

KELLIA

O Risco do Deserto

REGRAS DO JOGO

Abba Sisoés disse a um irmão:

-Como estás?

-Estou a desperdiçar os meus dias.

-Mesmo se acabar por desperdiçar um dia, dou graças.

No quarto século depois de Cristo, numa zona remota do Egito, um pequeno grupo de homens e mulheres em busca do absoluto vão viver para o deserto, fora de uma aldeia.

Neste jogo, cada jogador assume o papel de um *abba* (“pai/padre”) ou de uma *amma* (“mãe/madre”) que foram para o deserto na sua busca de Deus. Cada um deles vive num *kellion** onde prossegue a sua busca interior, feita de lutas pessoais e de oração. Contudo, esta busca não é inteiramente solitária, pois neste modo de vida invulgar, as *ammass* e os *abbas* visitam-se e apoiam-se mutuamente.

Mas a vida no deserto está longe de ser fácil! Todos devem assegurar a sua sobrevivência material, assumir os riscos de um lugar hostil, cultivar a terra e sobretudo, para aqueles que se tornariam nos primeiros eremitas cristãos, enfrentar os seus próprios demónios.

O tempo voa... mesmo quando se desperdiçam os dias!

**Kellion* (plural *kellia*) é uma palavra grega que significa uma célula, uma espécie de pequena casa.

Duração
Cerca de 50 min



Idade
12+



Número de jogadores
2-4



Objetivo do jogo

Kellia é um jogo de cooperação: **os jogadores ganham todos juntos ou perdem todos juntos.**

O objetivo de cada jogador é:

- ter comida e água todos os dias para sobreviver no deserto
- antes do fim do jogo, ter construído o seu *kellion*, símbolo de toda a sua vida como *amma* ou *abba* (oração, trabalho, contemplação, comida...)

Com dois jogadores

Kellia é jogado melhor com 3 ou 4 jogadores. Para um jogo com 2 jogadores, cada jogador escolhe dois peões: o jogo é então jogado como um jogo para 4 jogadores.

Versão descoberta & completa do jogo

Existem dois conjuntos de regras para este jogo: a **versão descoberta** (pág. 3) permite-lhe familiarizar-se com muitas das regras utilizadas na **versão completa** (pág. 8), que é mais estratégica e permite jogos mais variados.

Na Internet

Para saber mais sobre os padres e as madres do deserto, para ler complementos às regras do jogo e mais detalhe, pode consultar as páginas disponíveis online: www.taize.fr/kellia

*Estamos gratos a todos os jovens
que nos ajudaram a experimentar
versões de Kellia durante a sua visita a Taizé.
Obrigado também a todos aqueles
que nos ajudaram com
as diferentes traduções!*



Material

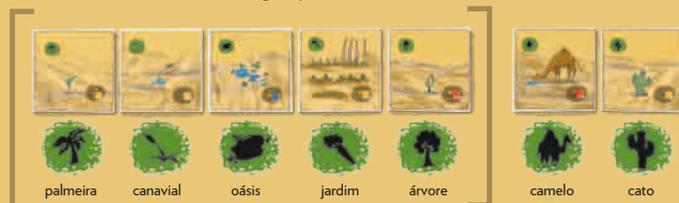
Nota | Na versão descoberta, apenas o material indicado por [parênteses retos] é utilizado.

19 casas **deserto**



7 casas **meios**

Cada uma tem um logótipo.

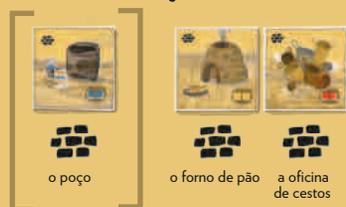


7 casas **melhorias**

Cada uma delas corresponde a uma casa de meios.



3 casas **construção**



3 casas **obstáculo**



3 casas **passagens**

Existe uma passagem para cada obstáculo.



10 cartas **catástrofe**



5 cartas **personagem**

Frete e verso.



5 cartas **kellion**

Frete e verso.



Significado dos cubos

Kellia é jogado com cubos de cores diferentes:

- cubos de **Comida**: pão, raízes, gatos...
- cubos de **Água**: sumo de gato, água, oásis...
- cubos de **Trabalho**: madeira, pelos de camelo...
- cubos de **Espanto** à natureza.
- cubos de **Vida interior**.

Os cubos são colocados numa reserva, ao lado do tabuleiro. Quando os cubos aparecem no tabuleiro ou quando os jogadores recebem cubos, estes são retirados desta reserva. Quando os cubos são retirados do tabuleiro ou um jogador descarta os cubos, estes são devolvidos à reserva.

