

KELLIA

Het gevaar van de woestijn

SPELREGELS

Abba Sisoës zei tegen een broeder:

- *Hoe gaat het met je?*
- *Ik verspil mijn dagen.*
- *Zelfs als ik mijn dag heb verspild, ben ik dankbaar.*

In de vierde eeuw na Christus verhuist een handjevol mannen en vrouwen naar de rand van een dorp in een afgelegen gebied in Egypte, op zoek naar het absolute.

In dit spel neemt elke speler de rol op zich van een *abba* ("vader") of *amma* ("moeder") die naar de woestijn is getrokken om God te zoeken. Alle spelers wonen in een *kellion**, waar ze hun innerlijke zoektocht, die gepaard gaat met persoonlijke strijd en gebed, voortzetten.

Toch is het geen eenzame zoektocht, want als onderdeel van deze ongewone levensstijl bezoeken en ondersteunen de *amma's* en de *abba's* elkaar.

Maar het leven in de woestijn is zeker niet eenvoudig! Iedereen moet zien te overleven, de risico's van een vijandige plaats aanvaarden, het land bewerken, én, het belangrijkste voor hen die de eerste christelijke kluisenaars zouden worden, de strijd aangaan met innerlijke demonen.

De tijd dringt... zelfs als je je dagen verspilt!

* *Kellion* (meervoud *kellia*) is een Grieks woord dat 'cel' betekent, een soort klein huisje.

Duur
Ongeveer 50 minuten



Leeftijd
12+



Aantal spelers
2-4



Doel van het spel

Kellia is een coöperatief spel: **alle spelers winnen of verliezen samen**. Het doel van elke speler is:

- om elke dag voldoende te eten en te drinken te hebben om te kunnen overleven in de woestijn
- om voor het einde van het spel de *kellion*, het symbool van het leven als *amma* of *abba* (gebed, bezinning, voedsel...), gebouwd te hebben.

Met twee spelers

Je kunt *Kellia* het beste spelen met 3 of 4 spelers. Voor een versie met 2 spelers kiest elke speler twee pionnen. Het spel wordt vervolgens gespeeld zoals de versie met vier spelers.

Basisversie & uitgebreide versie

Er zijn twee versies van de spelregels voor dit spel: in de **basisversie** (blz. 3) maak je kennis met een groot gedeelte van de spelregels van de **uitgebreide versie** (blz. 8), die strategischer is en meer spelvariaties kent.

Online

Om meer over de woestijnvaders en -moeders te weten te komen, extra informatie over de spelregels te lezen, en nog veel meer, kun je de online informatie bekijken op www.taize.fr/kellia

We bedanken alle jongeren die Kellia hebben uitprobeerde tijdens hun bezoek aan Taizé!
We bedanken ook iedereen die ons heeft geholpen met de verschillende vertalingen.



Onderdelen

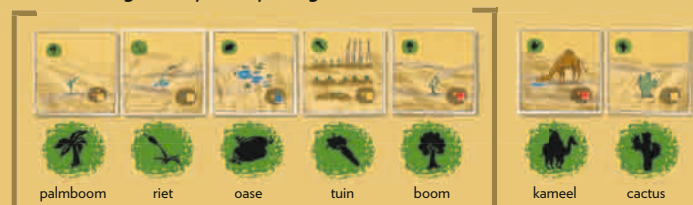
Let op | In de basisversie worden alleen de materialen tussen [vierkante haakjes] gebruikt.

19 woestijntegels



7 grondstoftegels

Elke tegel heeft een pictogram.



7 verbeteringen

Elke verbetering hoort bij een grondstoftegelt.



3 bouwtegels



3 obstakeltegels



3 doorgangen

Er is een doorgang voor elk obstakel.



10 rampkaarten



5 karakterkaarten

Dubbelzijdig.

5 kellionkaarten

Dubbelzijdig.



Betekenis van de blokjes

Kellia wordt gespeeld met blokjes van verschillende kleuren:

- Voedsel** blokjes: brood, wortels, cactus...
- Water** blokjes: cactussap, water, oase...
- Werk** blokjes: hout, kamelenhaar...
- Blokjes voor **verwondering** over de natuur.
- Innerlijk-leven** blokjes.

