

KELLIA

Ryzyko pustyni

ZASADY GRY

Abba Sisoës powiedziała do brata:

–Jak się macie?

–Marnuję swoje dni.

–Nawet jeśli marnuję swoje dni, składam dziękczynienie.

W czwartym wieku po Chrystusie w odległym rejonie Egiptu, garstka mężczyzn i kobiet w poszukiwaniu absolutu przeprowadza się na pustynię, na obrzeżach wioski.

W tej grze, każdy gracz wcieli się w rolę *abba* ("ojca") lub *amma* ("matki") którzy wyruszyli na pustynię w poszukiwaniu Boga. Każdy z nich żyje w *kellionie**, gdzie kontynuują wewnętrzne poszukiwania obejmujące osobiste zmagania i modlitwę.

Jednak ta wyprawa nie jest całkowicie samotna, ponieważ *ammy* i *abbowie* odwiedzają się nawzajem i wspierają.

Ale życie na pustyni nie jest łatwe! Każdy musi zadbać o materiały potrzebne do przetrwania, zaakceptować ryzyko nieprzyjaznego miejsca, uprawiać ziemię, a przede wszystkim dla tych, którzy mieli zostać pierwszymi chrześcijańskimi pustelnikami, walczyć ze swoimi własnymi demonami.

Czas ucieka... nawet kiedy marnujesz swoje dni!

* *Kellion* (liczba mnoga *kellia*) to greckie słowo oznaczające cele, rodzaj małego domku

Czas gry
Okolo 50 min



Wiek
12+



Liczba graczy
2-4



Cel gry

Kellia to kooperacyjna gra: **gracze wygrywają razem albo przegrywają razem**. Celem każdego gracza jest:

- mieć jedzenie i wodę każdego dnia aby przeżyć na pustyni
- przed końcem gry zbudować swój własny *kellion*, symbol całego życia jako *amma* lub *abba* (modlitwa, praca, kontemplacja, jedzenie ...)

Gra 2-osobowa

W *Kellie* najlepiej się gra w 3 lub 4 osoby. W grze 2-osobowej, każdy z graczy wybiera po dwa pionki : następnie gra jest kontynuowana jak w trybie 4- osobowym.

Wersja wprowadzająca & pełna wersja gry

W tej grze istnieją dwa zestawy zasad: **wersja wprowadzająca** (str. 3) pozwoli ci na zapoznanie się z dużą częścią zasad używanych w **pełnej wersji** (str. 8), która jest bardziej strategiczna i pozwala na bardziej urozmaiconą rozgrywkę.

Online

Jeśli chcesz się dowiedzieć więcej na temat Ojców i Matek Pustyni, przeczytać dodatkowe informacje na temat zasad gry i nie tylko, możesz przejrzeć stronę www.taize.fr/kellia

Jesteśmy wdzięczni wszystkim młodym ludziom Którzy pomogli nam przetestować Kellie w czasie ich pobytu w Taizé! Dziękujemy również wszystkim, którzy pomogli nam w tłumaczeniu gry.



Materiały

Uwaga | W wersji wprowadzającej używa się tylko materiałów oznaczonych [nawiasem kwadratowym].

19 płytek **pustyni**



7 płytek **zasobów**
Każda ma logo



7 ulepszeń
Każde odpowiada płytce zasobów



3 płytki **budowli**



3 płytki **przeszkód**



3 ścieżki

Dla każdej przeszkody jest ścieżka.



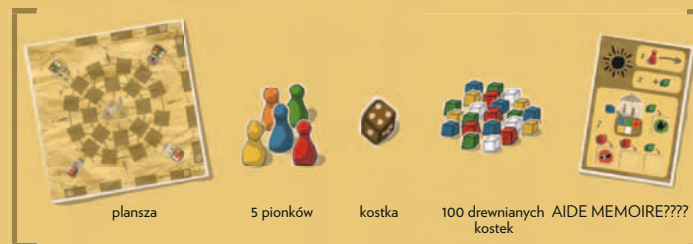
10 kart **wypadków**



5 kart **postaci**
Obustronnych



5 kart **kellionu**
Obustronnych



Kostki i ich znaczenie

W Kellie gra się kostkami o różnych kolorach:

- Kostki **Jedzenia**: chleb, korzonki, kaktus...
- Kostki **Wody**: sok z kaktusa, woda, oazy...
- Kostki **Pracy**: drewno, włosie wielbłąda...
- Kostki **Wrażliwości** na naturę.
- Kostki **Życia duchowego**.

Kostki są umieszczane w magazynie obok planszy. Kiedy kostki mają być umieszczone na planszy lub kiedy gracze otrzymują kostki, są one pobierane z tego zapasu. Kiedy kostki są usuwane z planszy lub gracz odrzuca kostki, wracają do magazynu.

