

# KELLIA

El riesgo del desierto

## REGLAS DEL JUEGO

*Abba Sisoés dijo a un hermano:*

*-¿Cómo estás?*

*-Estoy desperdiciando mis días.*

*-Incluso si pierdo un día, doy las gracias.*

En el siglo IV d.C., en una zona remota de Egipto, un grupo de hombres y mujeres en busca del absoluto se instalan en el desierto, lejos de las regiones habitadas.

En este juego, cada jugador encarna un *abba* ("padre") o *amma* ("madre") que ha ido al desierto en busca de Dios. Cada uno de ellos vive en un *kellion*\* donde persiguen su búsqueda interior, con las luchas personales de cada uno y la oración.

De todos modos, esta búsqueda no es enteramente solitaria, ya que en este modo de vida inusual, las *ammas* y los *abbas* se visitan y se apoyan los unos con los otros.

¡Pero la vida en el desierto es de todo menos sencilla! Todo el mundo debe asegurar su material de supervivencia, aceptar los riesgos de un lugar hostil, cultivar la tierra, y por encima de todo, para aquellos que se conviertan en los primeros ermitaños cristianos, luchar contra sus propios demonios.

El tiempo pasa... ¡incluso cuando desaprovechas los días!

\* *Kellion* (en plural *kellia*) es una palabra griega que significa celda, una especie de casa muy pequeña.

Duración  
Sobre los 50 min



Edad  
12+



Número de jugadores  
2-4



### Objetivo del juego

*Kellia* es un juego cooperativo: todos los jugadores pierden o ganan juntos. El objetivo de cada jugador es:

- Tener alimento y agua cada día para sobrevivir en el desierto.
- Antes del final de juego, deben haber construido su *kellion*, símbolo de su vida como *amma* o *abba* (oración, trabajo, contemplación, alimento...).

### Con dos jugadores

Es preferible jugar a *Kellia* con 3 o 4 jugadores. Para una partida de 2 jugadores, cada uno escoge dos fichas de juego, de este modo se juega como si fueran 4 jugadores.

### Versión introductoria y versión completa

Hay dos tipos de reglas para *Kellia*: la **versión introductoria** (p. 3) que permite familiarizarse con una buena parte de las reglas usadas en la **versión completa** (p.8), que es más estratégica y permite más variedad en el juego.

### On-line

Para saber más sobre los padres y madres del desierto, para conocer más detalles sobre las reglas del juego, y mucho más, se puede consultar la página web [www.taize.fr/kellia](http://www.taize.fr/kellia)

*Estamos muy agradecidos a todos los jóvenes que nos han ayudado probando las versiones de Kellia durante su visita a Taizé. Nuestro agradecimiento también a las personas que nos han ayudado con las distintas traducciones.*



## Material

**Atención** | En la versión introductoria, solo se utiliza el material indicado [en corchetes].

19 casillas de **desierto**



7 casillas de **recursos**

*Cada una tiene un logo.*



7 casillas de **mejoras**

*Cada una corresponde a una casilla de recurso.*



3 casillas de **construcción**



3 casillas de **obstáculos**



3 casillas de **caminos**

*Hay un camino para cada obstáculo.*



10 cartas de **catástrofe**



5 cartas de **personaje**

*A doble cara.*

5 cartas de **kellion**

*A doble cara.*



## Significado de los cubos

*Kellia* se juega con cubos de distintos colores:

- cubos de **Alimento**: pan, raíces, cactus...
- cubos de **Agua**: zumo de cactus, agua, oasis...
- cubos de **Trabajo**: madera, pelo de camello...
- cubos de **Admiración** ante la naturaleza.
- cubos de **Vida interior**.

Cuando se colocan los cubos en el tablero, o cuando los jugadores reciben cubos, se cogen de la reserva. Cuando los cubos se quitan del tablero, o un jugador se deshace de algún cubo, se devuelven a la reserva.

Al final de cada ronda, cada jugador debe deshacerse de un cubo de **Alimento** y uno de **Agua** para sobrevivir. Además los jugadores deben construir su *kellion* con bastantes de estos cubos para ganar la partida.



# VERSIÓN INTRODUCTORIA

## Preparación

Para jugar a la **versión introductoria**, se necesita (ver también los objetos indicados [en corchetes] en la página 2):

- 14 casillas de desierto
- todos los recursos, excepto el camello y el cactus
- todas las mejoras, excepto el camello y el cactus
- el pozo
- 6 cartas de catástrofes: 4 tormentas, 1 hambruna y 1 sequía
- el tablero, las fichas, el dado y los cubos de madera.

El material sobrante puede dejarse en la caja.

1 | Mezclar y dejar boca abajo en el tablero las siguientes casillas:



2 | Cada jugador elige un *kellion* y pone la ficha correspondiente encima.