No final de cada ronda, cada jogador deve descartar um cubo de **Comida** e um cubo de **Água** para sobreviver. Os jogadores devem também construir o seu *kellion* com vários destes cubos, para ganhar o jogo.

VERSÃO DESCOBERTA

Preparar o jogo

Para jogar a **versão descoberta**, é necessário (ver também os itens indicados por [parênteses retos] na página 2):

- 14 casas deserto
- todas as casas meios, exceto camelo e gato
- todas as casas melhorias, exceto camelo e gato
- a casa o poço
- 6 cartas catástrofes: 4 tempestades, 1 fome e 1 das 2 cartas seca
- o tabuleiro, os peões, o dado, e os cubos de madeira.

O restante material pode ser deixado na caixa.

1 | Baralhar e colocar no tabuleiro, viradas para baixo:



2 | Cada jogador escolhe um *kellion*, e coloca sobre ele o peão da cor correspondente.

3 | Cada jogador recebe (e coloca à sua frente):

- 1 cubo **Comida**
- 1 cubo **Água**
- 1 cubo **Vida interior.**



4 | Ao lado do tabuleiro, coloque:

as casas melhorias
(face para cima)

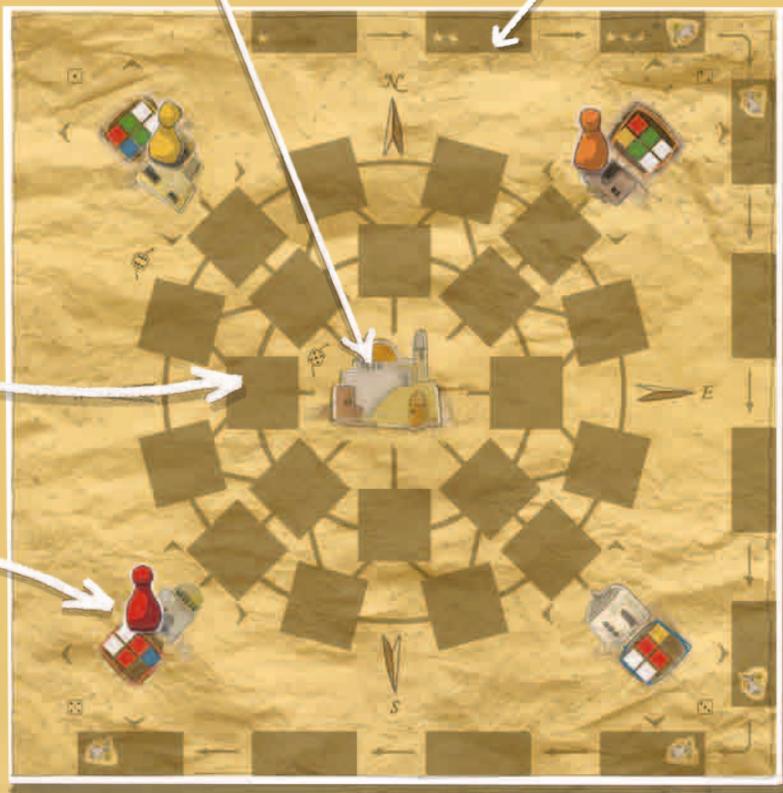


um monte de 6
cartas catástrofes
(face para baixo):

- 4 tempestade
- 1 fome
- 1 seca.



A **igreja** está no centro do tabuleiro. O **calendário** na extremidade do tabuleiro não é utilizado na versão descoberta.



Como jogar

No início do jogo, os jogadores designam **um ancião ou uma anciã**, que jogará sempre em primeiro lugar.

O jogo é jogado em 7 rondas, ou dias.

Cada ronda é jogada da seguinte forma:

I. O dia: Cada jogador joga as suas ações.

II. O serão: Há várias fases:

- Ir para casa, Rezar, Comer e beber
- catástrofe, novas casas e cubos para a manhã.



I. O dia

Cada jogador joga as suas ações. **O ancião ou a anciã** começa. Quando ele/ela terminar as suas ações, é a vez do próximo jogador, no sentido dos ponteiros do relógio.

Cada jogador pode fazer 3 ações no seu dia, entre estas 3 possibilidades:

- 1 | mover-se
- 2 | contemplar o deserto
- 3 | colocar um cubo.

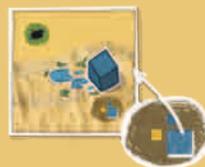
Quando um jogador tiver realizado 3 ações, pode optar por deixar de jogar ou então descartar um cubo **Vida interior** de modo a obter 3 novas ações. Ele, ou ela, pode fazer isto várias vezes por dia.

