

# KELLIA

Das Wagnis eines Lebens in der Wüste

## SPIELREGEL

*Abba Sisoës fragte in der Wüste einen Bruder:*

- „Wie geht es dir?“
- „Ich vergeude meine Zeit.“
- „Ich bin dankbar, auch wenn ich meine Zeit vergeude“.

Im 4. Jahrhundert nach Christus geben in Ägypten eine Reihe von Frauen und Männern ihr bisheriges Leben auf und gehen in die Wüste. Sie machen sich auf eine innere Suche nach dem Absoluten, nach Gott.

In diesem Spiel schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines dieser *Abbas* (Väter) oder *Ammas* (Mütter). Jeder von ihnen bewohnt ein *Kellion*\*, doch trotz ihres abgeschiedenen Lebens besuchen und unterstützen sie sich gegenseitig.

Das Leben in der Wüste ist alles andere als leicht! Was man zum Überleben braucht, muss dem kargen Boden abgerungen werden. Es gilt, äußere Gefahren zu bestehen und sich - als erste christliche Eremiten - auch den eigenen Dämonen zu stellen.

Die Zeit ist kurz ... auch wenn man sie scheinbar vergeudet!

\* *Kellion* (Plural *kellia*) bedeutet im Griechischen soviel wie „Zelle“ oder „kleines Haus“.

Spieldauer  
etwa 50 Minuten



Alter  
12+



Anzahl der Spieler  
(Damit sind in der Folge jeweils Spieler und Spielerinnen gemeint.)  
2-4



## Prinzip und Ziel des Spiels

*Kellia* ist ein Kooperationspiel: **Alle Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam.**

Jeder Spieler muss:

- jeden Tag in der Wüste genug Nahrung und Wasser finden, um zu überleben
- bis zum Ende des Spiels ein *Kellion* bauen, Symbol des aus Gebet, Arbeit, Meditation und einer täglichen Mahlzeit bestehenden Lebens ...

## Um *Kellia* zu zweit zu spielen

*Kellia* wird idealerweise zu dritt oder zu viert gespielt.

Zu zweit nimmt jeder Spieler jeweils zwei Spielfiguren, und das Spiel wird wie zu viert gespielt.

## Einführungsversion

Die **Einführungsversion** von *Kellia* (ab S. 3) macht mit den Grundregeln des Spiels vertraut. Die **Vollständige Version** (ab S. 8) ist abwechslungsreicher und strategisch anspruchsvoller.

## Zusätzliche Informationen

Weitere Informationen über die Wüstenväter, ergänzende Spielregeln und vieles mehr im Internet: [www.taize.fr/kellia](http://www.taize.fr/kellia)

*Unser Dank gilt allen Jugendlichen,  
die in Taizé mitgeholfen haben,  
dieses Spiel zu erarbeiten,  
sowie den Übersetzerinnen  
und Übersetzern.*



# Spielmaterial

**Achtung |** In der Einführungsversion wird nur das [in eckigen Klammern] aufgeführte Spielmaterial verwendet.

## 19 Bildkarten Wüste:



## 7 Bildkarten Ressource:

– jede mit einem Logo



## 7 Bildkarten Verbesserung:

– je einem Ressourcenfeld entsprechend



## 3 Bildkarten Gebäude:



## 2 Bildkarten Hindernis:



## 7 Bildkarten Übergang:

– eine für jedes Hindernis



## 10 Ereigniskarten:



## 5 Charakterkarten:

– beidseitig bedruckt



## 5 entsprechende Kellionkarten:

– beidseitig bedruckt



## Die Bedeutung der Spielsteine

Folgende farbigen Spielsteine werden verwendet:

- Essen:** Brot, Wurzeln, Kaktus ...
- Wasser:** Kaktussaft, Wasser, Oase ...
- Arbeit:** Holz, Kamelhaar ...
- Achtsamkeit** für die Natur
- Inneres Leben**

Die Spielsteine liegen neben dem Spielbrett bereit und werden von dort genommen bzw. dorthin zurückgelegt, wenn sie auf das Spielbrett kommen bzw. von dort entfernt werden oder wenn Spieler Spielsteine erhalten bzw. abgeben.

Um zu überleben, gibt jeder am Ende einer Runde zwei Spielsteine ab (einen für **Essen** und einen für **Wasser**). Außerdem muss jeder Spieler mit Spielsteinen sein **Kellion** bauen.

# EINFÜHRUNGS- VERSION

## Vorbereitung des Spiels

Für die **Einführungsversion des Spiels** wird folgendes Material verwendet (siehe auch die Angaben [in eckigen Klammern] auf Seite 2):

- 14 Bildkarten **Wüste**
- sämtliche Bildkarten **Ressource** (außer dem Kamel und dem Kaktus)
- sämtliche **Verbesserungen** (außer dem Kamel und dem Kaktus)
- die Bildkarte **Brunnen**
- 6 Ereigniskarten: 4 für **Wüstensturm**, eine für **Hungersnot** sowie eine der beiden Karten für **Dürre**
- das Spielbrett, die Spielfiguren, der Würfel sowie die hölzernen Spielsteine

Das übrige Material bleibt in der Schachtel.

