

KELLIA

RÈGLES DU JEU

Abba Sisoès dit à un frère :

-Comment vas-tu ?

-Je perds mes journées.

-Même s'il m'arrive de perdre une journée, je rends grâce.

IV^e siècle après Jésus-Christ. Dans une contrée reculée de l'Égypte, une poignée d'hommes et de femmes en quête d'absolu part s'installer au désert, à l'écart du village.

Dans ce jeu, chaque joueur incarne un de ces *abbas* (« père ») ou une de ces *ammes* (« mère ») partis vivre au désert leur quête de Dieu. Chacun-e vit dans un *kellion*^{*}, et poursuit là-bas sa recherche intérieure, faite de luttes personnelles et de prière. Cette quête n'est pourtant pas tout à fait solitaire, car dans cette vie originale, les *ammes* et les *abbas* se visitent et se soutiennent.

Mais la vie au désert, c'est loin d'être facile ! Il faut assurer matériellement sa survie, assumer les risques d'un lieu hostile, apprivoiser la terre, et surtout, pour celles et ceux qui deviendront les premiers ermites chrétiens, affronter ses propres démons.

Le temps presse... même lorsqu'on perd ses journées !

^{*}*Kellion* (au pluriel *kellia*) est un mot grec qui signifie « cellule », une sorte de petite maison.

Durée
Environ 50 min



Âge
12+



Nombre de joueurs
2-4



Principe et but du jeu

Kellia est un jeu coopératif : **les joueurs gagnent tous ensemble ou perdent tous ensemble.**

Le but de chaque joueur est :

- d'avoir à manger et à boire chaque jour pour survivre au désert
- avant la fin du jeu, d'avoir construit son *kellion*, symbole de toute sa vie d'*amma* ou d'*abba* (prière, travail, contemplation, alimentation...)

À deux joueurs

Kellia se joue de préférence à 3 ou 4 joueurs.

Pour une partie à 2 joueurs, chacun choisit deux pions : on suit alors le fonctionnement d'une partie à 4 joueurs.

Découverte & complète

Il y a deux règles du jeu pour *Kellia* : **la version découverte** (p. 3) permet de se familiariser avec une bonne partie des règles utilisées dans **la version complète** (p. 8), qui est plus stratégique et permet des parties plus variées.

Sur internet

Pour en savoir plus sur les pères et les mères du désert, pour lire les compléments à la règle du jeu, et d'autres choses encore, vous pouvez consulter les pages disponibles en ligne : www.taize.fr/kellia

*Merci à tous les jeunes passés par Taizé
qui nous ont aidés à tester Kellia !*



Matériel

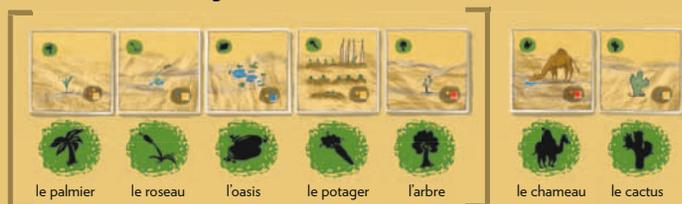
Attention | Avec la règle découverte, on utilise uniquement le matériel indiqué [entre crochets].

19 cases désert



7 cases ressource

Chacune a un logo.



7 améliorations

Chacune correspond à une case ressource.



3 cases construction



3 cases obstacle

3 passages

Un passage pour chaque obstacle.



10 cartes catastrophe



5 cartes personnage

Recto-verso.



5 cartes kellion

Recto-verso.



Signification des cubes

Kellia se joue avec des cubes de différentes couleurs :

- cubes de **Nourriture** : pain, racine, cactus...
- cubes d'**Eau** : jus de cactus, eau, oasis...
- cubes liés au **Travail** : bois, poil de chameau...
- cubes d'**Émerveillement**, et d'attention à la nature
- cubes de **Vie intérieure**.

Les cubes sont disposés en réserve, à côté du plateau. Lorsque des cubes apparaissent sur le plateau, ou que les joueurs reçoivent des cubes, on les prend dans cette réserve. Lorsque des cubes sont retirés du plateau, ou qu'un joueur se défait de cubes, on les remet dans la réserve.

À la fin de chaque tour, chaque joueur doit se défait d'un cube **Nourriture** et d'un cube **Eau** pour survivre. Les joueurs doivent aussi construire leur *kellion* avec plusieurs de ces cubes, pour gagner la partie.

RÈGLE DÉCOUVERTE

Mise en place

Avec la **règle découverte**, on utilise uniquement le matériel suivant (voir aussi ce qui est indiqué [entre crochets] p. 2) :

- 14 cases désert
- toutes les ressources, sauf le chameau et le cactus
- toutes les améliorations, sauf celles du chameau et du cactus
- le puits
- 6 catastrophes : 4 tempêtes, 1 famine, 1 des 2 cartes sécheresse
- le plateau, les pions, le dé, et les cubes en bois.