1 | Mover-se



Para uma ação, um jogador pode **mover o seu peão uma casa**, seguindo as linhas no tabuleiro.

Quando chegam a uma casa que está virada para baixo, o jogador vira-a.



Se for uma casa de meios ou o poço, os cubos indicados são colocados sobre ela.

O jogador pode então **recolher imediatamente todos ou alguns destes cubos**.

Além disso, se um jogador chega a uma casa que está virada para cima onde já existam cubos, pode recolhê-los imediatamente.



Importante!

Cada jogador **nunca pode ter mais de 7 cubos**, independentemente da cor.

Além disso, não é permitido deitar fora os cubos.

A vida no deserto é uma vida de simplicidade e austeridade, e certamente não de desperdício!

Quando dois jogadores estão na mesma casa, podem livremente dar cubos um ao outro. No entanto, nunca é possível dar cubos **Vida interior** um ao outro.



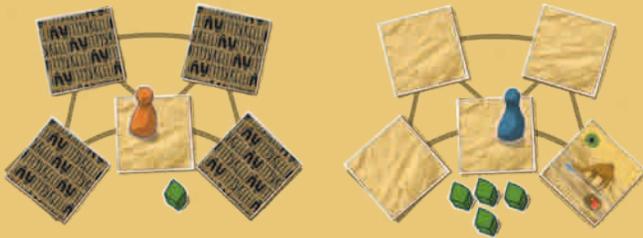
Nota | Recolher cubos ou dar cubos um ao outro não conta como uma ação.

2 | Contemplar o deserto

Ao tomar tempo para contemplar os grandes espaços desérticos, os *abbas* e as *ammas* tornam-se mais sensíveis ao ambiente em que vivem.

Para uma ação, um jogador que está numa casa deserta pode contemplar o deserto.

Recebe então 1 cubo **Espanto**, + 1 outro cubo **Espanto** adicional para cada casa deserta visível à sua volta.



A contempla o deserto e recebe 1 cubo **Espanto**.

B contempla o deserto e recebe 4 cubos **Espanto**.

Note | Pode optar por receber apenas alguns dos cubos **Espanto** que tem direito a receber.

3 | Colocar um cubo

Para uma ação, um jogador pode colocar um dos seus cubos na casa em que se encontra.

Esta ação pode assumir duas formas:

a | Cuidar uma casa de meios

O jogador toma conta da casa de meios em que se encontra, colocando 1 cubo **Espanto** no logotipo verde desta casa.



No final do dia, uma casa que foi cuidada é coberta pela sua melhoria, que produz mais cubos (ver parte II. O serão e a noite).



Note | Em cada casa de meios, os pequenos cubos indicam o que esta casa irá produzir uma vez melhorada.



b | Construir o seu kellion

Quando um jogador estiver no seu kellion, o jogador pode usar um dos seus cubos para construir o kellion, segundo as cores necessárias.



No exemplo acima, o jogador só precisa de mais um cubo **Vida interior** para terminar o seu kellion.

Notas

- Uma vez colocado um cubo, este já não pode ser recolhido.
- Pode visitar o kellion de outro jogador, mas não pode construir o kellion de outra pessoa.

Em caso de necessidade: a igreja

Alguém que tem dificuldade em encontrar alguma coisa para sobreviver pode pedir na igreja: lá encontrará outros *ammas* e *abbas* que estão no deserto há mais tempo do que ele, ou ela, e que estão dispostos a ajudar.

Ao mover-se na igreja, um jogador pode escolher pedir: **se não tiverem o suficiente para sobreviver, a igreja pode dar-lhes apenas um dos cubos que lhes faltam (Comida ou Água).**

A sua vez termina então imediatamente, mesmo que ainda tenha ações para jogar ou cubos **Vida interior**. A única coisa que eles ainda podem fazer é trocar os cubos com outros jogadores.



Notas

- Pode mover-se para a igreja sem pedir.
- Mover-se para a igreja conta como uma ação, mas pedir não é uma ação adicional.
- Se for à igreja para pedir, **pedir deve ser a primeira coisa que faz lá. Só pode trocar cubos depois de pedir!**

Dicas para o dia

- Nas primeiras rondas, não hesite em deitar fora os cubos **Vida interior** para explorar o deserto.
- Não espere até às últimas rondas para construir o seu *kellia*.

II. O serão e a noite

Quando todos os jogadores terminarem as suas ações, é **o serão**.

O ancião, ou a anciã, anuncia então as diferentes fases, que todos executam ao mesmo tempo.

1 | Ir para casa

Cada jogador move o seu peão para o seu *kellion*.

2 | Rezar

As *ammas* e os *abbas* terminam cada um dos seus dias com a oração. Os seus louvores são também alimentados por aquilo que contemplaram durante o dia.