Na koniec każdej rundy każdy gracz musi odrzucić jedną kostkę **Jedzenia** i jedną kostkę **Wody**, aby przeżyć. Gracze muszą również zbudować swój **kellion** z kilku takich kostek, aby wygrać grę.

WERSJA WPROWADZAJĄCA

Przygotowanie gry

Do grania w **wersję wprowadzającą**, potrzebujesz (zobacz także elementy oznaczone [nawiasami kwadratowymi] na stronie 2):

- 14 płytek pustyni
- wszystkie zasoby, z wyjątkiem wielbłąda i kaktusa
- wszystkie ulepszenia, z wyjątkiem wielbłąda i kaktusa
- studnie
- 6 kart katastrof: 4 burze piaskowe, 1 głód i 1 z dwóch susz
- plansze, pionki, kostkę i drewniane kostki

Pozostałe materiały możesz zostawić w pudełku.

1 | Potasuj i umieść, zakryte, następujące płytki:



2 | Każdy gracz wybiera *kellion* i kładzie swój pionek na nim.

3 | Każdy z graczy otrzymuje (i kładzie przed sobą)

- 1 kostkę **Jedzenia**
- 1 kostkę **Wody**
- 1 kostkę **Życia duchowego**



4 | Obok planszy umieść :

Ulepszenia
(odkryte)



stos 6 kart katastrof
(zakryte)

4 burze piaskowe

1 głód

1 susza



Kościół jest w centrum planszy.

Kalendarz na brzegu planszy, nie jest używany w wersji wprowadzającej.



Jak grać

Na początku gry, gracze wybierają **starszego**, który zawsze będzie zaczynał.

Gra toczy się 7 rund, lub dni.

Każda runda toczy się w tym samym porządku :

I. Dzień: Każdy z graczy zagrywa swoje akcje.

II. Wieczór: Ma kilka etapów:

- Wróc do domu, Pomódl się, Zjedz i napij.
- Wypadki, Nowe płytki i Kostki na Poranek



I. Dzień

Każdy z graczy zagrywa swoje akcje. **Starszy** rozpoczyna. Kiedy starszy skończy wykonywać swoje akcje, następuje tura kolejnego gracza, idąc według wskazówek zegara.

Każdy z graczy może wykonać 3 akcje każdego dnia, spośród 3 możliwych podanych poniżej:

1 | Ruch

2 | Kontemplacja pustyni

3 | Umieszczenie kostki.

Kiedy gracz wykona 3 akcje, może zdecydować, że kończy swoją turę, albo odrzucić kostkę **Życia duchowego** w celu uzyskania 3 nowych akcji. On lub ona mogą wykonać te akcje parę razy dziennie.

1 | Ruch



W ramach akcji gracz może **przesunąć swój pionek o jedno pole**, zgodnie z liniami na planszy. Kiedy dotrze do zakrytej płytki, odwraca ją.



Jeśli jest to płytka zasobów lub studni, trzeba umieścić na niej wskazane kostki.

Następnie gracz może **od razu zebrać wszystkie lub tylko część** kostek.

Ponadto, jeśli gracz przybędzie na odkryte pole, na którym są już kostki, może natychmiast je zebrać.



Ważne!

Każdy z graczy może **mieć jednocześnie nie więcej niż 7 kostek** niezależnie od koloru.

Ponadto, **odrzućcie kostek nie jest dozwolone**.

Życie na pustyni, jest życiem w prostocie i surowości, a już na pewno nie w marnotrawstwie.

Kiedy gracz poruszy się na płytkę, na której znajduje się już inny gracz, mogą oni swobodnie przekazywać sobie kostki.

Jednakże, nigdy nie można oddać kostki **Życia duchowego** innej osobie.



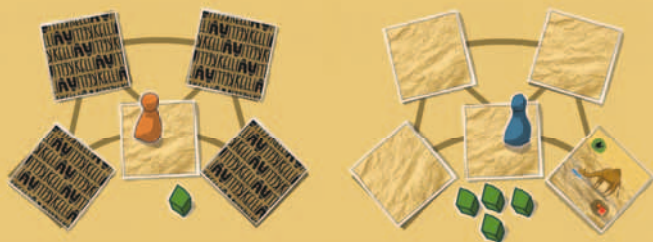
Uwaga | Zbieranie kostek lub dawanie sobie kostek nie liczy się jako akcja.

2 | Kontemplacja pustyni

Poświęcając czas na kontemplację wielkich pustynnych przestrzeni, *abbowie* i *ammy* stają się bardziej wrażliwi na środowisko, w którym żyją.

Za jedną akcję, gracz znajdujący się na płytce pustyni, może kontemplować pustynie.