Le reste du matériel est laissé dans la boîte.

1 | Mélanger et disposer face cachée sur le plateau :



les 14 cases désert

les 5 ressources

le puits

2 | Chaque joueur choisit un *kellion*, et pose dessus le pion de la couleur associée.

3 | Chacun reçoit (et pose devant lui) :

1 cube **Nourriture**

1 cube **Eau**

1 cube **Vie intérieure.**



4 | À côté du plateau, placer :

les améliorations
(face visible)



une pile de 6 catastrophes
(face cachée) :

4 tempêtes

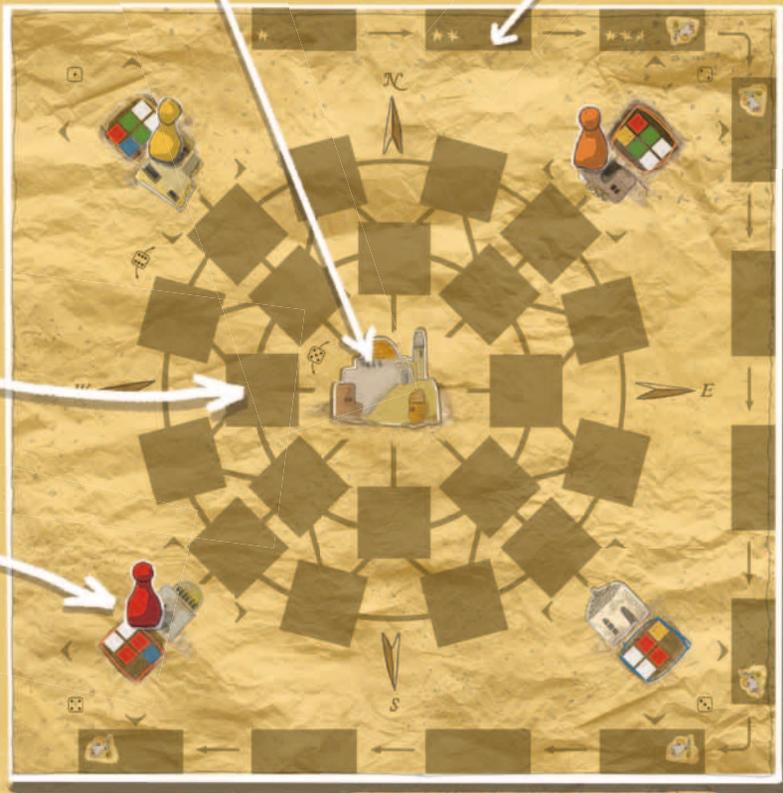
1 famine

1 sécheresse.



L'église est au centre du plateau.

Le **calendrier** sur le bord du plateau n'est pas utilisé dans la version découverte.



Comment jouer

Au tout début, les joueurs désignent **un ancien** ou **une ancienne**, qui jouera toujours en premier.

La partie se joue en 7 tours.

Chaque tour se déroule ainsi :

I. La journée : Chaque joueur joue ses actions.

II. Le soir : On procède à différentes étapes :

- Rentrer, Prier, Manger et boire

- Catastrophe, Cases et cubes du matin.



I. La journée

Chaque joueur joue ses actions. **L'ancien(ne)** commence, puis lorsqu'il/elle a fini ses actions, on passe au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur peut faire 3 actions dans sa journée, parmi ces 3 possibilités :

- 1 | se déplacer
- 2 | contempler le désert
- 3 | poser un cube.

Lorsqu'un joueur a fait ses 3 actions, il peut choisir d'arrêter de jouer, ou alors de se défausser d'un cube **Vie intérieure** afin d'obtenir 3 nouvelles actions. Il peut faire cela plusieurs fois par jour.

1 | Se déplacer



Pour une action, un joueur peut **déplacer son pion d'une case**, en suivant les traits indiqués sur le plateau.

Lorsque le pion d'un joueur arrive sur une case face cachée, le joueur la retourne.



S'il s'agit d'une case ressource ou du puits, on pose dessus les cubes indiqués.

Le joueur peut alors **immédiatement collecter ces cubes**, ou n'en collecter qu'une partie.

Si un joueur arrive sur une case retournée où il y a déjà des cubes, de même, il peut immédiatement les collecter.



Attention !

Chaque joueur ne peut **jamais posséder plus de 7 cubes**, peu importe la couleur.

De plus, il est **interdit de jeter des cubes**.

La vie au désert est une vie de simplicité et d'austérité, mais sûrement pas de gaspillage !

Quand deux joueurs sont **sur la même case**, ils peuvent librement **se donner des cubes**. Il n'est par contre jamais possible de se donner des cubes **Vie intérieure**.