Durante a oração, cada jogador recebe 1 cubo **Vida interior**. Durante a oração, 3 cubos **Espanto** podem também ser trocados por um cubo adicional **Vida interior** (uma vez por oração).

Lembrete | Um jogador **não pode ter mais do que 7 cubos**. Se já tiver 7 cubos no momento da oração, não recebe o cubo **Vida interior**.



A recebe 1 cubo **Vida interior**.



B recebe 1 cubo **Vida interior** e troca 3 cubos **Espanto** por 1 cubo **Vida interior**.



C já tem 7 cubos, e por isso não recebe nada.



D tem 7 cubos, mas troca 3 cubos **Espanto** por 1 cubo **Vida interior**. Tem espaço também para receber o seu cubo normal de **Vida interior**.

3 | Comer e beber

Está na hora de jantar! Cada jogador deve descartar 1 cubo **Comida** e 1 cubo **Água**.

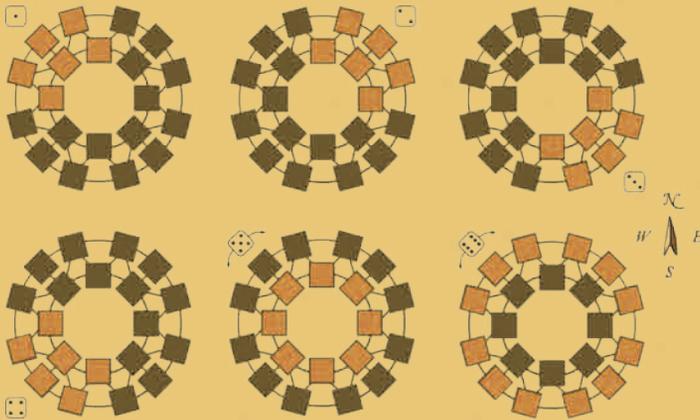
Se alguém não tiver estes 2 cubos neste momento, todos perdem imediatamente o jogo!

Depois é de **noite** e o início de um novo dia.

Antes de o dia começar, são dados mais dois passos:

4 | Catástrofes nocturnas

Atirar o dado para saber que parte do deserto é afetada.



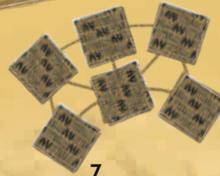
Depois tire **uma carta catástrofe** do topo do monte. Há 3 possíveis catástrofes:

a | Fome e b | Seca

Na área em questão, remova todos os cubos da cor indicada. **Nenhum cubo desta cor aparecerá lá até ao final do dia.**

c | Tempestade

Na área em questão, retire todas as casas, todos os cubos, todas as melhorias... Tudo tem de ser recomeçado! Baralhe as casas removidas, sem olhar para elas, e volte a colocá-las viradas para baixo. Estas casas podem ser viradas de novo quando visitadas durante o dia.

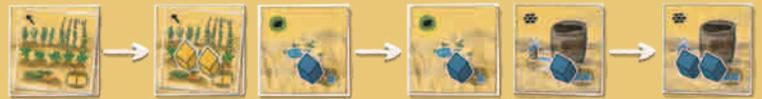


5 | Casas e Cubos para a manhã

Cada casa de meios que foi cuidada (ver *Colocar um cubo*, p.5) é melhorada: remova o cubo **Espanto**, e tape a casa de meios com a sua **casa melhoria**.



Novos cubos são então adicionados às casas que produzem cubos: faça isto de modo a completar o que é indicado em cada casa.



Note | Quando adiciona novos cubos, não se esqueça de ter em conta a catástrofe que ocorreu.

Quando todas estas etapas estiverem concluídas, comece um novo dia (ver *I. O dia*).

Fim do jogo

Todos os jogadores ganham se ao serão todos tiverem terminado de construir o seu *kellion* e se todos tiverem o suficiente para sobreviver (1 cubo **Comida** e 1 cubo **Água**).

Se ao serão, à hora de jantar, algum dos jogadores não tiver os dois cubos necessários para sobreviver, **o jogo é perdido imediatamente.**

Quando a **última carta catástrofe** é tirada, há **um último dia** para os jogadores terminarem o seu *kellion* (enquanto encontram algo para sobreviver).

No final deste último dia:

- se um dos *kellia* não estiver terminado, **o jogo está perdido**;
- se todos os *kellia* estiverem acabados, e todos os jogadores tiverem o suficiente para sobreviver, **ganham o jogo... por um triz!**



VERSÃO COMPLETA

Um irmão disse a Abba Theodore,

-Diz-me uma palavra, pois estou perdido.

