

# KELLIA

I rischi del deserto

## REGOLE DEL GIOCO

*Abba Sisoës disse a un fratello:*

- *Come stai?*
- *Sto buttando i miei giorni*
- *Anche se finisco con il perdere un giorno, rendo grazie*

Nel quarto secolo dopo Cristo, in una zona remota dell'Egitto, un gruppo di uomini e donne alla ricerca dell'assoluto si sposta nel deserto, alla periferia di un villaggio.

In questo gioco, ogni giocatore assume il ruolo di un *abba* ("padre") o *amma* ("madre") andando nel deserto alla ricerca di Dio. Ognuno di loro vive in un *kellion*\* dove porta avanti la sua ricerca interiore, con lotte personali e preghiera.

Nonostante questo insolito stile di vita, la ricerca non è del tutto solitaria, perché le *amma* e gli *abba* si visitano e si sostengono a vicenda.

Ma la vita nel deserto è tutt'altro che facile! Ognuno deve assicurare la propria sopravvivenza materiale, accettare i rischi di un luogo ostile, coltivare la terra, e soprattutto, per coloro che diventeranno i primi eremiti cristiani, combattere con i propri demoni.

Il tempo scorre... anche quando si sprecano i giorni!

\* *Kellion* (plurale *kellia*) è una parola greca che significa una cella, una specie di casetta.

Durata  
Circa 50 minuti



Età  
12+



Numero di giocatori  
2-4



### Scopo del gioco

*Kellia* è un gioco di cooperazione: **i giocatori vincono o perdono tutti insieme**. L'obiettivo di ogni giocatore è:

- avere cibo e acqua ogni giorno per sopravvivere nel deserto
- avere costruito il proprio *kellion*, simbolo di tutta la sua vita come *amma* o *abba* (preghiera, lavoro, contemplazione, cibo...), prima della fine del gioco

### Con due giocatori

*Kellia* si gioca meglio con 3 o 4 giocatori. Per una partita a 2 giocatori, ogni giocatore sceglie due pedine di gioco: la partita viene quindi giocata come una partita a 4 giocatori.

### Versione introduttiva e gioco completo

Esistono due versioni di questo gioco. La **versione introduttiva** (p. 3) permette di familiarizzare con una buona parte delle regole utilizzate anche nella **versione completa** (p. 8) più strategica e che permette partite più varie.

### Online

Per saperne di più sui Padri e le Madri del Deserto, per leggere le note aggiuntive sulle regole del gioco, e molto altro, si possono consultare le pagine online su [www.taize.fr/kellia](http://www.taize.fr/kellia)

*Siamo grati a tutti i giovani che ci hanno aiutato a provare le versioni di Kellia durante la loro visita a Taizé. Grazie anche a tutti coloro che ci hanno aiutato con le diverse traduzioni!*



## Materiale

**Nota** | Nella versione introduttiva, solo il materiale indicato da [parentesi quadre] viene utilizzato.

19 caselle **deserto**



7 caselle **risorse**

Ognuna ha un simbolo.



7 caselle **miglioramenti**

Ciascuno corrisponde ad una casella risorsa.



3 caselle **costruzione**



3 caselle **ostacolo**



3 caselle **passaggi**

C'è un passaggio per ogni ostacolo.



10 carte **catastrofe**



5 carte **personaggio**

Stampate su entrambi i lati.



5 carte **kellion**

Stampate su entrambi i lati.



## Significato dei cubi

*Kellia* si gioca con cubi di diversi colori:

- Cubi per il **Cibo**: pane, radici, cactus...
- Cubi per l'**Acqua**: succo di cactus, acqua, oasi...
- Cubi per il **Lavoro**: legno, pelli di cammello...
- Cubi per la **Contemplazione** della natura.
- Cubi per la **Vita interiore**.

I cubi vengono raggruppati a lato, accanto alla plancia. Quando i cubi devono essere piazzati sulla plancia, o quando i giocatori ricevono dei cubi, questi vengono presi dal suddetto gruppo. Quando i cubi vengono rimossi dal tabellone, o quando un giocatore scarta dei cubi, questi vengono rimessi a lato della plancia insieme agli altri.

Alla fine di ogni turno, ogni giocatore deve scartare un cubo **Cibo** e un cubo **Acqua** per sopravvivere. I giocatori devono inoltre costruire il loro **kellion** con molti di questi cubi per vincere la partita.

# VERSIONE INTRODUTTIVA

## Preparare il gioco

Per giocare alla **versione introduttiva**, servono (oltre agli elementi indicati da **[parentesi quadre]** a pagina 2):

- 14 caselle del deserto
- tutte le risorse, tranne il cammello e il cactus
- tutti i miglioramenti, tranne il cammello e il cactus
- il pozzo
- 6 catastrofi: 4 tempeste di sabbia, 1 carestia e 1 delle due siccità
- la plancia, le pedine, il dado e i cubi di legno.