1 | Folgende Karten werden gemischt und verdeckt auf das Spielbrett gelegt:



+



+



die 14 Bildkarten  
**Wüste**

die 5 Bildkarten  
**Ressource**

die Bildkarte  
**Brunnen**

2 | Jeder Spieler sucht sich ein *Kellion* aus und setzt die Spielfigur mit der entsprechenden Farbe darauf.

3 | Jeder Spieler erhält drei Spielsteine und legt sie vor sich hin. Jeweils einen für:

**Essen**

**Wasser**

**Inneres Leben**



4 | Neben das Spielbrett werden gelegt:

die **Verbesserungen** (offen)

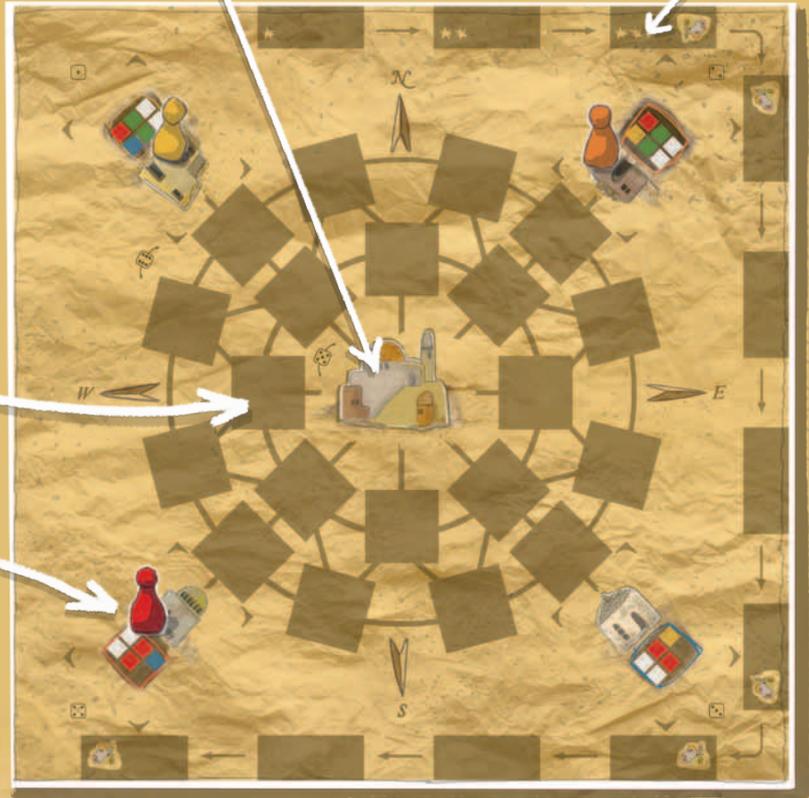


der Stapel mit den 6 (verdeckten) Ereigniskarten (4 für **Wüstensturm**, eine für **Hungersnot** sowie eine der beiden Karten für **Dürre**)



In der Mitte des Spielbretts befindet sich **die Kirche**.

Der **Kalender** am Rand des Spielbretts wird in der Einführungsversion nicht verwendet.



# Das Spiel

Zu Beginn des Spiels wird **ein Ältester** bestimmt, der jede Runde beginnt.

Ein Spiel besteht aus 7 Runden.

Jede Runde wird in zwei Durchgängen gespielt:

**I. Der Tag**, an dem jeder seine Tätigkeiten verrichtet.

**II. Der Abend**, an dem jeder nach Hause geht, betet, isst und trinkt. Danach wird eine Ereigniskarte gezogen und die Bildkarten und Spielsteine für den nächsten Tag werden verteilt.



## I. Der Tag

Jeder Spieler, beginnend mit dem **Ältesten**, verrichtet reihum im Uhrzeigersinn seine Tätigkeiten.

Er kann in einer Runde (an einem Tag) drei der folgenden Tätigkeiten verrichten:

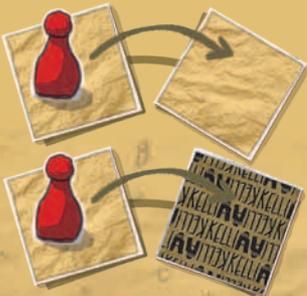
- 1 | **sich bewegen** (auf ein benachbartes Feld gehen)
- 2 | **die Wüste meditieren**
- 3 | **einen Spielstein setzen**

Wenn ein Spieler die drei Tätigkeiten ausgeführt hat, kann er aufhören oder einen Spielstein **Inneres Leben** abgeben, um damit drei weitere Tätigkeiten ausführen zu können. Er kann dies mehrmals am Tag wiederholen.

### 1 | Sich bewegen

Eine mögliche Tätigkeit besteht darin, den Linien auf dem Spielbrett folgend, seine Spielfigur **ein Feld weiterzubewegen**.