-Eu próprio estou em perigo... por isso, que poderia eu dizer-vos?

Este conjunto de regras dá-lhe as alterações necessárias à versão descoberta para integrar todos os elementos do jogo. Precisa de ter lido e compreendido primeiro as regras da versão de descoberta.

Cartas de personagem

Cada *amma* e *abba* é especial, com as suas próprias forças, fraquezas e a sua maneira pessoal de viver no deserto.

Cada jogador escolhe uma carta de personagem com uma habilidade especial e o *kellion* para construir o que lhe corresponde. Algumas destas capacidades referem-se a coisas que são explicadas nas páginas seguintes.

Amma Melania, a anciã



Ela foi uma grande viajante durante toda a sua vida. Nascida na Hispania, mudou-se para Roma para casar com o seu marido. Tendo ficado viúva muito jovem, partiu para Alexandria para conhecer os *abbas* e as *ammãs* de lá. Dizia-se que ela caminhou por todo o deserto de uma ponta à outra. Finalmente, instalou-se em Jerusalém, onde fundou uma comunidade de mulheres.

Ela pode realizar **uma ação extra** todos os dias. (Um cubo *Vida interior* ainda só lhe permite realizar mais 3 ações.)



Abba Serapion o Sindonita



Diz-se que Serapion não podia ficar debaixo de um têlhado: movia-se e vivia ao ar livre.

Ele pode decidir **não regressar a casa ao serão** (ao seu *kellion* ou à igreja), e ficar na casa onde se encontra. Se lá aparecer algum cubo, ele pode recolhê-lo de imediato. Se ele estiver numa casa obstáculo, pode deixá-la de manhã em qualquer direção que lhe agrade. Se houver uma tempestade, o procedimento é como habitualmente, e depois a casa onde ele se encontra é virada para cima, como se ele tivesse acabado de se mudar para lá. No sábado ao serão, se ele não for à igreja, não pode participar no jantar em conjunto.



Abba Agathon do Egito



Foi viver numa caverna e descobriu que era também o lar de uma grande cobra. Como ele não queria afugentá-la, tornaram-se amigos, e costumavam ir juntos beber a seiva de um sicômoro próximo.

Para sobreviver, ele só precisa de um cubo **Espanto**. Ele começa o jogo com um cubo **Espanto** e um cubo **Vida interior**. Ele pode implorar por este cubo **Espanto**. Durante o jejum, ele ainda tem de descartar um cubo **Espanto**.



Amma Syncletica de Alexandria



Conhecida pela sua grande sabedoria, muitos *abbas* e *ammãs* vieram visitá-la. Ela reuniu à sua volta um grupo de mulheres que queriam aprender com a sua experiência de vida.

Quando é a sua vez, ela **pode trocar cubos com jogadores que estão nas casas ao lado de onde ela está**. Tal como nas trocas normais, isto não conta como uma ação.



Amma Sara do Deserto

Era conhecida pela sua forte personalidade, que era impulsiva e muito reativa, tanto em assuntos do quotidiano como na luta espiritual. Diz-se que as palavras que ela proferia se tornavam realidade imediatamente.

Ela pode possuir até **10 cubos**, em vez de apenas 7.

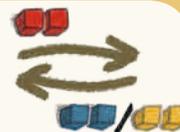


Amma Alexandra



Dizia-se que tinha uma capacidade muito grande para trabalhar. Ela podia passar o dia inteiro a tecer roupa enquanto rezava, sem parar, do amanhecer até ao serão.

Para uma ação, ela pode trocar 2 cubos **Trabalho** por 2 cubos **Comida** ou 2 cubos **Água**.



Amma Talida



Vivia numa comunidade de mulheres da qual era a mãe espiritual. Muitas pessoas queriam conhecê-la para ouvir as suas palavras edificantes.

Quando ela está na mesma casa que outro jogador, ela **pode dar-lhe uma palavra**. Isto conta como uma ação. O outro jogador recebe então um cubo *Vida interior*. Ela só o pode fazer uma vez por jogador em cada dia.



Abba Paulos de Tebas



Todos os dias, um corvo costumava trazer-lhe meio pão para viver. Um dia, quando outro *abba* estava lá a visitá-lo, o corvo trouxe um pão inteiro para partilhar.

Uma vez durante o dia, mesmo que não seja a sua vez, ele pode enviar o seu corvo para trazer um dos seus cubos **Trabalho** ou **Comida** para outro jogador. (Isto não conta como uma ação.)



Abba Bessarion do Egito

Bessarion era um grande homem de oração. Diz-se que ele passou 40 noites em oração sem dormir. Foi mesmo dito que em resposta à sua oração, a água do mar foi transformada em água doce para um dos seus discípulos que estava com sede.