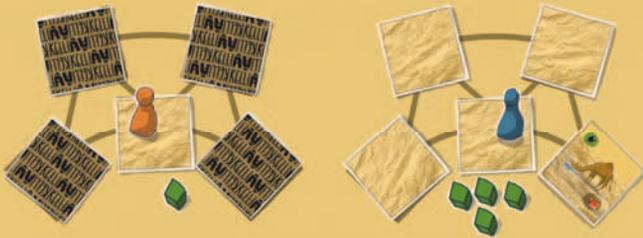
Remarque | Collecter des cubes ou se donner des cubes ne compte pas comme une action.

2 | Contempler le désert

En prenant le temps de contempler les grands espaces désertiques, les *abbas* et les *ammas* deviennent plus sensibles à l'environnement où ils vivent.

Pour une action, un joueur qui se trouve **sur une case désert** peut **contempler le désert**.

Il reçoit alors 1 cube **Émerveillement**, + 1 autre cube **Émerveillement** par case désert visible autour de lui.



A contemple le désert et reçoit 1 cube **Émerveillement**.

B contemple le désert et reçoit 4 cubes **Émerveillement**.

Remarque | On peut choisir de ne recevoir qu'une partie des cubes **Émerveillement**.

3 | Poser un cube

Pour une action, un joueur peut **poser un cube** de ceux qu'il possède **sur la case où il se trouve**.

Cette action peut prendre deux formes :

a | Prendre soin d'une case ressource

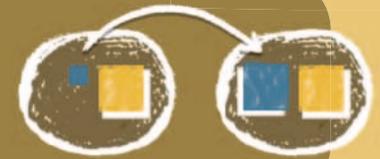
Le joueur **prend soin** de la case ressource où il se trouve en posant 1 cube **Émerveillement** **sur le logo** (vert) de cette case.



À la fin de la journée, une case soignée est recouverte par son amélioration, qui produit plus de cubes (voir partie II. *Le soir & la nuit*).

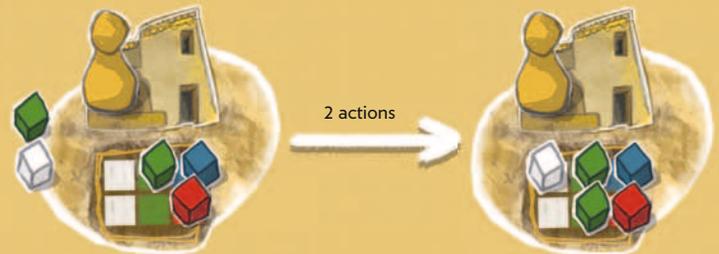


Remarque | Sur chaque ressource, les petits cubes indiquent ceux produits par son amélioration.



b | Construire son *kellion*

Lorsqu'il est dans son *kellion*, le joueur peut construire un des emplacements de son *kellion* en respectant les couleurs.



Sur l'exemple ci-dessus, il ne manquera plus qu'un cube **Vie intérieure** à construire pour que le *kellion* soit terminé.

Remarques

- Un cube posé ne peut plus être collecté.
- Il est possible d'aller dans le *kellion* d'un autre joueur, mais **on ne peut pas construire le *kellion* de quelqu'un d'autre**.

En cas de nécessité : l'église

Quelqu'un qui aurait de la peine à trouver de quoi survivre, peut mendier à l'église : il y trouvera d'autres *ammas* et *abbas* installés là depuis plus longtemps que lui, et qui seront prêts à l'aider.

Lorsqu'il se déplace sur l'église, un joueur peut choisir de mendier : s'il n'a pas de quoi survivre, l'église peut lui donner un seul des cubes qui lui manque (**Nourriture** ou **Eau**).

Son tour se termine alors immédiatement, même s'il lui reste des actions à jouer, ou des cubes **Vie intérieure** à défausser. La seule chose qu'il peut encore faire est d'échanger des cubes avec des d'autres joueurs.



Remarques

- On peut se déplacer à l'église sans y mendier.
- Se déplacer à l'église compte comme une action, mais mendier n'est pas une action de plus.
- Si on vient sur l'église pour mendier, on doit mendier en premier : on peut échanger des cubes uniquement après avoir mendié.

Conseils pour la journée !

- Les premiers tours, n'hésitez pas à défausser vos cubes **Vie intérieure** pour explorer le désert.
- N'attendez pas les derniers tours pour construire vos *kellia*.

II. Le soir & la nuit

Quand tous les joueurs ont fini leurs actions, c'est le soir.

L'ancien(ne) annonce alors les différentes étapes, qu'on effectue ensemble.

1 | On rentre

Chaque joueur déplace son pion sur son *kellion*.

2 | On prie

Les *ammās* et les *abbās* finissent chacune de leurs journées par la prière. Leur louange se nourrit également de ce qu'ils ont contemplé dans la journée.