Il materiale rimanente si lascia nella scatola.

1 | Mischiare e mettere i seguenti quadrati a faccia in giù sul tabellone:



14 caselle  
deserto

+



5 risorse

+



il pozzo

2 | Ogni giocatore sceglie un *kellion* e ci mette sopra la pedina corrispondente.

3 | Ogni giocatore riceve (e mette davanti a sé):

1 cubo **Cibo**

1 cubo **Acqua**

1 cubo **Vita interiore**



4 | Accanto alla plancia mettere :

1 miglioramenti  
(faccia scoperta)



Un gruppo di 6 catastrofi  
(faccia coperta):

4 tempeste

1 carestia

1 siccità



La chiesa al centro della plancia.

Il calendario sul bordo della plancia non viene utilizzato nella versione introduttiva.



# Come giocare

All'inizio del gioco, i giocatori designano **un/a anziano/a** che giocherà sempre per primo.

La partita si gioca in 7 turni.

Ogni turno si gioca nel modo seguente:

**I. Il giorno:** Ogni giocatore gioca le sue azioni.

**II. La sera:** Ci sono diverse fasi:

– Andare a casa, Pregare, Mangiare e bere.

– Incidente, nuove caselle e cubi per la mattina.



## I. Il giorno

Ogni giocatore gioca le sue azioni. **L'anziano/a** inizia. Quando ha finito le sue azioni, è il turno del giocatore successivo, procedendo in senso orario.

Ogni giocatore può eseguire 3 azioni durante la giornata, tra queste 3 possibilità:

1 | **Muoversi**

2 | **Contemplare il deserto**

3 | **Piazzare un cubo.**

Quando un giocatore ha eseguito 3 azioni, può scegliere di smettere di giocare o di scartare un cubo **Vita interiore** per ottenere 3 nuove azioni. Lui o lei può fare questo più volte al giorno.

### 1 | Muoversi



Come azione, un giocatore può muovere la sua pedina di una casella, seguendo le linee sul tabellone.

Quando raggiunge una casella che è a faccia in giù, il giocatore la gira.



Se si tratta di una casella risorsa o di un pozzo, i cubi indicati vengono piazzati su di essa.

Il giocatore può quindi **raccogliere immediatamente tutti o alcuni di questi cubi.**

Inoltre, se un giocatore arriva su una casella a faccia in su dove ci sono già dei cubi, può immediatamente raccoglierli.



### Importante!

Ogni giocatore **non può mai avere più di 7 cubi**, indipendentemente dal colore.

Inoltre, **non è permesso buttare via i cubi.**

La vita nel deserto è una vita di semplicità e austerità, di sicuro non di spreco!

Quando un giocatore arriva nella stessa casella di un altro giocatore, i giocatori possono liberamente scambiarsi i cubi uno con l'altro.



Tuttavia, non è mai possibile dare i cubi **Vita interiore** all'altro.

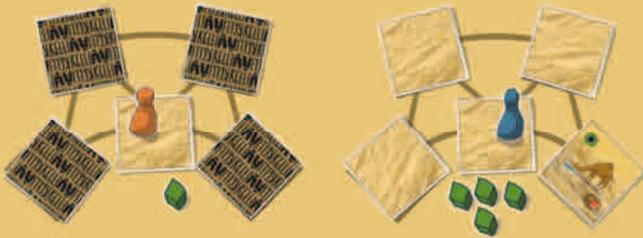
**Nota** | Raccogliere cubi o dare cubi all'altro non conta come un'azione.

## 2 | Contemplare il deserto

Prendendosi del tempo per contemplare i grandi spazi del deserto, gli *abba* e le *amma* diventano più sensibili all'ambiente in cui vivono.

Come azione, un giocatore su una casella del deserto può **contemplare il deserto**.

Se così, riceve quindi 1 cubo **Contemplazione**, + 1 ulteriore cubo **Contemplazione** per ogni casella di deserto visibile intorno a lui/lei.



A Contempla il deserto e riceve un cubo **Contemplazione**.

B contempla il deserto e riceve 4 cubi **Contemplazione**.

**Note** | Si può scegliere di ricevere solo alcuni dei cubi **Contemplazione** di quanti ne spetterebbero.

## 3 | Mettere giù un cubo

Come azione, un giocatore può piazzare **uno dei suoi cubi sulla casella** in cui si trova.