3 | Cada jugador recibe (y pone delante suyo):

- 1 cubo de **Alimento**
- 1 cubo de **Agua**
- 1 cubo de **Vida interior**



4 | Al lado del tablero, poner:

las mejoras  
(boca arriba)

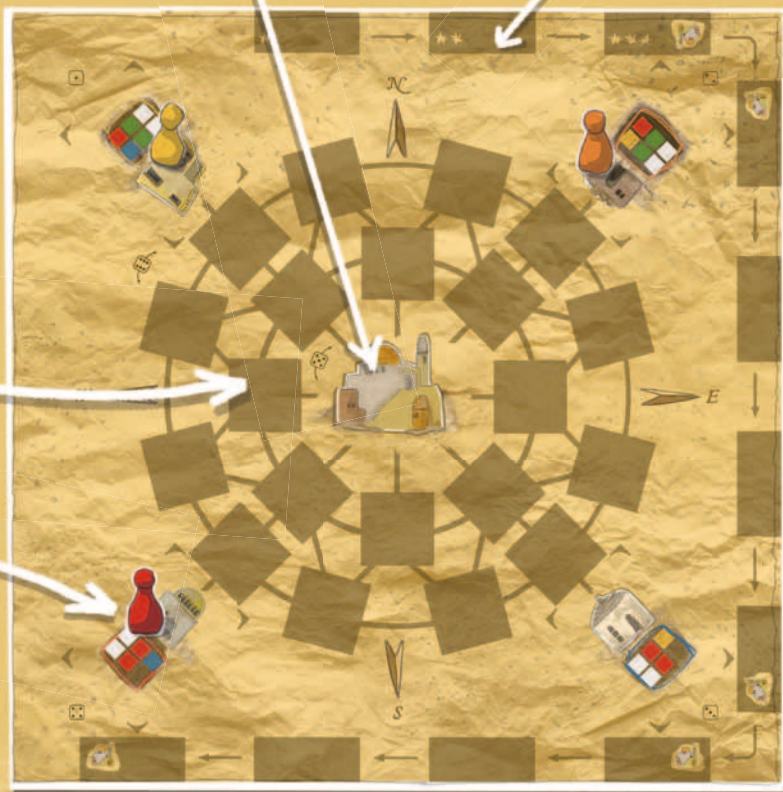


una pila de 6 catástrofes  
(boca abajo):

- 4 tormentas
- 1 hambruna
- 1 sequía



La **iglesia** está en el centro del tablero. El **calendario** que está al margen del tablero no se usa en la versión introductoria.



# Cómo jugar

Al principio del juego, los jugadores designan **un anciano** que siempre jugará primero.

La partida se juega en 7 rondas, o días.

Cada ronda se juega del siguiente modo:

**I. El día:** Cada jugador juega sus acciones.

**II. La noche:** Hay varios pasos:

- Irse a casa, rezar, comer y beber.
- Catástrofe, nuevas casillas y cubos de la mañana.



## I. El día

Cada jugador juega sus acciones. **El anciano** empieza y cuando haya acabado sus acciones, es el turno del siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador puede llevar a cabo 3 acciones durante el día, de las siguientes posibilidades:

- 1 | Desplazarse
- 2 | Contemplar el desierto
- 3 | Colocar un cubo.

Cuando un jugador ha llevado a cabo 3 acciones, pueden escoger si dejar de jugar o deshacerse de un cubo de **Vida interior** para obtener 3 nuevas acciones.

### 1 | Desplazarse



Para una acción, un jugador puede **mover su ficha una casilla**, siguiendo las líneas del tablero.

Cuando ha alcanzado la casilla que está boca abajo, el jugador la gira.



Si es una casilla de recurso o el pozo, se ponen encima los cubos indicados.

Entonces, el jugador puede **inmediatamente coger todos o alguno de estos cubos**.

También, si un jugador llega a una casilla que está boca arriba donde ya hay cubos, puede directamente cogerlos.



### ¡Atención!

Ningún jugador puede tener **jamás más de 7 cubos**, da igual el color.

Además, **está prohibido tirar cubos**.

¡La vida en el desierto es de sencillez y austeridad, y por supuesto no de derroche!

Cuando un jugador cae **en la misma casilla** que otro jugador, se pueden **dar los cubos libremente uno a otro**.

De todos modos, nunca se pueden dar los cubos de **Vida interior**.