Następnie otrzymuje 1 kostkę **Wrażliwości** + 1 kolejną kostkę **Wrażliwości** za każdą widoczną płytkę pustyni wokół niego.



A kontempluje pustynie i otrzymuje 1 kostkę **Wrażliwości**.

B kontempluje pustynie i otrzymuje 4 kostki **Wrażliwości**.

Uwagi | Możesz zdecydować się otrzymać tylko część kostek **Wrażliwości** które możesz otrzymać.

3 | Umieszczanie kostki

W ramach akcji gracz może umieścić jedną ze swoich kostek na płytce, na której się znajduje.

Ta akcja może przybrać dwie formy:

a | Opiekowanie się płytką zasobów

Gracz opiekuje się płytką zasobów, na której się znajduje, umieszczając 1 kostkę **Wrażliwości** na zielonym logo tej płytki.



Na koniec dnia, płytki, które zostały zadbane zakrywa się płytką ulepszenia, która produkuje więcej kostek (patrz część II. *Wieczór i noc*)



Uwaga | Na każdej płytce zasobów, małe kostki wskazują co ta płytki wytworzy po ulepszeniu.



b | Budowanie Kellionu

Kiedy gracz znajduje się w swoim *kellionie*, może użyć jednej ze swoich kostek do zbudowania *kellionu* zgodnie z potrzebnymi kolorami.



W powyższym przykładzie, gracz potrzebuje jeszcze tylko jednej kostki *Życia duchowego* żeby ukończyć swój *kellion*.

Uwagi

- Po umieszczeniu kostki nie można jej już zebrać.
- Możesz odwiedzić *kellion* innego gracza, ale nie możesz budować nie swojego *kellionu*.

W czasach potrzeby: kościół

Ktoś kto ma problem ze znalezieniem czegoś aby przeżyć, może zebrać w kościele: tam znajdzie inne *ammy* i *abbów*, którzy żyją dłużej na pustyni i są chętni pomóc.

Kiedy gracz wejdzie na pole kościoła, może zdecydować się żebrać : **jeśli nie ma wystarczająco dużo, aby przeżyć, kościół może dać mu tylko jedną z kostek, których mu brakuje (Jedzenie lub Wodę).**

Potem jego tura od razu się kończy, nawet jeśli ma niewykorzystane akcje lub kostki **Życia duchowego**. Jedyna rzecz jaką może robić to wymiana kostek z innymi graczami.



Uwagi

- Możesz wejść na pole kościoła i nie żebrać.
- Wejście do kościoła liczy się jako akcja, ale żebranie nie jest dodatkową akcją.
- Jeśli zdecydujesz się pójść do kościoła aby żebrać, **żebranie musi być pierwszą rzeczą, którą tam zrobisz. Dopiero po nim może wymieniać się kostkami, ale nie przed!**

Porady na dzień

- W pierwszych paru rundach nie wahaj się odrzucić kostek **Życia duchowego** aby odkrywać pustynie.
- Nie czekaj aż do ostatnich rund z budową swojego *kellionu*.

II. Wieczór i noc

Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje akcje nadchodzi **wieczór**.

Następnie **starszy** ogłasza poszczególne etapy, które wszyscy wykonują w tym samym czasie.

1 | Powrót do domu

Każdy z graczy przesuwa swój pionek do swojego *kellionu*.

2 | Modlitwa

Ammy i *abbowie* kończą każdy dzień modlitwą. Ich modlitwa jest również karmiona tym, co kontemplowali w ciągu dnia.

Podczas modlitwy każdy gracz otrzymuje 1 kostkę **Życia duchowego**. Podczas modlitwy 3 kostki **Wrażliwości** można wymienić na dodatkową kostkę **Życia duchowego**. (raz na modlitwę).

Przypomnienie | Gracz **nie może mieć nigdy więcej niż 7 kostek**. Jeśli ma już 7 kostek w czasie modlitwy, nie otrzymuje kostki **Życia duchowego**.



A otrzymuje 1 kostkę **Życia duchowego**.



B otrzymuje 1 kostkę **Życia duchowego** i wymienia 3 kostki **Wrażliwości** na 1 kostkę **Życia duchowego**.



C ma już 7 kostek, więc nie otrzymuje niczego.



D ma 7 kostek, ale 3 kostki **Wrażliwości** wymienia na 1 kostkę **Życia duchowego**. On / ona ma wtedy również miejsce, aby otrzymać swoją normalną kostkę **Życia duchowego**.