Questa azione può assumere due forme:

### a | Prendersi cura di una casella risorsa

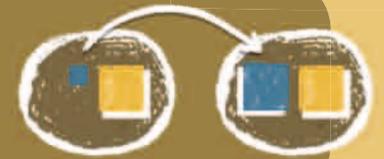
Il giocatore si prende cura della casella risorsa in cui si trova mettendo 1 cubo **Contemplazione** sul simbolo verde di questa casella.



Alla fine della giornata, una casella di cui ci si è preso cura viene **coperto dal suo miglioramento**, che produce più cubi (vedere parte II. Sera e notte).



**Nota** | Su ogni casella risorse, i cubi indicano cosa produrrà questa casella una volta migliorata.



### b | Costruire il kellion

Quando un giocatore è nel suo *kellion*, può usare uno dei suoi cubi per costruire il *kellion*, seguendo i colori necessari.



Nell'esempio sopra, il giocatore ha bisogno di un solo cubo **Vita interiore** in più per finire il suo *kellion*.

### Note

- Una volta che un cubo è stato piazzato, non può più essere raccolto.
- È possibile visitare un *kellion* di un altro giocatore, ma **non è possibile costruire il kellion di qualcun'altro**.

## Nel momento del bisogno: la chiesa

Qualcuno che ha difficoltà a trovare qualcosa per sopravvivere può chiedere l'elemosina in chiesa: lì troverà altri *amma* e *abba* che sono nel deserto da più tempo di lui/lei, e che sono disposti ad aiutare.

Quando si sposta verso la chiesa, un giocatore può scegliere se mendicare: **se non ha abbastanza per sopravvivere, la chiesa può dargli solo uno dei cubi che gli mancano (Cibo o Acqua).**

**Il turno è quindi immediatamente finito**, anche se ha ancora azioni o cubi **Vita interiore**. L'unica cosa che può ancora fare è scambiare i cubi con altri giocatori.



### Note

- Ci si può spostare verso la chiesa senza mendicare.
- Andare verso la chiesa conta come un'azione, ma mendicare non conta come un'ulteriore azione.
- Se si va alla chiesa per mendicare, **mendicare deve essere la prima cosa** che si fa quando si arriva la. È possibile **scambiarsi i cubi dopo aver mendicato, non prima!**

### Consigli per la giornata!

- Nei primi turni, non esitare a scartare i cubi **Vita Interiore** per esplorare il deserto.
- Non aspettare gli ultimi turni per costruire i propri *kellia*.

## II. La sera e la notte

Quando tutti i giocatori hanno finito le loro azioni, è **sera**.

Lanziano/a annuncia allora le diverse tappe, che tutti eseguono allo stesso tempo.

### 1 | Andare a casa

Ogni giocatore sposta la sua pedina nel suo *kellion*.

### 2 | Pregare

Le *amma* e gli *abba* terminano ogni loro giornata con la preghiera. La preghiera si nutre anche di ciò che hanno contemplato durante il giorno.

Durante la preghiera, ogni giocatore riceve 1 cubo **Vita interiore**. Durante la preghiera, 3 cubi **Contemplazione** possono anche essere scambiati con un ulteriore cubo **Vita interiore** (una volta per preghiera).

**Promemoria** | Un giocatore **non può mai avere più di 7 cubi**. Se ha già 7 cubi al momento della preghiera, non riceverà il cubo **Vita interiore**.



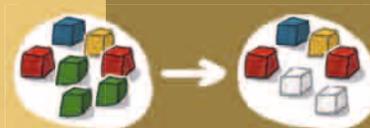
A riceve 1 cubo **Vita interiore**.



B riceve 1 cubo **Vita interiore** e scambia tre cubi **Contemplazione** per 1 cubo **Vita interiore**.



C ha già 7 cubi, e dunque non riceve niente.



D ha 7 cubi, ma cambia 3 cubi **Contemplazione** per 1 cubo **Vita interiore**. Ha quindi la possibilità di ricevere il consueto cubo **Vita interiore**.

### 3 | Mangiare e bere

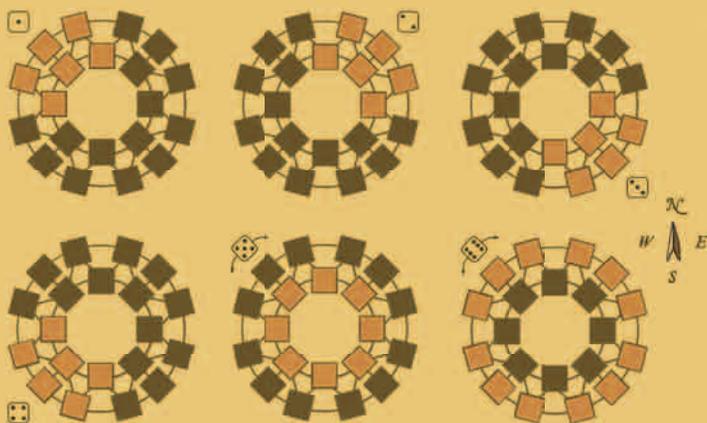
È il momento del pasto! Ogni giocatore deve scartare 1 cubo **Cibo** e 1 cubo **Acqua**.