Er ligt een voorraad blokjes naast het bord. Wanneer er blokjes op het bord verschijnen, of wanneer spelers blokjes ontvangen, worden ze van deze voorraad gepakt. Als blokjes van het bord gehaald worden, of wanneer een speler blokjes aflegt, worden ze weer teruggelegd bij de voorraad. Aan het eind van elke beurt moet elke speler een **Voedsel** blokje en een **Water** blokje afleggen om te kunnen overleven. Spelers moeten ook hun **kellion** bouwen met meerdere blokjes om het spel te winnen.

BASISVERSIE

Spelvoorbereiding

Om de **basisversie** te spelen heb je het volgende nodig (zie ook de items tussen [vierkante haakjes] op blz. 2):

- 14 woestijntegels
- alle grondstoffen, behalve de kameel en de cactus
- alle verbeteringen, behalve de kameel en de cactus
- de waterput
- 6 rampen: 4 zandstormen, 1 hongersnood, en 1 van de twee droogtes
- het bord, de pionnen, de dobbelsteen en de houten blokjes.

De andere materialen kun je in de doos laten.

1 | Schud de volgende tegels en leg ze ondersteboven op het bord:



14 woestijntegels de 5 grondstoffen de waterput

2 | Elke speler kiest een *kellion* en zet de bijbehorende pion erop.

3 | Elke speler ontvangt (en legt voor zich neer):

- 1 Voedselblokje
- 1 Waterblokje
- 1 Innerlijk-levenblokje



4 | Leg naast het bord neer:

de verbeteringen
(met de goede
kant naar boven)



een stapel met 6 rampen
(ondersteboven):

- 4 zandstormen
- 1 hongersnood
- 1 droogte.



De **kerk** staat in het midden van het bord afgebeeld.

De **kalender** aan de rand van het bord wordt niet gebruikt in de basisversie.



Hoe te spelen

Aan het begin van het spel wijzen de spelers **een oudste** aan, die altijd als eerste aan de beurt is.

Het spel wordt gespeeld in 7 rondes, of dagen.

Elke ronde wordt als volgt gespeeld:

I. Overdag: Elke speler voert zijn/haar acties uit.

II. 's Avonds: Er zijn dan meerdere fases:

- Naar huis gaan, bidden, eten en drinken.
- Ramp, nieuwe tegels en blokjes voor de ochtend.



I. Overdag

Elke speler voert zijn/haar acties uit. De oudste begint. Wanneer hij/zij klaar is met zijn/haar acties, is de volgende speler, met de klok mee gezien, aan de beurt.

Elke speler kan overdag drie van de volgende mogelijke acties uitvoeren:

- 1 | Verplaatsen
- 2 | De woestijn overpeinzen
- 3 | Een blokje plaatsen.

Wanneer een speler drie acties uitgevoerd heeft, kan hij/zij ervoor kiezen te stoppen, of een **innerlijk-leven** blokje af te leggen om zo de mogelijkheid te krijgen om nog 3 nieuwe acties uit te voeren. Hij/zij kan dit meerdere keren per dag doen.

1 | Verplaatsen



Een speler kan ervoor kiezen om als actie **zijn/haar pion te verplaatsen** volgens de lijnen op het bord.

Als een speler een tegel bereikt die op de kop ligt, mag hij/zij deze omdraaien.



Als het een grondstoftegels of de waterput betreft, worden de bijbehorende blokjes erop geplaatst.

De speler kan dan **meteen zoveel van deze blokjes als hij/zij wil voor zichzelf pakken**.

Ook als een speler uitkomt op een tegel die al met de goede kant naar boven ligt maar waar nog blokjes op liggen, kan hij/zij deze meteen voor zichzelf pakken.



Belangrijk!

Een speler mag **nooit meer dan 7 blokjes**, ongeacht van welke kleur, in zijn/haar bezit hebben.

Daarnaast is **het wegdoen van blokjes niet toegestaan**.

Het leven in de woestijn is een leven van eenvoud en soberheid, en zeker niet van verspilling.

Als twee spelers zich op dezelfde tegel bevinden, kunnen ze **blokjes aan elkaar geven**.

Het is echter niet mogelijk om elkaar **innerlijk-leven** blokjes te geven.



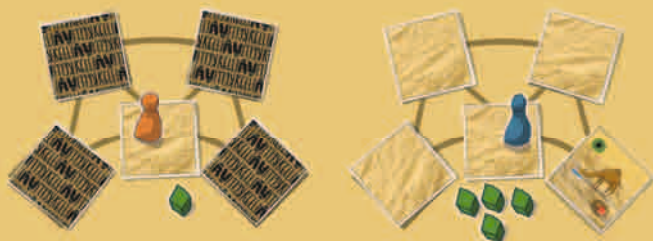
Let op | Blokjes pakken of blokjes aan elkaar geven telt niet als een actie.