No final da oração, pouco antes de jantar, ele pode rezar por um jogador que precisa de um cubo **Água** para sobreviver. O jogador recebe o cubo **Água** de que necessita. Todos os serões, ele só pode rezar desta forma por um jogador. Nos serões de sábado, a oração de Bessarion tem lugar antes do jantar em conjunto.



Abba Helenus

Um dia, ele foi fazer uma viagem. Um burro, que se tinha tornado seu amigo, carregou a sua bagagem. Quando chegaram às margens do Nilo, o burro ficou assustado; e Helenus pediu a um crocodilo que os ajudasse a atravessar. O crocodilo, que anteriormente tinha devorado muitas pessoas, ajudou-as a atravessar de boa vontade.

Ele não tem problemas com obstáculos: ele pode atravessá-los mesmo sem uma passagem.



Preparar o jogo

A versão completa pode ser jogada em 3 níveis de dificuldade:

★ Fácil ★★ Normal ★★★ Difícil.

O número de catástrofes utilizadas depende do nível escolhido (ver p. 10).

1 | Cada jogador coloca a **carta kellion** da sua personagem com o peão da cor correspondente em cima dele.

2 | Coloque **uma casa deserta virada para cima** em frente de cada **kellion**.

3 | Cada jogador recebe (e coloca à sua frente): 1 cubo **Comida**, 1 cubo **Água**, 1 cubo **Vida interior**.



4 | Baralhar e colocar as seguintes casas viradas para baixo nas restantes casas do tabuleiro:



10 casas deserta



3 casas meios (à sorte)



as 3 casas obstáculo

5 | Ao lado do tabuleiro, coloque:



as casas desertas não utilizadas

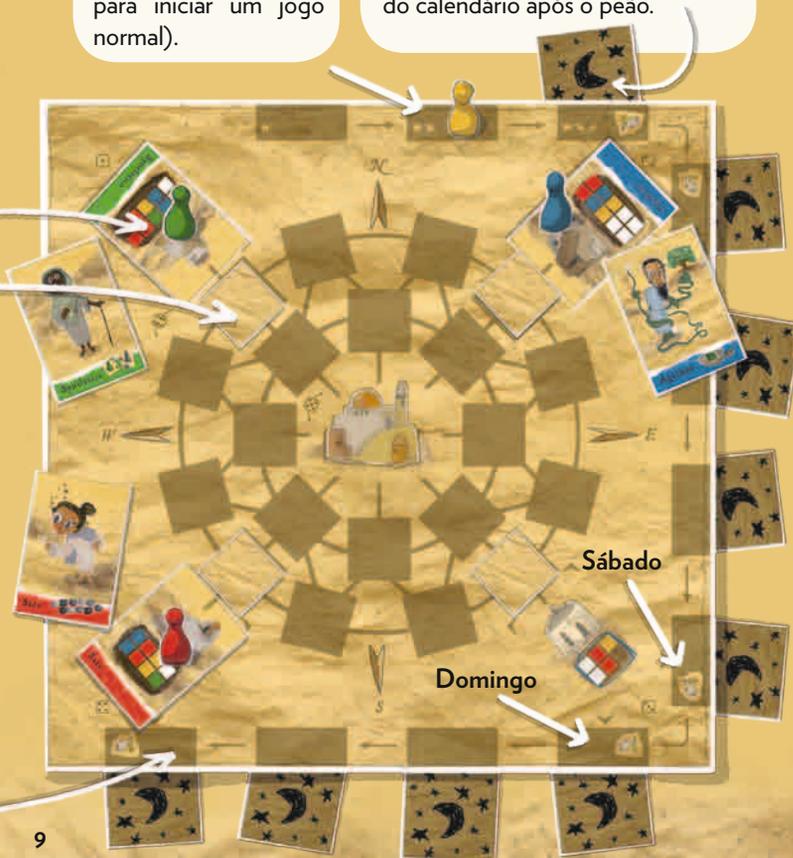


melhorias, construções, e passagens (viradas para cima)

3 das 4 outras casas meios (viradas para baixo) – a última carta meio volta para a caixa.

6 | Colocar um peão na casa inicial do nível de dificuldade escolhido (por exemplo, aqui para iniciar um jogo normal).

7 | Baralhe as cartas catástrofes e coloque-as debaixo da extremidade do tabuleiro, viradas para baixo, a partir do primeiro dia do calendário após o peão.



Cada canto do tabuleiro representa o **final de uma semana**. Na noite de sábado para domingo, os **abbas** e as **ammahs** reúnem-se na igreja (ver p. 10-11).