3 | Jedzenie i picie

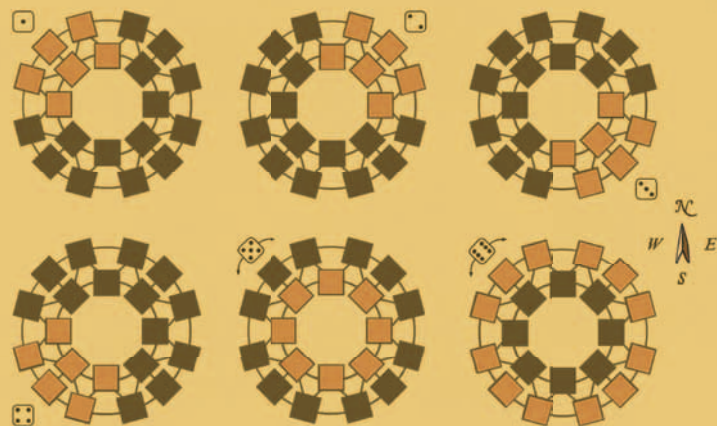
Czas na posiłek! Każdy gracz musi odrzucić 1 kostkę **Jedzenia** i 1 kostkę **Wody**.

Jeśli ktokolwiek nie będzie miał 2 takich kostek w tym momencie, **wszyscy natychmiast przegrywają grę!**

Potem nadchodzi noc i początek nowego dnia. Przed tym jak dzień się zacznie, wykonujemy jeszcze dwa kroki:

4 | Nocne katastrofy

Rzuć kostką, żeby dowiedzieć się, która część pustyni została dotknięta.



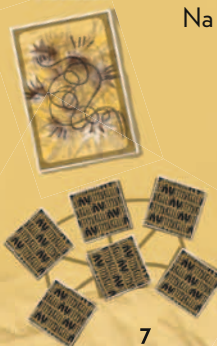
Następnie weź **kartę katastrofy** z góry stosu kart. Są 3 możliwe wypadki :

a | Głód i b | Susza

W danym obszarze usuń wszystkie kostki o wskazanym kolorze. **Do końca dnia nie pojawią się tam żadne kostki tego koloru.**

c | Burza piaskowa

W danym obszarze usuń wszystkie płytki, wszystkie kostki, wszystkie ulepszenia... Wszystko trzeba zacząć od nowa! Potasuj usunięte płytki, nie patrząc na nie, i odłóż je zakryte. Te płytki można ponownie odwrócić, gdy odwiedzisz je w ciągu dnia.



5 | Płytki i kostki na poranek

Każda płytka zasobów, o którą zadbane (patrz *Umieszczanie kostki*, str.5) została ulepszona: usuń kostkę **Wrażliwości** i przykryj płytkę zasobów **ulepszenia**.



Nowe kostki są następnie dodawane do płytek, które produkują kostki: zrób to tak, aby uzupełnić to, co jest wskazane na każdej płytce.



Uwaga | Dodając nowe kostki, nie zapomnij wziąć pod uwagę wypadku, który miał miejsce.

Kiedy wszystkie te kroki zostaną wykonane, **rozpocznij nowy dzień** (patrz *I. Pora dnia*).

Koniec gry

Wszyscy gracze wygrywają, jeśli wieczorem wszyscy skończyli budować swój *kellion* i wszyscy mają dość, by przeżyć (1 kostka **Jedzenia** i 1 kostka **Wody**).

Jeśli wieczorem podczas posiłku któryś z graczy nie ma dwóch kostek potrzebnych do przeżycia, **wszyscy gracze natychmiast przegrywają**.

Po wylosowaniu **ostatniej karty wypadku** jest jeszcze **jeden dzień**, w którym gracze mogą ukończyć swój *kellion* (w tym czasie muszą znaleźć coś aby przeżyć).

Na koniec ostatniego dnia :

- jeśli jedna z *kelli* nie jest skończona, **gra jest przegrana**;
- jeśli wszystkie *kellie* są skończone, a wszyscy gracze mają dość, by przeżyć, **wygrywają grę... cudem!**



PEŁNA WERSJA

Brat powiedział do Abby Teodora:

– Powiedz mi słowo, bo umieram.

– Sam jestem w niebezpieczeństwie...

więc co mogę ci powiedzieć?

Ten zestaw zasad wprowadza zmiany, które należy wprowadzić w wersję wprowadzającą, aby zintegrować wszystkie elementy gry. Najpierw musisz przeczytać i zrozumieć zasady wersji wprowadzającej.

Karty Postaci

Każda *amma* i *abba* jest wyjątkowa, ma swoje mocne i słabe strony oraz własny sposób życia na pustyni.

Każdy gracz wybiera kartę postaci ze specjalną umiejętnością i odpowiadający jej *kellion* do zbudowania. Niektóre z tych zdolności odnoszą się do rzeczy, które wyjaśniono na kolejnych stronach.