2 | De woestijn overpeinzen

Door de tijd te nemen om de uitgestrekte vlaktes in de woestijn te overpeinzen, worden de *abba's* en *amma's* gevoeliger voor de omgeving waarin ze leven.

Een speler die op een **woestijntegel** staat kan ervoor kiezen om als actie **de woestijn te overpeinzen**.

Hij/zij ontvangt dan 1 **verwonderings**blokje, +1 extra **verwonderings**blokje voor elke zichtbare woestijntegel om hem/haar heen.



A overpeinst de woestijn en B overpeinst de woestijn en ontvangt 1 **verwonderings**blokje. B ontvangt 4 **verwonderings**blokjes.

Let op | Je kunt ervoor kiezen om minder **verwonderings**blokjes aan te nemen dan waar je recht op hebt.

3 | Een blokje plaatsen

Een speler kan ervoor kiezen om als actie één van zijn/haar **blokjes te plaatsen op de tegel waar hij/zij op staat**.

Deze actie kan twee vormen aannemen:

a | Een grondstoftegels bewerken

De speler **bewerkt** de grondstoftegels waar hij/zij op staat door 1 **verwonderings**blokje op het groene pictogram van deze tegel te plaatsen.



Aan het einde van de dag wordt een tegel die bewerkt is **bedekt door de bijbehorende verbetering**, waardoor het meer blokjes produceert (zie deel II. 's Avonds en 's nachts).



Let op | De blokjes die in het klein zijn afgebeeld op elke grondstoftegels geven aan wat deze tegel zal produceren als die eenmaal verbeterd is.



b | De kellion bouwen

Wanneer een speler zich in zijn/haar *kellion* bevindt, kan deze een van zijn/haar blokjes gebruiken om de *kellion* te bouwen volgens de benodigde kleuren.



In het bovenstaande voorbeeld heeft de speler nog maar één *innerlijk-leven*blokje nodig om zijn/haar *kellion* af te bouwen.

Opmerkingen

- Als een blokje eenmaal geplaatst is, kan het niet teruggepakt worden.
- Je kunt de *kellion* van een andere speler bezoeken, maar je kunt de *kellion* van een ander niet bouwen.

In geval van nood: de kerk

Iemand die moeite heeft om genoeg te vinden om te kunnen overleven kan bij de kerk bedelen: daar bevinden zich andere *amma's* en *abba's* die al langer in de woestijn wonen en die bereid zijn om te helpen.

Wanneer een speler naar de kerk gaat, kan deze ervoor kiezen om te bedelen: **als hij/zij niet genoeg heeft om te kunnen overleven, kan de kerk één van de blokjes die hij/zij tekort komt, geven (voedsel of water).**

De beurt is dan meteen voorbij, zelfs als de speler nog acties of **innerlijk-leven** blokjes over heeft. Het enige wat hij/zij nog kan doen is blokjes ruilen met andere spelers.



Opmerkingen

- Je kunt je ook naar de kerk verplaatsen zonder te bedelen.
- Naar de kerk verplaatsten telt als een actie, maar bedelen telt niet als een extra actie
- Als je naar de kerk gaat om te bedelen, is dat het eerste wat je daar doet. Je kunt **blokjes ruilen na het bedelen, maar niet ervoor!**

Tips voor overdag

- Aarzel niet om in de eerste paar rondes **innerlijk-leven** blokjes af te leggen om de woestijn verder te kunnen ontdekken.
- Wacht niet tot de laatste ronde met het bouwen van de *kellia*.

II. 's Avonds en 's nachts

Wanneer alle spelers klaar zijn met hun acties begint de **avond**.

De oudste kondigt vervolgens de verschillende fases aan, die iedereen tegelijk doorloopt.

1 | Naar huis gaan

Elke speler verplaatst zijn/haar pion naar zijn/haar *kellion*.

2 | Bidden

De *amma's* en *abba's* eindigen elke dag met gebed. Hun lofzang wordt verder verrijkt met wat ze overdag hebben overpeinsd.

Tijdens het gebed ontvangt elke speler 1 **innerlijk-leven** blokje. Tijdens het gebed kunnen 3 **verwonderings** blokjes ook worden geruild voor een extra **innerlijk-leven** blokje (één keer per gebed).