Se qualcuno non ha questi 2 cubi a questo punto, tutti perdono immediatamente la partita!

Dopo di che viene la notte, e l'inizio di un nuovo giorno. Prima dell'inizio del giorno, vengono fatte ancora due cose.

### 4 | Catastrofi notturne

Si lancia il dado per sapere quale parte del deserto è colpita.



Prendere quindi una **carta catastrofe** dalla cima del mazzo. Ci sono 3 possibili catastrofi:

#### a | Carestia e b | Siccità

Nella zona interessata, rimuovere tutti i cubi del colore indicato. **Nessun cubo di questo colore apparirà più fino alla fine della giornata.**

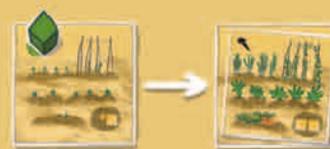
#### c | Tempesta di sabbia

Nella zona interessata, rimuovere tutte le caselle, tutti i cubi, tutti i miglioramenti... Tutto deve ricominciare da capo! Mischiare le caselle rimosse, senza guardarle, e rimetterle a faccia in giù. Queste caselle possono essere girate di nuovo quando vengono visitate durante il giorno.



### 5 | Caselle e cubi per il mattino

Ogni casella risorsa di cui ci si è presi cura (vedere *Mettere giù un cubo*, p.5) viene migliorata: rimuovere il cubo **Contemplazione**, e coprire la casella risorsa con la sua casella miglioramento.



Si aggiungono poi **nuovi cubi** alle caselle che producono cubi: fare questo in modo da completare ciò che è indicato su ogni casella.



**Nota** | Quando si aggiungono nuovi cubi, tenere conto delle catastrofi che sono successe.

Quando tutti questi passi sono stati fatti, inizia un nuovo giorno (vedere *I. Il giorno*).

### Fine del gioco

**Tutti i giocatori vincono** se alla sera tutti hanno finito di costruire il proprio *kellion* e tutti hanno abbastanza per sopravvivere (1 cubo **Cibo** e 1 cubo **Acqua**).

Se alla sera all'ora di cena uno dei giocatori non ha i due cubi necessari per sopravvivere, **la partita è immediatamente persa.**

Quando **viene pescata l'ultima carta incidente**, c'è un ultimo giorno nel quale i giocatori possono finire il loro *kellion* (mentre trovano qualcosa per sopravvivere).

Alla fine di quest'ultimo giorno:

- se una delle *kellia* non è finita, la partita è persa;
- se tutte le *kellia* sono finite, e tutti i giocatori hanno abbastanza per sopravvivere, **vincono la partita... per un pelo!**



# VERSIONE COMPLETA

*Un fratello disse ad Abba Teodoro,*

*-Dimmi una parola, perché sto morendo.*

*-Io stesso sono in pericolo... cosa potrei dirti?*

Questo insieme di regole fornisce le modifiche che si devono apportare alla versione introduttiva per integrare tutti gli elementi del gioco. È necessario aver letto e compreso prima le regole della versione introduttiva.

## Carte personaggio

Ogni *amma* e *abba* è speciale, con i suoi punti di forza, le sue debolezze e il suo modo personale di vivere nel deserto.

Ogni giocatore sceglie una carta personaggio con un'abilità speciale e il *kellion* da costruire che corrisponde ad essa. Alcune di queste abilità si riferiscono a ciò che verrà spiegato nelle pagine seguenti.

### Amma Melania l'Anziana

Fu una grande viaggiatrice per tutta la vita. Nata in Hispania, si trasferì a Roma per sposare suo marito. Rimasta vedova molto giovane, partì per Alessandria d'Egitto per incontrare gli *abba* e le *amma*. Si dice che percorse l'intero deserto da un capo all'altro; alla fine, si stabilì a Gerusalemme, dove fondò una comunità di donne.

Lei può compiere un'azione extra ogni giorno. (Un cubo di *Vita Interiore* le permette comunque di compiere solo 3 azioni in più).



### Abba Serapione il Sindonita

Si dice che Serapione non poteva stare sotto un tetto: si spostava e viveva all'aperto.

Lui può decidere di **non tornare a casa la sera** (al suo *kellion* o alla chiesa), e di rimanere sulla piazza dove si trova. Se qualche cubo appare lì, può raccoglierlo subito. Se si trova su una casella Ostacolo, può lasciarla al mattino in qualsiasi direzione. Se c'è una tempesta di sabbia, si procede come al solito, e poi la casella in cui si trova viene girata a faccia in su, come se vi si fosse appena trasferito. Il sabato sera, se non va in chiesa, non può partecipare al pasto in comune.