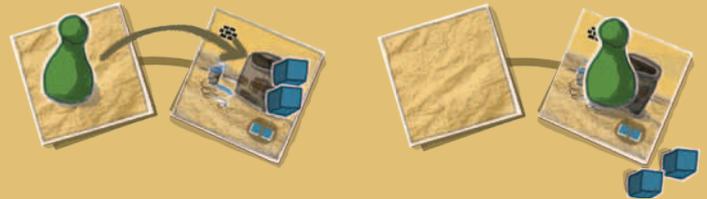
Wenn er dabei auf eine verdeckte Karte kommt, dreht er diese um. Man kann dies in einer Runde (an einem Tag) mehrmals tun.



Befindet sich auf der Rückseite der Bildkarte eine Ressource oder der Brunnen, werden die entsprechenden Spielsteine daraufgelegt.

Der Spieler kann **entweder alle oder einen Teil dieser Spielsteine an sich nehmen**.

Erreicht er eine bereits umgedrehte Bildkarte, auf dem sich Spielsteine befinden, darf er diese an sich nehmen.



### Achtung!

Jeder Spieler darf, unabhängig von deren Farbe, **höchstens 7 Spielsteine besitzen**.

Es ist **nicht möglich, Spielsteine wegzuwerfen**.

Das Leben in der Wüste ist einfach und entbehrungsreich, und verleitet niemals zur Verschwendung!

Wenn zwei Spieler auf ein und demselben Feld stehen, können sie einander beliebig viele Spielsteine schenken. Nur Spielsteine **Inneres Leben** können nicht verschenkt werden.



**Hinweis** | Spielsteine an sich nehmen oder verschenken zählt nicht als Tätigkeit.

## 2 | Die Wüste meditieren

Indem sich die *Abbas* und *Ammas* Zeit nehmen, die Weite der Wüste zu meditieren, werden sie sich der Umwelt, in der sie leben, tiefer bewusst.

Wenn sich jemand auf einem Wüstenfeld befindet, kann er die Wüste meditieren. Dies zählt als Tätigkeit und er erhält dafür einen Spielstein **Achtsamkeit** und zusätzlich so viele weitere Spielsteine **Achtsamkeit** wie er offene Bildkarten **Wüste** um sich herum hat.



A meditiert die Wüste und erhält einen Spielstein **Achtsamkeit**.

B meditiert die Wüste und erhält dafür vier Spielsteine **Achtsamkeit**.

**Hinweis** | Jeder kann beliebig viele der ihm zustehenden Spielsteine **Achtsamkeit** an sich nehmen.

## 3 | Einen Spielstein setzen

Als eine Tätigkeit kann ein Spieler einen seiner Spielsteine auf das Feld setzen, auf dem er sich gerade befindet, entweder um:

### a | ein Ressourcenfeld pflegen

Dazu setzt ein Spieler einen Spielstein **Achtsamkeit** auf das grüne Logo der Bildkarte **Ressource**.



Am Ende des Tages wird auf jedes dieser Ressourcenfelder die **entsprechende Verbesserung** gelegt, wodurch weitere Spielsteine auf Spielbrett kommen (siehe Teil II. *Abend und Nacht*).



**Hinweis** | Auf jeder Ressourcenkarte ist mit kleinen farbigen Quadraten angegeben, welche zusätzlichen Spielsteine diese **Verbesserung** hervorbringt.



### b | sein Kellion bauen

Wenn sich der Spieler in seinem *Kellion* befindet, kann er mit einem seiner Spielsteine – entsprechend den dort angegebenen Farben – sein *Kellion* bauen.



Im obigen Beispiel braucht der Spieler nur noch einen Spielstein **Inneres Leben**, um sein *Kellion* fertigzustellen.

### Hinweis

- Ein einmal gesetzter Spielstein kann nicht mehr entfernt werden.
- Man kann das *Kellion* eines anderen Spielers betreten (z. B. um Spielsteine zu tauschen), **darf aber nicht daran bauen**.

## In Zeiten der Not: die Kirche

Wer in Schwierigkeiten ist, kann in der Kirche betteln: Dort findet er bei erfahreneren *Ammas* oder *Abbas* Hilfe.

Wer nicht genug zum Leben hat, kann in der Kirche um einen der ihm fehlenden Spielsteine (**Essen** oder **Wasser**) betteln.

**Damit endet sein Spielzug**, auch wenn er noch Tätigkeiten oder Spielsteine **Inneres Leben** hätte. Das Einzige, was er noch tun kann, ist, Spielsteine zu verschenken.



### Hinweise

- Man kann auch in die Kirche gehen, ohne dort zu betteln.
- Der Besuch der Kirche zählt als eine Tätigkeit, das Betteln hingegen gilt nicht als Tätigkeit.
- Wer in die Kirche geht, um dort zu betteln, **muss dies als Erstes dort tun**: Erst nach dem **Betteln können Spielsteine** getauscht werden.

### Tipps für den Tag!

In den ersten Runden ist es ratsam:

- mit dem Einsatz von Spielsteinen **Inneres Leben** die Wüste zu erkunden.
- sobald wie möglich mit dem Bau seines **Kellions** zu beginnen!