Lors de la prière, chaque joueur reçoit 1 cube **Vie intérieure**. Pendant la prière, on peut aussi changer 3 cubes **Émerveillement** contre un cube **Vie intérieure** supplémentaire (une seule fois par prière).

Rappel | Un joueur ne peut jamais avoir plus de 7 cubes. Si au moment de la prière, il a déjà 7 cubes, il doit alors renoncer au cube **Vie intérieure**.



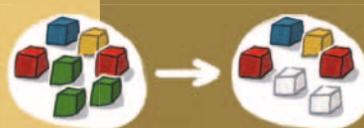
A reçoit 1 cube **Vie intérieure**.



B reçoit 1 cube **Vie intérieure** et échange 3 **Émerveillement** contre 1 cube **Vie intérieure**.



C a déjà 7 cubes, il ne reçoit rien.



D a 7 cubes, mais il échange ses 3 cubes **Émerveillement**, et peut alors recevoir aussi son cube **Vie intérieure** normalement.

3 | On mange et on boit

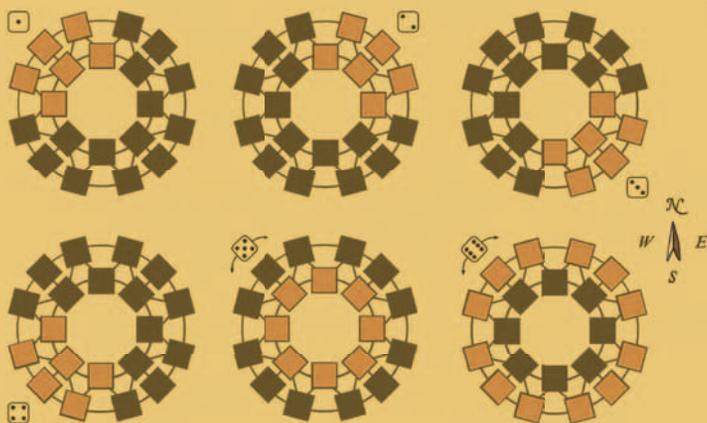
C'est le moment du repas. Chaque joueur se défasse d'un cube **Nourriture** et un cube **Eau**.

Un cube manquant et la partie est immédiatement perdue pour tous!

Puis c'est **la nuit**, et le début d'un nouveau jour. Avant de commencer la journée, on procède à deux étapes de plus :

4 | Catastrophe de la nuit

Tirer le dé pour savoir quel secteur du désert est touché.



Tirer ensuite **une carte catastrophe** sur le dessus de la pile. Il y a 3 catastrophes possibles :

a | La famine et b | La sécheresse

Dans le secteur concerné, retirer tous les cubes de la couleur indiquée. **Aucun cube de cette couleur n'apparaîtra jusqu'à la fin de la journée.**

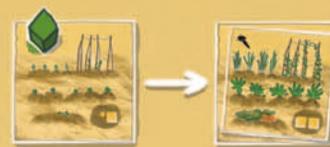
c | La tempête

Dans le secteur concerné, retirer toutes les cases, tous les cubes, toutes les améliorations... tout est à refaire !

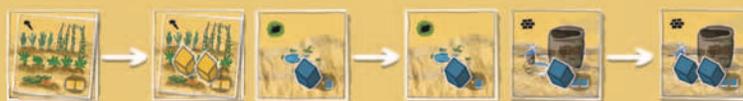
Mélanger ensuite les cases retirées, sans les regarder, et les reposer selon le plan, face cachée. Ces cases peuvent de nouveau être découvertes pendant la journée.

5 | Cases et cubes du matin

Chaque case ressource soignée (voir *Poser un cube*, p. 5) est améliorée : retirer le cube **Émerveillement**, et recouvrir la case ressource **par son amélioration**.



On ajoute ensuite des **nouveaux cubes** sur les cases qui en produisent : on complète pour retrouver ce qui est indiqué sur chaque case.



Remarque | Lorsqu'on pose les nouveaux cubes, on tient compte de la catastrophe qui a eu lieu.

Une fois ces étapes effectuées, une nouvelle journée commence (voir *1. La journée* p. 4).

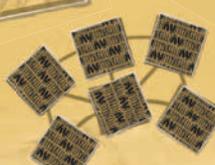
Fin du jeu

Tous les joueurs l'emportent dès qu'un soir, chacun a fini la construction de son *kellion* et a de quoi survivre (1 cube **Nourriture** et 1 cube **Eau**).

Dès qu'un soir, au moment du repas, l'un des joueurs n'a pas ses 2 cubes pour survivre, **la partie est immédiatement perdue.**

Lorsque **la dernière carte catastrophe** est tirée, il reste **un dernier jour** pour que les joueurs finissent leur *kellion* (tout en trouvant de quoi survivre). À l'issue de ce dernier jour :

- si un des *kellion* n'est pas terminé, **la partie est perdue** ;
- si tous les *kellia* sont finis, et que tous les joueurs ont de quoi survivre, **ils remportent la partie... de justesse!**



RÈGLE COMPLÈTE

Un frère dit à Abba Théodore :

-Dis-moi une parole, car je suis perdu !