Amma Melania Starsza



Całe życie była wielką podróżniczką. Urodzona w Hiszpani, przeniosiła się do Rzymu, by poślubić swojego męża. Będąc bardzo młodą wdową, wyruszyła do Aleksandrii, aby tam spotkać się z *abbami* i *ammami*. Mówiono, że przeszła całą pustynię od jednego końca do drugiego. Ostatecznie zamieszkała w Jerozolimie, gdzie założyła wspólnotę kobiet.

Każdego dnia może wykonać jedną **dotatkową akcję**. (Kostka *Życia duchowego* nadal pozwala jej wykonać tylko 3 dodatkowe akcje.)



Abba Serapion Sindonita



Mówi się, że Serapion nie mógł zostać pod dachem: podróżował i mieszkał pod gołym niebem.

Może zdecydować, że **nie będzie wracał wieczorem do domu** (do swojego *kellionu* lub do kościoła) i zostanie na płytce, na której się znajduje. Jeśli pojawią się tam jakieś kostki, może je od razu zebrać. Jeśli jest na płytce z przeszkodami, może rano opuścić ją w dowolnym kierunku. Jeśli jest burza piaskowa, procedura jest taka jak zwykle, a następnie odwraca się płytkę, na której się znajduje, tak jakby właśnie się tam przeniósł. W sobotni wieczór, jeśli nie pójdzie do kościoła, nie może wspólnie uczestniczyć w posiłku.



Abba Agathon z Egiptu



Zamieszkał w jaskini i odkrył, że jest to również dom dla dużego węża. Ponieważ nie chciał go odpędzić, zaprzyjaźnił się z nim i chodzili razem pić sok z pobliskiej sykomory.

Aby przeżyć, potrzebuje tylko jednej kostki **Wrażliwości**. Rozpoczyna grę z jedną kostką **Wrażliwości** i kostką **Życia duchowego**. Może zebrać o tę kostkę **Wrażliwości**. Podczas postu nadal musi odrzucić jedną kostkę **Wrażliwości**.



Amma Syncletica z Aleksandrii



Znana ze swojej wielkiej mądrości, wiele *amm* i *abbów* przychodziło ją odwiedzić. Zgromadziła wokół siebie grupę kobiet, które chciały uczyć się z jej doświadczeń życiowych.

Kiedy nadejdzie jej kolej, **może wymieniać kostki z graczami znajdującymi się na płytkach obok miejsca, w którym się znajduje**. Podobnie jak w przypadku normalnych wymian, nie liczy się to jako akcja.

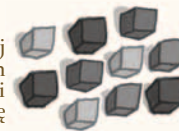


Amma Sara z Pustyni



Znana była z silnej osobowości, impulsywnej i bardzo reaktywnej, zarówno w sprawach codziennych, jak i w walce duchowej. Mówi się, że słowa, które wypowiadała, spełniały się natychmiast.

Może posiadać do **10 kostek** zamiast tylko 7.



Amma Alexandra



Podobno miała bardzo dużą zdolność do pracy. Mogła spędzać cały dzień na tkaniu płótna, modląc się bez przerwy od świtu do wieczora.

Za jedną akcję, może wymienić 2 kostki **Pracy** za 2 kostki **Jedzenia** lub 2 kostki **Wody**.



Amma Talida



Żyła we wspólnocie kobiet, której była duchową matką. Wiele osób chciało się z nią spotkać, aby posłuchać jej budujących słów.

Kiedy jest na tej samej płytce, co inny gracz, **może dać mu słowo**. Liczy się to jako jedna akcja. Drugi gracz otrzymuje wtedy kostkę *Życia duchowego*. Może to zrobić tylko raz dziennie na gracza.



Abba Paulos z Teb



Każdego dnia kruk przynosił mu pół bochenka chleba do życia. Pewnego dnia, gdy odwiedził go inny *abba*, kruk przyniósł im cały bochenek chleba, aby się podzielili.

Raz w ciągu dnia, **nawet jeśli nie jest to jego kolej, może wysłać swojego kruka**, aby przyniósł innemu graczowi jedną ze swoich kostek **Pracy** lub **Jedzenia**. (Nie liczy się to jako akcja.)



Abba Bessarion z Egiptu



Bessarion był wielkim człowiekiem modlitwy. Mówi się, że spędził 40 nocy na modlitwie bez spania. Powiadano nawet, że w odpowiedzi na jego modlitwę woda morska została zmieniona w świeżą dla jednego z jego spragnionych uczniów.

Na koniec modlitwy, tuż przed posiłkiem, **może pomodlić się za jednego gracza, który potrzebuje kostki Wody, aby przeżyć.** Gracz otrzymuje potrzebną mu kostkę **Wody**. Każdego wieczoru może modlić się w ten sposób tylko za jednego gracza. W sobotnie wieczory przed wspólnym posiłkiem odbywa się modlitwa Besariona.