Como jogar

Duração do jogo

O número de catástrofes a serem preparadas depende do nível de dificuldade escolhido.

	Fácil ★	Normal ★★	Difícil ★★★
Tempestade	4	4	3
Fome	1	1	1
Seca	2	1	1
Bandidos	1	1	1
Jejum	1	1	1
Akedia	1	1	1
Total	10	9	8
Número de dias antes do fim	11	10	9

A partir do modo difícil, há mais duas possibilidades.

- **Perito:** substitua a carta jejum por uma carta tempestade
- **Aleatório:** use uma carta tempestade extra, baralhe todas as cartas catástrofes, e retire uma delas sem olhar para ela.

Obstáculos

Quando um jogador se desloca para uma casa obstáculo, **só pode abandoná-la, voltando na direção de onde veio.**



Notas

- É possível trocar os cubos numa casa obstáculo.
- O rio produz 1 cubo **Água**.
- **Ao contemplar, a montanha conta** como carta deserta: a montanha também pode ser contemplada!

As ações do dia

Na versão completa do jogo, colocar um cubo pode ser feito de 5 maneiras:

a | Cuidar uma casa de meios

b | Construir o seu *kellion*

c | Construir uma passagem

O jogador coloca um cubo **Trabalho** sobre o logótipo vermelho de uma casa obstáculo.

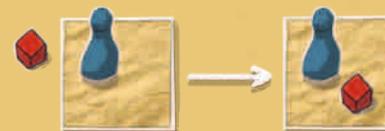


No final do dia, essa casa será **coberta pela passagem correspondente:** tornar-se-á então possível deslocar-se dela como de qualquer outra casa.



d | Construir numa casa deserta

O jogador coloca um cubo **Trabalho** numa casa deserta.



No final do dia, essa casa será substituída por **uma casa construção escolhida pelos jogadores:** o poço, o forno de pão ou a oficina de cestos.



e | Fertilizar uma casa deserta

O jogador coloca um cubo **Espanto** numa casa deserta.



No final do dia, essa casa deserta será substituída por **um dos 3 restantes meios não utilizados** tomados ao acaso.



O serão e a noite

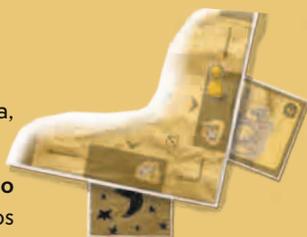
No final de cada semana, as *ammas* e os *abbas* reúnem-se na igreja, para rezar juntos, partilhar o jantar e descobrir como os outros se estão a sair.

Há várias mudanças nas etapas do serão.

1 | Ir para casa

Isto depende do calendário:

- Num dia normal todos vão para casa, para o seu *kellion*.
- Se o peão do calendário indicar **sábado** (ao serão) todos os jogadores movem os seus peões para a casa da igreja.



Note | Este movimento para a igreja não pode ser usado para pedir.

2 | Orar

3 | Comer e beber

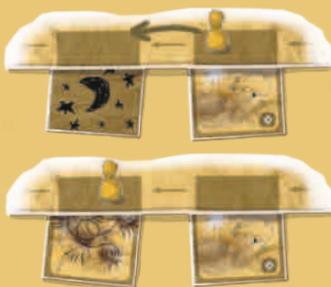
Num **sábado ao serão**, depois da oração, os *abbas* e as *ammass* partilham juntos o jantar. Isto significa que podem dar livremente cubos um ao outro antes e depois do jantar.

Por exemplo, se um jogador não tiver um cubo **Água** mas outro jogador tem 2 deles, está tudo bem. Cubos **Vida interior** não podem ser trocados.

4 | Catástrofes noturnas

Primeiro, avance o peão no calendário.

Em seguida, vire a carta catástrofe do novo dia correspondente e coloque-a de novo no mesmo lugar, virada para cima.



a | Fome e b | Seca

c | Tempestade

Na versão completa, uma tempestade faz desaparecer uma casa.

- No sector em questão, retire todos as casas, todos os cubos, todas as melhorias... tudo tem de ser recomeçado!
- Os jogadores escolhem juntos uma casa vazia onde colocam uma casa deserta nova (virada para cima).

- Baralhe as casas que foram removidas, sem olhar para elas, e coloque-as de volta viradas para baixo.

A única casa que sobra é completamente retirada do jogo sem que ninguém olhe para ela.

Notas

- Os *kellia* não são afetados por tempestades.
- Para evitar ter um obstáculo mesmo em frente de um *kellion*, pode lá colocar a nova casa deserta.



d | Bandidos

Quando a carta dos Bandidos é tirada, cada jogador deve descartar um cubo da sua escolha (pode ser um cubo **Vida interior**).



e | Jejum

Esta carta anuncia um dia de jejum para todos. No serão seguinte, os *abbas* e as *ammass* não terão de descartar cubos **Comida** e **Água** para o jantar.