**Nota** | Coger o dar cubos no cuenta como una acción.

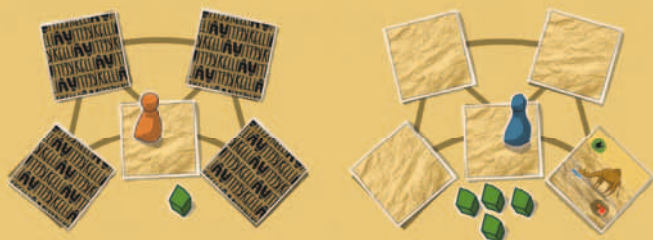


## 2 | Contemplar el desierto

Al tomarse un tiempo para contemplar el desierto, los *abbas* y *ammas* se vuelven más sensibles con el entorno en el que viven.

Para una acción, el jugador que se encuentra en una casilla de desierto puede contemplarlo.

Entonces recibe 1 cubo de **Admiración**, más otro cubo de **Admiración** por cada casilla de desierto visible a su alrededor.



A contempla el desierto y recibe 1 cubo de **Admiración**.

B contempla el desierto y recibe 4 cubos de **Admiración**.

**Nota** | Puedes decidir coger solamente algunos de los cubos de **Admiración** que te corresponden.

## 3 | Colocar un cubo

Para una acción, un jugador puede poner uno de sus cubos en la casilla en la que esté.

Esta acción puede tomar dos formas:

### a | Cuidarse de una casilla de recurso

El jugador se cuida de la casilla de recursos en la que esté colocando 1 cubo de **Admiración** en el logo verde de esa casilla.



Al final del día, una casilla que se ha cuidado se cubre de su mejora, por lo que produce más cubos (ver parte II. La noche).



**Nota** | En cada casilla de recursos, el cubo pequeño indica qué produce esta casilla cuando se mejora.



### b | Construir su *kellion*

Cuando un jugador está en su *kellion*, puede usar uno de sus cubos para construir el *kellion*, siguiendo los colores necesarios.



En el ejemplo, el jugador necesita solo un cubo de **Vida interior** más para acabar su *kellion*.

### Notas

- Cuando un cubo se ha colocado, no se puede volver a coger.
- Se puede visitar el *kellion* de otro jugador, pero no se puede construir el *kellion* de los otros.

## En caso de necesidad: la iglesia

Alguien que tenga problemas para encontrar lo necesario para sobrevivir puede mendigar a la iglesia: ahí encontrará otros *ammas* o *abbas* que han estado en el desierto durante más tiempo y que pueden ayudar.

Cuando se desplace a la iglesia, el jugador puede escoger mendigar: **si no tiene suficiente para sobrevivir, la iglesia puede darle solo uno de los cubos que les falten (Alimento o Agua).**

**Entonces su turno se acaba inmediatamente**, por mucho que tenga acciones o cubos de **Vida interior**. Lo único que puede hacer es intercambiar cubos con otros jugadores.



### Notas

- Puedes desplazarte a la iglesia sin mendigar.
- Desplazarse a la iglesia cuenta como una acción, pero mendigar no es una acción adicional.
- Si vas a la iglesia a mendigar, entonces **eso es lo primero que debes hacer allí**. Puedes intercambiar los cubos después de mendigar, pero no antes.

### Consejos para el día

- En las primeras rondas, no dudes de usar cubos de **Vida interior** para explorar el desierto.
- No esperes hasta las últimas rondas para construir tu *kellia*.

## II. La noche

Cuando todos los jugadores hayan finalizado sus acciones, es de noche.

**El anciano** anuncia los diferentes estadios, que todos los jugadores llevan a cabo al mismo momento.

### 1 | Regresar a casa

Cada jugador mueve su ficha a su *kellion*.

### 2 | Oración

Las *ammas* y los *abbas* acaban el día con una oración. Su rezo se enriquece con lo que han contemplado durante el día.

Durante la oración, cada jugador recibe 1 cubo de **Vida interior**. Además, 3 cubos de **Admiración** se pueden cambiar por un cubo de **Vida interior** adicional (una vez por oración).

**Recordatorio** | Un jugador **nunca debe tener más de 7 cubos**. Si en el momento de la oración se tienen 7 cubos, entonces no se puede recibir el cubo de **Vida interior**.



A recibe 1 cubo de **Vida interior**.



B recibe 1 cubo de **Vida interior** e intercambia 3 cubos de **Admiración** por 1 cubo de **Vida interior**.



C ya tiene 7 cubos, por lo que no recibe ninguno.



D ya tiene 7 cubos, pero intercambia 3 cubos de **Admiración** por 1 de **Vida interior**. Entonces tiene margen para recibir su cubo de **Vida interior**.



### 3 | Comer y beber

¡Hora de comer! Cada jugador debe deshacerse de un cubo de **Alimento** y 1 cubo de **Agua**.