### Abba Agathon d'Egitto

Lui andò a vivere in una grotta e scoprì che era anche la casa di un grande serpente. Siccome non voleva cacciarlo, divennero amici, andando insieme a bere la linfa di un sicomoro nelle vicinanze.

Per sopravvivere, ha bisogno di un solo cubo **Contemplazione**. Inizia il gioco con un cubo **Contemplazione** e un cubo **Vita interiore**. Può chiedere l'elemosina per il suddetto cubo **Contemplazione**. Durante il digiuno, deve comunque scartare un cubo **Contemplazione**.



### Amma Syncretica di Alessandria

Conosciuta per la sua grande saggezza, molti *abba* e *amma* venivano a visitarla. Raccoglieva intorno a sé un gruppo di donne che volevano imparare dalla sua esperienza di vita.

Quando è il suo turno può **scambiare i cubi con i giocatori che si trovano nelle caselle vicine alla sua**. Come per i normali scambi, questo non conta come un'azione.



### Amma Sara del Deserto

Era conosciuta per la sua forte personalità, impulsiva e molto reattiva, sia nelle questioni quotidiane che nella lotta spirituale. Si dice che le parole che diceva si avveravano immediatamente.

Può possedere fino a **10 cubi**, invece di solo 7.



### Amma Alexandra

Si dice che avesse una grandissima capacità di lavorare. Poteva passare l'intera giornata a tessere biancheria mentre pregava, senza fermarsi, dall'alba al tramonto.

Per un'azione, può scambiare 2 cubi **Lavoro** con 2 cubi **Cibo** o 2 cubi **Acqua**.



### Amma Talida

Viveva in una comunità di donne di cui era la madre spirituale. Molte persone volevano incontrarla per ascoltare le sue parole edificanti.

Quando si trova sulla stessa casella di un altro giocatore, può **dargli/le una parola**. Questo conta come un'azione. L'altro giocatore riceve quindi un cubo **Vita Interiore**. Può farlo solo una volta al giorno per ogni giocatore.



### Abba Paulos di Tebe

Ogni giorno, un corvo gli portava mezza pagnotta per vivere. Un giorno, quando un altro *abba* era lì in visita da lui, il corvo portò un'intera pagnotta per loro da condividere.

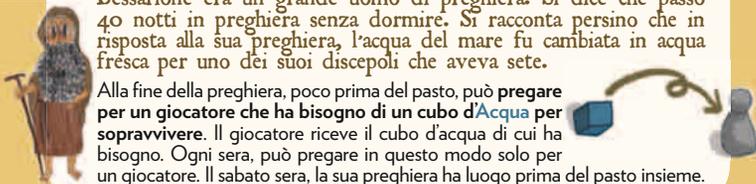
Una volta durante la giornata, anche se non è il suo turno, può **mandare il suo corvo** a portare uno dei suoi cubi **Lavoro** o **Cibo** ad un altro giocatore. (Questo non conta come azione).



## Abba Bessarion d'Egitto

Bessarione era un grande uomo di preghiera. Si dice che passò 40 notti in preghiera senza dormire. Si racconta persino che in risposta alla sua preghiera, l'acqua del mare fu cambiata in acqua fresca per uno dei suoi discepoli che aveva sete.

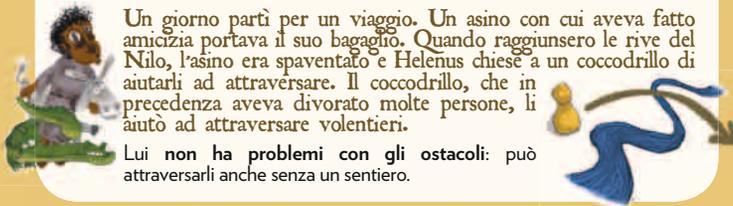
Alla fine della preghiera, poco prima del pasto, può **pregare per un giocatore che ha bisogno di un cubo d'Acqua per sopravvivere**. Il giocatore riceve il cubo d'acqua di cui ha bisogno. Ogni sera, può pregare in questo modo solo per un giocatore. Il sabato sera, la sua preghiera ha luogo prima del pasto insieme.



## Abba Helenus

Un giorno parti per un viaggio. Un asino con cui aveva fatto amicizia portava il suo bagaglio. Quando raggiunsero le rive del Nilo, l'asino era spaventato e Helenus chiese a un cocodrillo di aiutarli ad attraversare. Il cocodrillo, che in precedenza aveva divorato molte persone, li aiutò ad attraversare volentieri.