-Je suis moi-même en péril, que pourrais-je te dire ?

Cette règle donne les changements à apporter à la règle découverte pour intégrer tous les éléments du jeu. Il est nécessaire d'avoir lu et compris la règle découverte au préalable.

Cartes personnage

Chaque *amma* ou *abba* est unique, avec ses qualités, ses défauts, et sa manière tout à fait personnelle de vivre au désert.

Chaque joueur choisit une carte personnage, avec une capacité spéciale et la carte *kellion* à construire qui lui correspond. Certaines capacités se réfèrent à la suite de la règle.

Amma Melania la Vieille



Elle fut toute sa vie une grande voyageuse. Née en Hispanie, elle déménagea à Rome pour épouser son mari. Devenue veuve très jeune, elle partit à Alexandrie pour y rencontrer les *ammes* et les *abbas*. On raconte qu'elle parcourut alors tout le désert d'un bout à l'autre. Elle s'installa finalement à Jérusalem, où elle fonda une communauté de femmes.

Elle peut faire une action de plus dans la journée. (Un cube *Vie intérieure* ne permet toujours d'obtenir que 3 actions).



Abba Serapion le Sindonite



On raconte que Serapion ne pouvait pas demeurer sous un toit : il était vagabond et vivait en plein air.

Il peut décider de ne pas rentrer le soir (dans son *kellion* ou à l'église), et de rester sur la case où il est. Si des cubes y apparaissent, il peut les collecter directement. S'il est sur une case obstacle, il peut repartir dans la direction qu'il souhaite le lendemain. S'il y a une tempête, on procède de manière normale et on retourne face visible la case où il se trouve, comme s'il venait de s'y déplacer. Le samedi soir, s'il ne va pas à l'église, il ne peut pas participer au repas en commun.



Abba Agathon d'Égypte



Il s'installa un jour dans une grotte pour y habiter, et découvrit que c'était aussi le refuge d'un grand serpent. Comme il ne voulait pas le chasser, ils devinrent amis, et allaient se nourrir ensemble de la sève d'un sycomore proche de là.

Il n'a besoin que d'un cube *Émerveillement* pour survivre. Il commence la partie avec un cube *Émerveillement* et un cube *Vie intérieure*. Ce cube *Émerveillement* peut être mendié. Pendant le jeûne, il doit tout de même donner un cube *Émerveillement*.



Amma Syncletica d'Alexandrie



Réputée pour sa grande sagesse, beaucoup d'*abbas* et d'*ammes* venaient la visiter. Elle eut autour d'elle toute une communauté de femmes qui voulaient apprendre de son expérience de vie.

À son tour de jeu, elle peut échanger des cubes avec les joueurs qui sont sur les cases à côté de la sienne. Comme pour les échanges normaux, cela ne compte pas comme une action.



Amma Sara du Désert



Elle était connue pour sa personnalité forte, impulsive et très réactive, aussi bien au quotidien qu'à la lutte spirituelle. On raconte que les paroles qu'elle prononçait s'accomplissaient immédiatement.

Elle peut posséder jusqu'à 10 cubes, au lieu de 7.



Amma Alexandra



On dit qu'elle avait une très grande capacité de travail. Elle pouvait passer toute la journée à tresser du lin tout en priant, sans interruption de l'aurore jusqu'à l'après-midi.

Pour une action, elle peut échanger 2 cubes *Travail* contre 2 cubes *Nourriture* ou 2 cubes *Eau*.



Amma Talida



Elle vivait dans une communauté de femmes dont elle était la mère spirituelle. Beaucoup de monde voulait la rencontrer pour écouter ses paroles édifiantes.

Lorsqu'elle est sur la case d'un autre joueur, elle peut, pour une action, lui donner une parole. Celui-ci reçoit alors un cube *Vie intérieure*. Chaque jour, elle peut faire cela au maximum une fois par joueur.



Abba Paulos de Thèbes



Chaque jour, un corbeau lui amenait un demi-pain pour qu'il se nourrisse. Un jour qu'un autre *abba* était venu le visiter, le corbeau lui amena un pain tout entier à partager.

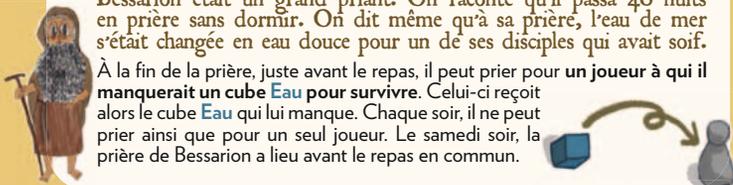
Une seule fois pendant la journée, et même si ce n'est pas son tour, il peut envoyer son corbeau transporter un de ses cubes *Travail* ou un de ses cubes *Nourriture* à un autre joueur (cela ne compte pas comme une action).



