umístí kostičku **práce** na červenou značku políčka překážky.



Na konci dne se políčko **překryje příslušným políčkem cesty**: od té doby je možné z políčka odcházet kterýmkoli směrem jako z ostatních políček.



d | Stavba na políčku pouště

Hráč umístí kostičku **práce** na políčko pouště.



Na konci dne se políčko pouště vymění za **políčko stavby**, které si vyberou hráči: studna, pec na chléb nebo košíkářská dílna.



e | Oživení políčka pouště

Hráč umístí na políčko pouště kostičku **užasnutí**.



Na konci dne se políčko pouště vymění za **jeden ze tří zbývajících zdrojů**, který se vybere náhodně.



Večer a noc

Na konci každého týdne se *ammy* a *abbové* setkávají v kostele, kde se společně modlí, mají společné jídlo a dozvídají se, co dělají ostatní.

V událostech večera je několik změn.

1 | Jděte domů

Záleží na kalendáři:

- Ve všední den se vrací každý do svého *kellia*.
- Pokud figurka na kalendáři ukazuje, že je **sobota** (večer), všichni hráči přesunou figurky do kostela.

Poznámka | Tento přesun do kostela nelze využít k žebření.



2 | Modlitba

3 | Jídlo a pití

V **sobotu večer** mají po modlitbě *abbové* a *ammy* **společné jídlo**. To znamená, že si v průběhu jídla i po něm mohou neomezeně předávat kostičky.

Pokud tedy například některý hráč nemá kostičku **vody**, ale jiný hráč má tyto kostičky dvě, je všechno v pořádku. Kostičky **duchovního života** se předávat nesmí.

4 | Noční pohromy

Nejprve posuňte figurku na kalendáři.

Potom otočte kartu pohromy, která je umístěná pod novým dnem, a vraťte ji na místo lícem vzhůru.



a | Hladomor a b | Sucho

c | Písečná bouře

V plné verzi písečná bouře způsobí, že jedno políčko zmizí.

- V zasažené oblasti odstraňte všechna políčka, všechny kostičky i vylepšení... všechno musí začít úplně od začátku!
- Hráči si pak zvolí jedno prázdné místo, kam umístí **nové** políčko pouště (lícem vzhůru).

– Zamíchejte odebraná políčka a umístěte je lícem dolů na hrací desku, aniž byste se na ně podívali.

Políčko, které vám zbyde, se odstraňuje ze hry, aniž by se na ně někdo podíval.

Poznámky

- Písečné bouře neovlivňují *kellia*.
- Pokud se chcete vyhnout tomu, že bude překážka přímo před některým *kelliem*, můžete umístit nové políčko na toto místo.



d | Lupiči

Když se zahraje karta lupičů, **musí každý hráč odhodit jednu kostičku** podle svého výběru (může to být i kostička **duchovního života**).



e | Půst

Tato karta určuje všem hráčům postní den. Následujícího večera nemusí při jídle *abbové* a *ammy* odhazovat kostičky **potrav** a **vody**.



Během postu není možné v kostele žebrot.

f | Akédie

Největší nepřítel *amm* a *abbů*: stále větší únava, nechuť k duchovním věcem a vyprahlost v modlitbě.



Když se zahraje karta *akédie*, všichni hráči ihned ztrácejí všechny kostičky **duchovního života**!

Poznámka | Hod kostkou nemá žádný vliv na lupiče, půst a *akédii*.



5 | Políčka a kostičky na ráno

Než se objeví kostičky, provedou se následující změny:

- Políčka pouště, na nichž byly umístěny kostičky **práce**, se **zamění za políčka staveb podle výběru hráčů (lícem nahoru)**.
- Políčka pouště, na nichž byly umístěny kostičky **užasnutí**, se **zamění za políčka náhodně vybraných zdrojů (lícem nahoru)**.
- Políčka zdrojů, na nichž byly umístěny kostičky **užasnutí**, se **překryjí příslušnými vylepšeními**.
- Políčka překážek, na nichž byly umístěny kostičky **práce**, se **překryjí cestami**.

Tyto kostičky **práce** a **užasnutí** se při tom odstraní.

Poznámky

- Pokud je některá oblast zasažena písečnou bouří, kostičky, které byly na její políčka položeny, se odstraní ještě před krokem č. 5: v oblasti tedy nebudou žádná vylepšení, cesty ani nová políčka.
- Pokud už nemáte žádná další políčka zdrojů nebo staveb, kostičky se odstraní, ale políčko pouště se nevyměňuje.

Po dokončení těchto kroků začíná nový den.

V **neděli ráno** hráči začínají den v kostele.

Konec hry

Poslední kolo/den nastává, když figurka na kalendáři dorazí na poslední políčko. Tento den je **sobota**: na konci posledního dne se hráči sejdou v kostele, kde si můžou vzájemně pomoci přežít tento poslední den.

Komunita Taizé

Hru *Kellia* vytvořili bratři komunity Taizé, která byla založena bratrem Rogerem v roce 1940. Dnes ji tvoří téměř sto bratří z různých církví a 25 národů. Bratři se zavazují k jednoduchému životnímu stylu, celibátu a tomu, že se budou živit vlastní prací. Každý rok se do Taizé vydávají tisíce mladých lidí, aby se zde modlili, hledali smysl svého života a učili se být tvůrci důvěry a smíření tam, kde žijí.

Kdo byli *abbové* a *ammy*?

Starší řekl jednomu z bratrů: Jdi a přebývej ve svém kelliu a tvé kellion tě naučí všemu.

Přibližně ve čtvrtém století v Egyptě, ale i v Sýrii, Palestině a dalších oblastech Blízkého východu a Malé Asie několik mužů a žen opustilo všechn svůj majetek, rodiny a tehdejší každodenní život, aby se vydali žít o samotě v poušti. Jsou známí jako pouštní otcové a matky.

Žili tam skromným životem. Bydleli v jeskyních nebo malých *kelliích*, která si sami postavili. Jedli chléb, byliny a zeleninu. Na živobytí si vydělávali jednoduchou manuální prací: předením lnu, pletením košíků nebo lan... A především se modlili.

Co je k tomu vedlo? V první řadě hluboká touha po společenství s Bohem. Všechno to, co *ammy* a *abbové* dělali: prostá manuální práce, život v chudobě a asketismu, přijetí sebe sama i druhých, zápasy se svými temnými stránkami, dělali proto, aby se odevzdali Bohu. *Kellion*, které jim bylo zároveň útočištěm i místem, ve kterém se rozhodli přebývat, se stalo symbolem jejich osobních zápasů.

Každý se na poušti svěřoval se svou životní cestou, myšlenkami, které ho napadaly, a zvyky nějaké/mu starší/mu. To byla stránka jejich života, v níž se jistě nejvíc projevovala spolupráce.

Útržky jejich rozhovorů se nám dochovaly v podobě stovek krátkých příběhů, jako je ten zmiňovaný výše. Najdeme v nich směs moudrosti, rad, anekdot, představivosti a humoru...

A přestože se nám jejich život může zdát heroický, byl především velmi realistický. V poušti není téměř nic, proto aby přežili, bylo nutné starat se o tu trochu života, který se tam nachází. To platilo nejen o jídle a půdě, ale i o ostatních lidech, které občas potkávali, a podle některých legend dokonce i o zvířatech.

Úcta ke všemu živému, rozjímání nad rozlehlými pouštními prostory, poznávání vlastních hranic... Nedalo by se říct, že *abbové* a *ammy* předstihli svou dobu a už tehdy žili na poušti opravdovou ekologií?