Lui **non ha problemi con gli ostacoli**: può attraversarli anche senza un sentiero.



# Preparare il gioco

La versione completa si può giocare su tre livelli differenti:

★ Facile ★★ Normale ★★★ Difficile.

Il numero di catastrofi usati dipende dal livello scelto (vedere p. 10).

1| Ogni giocatore mette la **carta kellion** del suo personaggio con la pedina del colore corrispondente sopra.

2 | Mettere una **casella deserto** a faccia in su davanti ad ogni **kellion**.

3 | Ogni giocatore riceve (e mette davanti a sé): 1 cubo **Cibo**, 1 cubo **Acqua**, 1 cubo **Vita interiore**.



4 | Mescolare e disporre le seguenti caselle a faccia in giù sulle rimanenti caselle sulla plancia:



10 caselle  
deserto

3 caselle  
risorse casuali

3 caselle  
ostacoli

5| Vicino alla plancia disporre:



le caselle deserto  
inutilizzate

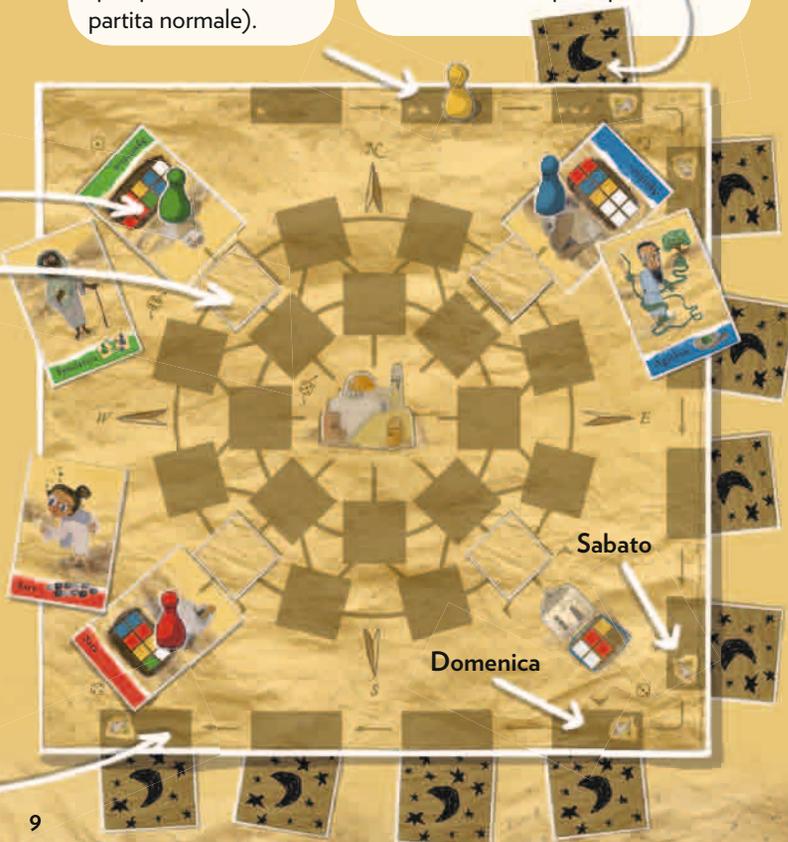


miglioramenti,  
costruzioni,  
passaggi  
(a faccia in su)

3 delle 4 altre risorse (a faccia in giù)  
- l'ultima risorsa si ripone nella scatola.

6 | Metti una pedina sulla casella di partenza del livello di difficoltà scelto (per esempio, qui per iniziare una partita normale).

7 | Mescolare le carte delle catastrofi e metterle sotto il bordo del tabellone, rivolte verso il basso, iniziando dal primo giorno del calendario dopo la pedina.



Ogni angolo della plancia rappresenta la **fine di una settimana**. Nella notte tra il sabato e la domenica, gli **abba** e le **amma** si incontrano in chiesa (vedere p. 10-11).

# Come giocare

## Durata del gioco

Il numero di catastrofi da preparare dipende dal livello di difficoltà scelto.

	Facile ★	Normale ★★	Difficile ★★★
Tempesta di sabbia	4	4	3
Carestia	1	1	1
Siccità	2	1	1
Banditi	1	1	1
Digiuno	1	1	1
Akedia	1	1	1
<b>Totale</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>
Numero di giorni di gioco	11	10	9

Per il livello difficile, ci sono altre due possibilità:

- **Esperto:** sostituire la carta digiuno con una carta tempesta di sabbia.
- **Casuale:** usare una carta tempesta di sabbia in più, mescolare tutte le carte incidente e rimuoverne una senza guardarla.