Abba Helenus



Pewnego dnia wyruszył w podróż. Osioł, z którym się zaprzyjaźnił, niósł jego bagaż. Kiedy dotarli do brzegów Nilu, osioł się przestraszył; a Helenus poprosił krokodyla, aby pomógł im przejść. Krokodyl, który wcześniej pożerał wielu ludzi, chętnie pomógł im w przejściu.

Nie ma problemu z przeszkodami: może je pokonać nawet bez ścieżki.



Przygotowanie gry

Pełna wersja może być grana na 3 poziomach trudności:

★ Łatwy ★★ Normalny ★★★ Trudny

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

1 | Każdy gracz **umieszcza kartę Kellionu** jego/jej postaci z żetonem odpowiedniego koloru na wierzchu.

2 | Połóż **płytke pustyni** odkrytą przed każdym **kellionem**.

3 | Każdy z graczy otrzymuje (i kładzie przed sobą): 1 kostkę **Jedzenia**, 1 kostkę **Wody**, 1 kostkę **Życia duchowego**.



4 | Potasuj i ułóż następujące zakryte płytki na pozostałych polach planszy:



10 płytek pustyni



3 losowe zasoby



3 płytki przeszkód

5 | Obok planszy umieść:



nieużyte płytki pustyni

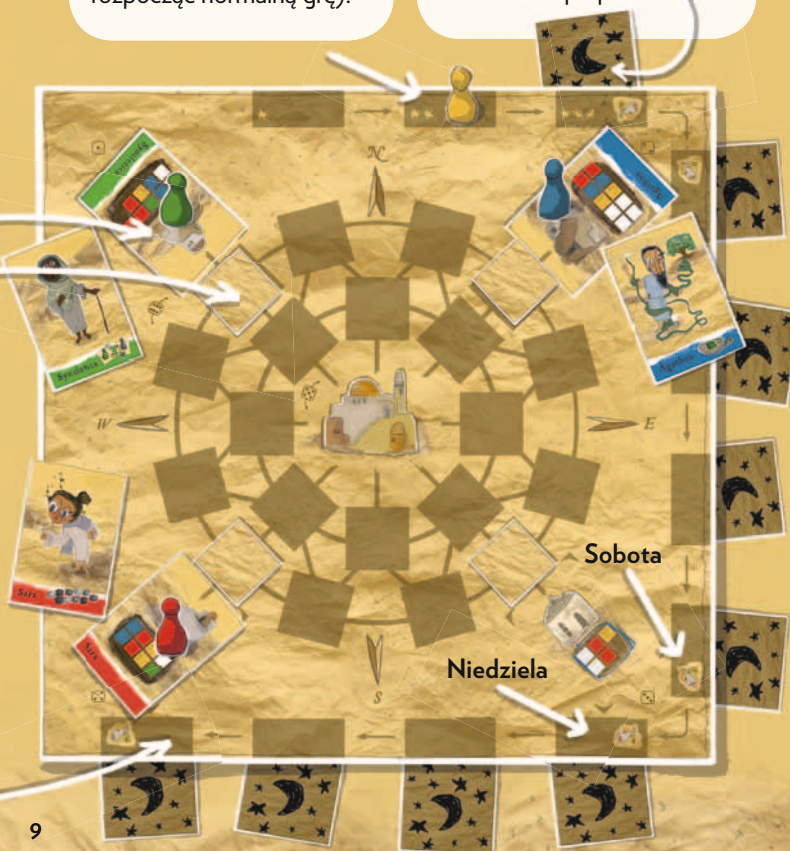


ulepszenia, budynki i ścieżki (odkryte)

3 z 4 pozostałych zasobów (zakryte), ostatnią płytkę zasobów odłóż do pudełka

6 | Połóż pionek na polu startowym o wybranym poziomie trudności (na przykład tutaj, aby rozpocząć normalną grę).

7 | Potasuj karty katastrof i umieść je pod krawędzią planszy, zakryte, poczynawszy od pierwszego dnia kalendarza po pionku.



Każdy róg planszy reprezentuje **koniec tygodnia**. W nocy z Soboty na Niedziele **abby i ammowie** spotykają się w kościele (patrz str. 10-11).

Jak grać

Czas trwania gry

Ilość wypadków, którą trzeba przygotować zależy od wybranego poziomu trudności.

	Łatwy ★	Normalny ★★★	Trudny ★★★★
Burza piaskowa	4	4	3
Głód	1	1	1
Susza	2	1	1
Bandyci	1	1	1
Post	1	1	1
Akedia	1	1	1
Łącznie	10	9	8
Liczba dni przed końcem	11	10	9

Na trudnym poziomie są jeszcze dwie możliwości.