Geheugensteuntje | Een speler mag **nooit meer dan 7 blokjes hebben**. Als hij/zij al 7 blokjes heeft tijdens de gebedstijd, ontvangt hij/zij geen **innerlijk-leven** blokje.



A ontvangt 1 **innerlijk-leven** blokje.



B ontvangt 1 **innerlijk-leven** blokje en ruilt 3 **verwonderings** blokjes voor 1 extra **innerlijk-leven** blokje.



C heeft al 7 blokjes en ontvangt dus niks.



D heeft 7 blokjes, maar ruilt 3 **verwonderings** blokjes voor 1 **innerlijk-leven** blokje. Hij/zij heeft dan ruimte om ook zijn/haar normale **innerlijk-leven** blokje te ontvangen.

3 | Eten en drinken

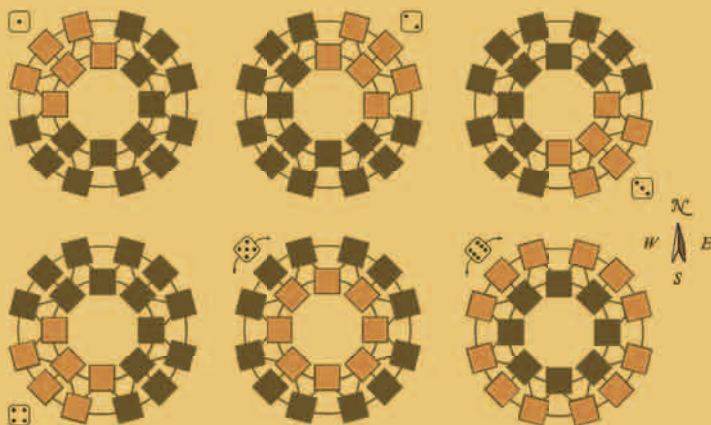
Tijd voor de maaltijd! Elke speler moet 1 **voedsel** blokje en 1 **water** blokje afleggen.

Als iemand deze 2 blokjes op dit moment niet heeft, verliest iedereen het spel meteen!

Dan is het **nacht** en het begin van een nieuwe dag. Voordat de dag begint volgen er nog twee stappen:

4 | Nachtelijke rampen

Gooi met de dobbelsteen om erachter te komen welk deel van de woestijn wordt getroffen.



Pak dan een **rampenkaart** van de bovenkant van de stapel. Er zijn 3 mogelijke rampen:

a | Hongersnood en b | Droogte

Verwijder alle blokjes van de aangegeven kleur in het getroffen gebied. **Er zullen geen blokjes van deze kleur meer verschijnen in dit gebied tot het einde van de dag.**

c | Zandstorm

Verwijder alle tegels, alle blokjes, alle verbeteringen in het getroffen gebied... **Alles moet weer van voren af aan opgebouwd worden!** Schud de verwijderde tegels zonder te kijken en leg ze ondersteboven terug. Deze tegels kunnen weer omgedraaid worden wanneer ze gedurende de dag bezocht worden.



5 | Tegels en blokjes in de ochtend

Elke grondstoftegels die bewerkt is (zie *Een blokje plaatsen*, blz. 5), wordt verbeterd: verwijder het verwonderingsblokje en **bedek de grondstoftegels met de bijbehorende verbetering.**



Vervolgens worden er **nieuwe blokjes** toegevoegd aan de tegels die blokjes produceren: vul deze aan tot het aantal dat staat aangegeven op de tegel.



Let op | Hou bij het plaatsen van nieuwe blokjes rekening met de rampen die hebben plaatsgevonden.

Wanneer al deze stappen voltooid zijn, breekt er een nieuwe dag aan (zie *1. Overdag*).

Eind van het spel

Alle spelers winnen als het 's avonds alle spelers gelukt is om de *kellion* af te bouwen en iedereen genoeg heeft om te kunnen overleven (1 **voedsel** blokje en 1 **water** blokje).

Als 's avonds tijdens de maaltijd blijkt dat een of meerdere spelers deze twee blokjes om te kunnen overleven niet hebben, **verliezen alle spelers het spel meteen.**

Als de laatste rampenkaart is getrokken, hebben de spelers nog één dag om hun *kellion* af te bouwen (en genoeg te verzamelen om te kunnen overleven).