## Ostacoli

Quando un giocatore si muove verso una casella ostacolo, per lasciarla non può far altro che ritornare indietro per la direzione dalla quale è provenuto.

### Note

- Si possono cambiare i cubi su una casella ostacolo.
- Il fiume produce un cubo **Acqua**.
- **Quando si contempla, la montagna** conta come una casella deserto: anche la montagna può essere contemplata!



## Azioni di giorno

Nella versione completa del gioco, piazzare un cubo può essere fatto in 5 modi:

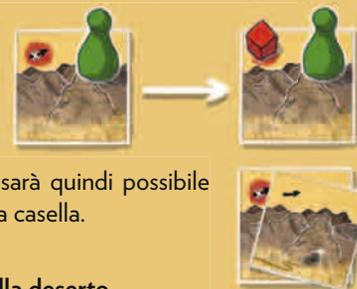
a | **Prendendosi cura di una casella risorse**

b | **Costruendo il kellion**

c | **Costruendo un passaggio**

Il giocatore **mette un cubo Lavoro** sul simbolo rosso di una casella ostacolo.

Alla fine della giornata, quella casella sarà **coperta dal passaggio corrispondente**: sarà quindi possibile muoversi da lì come qualsiasi altra casella.



d | **Costruendo su una casella deserto**

Il giocatore **mette un cubo Lavoro** su una casella deserto.

Alla fine della giornata, quella casella deserto sarà **sostituita da una casella costruzione scelta dai giocatori**: il pozzo, il forno per il pane o il laboratorio di cesti.



e | **Dando vita ad una casella deserto**

Il giocatore **mette un cubo Contemplazione** su una casella deserto.

Alla fine della giornata, quella casella deserto viene **sostituita da una qualsiasi delle 3 risorse rimaste inutilizzate**.



## La sera e la notte

Alla fine di ogni settimana, gli *ammās* e gli *abbās* si incontrano in chiesa, per pregare insieme, condividere un pasto e scoprire come stanno gli altri.

Ci sono diversi cambiamenti nelle fasi serali.

## 1 | Andare a casa

Questo dipende dal calendario:

- In un giorno normale, tutti vanno a casa al loro *kellion*.
- Se la pedina del calendario indica il **sabato** (sera) tutti i giocatori spostano le loro pedine sulla chiesa.

**Nota** | Questo movimento verso la chiesa non può essere usato per chiedere l'elemosina.



## 2 | Pregare

### 3 | Mangiare e bere

Il **sabato sera**, dopo la preghiera, gli *abba* e le *amma* **condividono il pasto comune**. Questo significa che possono darsi liberamente dei cubi prima e dopo il pasto.

Per esempio, se un giocatore non ha un cubo **Acqua** ma un altro giocatore ne ha 2, va bene lo stesso. I cubi **Vita interiore** non possono essere scambiati.

### 4 | Catastrofi notturne

Per prima cosa fate avanzare la pedina sul calendario.

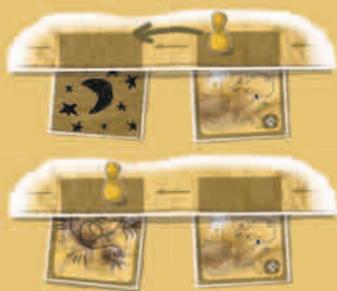
Poi, girate la carta incidente del nuovo giorno corrispondente e rimettetela nello stesso posto, a faccia in su.

a | **Carestia** e b | **Siccità**

c | **Tempesta di sabbia**

Nella versione completa, una tempesta di sabbia fa sparire una casella.

- Nel settore interessato, rimuovi tutte le caselle, tutti i cubi, tutti i miglioramenti... tutto deve ricominciare da capo!
- I giocatori scelgono insieme una casella vuota dove mettono una nuova casella deserto (a faccia in su).



- Mescolare le caselle che sono state rimosse, senza guardarle, e rimetterle a faccia in giù.

L'unica casella che è rimasta fuori, rimuovetela completamente dal gioco, senza vederla.

#### Note

- I *kellia* non sono influenzati dalle tempeste di sabbia.
- Per evitare di avere un ostacolo davanti ad un *kellion*, si può mettere una nuova casella deserto.



#### d | Banditi

Quando viene pescata la carta banditi, **ogni giocatore deve scartare un cubo a sua scelta** (può essere un cubo **Vita interiore**).

#### e | Digiuno

Questa carta annuncia un giorno di digiuno per tutti. La sera seguente, gli *abba* e le *amma* non dovranno scartare i cubi **Cibo** e **Acqua** per il pasto.

Durante il digiuno, non è possibile chiedere l'elemosina in chiesa.

#### f | Akeidia

Il peggior nemico dei padri e delle madri del deserto: stanchezza con il passare dei giorni, disgusto per tutte le cose spirituali, aridità nella preghiera.