## II. Abend & Nacht

Wenn alle Spieler ihre Tätigkeiten verrichtet haben, ist es **Abend**.

**Der Älteste** kündigt die nächsten gemeinsamen Schritte an:

### 1 | Alle gehen nach Hause

Jeder Spieler rückt seine Spielfigur auf sein **Kellion**.

### 2 | Gebet

Die **Ammas** und **Abbas** beenden ihren **Tag** mit einem Gebet. Ihr Gebet lebt auch von dem, was sie tagsüber meditiert haben.

Während des Gebets erhält jeder Spieler einen Spielstein **Inneres Leben**. Gleichzeitig können drei Spielsteine **Achtsamkeit** gegen einen zusätzlichen Spielstein **Inneres Leben** getauscht werden (nur einmal pro Tag).

**Zur Erinnerung!** Ein Spieler kann **nicht mehr als 7 Spielsteine gleichzeitig** besitzen. Wenn er zum Zeitpunkt des Gebetes bereits 7 Spielsteine hat, bekommt er keinen Spielstein **Inneres Leben**.



A erhält einen Spielstein **Inneres Leben**.



B erhält einen Spielstein **Inneres Leben** und tauscht drei Spielsteine **Achtsamkeit** gegen einen zusätzlichen Spielstein **Inneres Leben**.



C hat bereits 7 Spielsteine und bekommt nichts.



D hat 7 Spielsteine, tauscht aber seine drei Spielsteine **Achtsamkeit** und kann danach auch seinen Spielstein **Inneres Leben** erhalten.

### 3 | Mahlzeit

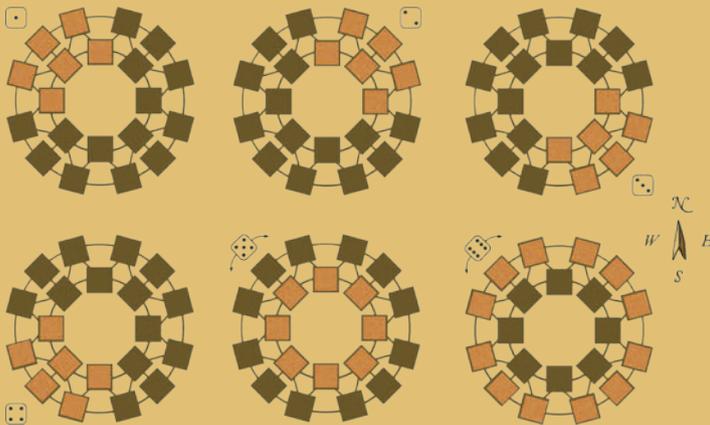
Es ist Zeit zum Essen. Jeder Spieler gibt dafür je einen Spielstein **Essen** und **Wasser** ab.

**Fehlt einem Spieler einer dieser beiden Spielsteine, ist das Spiel für alle verloren!**

Nach der Mahlzeit ist es **Nacht**, ein neuer Tag beginnt. Zuvor kommen aber noch zwei weitere Schritte:

### 4 | Die Ereignisse der Nacht

Es wird gewürfelt, um zu sehen, welcher Teil der Wüste betroffen ist.



Dann wird eine **Ereigniskarte** vom Stapel genommen. Es gibt 3 mögliche Ereignisse:

#### a | Hungersnot und b | Dürre

Im betroffenen Teil der Wüste werden alle Spielsteine **Essen** und **Wasser** entfernt. **Bis zum Ende des nächsten Tages** erscheinen in diesem Gebiet **keine dieser Spielsteine** mehr.

#### c | Wüstensturm

Im betroffenen Teil der Wüste werden sämtliche Bildkarten, Spielsteine und **Verbesserungen** entfernt ... man muss von Neuem beginnen! Die entfernten Bildkarten werden gemischt und verdeckt wieder auf dem Spielbrett verteilt. Diese Felder können am nächsten Tag wieder betreten und aufgedeckt werden.

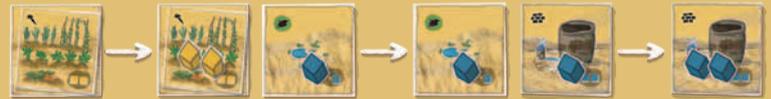


### 5 | Bildkarten und Spielsteine

Jedes Ressourcenfeld, das gepflegt wurde (siehe Spielsteine setzen, S. 5), erfährt eine **Verbesserung**: Dazu wird der Spielstein **Achtsamkeit** entfernt und **die entsprechende Bildkarte Verbesserung** auf das Ressourcenfeld gelegt.



Danach werden auf die Bildkarten, welche Spielsteine hervorbringen, **neue Spielsteine** gesetzt: Auf diese Weise wird das Feld entsprechend den Angaben vervollständigt.



**Hinweis** | Beim Setzen der neuen Spielsteine muss das eingetretene Ereignis berücksichtigt werden!

**Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, beginnt ein neuer Tag** (siehe *1. Der Tag* S. 4).

### Ende des Spiels

**Das Spiel ist gewonnen**, sobald alle **Kellia** gebaut sind und alle noch jeweils einen Spielstein **Essen** und **Wasser** zum Leben haben.