Als aan het einde van deze laatste dag:

- één van de *kellia* nog niet af is, **verliezen alle spelers het spel.**
- alle *kellia* af zijn en alle spelers genoeg hebben om te kunnen overleven, **winnen ze het spel... op het nippertje!**



UITGEBREIDE VERSIE

Een broeder zei tegen Abba Theodorus,

- Spreek een woord, want ik ga ten onder.

- Ik ben zelf in gevaar... dus wat zou ik tegen je kunnen zeggen?

Voor deze versie van de spelregels moet je een aantal aanpassingen doen ten opzichte van de basisversie om alle spelelementen te kunnen integreren. Je moet de basisspelregels dus al gelezen hebben en goed kennen.

Karakterkaarten

Elke *amma* of *abba* is uniek en heeft haar/zijn eigen sterke en zwakke kanten en persoonlijke levensstijl in de woestijn.

Elke speler kiest een karakterkaart met een bijzondere vaardigheid en de te bouwen *kellion* die daarbij hoort. Een aantal van deze vaardigheden verwijzen naar dingen die op de volgende bladzijden worden uitgelegd.

Amma Melania de Oudere

Ze was gedurende haar hele leven veel op reis. Ze werd geboren in Hispania maar verhuisde naar Rome om met haar man te trouwen. Nadat ze op jonge leeftijd weduwe werd, vertrok ze naar Alexandrië om de *abba's* en *amma's* aldaar te ontmoeten. Er wordt gezegd dat ze daarvoor de hele woestijn van de ene naar de andere kant doorkruist heeft. Uiteindelijk streek ze neer in Jeruzalem, waar ze een gemeenschap van vrouwen stichtte.

Ze kan elke dag één extra actie uitvoeren. (Een innerlijklevensblokje stelt haar desondanks in staat om 3 extra acties uit te voeren).



Abba Serapion de Sindoniet

Er wordt gezegd dat Serapion niet onder een dak kon verblijven: hij trók rond en sliep in de open lucht.

Hij kan besluiten om 's avonds niet naar huis te komen (naar zijn *kellion* of naar de kerk) maar op de tegel te blijven waar hij zich dan bevindt. Als daar blokjes verschijnen, kan hij die meteen pakken. Als hij zich op een obstakeltegelt bevindt, kan hij die 's ochtends verlaten in welke richting dan ook. Als er een zandstorm is, verloopt de procedure zoals normaal, maar daarna wordt de tegel omgedraaid met de goede kant naar boven alsof hij zich er zojuist naar toe heeft verplaatst. Als hij op zaterdagavond niet naar de kerk gaat, kan hij niet deelnemen aan de gezamenlijke maaltijd.



Abba Agathon van Egypte



Hij ging in een grot wonen en kwam erachter dat er ook een grote slang woonde. Omdat hij die niet wilde weggagen, sloten ze een vriendschap en ze gingen vaak samen het sap van een esdoorn in de buurt drinken.

Om te kunnen overleven heeft hij maar één *verwonderings*blokje nodig. Hij begint het spel met slechts één *verwonderings*blokje en één *innerlijk-leven*blokje. Hij kan bedelen om dit *verwonderings*blokje. Tijdens het vasten moet hij alsnog één *verwonderings*blokje afleggen.



Amma Syncletica van Alejandrië



Omdat ze bekend stond om haar grote wijsheid kwamen veel *abba's* en *amma's* bij haar op bezoek. Ze verzamelde een groep vrouwen om zich heen die van haar levenservaring wilden leren.

Als ze aan de beurt is, kan ze *blokjes ruilen met de spelers die op de tegels naast haar staan*. Net zoals bij het normale ruilen, telt dit niet als een actie.



Amma Sara van de Woestijn



Ze stond bekend om haar sterkte persoonlijkheid, die impulsief en heel reactief was, zowel in het dagelijks leven als in haar spirituele strijd. Er wordt gezegd dat de woorden die ze uitsprak meteen uitkwamen.



Ze kan 10 blokjes bezitten in plaats van 7.

Amma Alexandra



Over haar werd gezegd dat ze een groot werkvermogen had. Ze kon de hele dag doorbrengen met het weven van linnen terwijl ze ondertussen doorlopend bad van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat.



Voor één actie kan ze 2 *werkblokjes* ruilen voor 2 *voedsel*blokjes of 2 *water*blokjes.

Amma Talida



Ze woonde in een gemeenschap van vrouwen waarvan ze de geestelijke moeder was. Veel mensen wilden haar ontmoeten en naar haar stichtelijke woorden luisteren.