Abba Bessarion d'Égypte

Bessarion était un grand priant. On raconte qu'il passa 40 nuits en prière sans dormir. On dit même qu'à sa prière, l'eau de mer s'était changée en eau douce pour un de ses disciples qui avait soif.

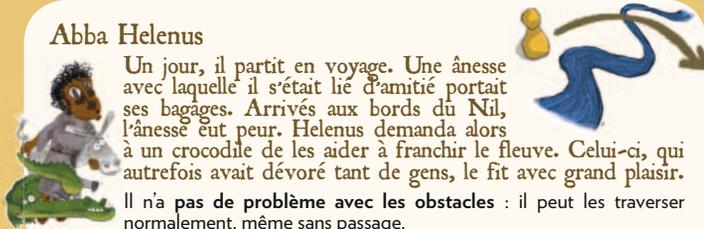
À la fin de la prière, juste avant le repas, il peut prier pour un joueur à qui il manquerait un cube **Eau** pour survivre. Celui-ci reçoit alors le cube **Eau** qui lui manque. Chaque soir, il ne peut prier ainsi que pour un seul joueur. Le samedi soir, la prière de Bessarion a lieu avant le repas en commun.



Abba Helenus

Un jour, il partit en voyage. Une ânesse avec laquelle il s'était lié d'amitié portait ses bagages. Arrivés aux bords du Nil, l'ânesse eut peur. Helenus demanda alors à un crocodile de les aider à franchir le fleuve. Celui-ci, qui autrefois avait dévoré tant de gens, le fit avec grand plaisir.

Il n'a pas de problème avec les obstacles : il peut les traverser normalement, même sans passage.



Mise en place

La règle complète peut se jouer à trois niveaux de jeu différents :

★ Facile ★★ Normal ★★★ Difficile.

Le nombre de catastrophes dépend du niveau choisi (voir p. 10).

1| Chaque joueur pose la **carte kellion** de son personnage, et met par-dessus le pion de la couleur associée.

2| Devant chaque **kellion**, placer une **case désert** face visible.

3| Chacun reçoit (et pose devant lui) : 1 cube **Nourriture**, 1 cube **Eau**, 1 cube **Vie intérieure**.



4| Mélanger et disposer face cachée sur le reste du plateau :



10 cases désert



3 ressources au hasard



les 3 obstacles.

5| À côté du plateau, placer :



les cases désert inutilisées



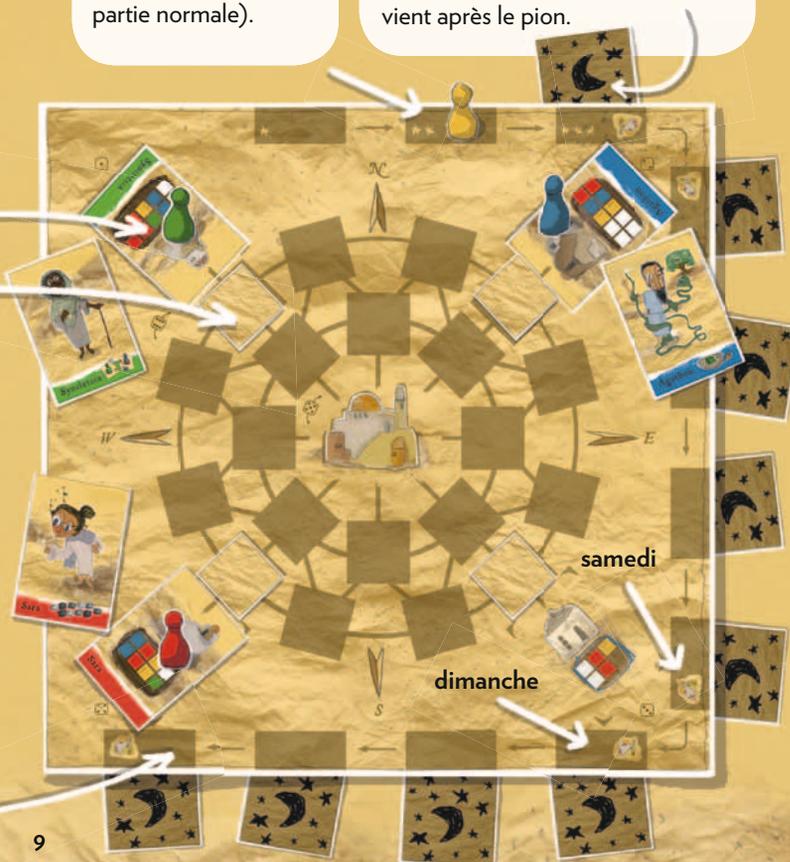
les améliorations, passages, et constructions (face visible)



3 des 4 autres cases ressources (face cachée) – la dernière ressource est laissée dans la boîte.