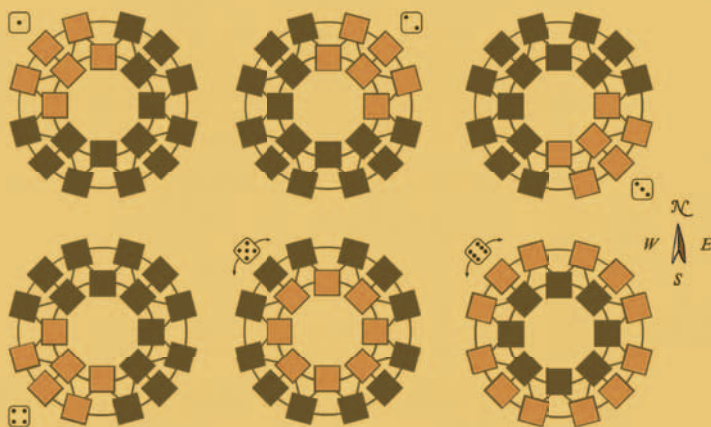
Si alguien no tiene estos 2 cubos en este momento, ¡todo el mundo pierde inmediatamente el juego!

Entonces es de **noche** y el principio de un nuevo día.

Antes de que amanezca, hay dos pasos:

### 4 | Catástrofe nocturna

Tirar el dado para saber qué parte del desierto está afectada.



Entonces coger **una carta de catástrofe** de la pila. Hay 3 posibles catástrofes:

#### a | Hambruna y b | Sequía

En el área en cuestión, quitar todos los cubos del color indicado. **En ese punto del tablero no van a aparecer más cubos de ese color hasta el final del día.**

#### c | Tormenta

En el área en cuestión, quitar todas las casillas, todos los cubos, todas las mejoras... **¡Todo debe empezar de nuevo!** Remover las casillas que se han quitado, sin mirarlas, y volver a ponerlas boca abajo. Estas casillas pueden volver a girarse cuando se visiten durante el día.



### 5 | Casillas y cubos de la mañana

Cada casilla de recursos que se haya cuidado (ver *Colocar un cubo*, p. 5) se mejora: quitar el cubo de **Admiración** y cubrir la casilla de recursos con el de su mejora.



Entonces se añaden **nuevos cubos** a las casillas que producen cubos: hasta completar lo que se indica en cada casilla.



**Nota** | Cuando añades nuevos cubos, no olvides tener en cuenta la catástrofe que ha ocurrido.

Cuando se hayan hecho todos estos pasos, empieza un nuevo día (ver *I. El día*).

### Final del juego

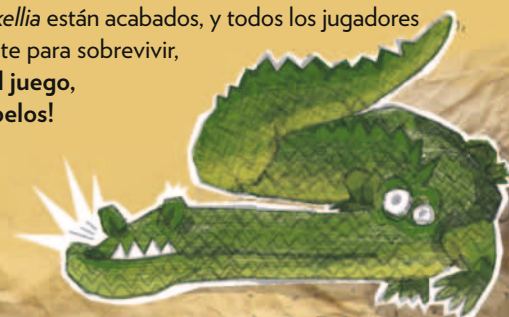
**Todos los jugadores ganan** si por la noche todo el mundo ha acabado de construir su *kellion* y todos tienen suficiente para sobrevivir (1 cubo de **Alimento** y 1 cubo de **Agua**).

Si por la noche en la cena algún jugador no tiene los 2 cubos necesarios para sobrevivir, **la partida se pierde**.

Cuando la **última carta de catástrofe** se coge, queda un solo día para que los jugadores acaben su *kellion* (al mismo tiempo que encuentra **Alimento** y **Agua**).

Al final de este último día:

- Si algún *kellion* no está acabado, el juego se pierde.
- Si todos los *kellia* están acabados, y todos los jugadores tienen suficiente para sobrevivir, **han ganado el juego, ¡por los pelos!**



# VERSIÓN COMPLETA

Un hermano dijo a Abba Teodoro:

-Dime una palabra, que estoy perdido.

-Yo mismo estoy en peligro... ¿Qué te podría decir?

A continuación se indican los cambios que se deben hacer respecto de la versión introductoria para integrar todos los elementos del juego. Debes haber leído y entendido las reglas de la versión introductoria antes.

## Cartas de personajes

Cada *amma* y *abba* es especial, con sus propias virtudes y defectos, y su forma particular de vivir en el desierto.

Cada jugador coge una carta de personaje con una habilidad especial y el *kellion* que le corresponde construir.

Algunas de estas habilidades hacen referencia a aspectos que se especificarán a continuación.

### Amma Melania la Vieja



Fue una gran exploradora toda su vida. Nacida en Hispania, se mudó a Roma para casarse con su marido. Al enviudar muy joven, partió a Alejandria para conocer a los *abbas* y *ammass* de allí. Se dice que atravesó todo el desierto de punta a punta andando. Finalmente, se asentó en Jerusalén, donde fundó una comunidad de mujeres.

Puede llevar a cabo una acción extra cada día. (1 cubo de *Vida interior* igualmente le deja llevar a cabo 3 acciones más.)