Als ze op dezelfde tegel als een andere speler staat, kan ze hem/haar een woord geven. Dit telt als één actie. De andere speler ontvangt dan een *innerlijk-leven*blokje. Ze kan dit slechts één keer per speler per dag doen.

Abba Paulos van Thebe



Elke dag bracht een raaf hem een half brood om van te leven. Toen hij op een dag een andere *abba* op bezoek had, bracht de raaf hun een heel brood om te delen.

Eens per dag, zelfs als het niet zijn beurt is, kan hij zijn raaf eropuit sturen om één van zijn *werkblokjes* of *voedsel*blokjes naar een andere speler te brengen. (Dit telt niet als een actie.)



Abba Bessarion van Egypte



Bessarion was een man van gebed. Er wordt gezegd dat hij veertig nachten doorbracht met bidden, zonder te slapen. Het verhaal gaat ook dat hij door gebed zeewater in drinkwater kon veranderen toen één van zijn discipelen dorst had.

Aan het eind van het gebed, voorafgaand aan de maaltijd kan hij bidden voor een speler die een **waterblokje** nodig heeft om te kunnen overleven. Deze speler ontvangt dan het **waterblokje** dat hij/zij nodig heeft. Hij kan elke avond maar voor één speler bidden. Op zaterdagavond bidt Bessarion vóór de gemeenschappelijke maaltijd.



Abba Helenus



Op een dag ging hij op reis. Een ezeltje waarmee hij bevriend was, droeg zijn bagage. Toen ze de oevers van de Nijl bereikten, was het ezeltje bang en Helenus vroeg een krokodil om hen te helpen met oversteken. De krokodil, die voorheen veel mensen had verslonden, was bereidwillig hen te helpen.

Hij ondervindt **geen problemen van obstakels**: hij kan ze oversteken, zelfs zonder doorgang.



Spelvoorbereiding

De uitgebreide versie van het spel kan op drie niveau's gespeeld worden:

★ **Makkelijk** ★★ **Normaal** ★★★ **Moeilijk**.

Het aantal rampen dat gebruikt wordt is afhankelijk van het gekozen niveau (zie blz. 10).

1 | Elke speler legt de **kellionkaart** van zijn/haar karakter neer met daarop de pion in de bijbehorende kleur.

2 | Leg een woestijntegel met de goede kant naar boven voor elke **kellion**.

3 | Elke speler ontvangt (en legt voor zich neer):
1 **voedselblokje**, 1 **waterblokje**, 1 **innerlijk-levenblokje**.



4 | Schud de volgende tegels en leg ze ondersteboven op het bord:



10 woestijntegels

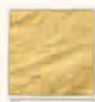


3 willekeurige grondstoffen



de 3 obstakeltegels

5 | Leg naast het bord neer:



de ongebruikte woestijntegels



verbeteringen, gebouwen en doorgangen (met de goede kant naar boven)

3 van de 4 overgebleven grondstoffen (ondersteboven) – de laatste grondstoftegels kan terug in de doos.

6 | Zet een pion op het startvakje van het gekozen moeilijkheids-niveau (bijvoorbeeld hier voor een normaal spel).

7 | Schud de rampenkaarten en leg ze ondersteboven onder de rand van het bord beginnend bij de eerste dag van de kalender na de pion.



Elke hoek van het bord staat voor **het einde van een week**. Op de nacht van zaterdag op zondag ontmoeten de **abba's** en **amma's** elkaar in de kerk (zie blz. 10-11).

Hoe te spelen

Spelduur

Het aantal rampen dat moet worden klaargelegd is afhankelijk van het gekozen moeilijkheidsniveau.

	Makkelijk ★	Normaal ★★	Moeilijk ★★★
Zandstorm	4	4	3
Hongersnood	1	1	1
Droogte	2	1	1
Rovers	1	1	1
Vasten	1	1	1
Akedia	1	1	1
Totaal	10	9	8
Aantal speelrondes	11	10	9

Op het moeilijke niveau zijn er nog twee mogelijkheden.

- **Expert:** vervang de vastenkaart door een zandstormkaart.
- **Willekeurig:** gebruik een extra zandstormkaart, schud alle rampenkaarten en haal er zonder te kijken één uit.

Obstakels

Wanneer een speler zich naar een obstakeltegelt verplaatst, kan hij/zij deze alleen weer verlaten in dezelfde richting waar hij/zij vandaan kwam.