6| Placer un pion sur la case de départ du niveau choisi (par exemple, ici pour une partie normale).

7| Mélanger les catastrophes et les disposer sous le plateau, face cachée, en commençant par le premier jour sur le calendrier qui vient après le pion.



Chaque coin du plateau représente la **fin de semaine**. Dans la nuit de samedi à dimanche, les **abbas** et **ammes** se retrouvent à l'église (voir p. 10-11).

Comment jouer

Durée d'une partie

Le nombre de catastrophes à préparer dépend du niveau de jeu que l'on choisit.

	Facile ★	Normal ★★★	Difficile ★★★★
Tempête	4	4	3
Famine	1	1	1
Sécheresse	2	1	1
Brigands	1	1	1
Jeûne	1	1	1
Akedia	1	1	1
Total	10	9	8
Nombre de tours de jeu	11	10	9

À partir du mode difficile, deux autres variantes sont possibles.

- **Expert**: remplacer la carte jeûne par une carte tempête.
- **Aléatoire**: préparer une carte tempête en plus, mélanger toutes les catastrophes, puis retirer une catastrophe au hasard sans la regarder.

Les obstacles

Quand un joueur se déplace sur une case obstacle, il ne peut repartir **que dans la direction d'où il est venu**.

Remarques

- On peut échanger des cubes sur une case obstacle.
- Le fleuve produit un cube **Eau**.
- Lorsqu'on contemple, la montagne compte comme une case désert. On peut aussi contempler sur la montagne.



Les actions de la journée

Dans la règle complète, **poser un cube** peut prendre 5 formes :

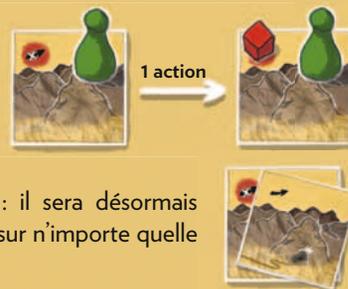
a | **Prendre soin d'une case ressource**

b | **Construire son kellion**

c | **Construire un passage**

Le joueur dépose un cube **Travail sur le logo** (rouge) d'une case obstacle.

À la fin de la journée, cette case sera **recouverte par le passage** qui lui correspond : il sera désormais possible de s'y déplacer comme sur n'importe quelle autre case.



d | **Construire sur une case désert**

Le joueur dépose un cube **Travail sur une case désert**.

À la fin de la journée, cette case sera remplacée par **une case construction, au choix** des joueurs : le four à pain, le puits ou l'atelier de paniers.



e | **Fertiliser une case désert**

Le joueur dépose un cube **Émerveillement** sur une case désert.

À la fin de la journée, cette case sera remplacée **au hasard** par une des trois **cases ressources** placées sur le côté.



Le soir & la nuit

À la fin de chaque semaine, les *anmas* et les *abbas* se retrouvent à l'église, pour prier ensemble, partager le repas, et rester attentif à ce que vivent les autres.

On note plusieurs changements dans les étapes du soir.

1 | On rentre

Cela dépend du calendrier :

- Les jours normaux, chacun déplace son pion sur son *kellion*.
- Si le pion du calendrier indique un **samedi** (soir) : tous les joueurs déplacent leur pion sur la case église.

Remarque | Ce mouvement à l'église ne peut pas être utilisé pour mendier.



2 | On prie

3 | On mange et on boit

Le **samedi** (soir), après la prière, les *abbas* et *ammes* prennent leur repas en commun. Cela signifie qu'ils peuvent se donner librement des cubes, avant et après le repas.

Par exemple, si un joueur n'a pas de cube **Eau** mais qu'un autre en a deux, tout va bien ! (Les cubes **Vie intérieure** ne s'échangent pas.)

4 | Catastrophes de la nuit

On avance d'abord le pion sur le calendrier.

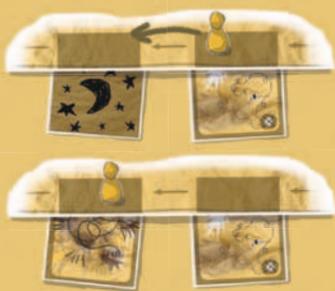
Puis on retourne la catastrophe du nouveau jour, et on la replace au même endroit face visible.

a | La famine et b | La sécheresse

c | La tempête

Dans la version complète, la tempête fait disparaître une case du secteur concerné :

- Retirer toutes les cases du secteur, en enlevant tous les cubes, tous les passages et toutes les améliorations réalisées... tout est à refaire !



- Les joueurs choisissent un endroit du secteur où ils placent une nouvelle case désert (face visible).