- **Ekspert:** zastąp kartę postu kartą burzy piaskowej.
- **Losowy:** użyj dodatkowej karty burzy piaskowej, potasuj wszystkie karty katastrof i usuń jedną z nich bez patrzenia na nią.

Przeszkody

Kiedy gracz wejdzie na płytkę z przeszkodą, może ją opuścić tylko cofając się w kierunku, z którego przybył.

Uwagi

- Możliwa jest wymiana kostek na płytce przeszkód.
- Rzeka produkuje 1 kostkę **Wody**.
- Podczas kontemplacji góra liczy się jako pustynny plac: na górze także można kontemplować!



Akcje w ciągu dnia

W pełnej wersji gry umieszczenie kostki można wykonać na 5 sposobów:

a | Opiekować się płytką zasobów

b | Budować *kellion*

c | Budować ścieżkę

Gracz umieszcza kostkę **Pracy** na czerwonym logo płytki przeszkody.



Pod koniec dnia ta płytka zostanie **zakryta odpowiednią ścieżką**: wtedy będzie można z niej przejść jak z każdej innej płytki.

d | Budować na płytce pustyni

Gracz umieszcza kostkę **Pracy** na płytce pustyni.



Na koniec dnia płytka pustyni zostanie zastąpiona **płytką budowli wybraną przez graczy**: studnia, piec chlebowy lub warsztat koszykarski.

e | Ożywiać pustynną płytkę

Gracz umieszcza kostkę **Wrażliwości** na płytce pustyni.



Pod koniec dnia pusta płytka zostanie zastąpiona **jednym z 3 pozostałych niewykorzystanych zasobów**, które zostaną losowo wybrane.

Wieczór i noc

Pod koniec każdego tygodnia *ammy* i *abbowie* spotykają się w kościele, aby wspólnie modlić się, spożywać posiłek i dowiedzieć się, jak radzą sobie inni.

W wieczornych krokach jest kilka zmian.

1 | Idź do domu

To zależy od kalendarza:

- W normalny dzień wszyscy wracają do domu, do swojego *kellionu*.
- Jeśli pionek na kalendarzu wskazuje **Sobotę** (wieczór), wszyscy gracze przesuwają swoje żetony na plac kościoła.

Uwaga | Ten ruch do kościoła nie może być użyty aby żebrać.



2 | Modlitwa

3 | Jedzenie i picie

W Sobotni wieczór, po modlitwie, *abby* i *ammowie* spożywają wspólny posiłek. Oznacza to, że mogą swobodnie podawać sobie kostki przed i po posiłku.

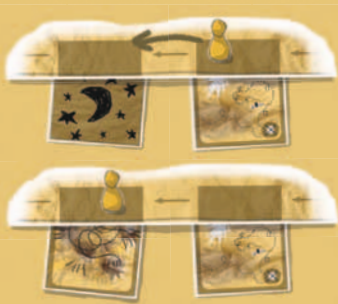
Na przykład, jeśli gracz nie ma kostki Wody, ale inny gracz ma 2, wszystko jest w porządku. Kostki Życia duchowego nie podlegają wymianie.

4 | Nocne katastrofy

Najpierw przesunij pionek do przodu na kalendarzu.

Następnie odwróć kartę zdarzenia z odpowiedniego nowego dnia i odłóż ją z powrotem w to samo miejsce, odkrytą.

a | Głód i b | Susza



c | Burza piaskowa

W pełnej wersji burza piaskowa sprawia, że znika jedna płytki.

- W danym sektorze usuń wszystkie płytki, wszystkie kostki, wszystkie ulepszenia... wszystko trzeba zacząć od nowa!
- Gracze wspólnie wybierają puste pole gdzie umieszczają kompletnie nową **płytkę pustyni (odkrytą)**.

– Potasuj usunięte płytki, nie patrząc na nie, i odłóż je z powrotem na planszę zakryte.

Jedna płytki, która pozostała, jest całkowicie usuwana z gry bez patrzenia na nią.

Uwagi

- Na *kellie* nie mają wpływu burze piaskowe.
- Aby uniknąć przeszkody tuż przed *kellionem*, możesz umieścić tam nową płytkę pustyni.



d | Bandyci

Kiedy karta Bandytów zostanie dobrana, **każdy gracz musi odrzucić jedną wybraną przez siebie kostkę** (może to być kostka **Życia duchowego**).



e | Głód

Ta karta zapowiada dzień postu dla wszystkich. Następnego wieczoru *abby* i *ammy* nie będą musieli odrzucać kostek **Jedzenia** i **Wody** do posiłku.



W czasie postu w kościele nie można żebrać.

f | Akedia

Najgorszy wróg *amm* i *abbów*: zmęczenie w miarę upływu dni, zmęczenie wszystkimi sprawami duchowymi, oschłość w modlitwie.