Opmerkingen

- Het is mogelijk om blokjes te ruilen op een obstakeltegelt.
- De rivier produceert 1 **water**blokje.
- Tijdens het overpeinzen telt de berg als een woestijntegel: de berg kan ook overpeinsd worden!



Acties overdag

In de uitgebreide versie van het spel kun je op 5 manieren een blokje plaatsen:

a | Een grondstoftegelt bewerken

b | De *kellion* bouwen

c | Een doorgang bouwen

De speler plaatst een **werkblokje** op het rode pictogram van een obstakeltegelt.

Aan het einde van de dag wordt de **desbetreffende tegelt bedekt met de bijbehorende doorgang**: het is dan mogelijk om over of naar de tegelt te bewegen zoals bij andere normale tegelts.



d | Bouwen op een woestijntegel

De speler plaatst een **werkblokje** op een woestijntegel.

Aan het einde van de dag wordt de woestijntegel vervangen door een **bouwtegelt die wordt uitgekozen door de spelers**: de waterput, de broodoven of de mandenmakerij.



e | De woestijn doen bloeien

De speler plaatst een **verwonderingsblokje** op een woestijntegel.

Aan het einde van de dag wordt de woestijntegel vervangen door een willekeurige grondstoftegelt van de 3 overgebleven ongebruikte grondstoffen.



's Avonds en 's nachts

Aan het einde van elke week ontmoeten de *amma's* en *abba's* elkaar in de kerk, om samen te bidden, te eten en uit te wisselen hoe het met iedereen gaat.

Er zijn een paar aanpassingen voor de stappen die 's avonds plaatsvinden.

1 | Naar huis gaan

Dit hangt af van de kalender:

- Op een normale dag gaat iedereen terug naar zijn/haar *kellion*.
- Als de kalender aangeeft dat het **zaterdag** (avond) is, verplaatsen alle spelers hun pion naar de kerk.

Opmerking | Deze verplaatsing naar de kerk kan niet gebruikt worden om te bedelen.



2 | Bidden

3 | Eten en drinken

Op **zaterdagavond**, na het gebed, delen de *abba's* en *amma's* een maaltijd. Dit betekent dat ze elkaar vrijelijk blokjes kunnen geven voor en na de maaltijd.

Als een speler bijvoorbeeld geen **water**blokje heeft, maar een andere speler heeft er twee, dan is er niks aan de hand. **Innerlijk-leven** blokjes kunnen niet onderling geruild worden.

4 | Nachtelijke rampen

Verschuif eerst de pion op de kalender.

Draai dan de rampenkaart om die bij de volgende dag hoort en leg deze terug met de goede kant naar boven.

a | Hongersnood en **b | Droogte**

c | Zandstorm

In de uitgebreide versie zorgt een zandstorm ervoor dat één tegel verdwijnt.

- Verwijder alle tegels, alle blokjes, alle verbeteringen in het getroffen gebied... **Alles moet weer van voren af aan opgebouwd worden!**
- De spelers kiezen samen een lege tegel waar ze een geheel nieuwe woestijntegel neerleggen (met de goede kant naar boven).

- Schud de tegels die verwijderd zijn zonder te kijken en leg ze ondersteboven terug.

De tegel die overblijft wordt zonder te kijken uit het spel verwijderd.

Opmerkingen

- De *kellia* worden niet beschadigd door de zandstorm.
- Om te voorkomen dat er een obstakel recht voor een *kellion* ontstaat, zou je de nieuwe woestijntegel daar kunnen plaatsen.



d | Rovers

Wanneer de roverskaart getrokken wordt, **moet elke speler een blokje naar keuze afleggen** (het mag ook een **innerlijk-leven** blokje zijn).

e | Vasten

Deze kaart kondigt een dag van vasten aan voor iedereen. De volgende avond hoeven de *abba's* en *amma's* geen **voedsel**- en **water**blokjes af te leggen voor de maaltijd. Tijdens het vasten is het niet mogelijk om bij de kerk te bedelen.

f | Akedia

De grootste vijand van de *amma's* en *abba's*: de sleur naarmate de dagen verstrijken, vermoeidheid ten opzichte van alle geestelijke dingen, een verstarring in het gebed.

Als de *akedia* kaart getrokken wordt, verliezen alle spelers meteen al hun een **innerlijk-leven** blokjes!

Opmerking | De worp van de dobbelsteen heeft geen invloed op de rovers, het vasten en *akedia*.