Sobald ein Spieler beim Abendessen nicht mehr die zwei zum Überleben notwendigen Spielsteine hat, **ist das gesamte Spiel verloren**.

Wenn **die letzte Ereigniskarte** gezogen ist, ist **noch ein Tag Zeit**, um alle **Kellia** fertigzustellen. Wenn am Ende dieses letzten Tages:

- das **Kellion** eines Spielers nicht fertig ist, ist **das Spiel verloren**
- alle **Kellia** fertig sind und alle Spieler genug zum Leben haben, haben sie **das Spiel gewonnen ... wenn auch nur knapp!**



# VOLLSTÄNDIGE SPIELREGEL

Ein Bruder sagte zu Abba Theodor:

„Sag mir ein Wort, denn ich bin verloren!“

„Ich bin selbst in Gefahr ... mit welchem Wort könnte ich dir also helfen?“

Folgende Spielregel erweitert die Einführungsversion von *Kellia* zur vollständigen Version. Man muss dazu die Einführungsversion vorher gelesen haben.

## Charakterkarten verschiedener Ammas und Abbas

Die Wüstenväter und -mütter waren Persönlichkeiten mit einer je eigenen Lebensweise.

Jeder Spieler wählt eine dieser Persönlichkeiten und das ihr entsprechende *Kellion*, das es zu bauen gilt. Einige Charakterzüge werden durch die anschließend folgenden Regeln verständlich:

### Amma Melania, die Alte



war ihr ganzes Leben unterwegs. Sie wurde in der Provinz Hispanien geboren, heiratete in Rom und ging nach dem frühen Tod ihres Mannes nach Alexandria, wo sie die Wüstenväter kennenlernte. Es heißt, sie habe die ganze Wüste durchquert, bevor sie in Jerusalem eine Gemeinschaft von Frauen gründete.

Sie kann pro Tag eine zusätzliche Tätigkeit verrichten, mit dem Einsatz eines Spielsteins **Inneres Leben** jedoch auch nur drei zusätzliche Tätigkeiten ausführen.



### Abba Serapion, der Sindonite



Es heißt, dass Serapion nicht unter einem Dach leben konnte. Er zog umher und lebte unter freiem Himmel.



Er muss nachts **nicht in sein Kellion** (oder in die Kirche) gehen, sondern kann auf seinem Platz bleiben. Spielsteine, die dort ins Spiel kommen, kann er an sich nehmen. Befindet er sich auf einem Hindernisfeld, kann er in der nächsten Runde (am nächsten Tag) in jede beliebige Richtung weitergehen. Bei einem Wüstensturm wird das Feld, auf dem er sich befindet, wie üblich umgedreht, so als wäre er gerade dort angekommen. Wenn er am Samstagabend nicht in die Kirche geht, nimmt er auch nicht an der gemeinsamen Mahlzeit teil.

### Abba Agathon von Ägypten



In einer Höhle entdeckte er, dass dort bereits eine Schlange wohnte. Er vertrieb sie nicht, sondern freundete sich mit ihr an und beide ernährten sich vom Saft eines nahegelegenen Platanenbaums.

Er braucht nur einen Spielstein **Achtsamkeit** zum Überleben. Das Spiel beginnt er mit nur einem Spielstein **Achtsamkeit** und einem Spielstein **Inneres Leben**, kann aber einen Spielstein **Achtsamkeit** erbetteln. Während des Fastens gibt auch er einen Spielstein **Achtsamkeit** ab.



### Amma Syncretica von Alexandria

Sie war bekannt für ihre Weisheit und hatte einen Kreis von Frauen um sich, die von ihr lernen wollten.

Syncretica kann, wenn sie an der Reihe ist, mit den Spielern auf den Feldern neben ihr Spielsteine tauschen. Auch für sie zählt dies nicht als eine Tätigkeit.



### Amma Sara, die Einsiedlerin

Sie war für ihren impulsiven Charakter und ihre Schlagfertigkeit bekannt, sowohl im Alltag als auch im geistlichen Leben. Es heißt, dass ihre Worte umgehend in Erfüllung gingen.

Sie kann nicht nur 7, sondern bis zu 10 Spielsteine besitzen.



### Amma Alexandra

Amma Alexandra soll sehr stark und fleißig gewesen sein. Sie arbeitete von morgens bis abends am Webstuhl und betete dabei.

Als eine Tätigkeit kann sie 2 Spielsteine **Arbeit** gegen 2 Spielsteine **Essen** oder 2 Spielsteine **Wasser** tauschen.



### Amma Talida

Sie leitete eine Gemeinschaft von Frauen. Viele Menschen suchten sie auf, um ihre Worte zu hören.

Wenn sie auf dem Feld eines anderen Spielers steht, kann sie diesem ein **Wort geben**. Dies zählt als eine Tätigkeit. Der andere Spieler erhält dann einen Spielstein **Inneres Leben**. Sie kann dies einmal pro Tag und Spieler tun.