- Mélanger les cases retirées et les reposer selon le plan, face cachée.

La case en trop est retirée définitivement du jeu, sans être regardée.

Remarques

- Les *kellia* ne sont pas touchées par la tempête.

- En plaçant la nouvelle case désert devant un *kellion*, on peut parfois éviter qu'y apparaisse un obstacle gênant.



d | Les brigands

Quand on tire la carte brigands, chaque joueur doit se défausser d'un cube de son choix (ce peut être un cube **Vie intérieure**).

e | Le jeûne

Cette carte annonce une journée de jeûne pour tous. Le prochain soir, les *abbas* et les *ammes* n'auront pas besoin de donner de cubes **Nourriture** et **Eau** pour le repas. Pendant le jeûne, on ne peut pas mendier à l'église.

f | L'akedia

C'est le pire ennemi des *ammes* et des *abbas* : la lassitude des journées, le dégoût de toute chose spirituelle, l'aridité dans la prière.

Quand on tire l'*akedia*, tous les joueurs perdent tous leurs cubes **Vie intérieure** !

Remarque | Le résultat du dé n'a pas d'importance pour les brigands, le jeûne, et l'*akedia*.



5 | Cases et cubes du matin

Avant de faire apparaître les cubes on procède aux changements suivants :

- Une case désert où a été posé un cube **Travail** est remplacée par **une construction au choix (face visible)**.
- Une case désert où a été posé un cube **Émerveillement** est remplacée par **une ressource au hasard (face visible)**.
- Une case ressource où a été posé un cube **Émerveillement** est **recouverte par son amélioration**.
- Une case obstacle où a été posé un cube **Travail** est **recouverte par son passage**.

Ces cubes **Travail** et **Émerveillement** sont alors retirés.

Remarques

- Dans un secteur touché par une tempête, les cubes posés ont disparu avant l'étape 5 : il n'y a donc pas d'amélioration, ni de passage, ni de nouvelle case à intégrer dans le jeu.
- Quand il n'y a plus de cases ressource ou construction en réserve, le cube est retiré, et la case désert n'est pas remplacée.

Une fois ces étapes effectuées, la journée commence. Le **dimanche** (matin), les joueurs commencent leur tour depuis l'église.

Fin du jeu

Le dernier tour/jour a lieu **lorsque le pion du calendrier arrive sur le dernier emplacement**.

Ce jour est un **samedi** : le soir de ce dernier jour, les joueurs se retrouvent donc à l'église, et peuvent s'entraider pour la survie du dernier jour.

La Communauté de Taizé

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

Qui étaient les *abbas* et les *ammas* ?



Un ancien dit à un frère : Va, demeure dans ton kellion, et ton kellion t'enseignera tout.

Autour du IV^e siècle, en Égypte, mais aussi en Syrie, en Palestine et dans d'autres endroits du Proche-Orient et de l'Asie Mineure, quelques hommes et quelques femmes quittent leurs possessions, leurs familles, la vie quotidienne de leur époque, et partent vivre seuls, au désert. On les appelle les pères et les mères du désert.

Là-bas, ils mènent une vie austère. Ils habitent dans des grottes ou des petites *kellia* qu'ils construisent eux-mêmes. Ils se nourrissent de pain, d'herbes et de légumes. Ils gagnent leur vie par un travail manuel simple : tissage de lin, fabrication de paniers ou de cordes... Et surtout, ils prient.

Qu'est-ce qui les motive ? Avant tout une soif profonde de communion avec Dieu. L'humble travail manuel, la vie pauvre et ascétique, la prière continue, l'acceptation de soi-même et la confrontation avec ses propres ténèbres... l'*amma* ou l'*abba* vit tout cela en vue de se rendre disponible à Dieu. Son *kellion*, qui est à la fois son refuge et le lieu où il choisit de rester, devient le symbole de cette lutte personnelle.

Au désert, chacun confie également à un plus ancien que lui ce qu'il vit, les pensées qui lui viennent, ses habitudes. C'est sûrement le côté le plus coopératif de leur vie.

Des traces de tous ces dialogues nous sont parvenues sous forme de centaines de petites histoires - comme celle citée plus haut - où se mêlent sagesse, conseils, anecdotes, imaginaire, humour...

Leur vie peut nous sembler héroïque. Elle était surtout très réaliste. Au désert, il n'y a presque rien, et survivre implique de prendre soin du peu de vie que l'on trouve. Cela vaut pour la nourriture, pour la terre, mais aussi pour celles et ceux que parfois ils rencontrent, et même, selon certaines légendes, pour les animaux.

Respect pour tout ce qui vit, contemplation des grands espaces désertiques, apprivoisement de la limite... les *ammas* et les *abbas* n'auraient-ils pas vécu, avec un peu d'avance, une véritable écologie du désert ?