### Abba Serapion el Sindonita



Se dice que Serapion no podía parar quieto: fue un trotamundos y vivió siempre al aire libre.

Puede decidir no regresar a casa por la noche (a su *kellion* o a la iglesia), y quedarse en la casilla donde está. Si aparecen cubos en esa casilla, los puede coger de inmediato. Si está en una casilla de obstáculo, puede dejarlo por la mañana en cualquier dirección que quiera. Si hay tormenta, el procedimiento es el habitual, i entonces la casilla donde está se pone boca arriba, como si acabara de llegar allí. El sábado por la noche, si no va a la iglesia, no puede participar en la comida conjunta.



### Abba Agathon de Egipto



Se fue a vivir a una cueva y encontró que era también la morada de una serpiente inmensa. Como no quiso echarla, se hicieron amigos e iban juntos a un sicómofo cercano a alimentarse de su saba.

Para sobrevivir, necesita solo 1 cubo de *Admiración*. Empieza la partida con 1 cubo de *Admiración* y 1 cubo de *Vida interior*. Este cubo de *Admiración* puede ser mendigado. Durante el ayuno, debe deshacerse de un cubo de *Admiración*.



### Amma Syncletica de Alejandria



Conocida por su gran sabiduría, muchas *ammass* y *abbas* la visitaron. Aplegó un grupo de mujeres que quisieron aprender de su experiencia de vida.

En su turno, puede cambiar cubos con los jugadores que estén en casillas al lado del suyo. Como con cualquier intercambio, esto no cuenta como una acción.



### Amma Sara del Desierto



Fue conocida por su personalidad fuerte, muy impulsiva y reactiva, en cuestiones tanto del día a día como de su espiritualidad. Se dice que las palabras que decía, se cumplían inmediatamente.

Puede tener hasta 10 cubos, en vez de 7.



### Amma Alexandra



Se dice que tuvo una gran capacidad de trabajo. Se podía pasar todo el día tejiendo hilo al mismo tiempo que rezaba, sin parar, de amanecer a atardecer.

A cambio de una acción, puede cambiar 2 cubos de *Trabajo* por 2 cubos de *Alimento* o 2 cubos de *Agua*.



### Amma Talida



Vivió en una comunidad de mujeres de la que era la madre espiritual. Mucha gente quiso conocerla y escuchar sus palabras edificantes.

Cuando está en la misma casilla que otro jugador, le puede dar una palabra. Esto cuenta como una acción. El otro jugador entonces recibe un cubo de *Vida interior*. Esto puede hacerlo una vez por jugador cada día.



### Abba Paulos de Tebas



Cada día, un cuervo solía llevarle medio bocón de pan para sobrevivir. Un día, cuando otro *abba* lo estaba visitando, el cuervo les trajo un bocón entero de pan para que lo compartieran.

Una vez al día, aunque no sea su turno, puede enviar su cuervo a llevar uno de sus cubos de *Trabajo* o de *Alimento* a otro jugador. (Esto no cuenta como una acción.)

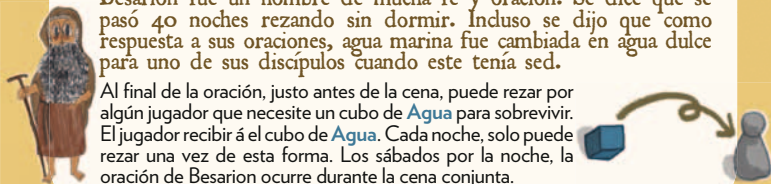




## Abba Bessarion de Egipto

Besarion fue un hombre de mucha fe y oración. Se dice que se pasó 40 noches rezando sin dormir. Incluso se dijo que como respuesta a sus oraciones, agua marina fue cambiada en agua dulce para uno de sus discípulos cuando este tenía sed.

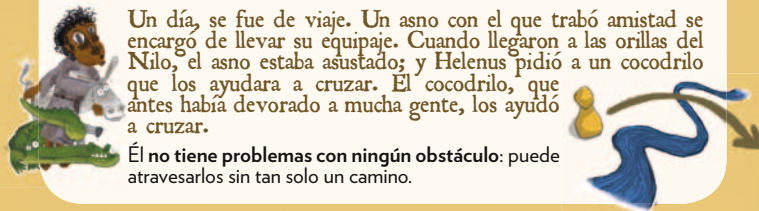
Al final de la oración, justo antes de la cena, puede rezar por algún jugador que necesite un cubo de **Agua** para sobrevivir. El jugador recibirá el cubo de **Agua**. Cada noche, solo puede rezar una vez de esta forma. Los sábados por la noche, la oración de Besarion ocurre durante la cena conjunta.