### Abba Paulus von Theben

Ein Rabe brachte ihm jeden Tag einen halben Laib Brot. Als er einmal Besuch hatte, brachte ihm der Rabe ein ganzes Brot, um teilen zu können.

Einmal am Tag, auch wenn er nicht am Zug ist, kann er seinen Raben losschicken, um einem anderen Spieler einen seiner Spielsteine **Arbeit** oder **Essen** zu bringen. Dies zählt nicht als Tätigkeit.



## Abba Bessarion von Ägypten

Bessarion war ein Mann des Gebets. Es wird erzählt, dass er, ohne zu schlafen, 40 Nächte im Gebet verbrachte. Es heißt sogar, dass durch sein Gebet Meerwasser für seine Begleiter zu Trinkwasser wurde.

Am Ende des Gebets, vor der Mahlzeit, kann er für einen Mitspieler beten, dem ein Spielstein **Wasser** fehlt. Dieser Spieler erhält dann den benötigten Spielstein **Wasser**. Jeden Abend kann er dies für einen Spieler tun. Am Samstagabend betet Bessarion vor dem gemeinsamen Essen.



## Abba Helenus

Eines Tages ging er auf Reisen. Ein Esel, mit dem er sich angefreundet hatte, trug sein Gepäck. Als sie das Nilufer erreichten, hatte der Esel Angst. Helenus bat ein Krokodil, ihnen bei der Überquerung des Flusses zu helfen. Das Krokodil, das bereits viele Menschen verschlungen hatte, half ihnen bereitwillig beim Überqueren des Flusses.

Er kann **Hindernisse** auch ohne **Übergänge** problemlos überqueren.



5 | Neben das Spielbrett werden gelegt:

die übrigen  
Bildkarten **Wüste**



die Bildkarten  
**Verbesserung,  
Übergang und  
Gebäude** (offen)

3 der 4 verbliebenen Bildkarten **Ressource** (verdeckt). Die letzte Bildkarte **Ressource** bleibt in der Schachtel.

6 | Eine Spielfigur wird auf das Startfeld des gewählten Schwierigkeitsgrads gesetzt (als Beispiel hier ein „normales“ Spiel).

7 | Die Ereigniskarten mischen und umgedreht unter die Kalendertage am Rand des Spielbretts legen; dabei neben dem Startfeld des gewählten Schwierigkeitsgrads (s. Punkt 6) beginnen.

## Vorbereitung des Spiels

Die vollständige Version kann in drei Schwierigkeitsgraden gespielt werden:

★ Einfach   ★★ Normal   ★★★ Schwer

Die Anzahl der **Ereignisse** hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad des Spiels ab (siehe S. 10).

1 | Jeder Spieler legt die **Kellionkarte seines Abbas oder seiner Amma** und die entsprechende farbige Spielfigur auf sein **Kellion**.

2 | Vor jedes **Kellion** wird eine **Bildkarte Wüste** (offen) gelegt.

3 | Jeder Spieler erhält (und legt vor sich) jeweils einen Spielstein **Essen**, **Wasser** und **Inneres Leben**.



4 | Die folgenden Bildkarten werden gemischt und verdeckt auf die übrigen Felder des Spielplans verteilt:



10 Bildkarten  
**Wüste**



3 zufällig gewählte  
Bildkarten **Ressource**



die 3 Bildkarten  
**Hindernis**

Die Ecken des Spielbretts stellen jeweils ein **Wochenende (Samstag/Sonntag)** dar. Eine „Woche“ besteht im Spiel aus vier Tagen. Am Samstagabend treffen sich alle **Abbas** und **Ammas** in der Kirche (siehe S. 10-11).



# Spielverlauf

## Dauer eines Spiels

Die Anzahl der verwendeten Ereigniskarten hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab.

	Leicht ★	Normal ★★	Schwierig ★★★
Wüstensturm	4	4	3
Hungersnot	1	1	1
Dürre	2	1	1
Räuber	1	1	1
Fasten	1	1	1
Akedia	1	1	1
Insgesamt	10	9	8
Anzahl der verbleibenden Spielrunden/Tage	11	10	9

Beim höchsten Schwierigkeitsgrad gibt es zwei weitere Möglichkeiten:

- **Experte:** Die Ereigniskarte **Fasten** wird durch eine Karte **Wüstensturm** ersetzt.
- **Zufall:** Eine zusätzliche Karte **Wüstensturm** wird unter die Ereigniskarten gemischt und danach eine Karte „blind“ entfernt.

## Hindernisse

Wenn ein Spieler auf ein **Hindernis** kommt, kann er nur umkehren und in die Richtung zurückgehen, aus der er gekommen ist.

### Hinweise

- Auf einem Hindernisfeld können Spielsteine getauscht werden.
- **Der Fluss** bringt einen Spielstein **Wasser**.
- Für die Meditation zählt der **Berg** wie ein Wüstenfeld. Man kann auch auf einem Berg meditieren.