Kiedy karta *akedia* zostanie dobrana, wszyscy gracze natychmiast tracą wszystkie swoje kostki **Życia duchowego**!

Uwaga | Rzut kostką nie ma wpływu na bandytów, post i akedię.



5 | Płytki i kostki na poranek

Zanim pojawią się kostki, wprowadzane są następujące zmiany:

- Płytką pustyni, na której umieszczono kostkę **Pracy**, zostaje zastąpiona wybranym budynkiem (odkrytym).
- Płytką pustyni, na której została umieszczona kostka **Wrażliwości**, jest zastępowana losowym zasobem (odkrytym).
- Płytką zasobów, na której umieszczono kostkę **Wrażliwości**, jest zakrywana jej ulepszeniem.
- Płytką z przeszkodą, na której umieszczono kostkę **Pracy**, jest zakrywana ścieżką.

Te kostki **Pracy** i **Wrażliwości** są następnie usuwane.

Uwagi

- Na obszarze dotkniętym burzą piaskową kostki zniknęły przed krokiem 5: nie ma więc żadnych ulepszeń, ścieżek ani nowych płytek.
- Kiedy nie ma już więcej płytek zasobów lub budynków, kostka jest usuwana, a płytką pustyni nie jest zastępowane.

Po wykonaniu tych kroków zaczynamy nowy dzień. **W niedzielę rano** gracze startują z kościoła.

Koniec gry

Ostatnia runda/dzień ma miejsce, gdy pionek w kalendarzu dotrze na ostatnie miejsce. Ten dzień to sobota: pod koniec ostatniego dnia gracze spotykają się w kościele i mogą sobie nawzajem pomóc przetrwać ostatni dzień.

Wspólnota Taizé

Kellia została zaprojektowana przez braci ze Wspólnoty Taizé, która została założona w 1940 roku przez Brata Rogera i obecnie składa się z prawie 100 braci z różnych Kościołów, z 25 narodowości. Zaangażowani w prosty styl życia i celibat żyją z własnej pracy. Każdego roku tysiące młodych ludzi przyjeżdża do Taizé, aby się modlić, szukać sensu swojego życia i przygotowywać się do bycia twórcami zaufania i pojednania w miejscach, w których żyją.

Kim byli *abbowie* i *ammy*?



Starszy powiedział do jednego z braci: Idź i zostań w swoim kellionie, a twój kellion nauczy cię wszystkiego.

Około IV wieku w Egipcie, ale także w Syrii, Palestynie i innych obszarach Bliskiego Wschodu i Azji Mniejszej, kilku mężczyzn, a także pare kobiet, porzuciło swój majątek, swoje rodziny i codzienne życie swoich czasów i zamieszkało samotnie na pustyni. Są znani jako ojcowie i matki pustyni.

Tam żyli surowym życiem. Założyli swoje domy w jaskiniach lub w małej *kelli*, którą sami zbudowali. Jedli chleb, zioła i warzywa. Utrzymywali się z prostych prac ręcznych: tkania płótna, robienia koszy czy sznurów.... A przede wszystkim modlili się.

Jaka była ich motywacja? Przede wszystkim głębokie pragnienie komunii z Bogiem. Ich skromna praca fizyczna, życie w ubóstwie i ascezie, nieustanna modlitwa, akceptacja siebie i innych, walka z własną ciemnością... *amma* lub *abba* podjęli się tego wszystkiego, aby być dostępnym dla Boga. *Kellion*, który był zarówno ich schronieniem, jak i miejscem, w którym postanowili pozostać, stał się symbolem tej osobistej walki.

Na pustyni każdy zwierzał się starszemu ze swojego stylu życia, myśli, które do nich przychodziły, ich nawyków... To był z pewnością najbardziej kooperacyjny aspekt ich życia.

Ślady tych rozmów dotarły do nas w postaci setek opowiadań, takich jak ta przytoczona powyżej, w których odnajdujemy mieszankę mądrości, rad, anegdot, wyobraźni i humoru....

Choć ich życie może wydawać się nam bohaterskie, było przede wszystkim bardzo realistyczne. Na pustyni nie ma prawie nic, a przetrwanie oznaczało opiekę nad kilkoma żywymi istotami, które można tam znaleźć. Dotyczyło to nie tylko żywności, ziemi, ale także innych ludzi, których czasami spotykali, a nawet, według niektórych legend, zwierząt.

Szacunek dla wszystkiego, co żyje, kontemplacja rozległych pustynnych przestrzeni, radzenie sobie z własnymi ograniczeniami... Czy nie można powiedzieć, że *abbowie* i *ammy* praktykowali, wyprzedzając swoje czasy, prawdziwą ekologię pustyni?