5 | Tegels en blokjes in de ochtend

Voordat de blokjes verschijnen, worden de volgende aanpassingen gedaan:

- Een woestijntegel waarop een **werk**blokje is geplaatst wordt vervangen door een gebouw naar keuze (met de goede kant naar boven).
- Een woestijntegel waarop een **verwonderings**blokje is geplaatst wordt vervangen door een willekeurige grondstoftegelt (met de goede kant naar boven).
- Een grondstoftegelt waarop een **verwonderings**blokje is geplaatst wordt bedekt met de bijbehorende verbetering.
- Een obstakeltegelt waarop een **werk**blokje is geplaatst wordt bedekt door de bijbehorende doorgang.

Deze **werk**- en **verwonderings**blokjes worden daarna weggelegd.

Opmerkingen

- In een gebied dat getroffen is door een zandstorm zijn de geplaatste blokjes al verdwenen voor stap 5: er zijn daarom geen verbeteringen, doorgangen of nieuwe tegels.
- Als er geen grondstof- of bouwtegels meer over zijn, wordt het blokje weggelegd en wordt de woestijntegel niet vervangen.

Wanneer al deze stappen voltooid zijn, breekt er een nieuwe dag aan. Op **zondagochtend** beginnen de spelers vanuit de kerk.

Eind van het spel

De laatste ronde/dag vindt plaats wanneer de pion op de kalender op het laatste vakje aankomt. Het is dan een zaterdag: aan het einde van deze laatste dag komen de speler bijeen in de kerk, en helpen ze elkaar om de laatste dag te overleven.

De gemeenschap van Taizé

Kellia is ontworpen door broeders van de gemeenschap van Taizé, die in 1940 is opgericht door broeder Roger en vandaag de dag uit ongeveer honderd broeders van verschillende kerken en 25 nationaliteiten bestaat. Ze zijn toegewijd aan een eenvoudig bestaan en het celibaat, en leven slechts van hun eigen werk. Elk jaar komen er duizenden jongeren naar Taizé om te bidden, betekenis te vinden in hun leven en om zich voor te bereiden om vertrouwen en verzoening te zaaien in hun eigen woonplaatsen.

Wie waren de *abba's* en *amma's*?

Een oudste zei tegen één van zijn broeders: Ga heen en verblijf in je kellion en je kellion zal je alles leren.

Rond de vierde eeuw verlieten een aantal mannen en vrouwen in Egypte, maar ook in Syrië, Palestina en een aantal andere gebieden in het Midden-Oosten en in Klein Azië hun bezittingen, hun families en het dagelijks leven van die tijd, met als doel om alleen te leven in de woestijn. Zij staan bekend als de woestijnvaders en -moeders.

Ze leefden een sober leven. Ze woonden in grotten of in kleine *kellia* die ze zelf bouwden. Ze aten brood, kruiden en groenten. Ze kwamen rond van eenvoudig handwerk: linnen weven, manden of touwen maken... En boven alles baden ze.

Wat was hun motivatie? Voornamelijk een diep verlangen naar gemeenschap met God. Hun nederige handwerk, hun leven van armoede en ascese, voortdurend gebed, aanvaarding van het zelf en de ander en de strijd met de innerlijke duisternis... de *amma* of *abba* ondernam al deze dingen om beschikbaar te zijn voor God. De *kellion*, die zowel functioneerde als schuil- en verblijfplaats, werd het symbool van hun persoonlijke strijd.

In de woestijn vertrouwde iedereen zijn of haar levenswijze, de gedachten die tot hen kwamen en hun gewoonten toe aan een oudste. Dit was de manier waarop ze het meest samenwerkten in hun levens.

Sporen van deze gesprekken zijn aan ons overgeleverd in de vorm van korte verhalen, zoals die hierboven, waarin we een mengeling van wijsheden, advies, anekdotes, verbeeldingen en humor vinden.

Hoewel hun levens op ons misschien heldhaftig overkomen, was het vooral een hard bestaan. Er is bijna niets in de woestijn en om te kunnen overleven moesten ze goed zorgen voor die paar dingen die er wel te vinden waren. Dat gold niet alleen voor voedsel, voor de grond, maar ook voor de andere mensen die ze af en toe ontmoetten, en zelfs, volgens sommige overleveringen, dieren.

Respect voor alles wat leeft, het overpeinzen van de grote woestijnvlaktes, in het reine komen met de eigen grenzen... Zouden we niet kunnen zeggen dat de *abba's* en *amma's*, hun tijd ver vooruit, een echte ecologie van de woestijn uitdroegen?