## Die Tätigkeiten des Tages

Im vollständigen Spiel kann ein **Spielstein** auf fünf verschiedene Weisen gesetzt werden:

a | ein **Ressourcenfeld** pflegen

b | sein **Kellion** bauen

c | einen **Übergang** über ein **Hindernis** errichten

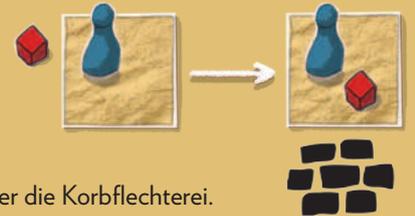
Dazu setzt der Spieler einen **Spielstein Arbeit** auf das rote **Logo** einer Bildkarte **Hindernis**.



Am Ende des Tages wird auf diese Bildkarte die **entsprechende Bildkarte Übergang** gelegt: Danach kann man das Feld normal betreten.

d | Auf einem **Wüstenfeld** etwas bauen

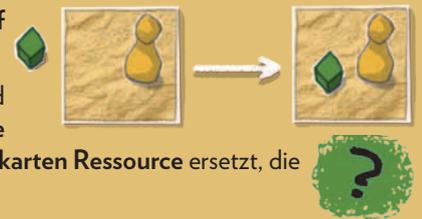
Der Spieler setzt einen **Spielstein Arbeit** auf eine **Bildkarte Wüste**.



Am Ende des Tages wird diese durch eine **beliebige Bildkarte Gebäude** ersetzt: entweder den Brotofen, den Brunnen oder die Korbflechtere.

e | Ein **Wüstenfeld** fruchtbar machen

Der Spieler setzt einen **Spielstein Achtsamkeit** auf eine **Bildkarte Wüste**.



Am Ende des Tages wird diese Bildkarte durch eine der drei verbleibenden **Bildkarten Ressource** ersetzt, die **blind** gezogen wird.

## Abend & Nacht

Am Samstagabend treffen sich alle *Ammas* und *Abbas* in der Kirche zum gemeinsamen Gebet, zum Essen und zum Austausch.

Dabei gibt es mehrere Änderungen:

## 1 | Der Weg nach Hause

An Wochentagen begibt sich jede Person in ihr *Kellion*.

Am **Samstagabend** werden alle Spielfiguren auf die Kirche gesetzt.

**Hinweis** | In diesem Fall darf in der Kirche nicht gebettelt werden.



## 2 | Gebet

### 3 | Essen und Trinken

Am **Samstagabend** essen die *Abbas* und *Ammas* nach dem Gebet **gemeinsam**. Vor und nach der Mahlzeit können sie einander Spielsteine schenken.

Wenn zum Beispiel ein Spieler keinen Spielstein **Wasser** mehr hat, ein anderer aber zwei, ist alles in Ordnung! Spielsteine **Inneres Leben** können nicht getauscht werden.

### 4 | Die Ereignisse der Nacht

Zunächst die Spielfigur auf dem Kalender weiterbewegen.

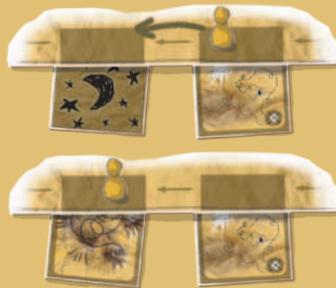
Danach die Ereigniskarte des neuen Tages aufdecken und offen an dieselbe Stelle legen.

#### a | Hungersnot und b | Dürre

#### c | Wüstensturm

In der vollständigen Version des Spiels verschwindet bei einem Wüstensturm eine Bildkarte:

– Im betroffenen Teil der Wüste werden sämtliche Bildkarten, Spielsteine, Übergänge und Verbesserungen entfernt ... man muss von Neuem beginnen!



– Die Spieler wählen ein Feld im betroffenen Gebiet, auf das sie eine **neue Bildkarte Wüste (offen)** legen.

– Die entfernten Bildkarten werden gemischt und verdeckt wieder auf dem Spielbrett verteilt.

#### Hinweise

– Die *Kellia* sind von einem Wüstensturm nicht betroffen.

– Indem man die neue Bildkarte **Wüste** vor einem *Kellion* platziert, kann man vermeiden, dass dort ein störendes Hindernis auftaucht.



#### d | Räuber

Wenn die Ereigniskarte **Räuber** gezogen wird, muss jeder Spieler einen Spielstein seiner Wahl abgeben (dies kann ein Spielstein **Inneres Leben** sein).

#### e | Fasten

Diese Ereigniskarte kündigt einen Fasttag für alle an. Am nächsten Tag wird für das Abendessen kein Spielstein **Essen** und **Wasser** abgegeben. An diesem Tag darf in der Kirche auch nicht gebettelt werden.

#### f | Akeidia

Die *Akeidia* - Müdigkeit, Überdruß im geistlichen Leben oder Dürre im Gebet - ist der ärgste Feind der *Ammas* und *Abbas*.

Wenn diese Ereigniskarte gezogen wird, verlieren alle Spieler sämtliche Spielsteine **Inneres Leben**!