## Abba Helenus

Un día, se fue de viaje. Un asno con el que trabó amistad se encargó de llevar su equipaje. Cuando llegaron a las orillas del Nilo, el asno estaba asustado; y Helenus pidió a un cocodrilo que los ayudara a cruzar. El cocodrilo, que antes había devorado a mucha gente, los ayudó a cruzar.

Él **no tiene problemas con ningún obstáculo**: puede atravesarlos sin tan solo un camino.



# Preparación del juego

La versión completa puede jugarse con 3 niveles de dificultad:

★ Fácíl ★★ Normal ★★★ Difícil.

El número de catástrofes usado depende del nivel escogido (ver p. 10).

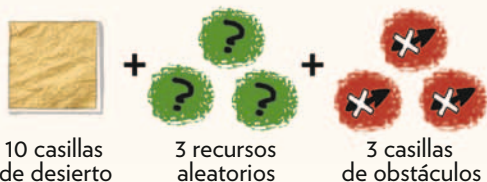
1 | Cada jugador coloca la **carta del kellion** de su personaje con la ficha del color correspondiente encima.

2 | Poner una **casilla de desierto boca arriba** en frente de cada **kellion**.

3 | Cada jugador recibe (y pone delante suyo): 1 cubo de **Alimento**, 1 de **Agua**, 1 de **Vida interior**.



4 | Mezclar y poner las siguientes casillas boca abajo en el tablero:



5 | Al lado del tablero, colocar:

las casillas de desierto no utilizadas

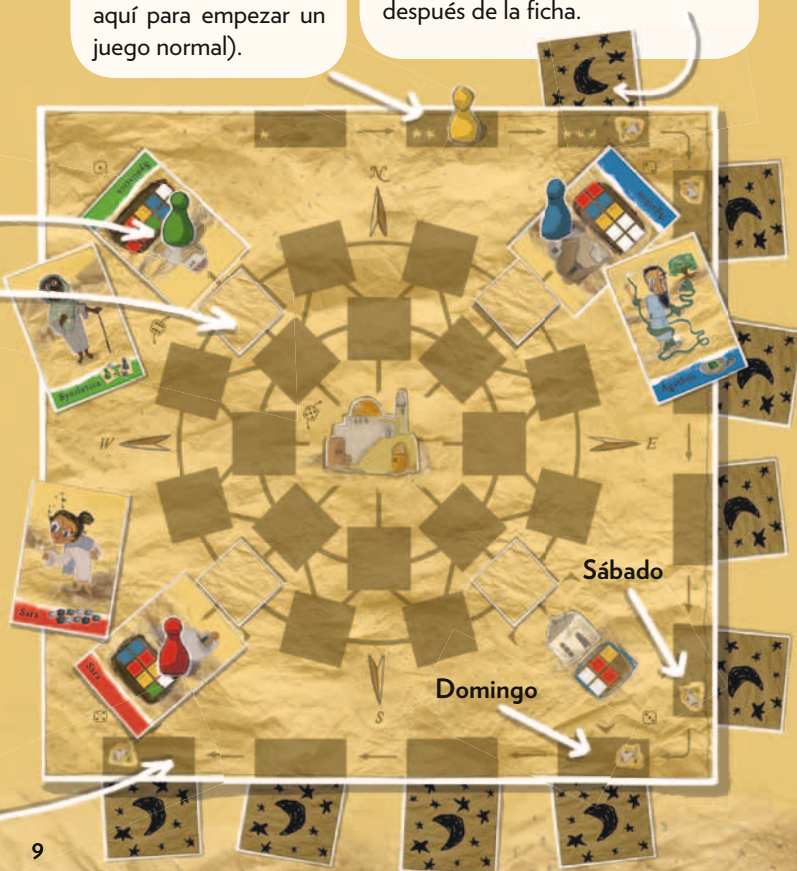


mejoras, edificios y caminos (boca arriba)

3 de los 4 recursos restantes (boca abajo) – el último recurso se devuelve a la caja.

6 | Poner una ficha en el punto de salida del nivel de dificultad escogido (por ejemplo, aquí para empezar un juego normal).

7 | Mezclar las cartas de catástrofe y ponerlas debajo del margen del tablero, boca abajo, empezando en el primer día del calendario después de la ficha.



Cada lado del tablero representa el **final de una semana**. En la noche de sábado a domingo, los **abbas** y **ammas** se encuentran en la iglesia (ver p. 10–11).