Durante o jejum, não é possível pedir na igreja.

f | Akedia

O pior inimigo das *ammass* e dos *abbas*: cansaço com o passar dos dias, cansaço com todas as coisas espirituais, aridez na oração.



Quando a carta *akedia* é tirada, todos os jogadores dem imediatamente todos os seus cubos **Vida interior**!

Note | O lançamento do dado não tem efeito para os bandidos, jejum e *akedia*.



5 | Casas e Cubos para a Manhã

Antes dos cubos aparecerem, são feitas as seguintes alterações:

- Uma casa deserta onde um cubo **Trabalho** foi colocado é substituída por uma construção à sua escolha (virada para cima).
- Uma casa deserta onde um cubo **Espanto** foi colocado é substituída por um meio aleatório (virada para cima).
- Uma casa de meios onde um cubo **Espanto** foi colocado é coberta pela sua melhoria.
- Uma casa obstáculo onde um cubo **Trabalho** foi colocado é coberta pela sua passagem.

Estes cubos **Trabalho** e **Espanto** são então removidos.

Notas

- Numa área afetada por uma tempestade, os cubos colocados desapareceram antes do passo 5: não há, portanto, melhorias, passagens, ou novas casas.
- Quando já não há mais meios ou casas construção, o cubo é removido, e a casa deserta não é substituída.

Uma vez terminadas estas etapas, começamos um novo dia. No **domingo de manhã**, os jogadores começam a partir da igreja.

Fim do jogo

A última ronda/dia tem lugar quando o peão do calendário chega ao último lugar. Este dia é um sábado: no final do último dia, os jogadores encontram-se na igreja, e podem ajudar uns aos outros a sobreviver ao último dia.

A Comunidade de Taizé

Kellia foi concebida por irmãos da Comunidade de Taizé, fundada em 1940 pelo irmão Roger e hoje composta por quase 100 irmãos, de diferentes Igrejas, de 25 nacionalidades. Comprometidos num estilo de vida simples e no celibato, vivem do seu próprio trabalho. Todos os anos, milhares de jovens vêm a Taizé para rezar, procurar um sentido para as suas vidas e preparar-se para serem criadores de confiança e de reconciliação nos locais onde vivem.

Quem eram os *abbas* e as *ammass*?

Um ancião disse a um dos irmãos: Vai e fica no teu kellion e o teu kellion ensinar-te-á tudo.

Por volta do IV século, no Egito, mas também na Síria, na Palestina e outras regiões do Médio Oriente e da Ásia Menor, alguns homens, e também algumas mulheres, deixaram os seus bens, as suas famílias e a vida quotidiana do seu tempo e foram viver sozinhos para o deserto. Eles são conhecidos como os padres e as madres do deserto.

Aí viveram uma vida austera. Fizeram as suas casas em grutas ou em pequenas *kellia* que eles próprios construíram. Comiam pão, ervas e legumes. Ganhavam a vida com um simples trabalho manual: tecelagem de linho, confecção de cestos ou cordas... E acima de tudo, rezavam.

Qual era a sua motivação? Acima de tudo, uma sede profunda de comunhão com Deus. O seu humilde trabalho manual, a sua vida de pobreza e ascetismo, a oração contínua, a aceitação de si próprio e dos outros, e a luta com as próprias trevas... a *amma* ou *abba* fizeram todas estas coisas para estarem disponíveis para Deus. O *kellion*, que era tanto o seu refúgio como o lugar que escolheram para permanecer, tornou-se o símbolo desta luta pessoal.

No deserto, cada um confiava a um ancião o seu modo de vida, os pensamentos que lhes chegavam, os seus hábitos... Este era certamente o aspeto mais cooperativo das suas vidas.

Traços destas conversas chegaram até nós sob a forma de centenas de breves histórias, como a acima citada, nas quais encontramos uma mistura de sabedoria, conselhos, anedotas, imaginação e humor...

Embora a sua vida nos possa parecer heroica, foi acima de tudo muito realista. No deserto, não há quase nada, e sobreviver significava cuidar dos poucos seres vivos que ali se encontravam. Isso era verdade não só para a comida, para a terra, mas também para as outras pessoas que ocasionalmente encontravam, e mesmo, segundo algumas lendas, também para os animais.

O respeito por tudo o que é vivo, a contemplação dos vastos espaços desérticos, o domínio dos próprios limites... Será que os *abbas* e as *ammass* não praticavam, bastante à frente do seu tempo, uma verdadeira ecologia do deserto?