**Hinweis** | Für die Ereignisse **Räuber**, **Fasten** und **Akeidia** spielt das Würfeln keine Rolle.



## 5 | Bildkarten und Spielsteine für den Morgen

Bevor die Spielsteine erscheinen, werden folgende Änderungen vorgenommen:

- Die Bildkarte **Wüste**, auf die ein Spielstein **Arbeit** gesetzt wurde, wird durch ein beliebiges **Gebäude** (mit der Vorderseite nach oben) ersetzt.
- Ein Wüstenfeld, auf das ein Spielstein **Achtsamkeit** gesetzt wurde, wird durch eine **blind gezogene Ressource** (Vorderseite nach oben) ersetzt.
- Auf eine **Ressource**, auf die ein Spielstein **Achtsamkeit** gesetzt wurde, wird die **entsprechende Verbesserung gelegt**.
- Auf ein **Hindernis**, auf das ein Spielstein **Arbeit** gesetzt wurde, wird ein **Übergang gelegt**.

Die Spielsteine **Arbeit** und **Achtsamkeit** werden entfernt.

### Hinweise

- Im Gebiet eines Wüstensturms wurden die gesetzten Spielsteine vor Spielschritt 5 entfernt: Dort werden also keine **Verbesserungen**, **Übergänge** oder neue Bildkarten ins Spiel gebracht.
- Wenn keine Bildkarten **Ressource** oder **Gebäude** mehr übrig sind, wird der Spielstein entfernt, aber die Bildkarte **Wüste** nicht ausgetauscht.

Wenn diese Schritte abgeschlossen sind, beginnt ein neuer Tag. Am **Sonntagmorgen** beginnen alle von der Kirche aus.

## Ende des Spiels

Der letzte Tag/Runde beginnt, wenn der **Kalender-Spielstein** das letzte Feld erreicht hat. Dies ist ein **Samstag**, an dem alle in der Kirche zusammenkommen und sich gegenseitig helfen können, über den Tag zu kommen.

### Die Communauté von Taizé

*Kellia* wurde von Brüdern der Communauté von Taizé entwickelt. Die Communauté wurde 1940 von Frère Roger ins Leben gerufen und besteht heute aus etwa einhundert Brüdern aus verschiedenen Kirchen und etwa fünfundzwanzig Ländern. Die Brüder leben in Einfachheit, Ehelosigkeit und ausschließlich von ihrer eigenen Arbeit. Jedes Jahr kommen Tausende junger Menschen für eine Woche nach Taizé, um gemeinsam zu beten, einen Sinn im Leben zu suchen und sich darauf vorzubereiten, Träger von Vertrauen und Versöhnung zu sein.

Wer waren die *Abbas* und *Ammas*, von denen hier die Rede ist?

*Einer der Alten sagte zu einem Bruder: „Geh, bleib in deinem Kellion, und dein Kellion wird dich alles lehren.“*

Ab dem 4. Jahrhundert geben einige Männer und Frauen in Ägypten, Syrien, Palästina und anderen Gegenden des Nahen Ostens und Kleinasien alles auf und ziehen allein in die Wüste. Man nennt sie *Wüstenväter* und *Wüstenmütter*.

Sie leben in Höhlen oder kleinen *Kellia*, die sie sich bauen, sie ernähren sich von Brot, Kräutern und Gemüse, und verdienen ihren Lebensunterhalt mit einfacher Handarbeit: Sie weben Leintücher, flechten Körbe und Seile ... und sie beten.

Was veranlasste sie zu diesem Leben? - Sie hatten ein tiefes Verlangen nach Gemeinschaft mit Gott. Ihr anspruchloses Leben, das beständige Gebet, die Annahme der eigenen Person und die Auseinandersetzung mit ihren dunklen Seiten ... durch all das versuchen sie, sich Gott zur Verfügung zu stellen. Ihr *Kellion*, in das sie sich zurückgezogen haben, ist ein Symbol für diesen inneren Kampf.

Jeder und jede von ihnen vertraut sich - die eigenen Gedanken und Gewohnheiten - einem Älteren an. Dadurch kommt das Gemeinsame ihres *Tuns* zum Ausdruck.

Aus diesen Gesprächen sind hunderte von zumeist sehr kurzen Geschichten erhalten, die einen Eindruck vermitteln von der Weisheit, der Phantasie und dem Humor dieser Frauen und Männer ...

Ihr Leben mag uns heute heldenhaft erscheinen, aber es war vor allem eine sehr existentielle Erfahrung. In der Wüste gibt es fast nichts; um zu überleben, muss man mit dem Wenigen, das man findet, verantwortungsvoll umgehen. Das gilt für Nahrung und die Erde genauso wie für die Menschen, denen man hier und da begegnet, und auch, manchen Legenden zufolge, für die Tiere.

Achtsamkeit auf alles Lebendige, Kontemplation der endlosen Wüste und Annahme der eigenen Grenzen ... Haben diese *Ammas* und *Abbas* nicht lange vor ihrer Zeit eine Ökologie der Wüste gelebt?