# Cómo jugar

## Duración de la partida

El número de catástrofes que se deben preparar depende del nivel de dificultad.

|                                | Fácil<br>★ | Normal<br>★★★ | Difícil<br>★★★★ |
|--------------------------------|------------|---------------|-----------------|
| Tormenta                       | 4          | 4             | 3               |
| Hambruna                       | 1          | 1             | 1               |
| Sequía                         | 2          | 1             | 1               |
| Bandidos                       | 1          | 1             | 1               |
| Ayuno                          | 1          | 1             | 1               |
| Akedia                         | 1          | 1             | 1               |
| Total                          | 10         | 9             | 8               |
| Número de días antes del final | 11         | 10            | 9               |

A partir del nivel más alto de dificultad, hay dos posibilidades:

- **Experto:** cambiar la carta de ayuno por una carta de tormenta.
- **Aleatorio:** utilizar una carta de tormenta extra, mezclar todas las cartas de catástrofe y quitar una de ellas sin mirarla.

## Obstáculos

Cuando un jugador cae en una casilla de obstáculo, solo puede salir volviendo por la dirección de donde venía.

### Notas

- Es posible cambiar cubos en una casilla de obstáculo.
- El río produce 1 cubo de **Agua**.
- Cuando contemplamos, la montaña cuenta como una casilla de desierto: ¡la montaña también se puede contemplar!



## Acciones del día

En la versión completa del juego, se puede colocar un cubo de 5 formas:

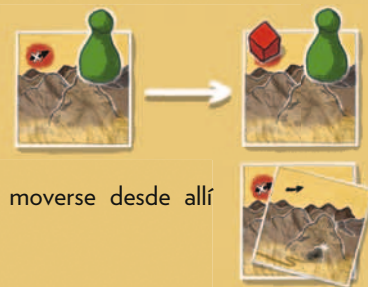
a | Cuidar una casilla de recursos

b | Construir su kellion

c | Construir un camino

El jugador coloca un cubo de **Trabajo** en el logo rojo de una casilla de obstáculo.

Al final del día, esa casilla se cubrirá por el correspondiente camino: entonces será posible moverse desde allí como con cualquier otra casilla.



d | Construir en una casilla de desierto

El jugador coloca un cubo de **Trabajo** en una casilla de desierto.

Al final del día, esa casilla de desierto será reemplazada por una casilla de construcción escogida por los jugadores: el pozo, el horno de pan o el taller de cestas.



e | Fertilizar una casilla de desierto

El jugador coloca un cubo de **Admiración** en una casilla de desierto.

Al final del día, esa casilla de desierto será reemplazada por uno de los recursos restantes, cogido aleatoriamente.



## La noche

Al final de cada semana, las *amm*s y los *abb*s se encuentran en la iglesia para orar juntos, compartir la cena y las experiencias de cada uno.

Hay varios cambios en los pasos de la noche.



## 1 | Regresar a casa

Esto depende del calendario:

- En un día normal, todo el mundo vuelve a su *kellion*.
- Si la ficha de calendario indica **sábado** (por la noche) todos los jugadores mueven sus fichas a la casilla de la iglesia.

**Nota** | Este movimiento a la iglesia no se puede utilizar para mendigar.



## 2 | Oración

### 3 | Comer y beber

El **sábado por la noche**, después de la oración, los *abbas* y las *ammas* **comparten la cena**. Esto significa que se pueden dar cubos los unos a los otros antes y después de la cena.

Por ejemplo, si un jugador no tiene cubo de **Agua**, pero otro jugador tiene 2, todo está bien. Los cubos de **Vida interior** no se pueden intercambiar.

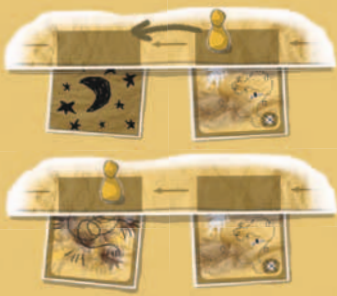
### 4 | Catástrofes noturnas

Primero, mover hacia adelante la ficha del calendario.

Después, girar una carta de catástrofe del día correspondiente y ponerla de nuevo en el mismo lugar, boca arriba.

#### a | Hambruna y b | Sequía

#### c | Tormenta



En la versión completa, una tormenta hace desaparecer una casilla.

- Retirar todas las casillas del sector correspondiente, todos los cubos, todas las mejoras... **itodo debe empezarse de nuevo!**
- Los jugadores escogen conjuntamente una casilla vacía donde colocar **una casilla de desierto completamente nueva** (boca arriba).

- Mezclar las casillas que han sido quitadas, sin mirarlas, y ponerlas de nuevo boca abajo.

**La casilla que sobra se quita definitivamente del juego sin mirarla.**

### Notas

- A los *kellia* no les afectan las tormentas.
- Para evitar tener un obstáculo justo en frente de un *kellion*, pueden poner la nueva casilla de desierto allí.



### d | Bandidos

Cuando aparece la carta de los bandidos, **cada jugador debe deshacerse del cubo** que elijan (puede ser un cubo de **Vida interior**).