Quando viene pescata la carta *akeidia*, tutti i giocatori perdono immediatamente tutti i loro cubi **Vita interiore**!

**Note** | Il lancio dei dadi non ha effetti sui banditi, il digiuno e l'*akeidia*.



## 5 | Caselle e cubi per il mattino

Prima di far apparire le caselle, sono effettuati i seguenti cambiamenti:

- Una casella deserto dove è stato piazzato un cubo **Lavoro** viene **sostituita da una costruzione a scelta (a faccia in su)**.
- Una casella deserto dove è stato piazzato un cubo **Contemplazione** viene **sostituita da una risorsa casuale (a faccia in su)**.
- Una casella risorsa dove è stato messo un cubo **Contemplazione** è **coperta dal suo miglioramento**.
- Una casella ostacolo dove si trova un cubo **Lavoro** è **coperta dal suo passaggio**.

Questi cubi **Lavoro** e **Contemplazione** vengono poi rimossi.

### Note

- In una zona colpita da una tempesta di sabbia, i cubi piazzati sono scomparsi prima della fase 5: non ci sono quindi miglioramenti, percorsi o nuove caselle.
- Quando non ci sono più caselle di risorse o costruzione, il cubo viene rimosso e la casella del deserto non viene sostituita.

Una volta fatti questi passi, si inizia un nuovo giorno. La **domenica mattina**, i giocatori partono dalla chiesa.

### Fine del gioco

L'ultimo turno/giorno ha luogo quando la **pedina sul calendario arriva all'ultimo posto**. Questo giorno è un **sabato**: alla fine dell'ultimo giorno, i giocatori si incontrano in chiesa e possono aiutarsi a vicenda per sopravvivere all'ultimo giorno.

### La Communauté de Taizé

*Kellia* è stato realizzato dai fratelli della Comunità di Taizé, fondata nel 1940 da Frère Roger ed oggi composta da quasi 100 fratelli, di diverse Chiese, e da 25 nazionalità. Impegnati in uno stile di vita semplice e nel celibato, vivono del proprio lavoro. Ogni anno, migliaia di giovani vengono a Taizé per pregare, per cercare un senso alla loro vita e per prepararsi ad essere creatori di fiducia e di riconciliazione nei luoghi in cui vivono.

### Chi erano gli *abba* e le *amma*?

*Un anziano disse a uno dei fratelli: Vai e resta nel tuo kellion e il tuo kellion ti insegnerà tutto.*

Intorno al IV secolo, in Egitto, ma anche in Siria, in Palestina e in altre zone del Medio Oriente e dell'Asia Minore, alcuni uomini, e anche alcune donne, lasciarono i loro beni, le loro famiglie e la vita quotidiana del loro tempo e andarono a vivere da soli nel deserto. Sono conosciuti come i padri e le madri del deserto.

Lì vivevano una vita austera. Facevano le loro case in grotte o in piccoli *kellia* che si costruivano da soli. Mangiavano pane, erbe e verdure. Si guadagnavano da vivere con semplici lavori manuali: tessendo lino, facendo cesti o corde... E soprattutto pregavano.

Quale era la loro motivazione? Prima di tutto una profonda sete di comunione con Dio. Il loro umile lavoro manuale, la loro vita di povertà e di ascesi, la preghiera continua, l'accettazione di sé stessi e degli altri, la lotta con le proprie tenebre... l'*amma* o l'*abba* ha intrapreso tutte queste cose per essere disponibile per Dio. Il *kellion*, che era allo stesso tempo il loro rifugio e il luogo in cui sceglievano di rimanere, divenne il simbolo di questa lotta personale.

Nel deserto, ognuno confidava a un anziano il suo modo di vivere, i pensieri che gli venivano, le sue abitudini... Questo era sicuramente l'aspetto più cooperativo della loro vita.

Le tracce di queste conversazioni sono giunte fino a noi sotto forma di centinaia di brevi storie, come quella citata sopra, in cui troviamo un misto di saggezza, consigli, aneddoti, immaginazione e umorismo...

Anche se la loro vita ci può sembrare eroica, era soprattutto molto realistica. Nel deserto non c'è quasi nulla e sopravvivere significava prendersi cura delle poche cose viventi che vi si trovavano. Questo valeva non solo per il cibo, per la terra, ma anche per le altre persone che incontravano occasionalmente, e persino, secondo alcune leggende, per gli animali.

Il rispetto per tutto ciò che è vivo, la contemplazione dei vasti spazi del deserto, la presa di coscienza dei propri limiti... Non si potrebbe dire che gli *abba* e le *amma* praticavano, piuttosto in anticipo sui tempi, una vera ecologia del deserto?