### e | Ayuno

Esta carta anuncia un día de ayuno. La siguiente noche, los *abbas* y las *ammas* no tendrán que deshacerse de un cubo de **Alimento** ni de **Agua** para la cena.

Durante el ayuno, no es posible mendigar en la iglesia.

### f | Akedia

El peor enemigo de las *ammas* y *abbas*: **hastío** en el paso de los días, cansancio espiritual, aridez en la oración.

Cuando aparece la carta de *akedia*, **itodos los jugadores inmediatamente pierden todos sus cubos de Vida interior!**

**Nota** | La tirada de dados no afecta a los bandidos, al ayuno ni a la *akedia*.



## 5 | Casillas y cubos de la mañana

Antes de que salgan los cubos, se tienen que hacer los siguientes cambios:

- Una casilla de desierto en la que se ha colocado un cubo de **Trabajo** se reemplaza por un edificio a escoger (boca arriba).
- Una casilla de desierto en la que se ha colocado un cubo de **Admiración** se reemplaza por un recurso aleatorio (boca arriba).
- Una casilla de recurso en la que se ha colocado un cubo de **Admiración** se cubre por su mejora.
- Una casilla de obstáculo en la que se ha colocado un cubo de **Trabajo** se cubre por su camino.

Estos cubos de **Trabajo** y **Admiración** entonces se eliminan.

### Notas

- En un área afectada por una tormenta, los cubos han desaparecido antes del paso 5: por lo tanto, no hay mejoras, caminos, o nuevas casillas.
- Cuando no hay más casillas de recursos o construcciones, el cubo se quita y la casilla de desierto no se reemplaza.

Cuando todos estos pasos se realizan, empezamos un nuevo día. **El domingo por la mañana**, los jugadores salen desde la iglesia.

### Final de la partida

La última ronda/día tiene lugar cuando la ficha del calendario llega al último punto. Este día es **sábado**: al final del último día, los jugadores se encuentran en la iglesia y se ayudan a sobrevivir los unos a los otros.

### La Comunidad de Taizé

*Kellia* ha sido diseñado por hermanos de la Comunidad de Taizé. Fundada por el hermano Roger en 1940, hoy cuenta con cerca de 100 hermanos, de distintas iglesias y de hasta 25 nacionalidades. Con un compromiso a una vida simple y al celibato, viven de su trabajo. Cada año, miles de jóvenes peregrinan a Taizé para rezar, encontrar un sentido a sus vidas, y prepararse para ser creadores de confianza y reconciliación en los lugares donde viven.

## ¿Quiénes son los *abbas* y las *ammas*?

*Un anciano dijo a uno de los hermanos: Vete y permanece en tu kellion y tu kellion te lo enseñará todo.*

Alrededor del siglo IV d.C., en Egipto, pero también en Siria, Palestina y otras zonas de Oriente Próximo y Asia Menor, unos cuantos hombres, y también mujeres, dejaron sus posesiones, sus familias, y el día a día que tenían en sus vidas para vivir solos en el desierto. Son conocidos como los padres y las madres del desierto.

Vivieron una vida austera. Hicieron sus casas en cuevas o en *kellia* pequeñas que construyeron ellos mismos. Comían pan, hierbas y verduras. Se ganaban la vida con trabajo manual: cosiendo, fabricando cestas o cuerdas... Y por encima de todo, rezaban.

¿Cuál era su motivación? Sobre todo, una sed profunda de comunión con Dios. Su trabajo humilde, su vida pobre y de ascetismo, el rezo constante, la aceptación de ellos mismos y de otros, y la confrontación con la propia oscuridad... los *abbas* y las *ammas* lo sobrellevaron todo para hacerse disponibles a Dios. El *kellion*, que era a su vez su refugio y el sitio donde había escogido pasar su vida, acabó siendo símbolo de su lucha personal.

En el desierto, cada uno confiaba a un anciano su modo de vida, sus pensamientos, sus hábitos... Este era, por supuesto, el aspecto más cooperativo de sus vidas.

Trazos de esas conversaciones nos han llegado en forma de leyendas, como la que se cita arriba, en donde se mezcla la sabiduría, el consejo, las anécdotas, la imaginación y el humor...

Aunque sus vidas pueden parecernos heroicas, eran sobre todo realistas. En el desierto no hay prácticamente nada, y sobrevivir significa buscar bien las pocas cosas vivas que se podían encontrar. Y por supuesto no se trataba solo de comer, ni para conrear, sino por todas las personas que ocasionalmente conocieron, e incluso, según alguna leyenda, también animales.

Respeto por todos los seres vivos, contemplación de los vastos espacios del desierto, aprender a encontrar los límites de cada uno... ¿No podríamos decir que las *ammas* y los *abbas* practicaron, adelantados a su tiempo, una verdadera ecología del desierto?

