

KELLIA

Nevarnost puščave

PRAVILA IGRE

Abba Sisoes je rekel bratu:

- *Kako si?*
- *Zapravljam dneve.*
- *Četudi kdaj zapravim kak dan, se zanj zahvalim.*

Četrto stoletje po Kristusu. V oddaljenem delu Egipta se peščica moških in žensk v iskanju presežnega naseli v puščavi, na obronku vasi.

V tej igri vsak igravec postane *abba* ("oče") ali *amma* ("mati"), ki v iskanju Boga odide v puščavo. Prebivališče vsakega od njih je *kellion**, kjer sledijo svojim notranjim iskanjem, pri čemer se soočajo z osebnimi boji in zatekajo k molitvi.

Vendarle pa takšno iskanje ni popolnoma samotno, saj se navkljub prvinskemu načinu življenja *amme* in *abbe* obiskujejo ter medsebojno podpirajo.

Toda življenje v puščavi ni prav nič preprosto! Vsak si mora zagotoviti materialno preživetje, sprejeti tveganja sovražnega okolja in obdelovati zemljo. Predvsem pa se morajo – kot prvi krščanski puščavniki – soočiti z lastnimi demoni.

Čas se izteka... tudi, ko zapravljaš svoje dneve!

* *Kellion* (množina *kellia*) je grška beseda, ki pomeni celico, neke vrste majhno hišo.

Trajanje
Okrog 50 min



Starost
12+



Število igralcev
2-4



Cilj igre

Kellia je igra sodelovanja: **vsii igralci so bodisi zmagovalci bodisi poraženci**. Cilj vsakega igralca je:

- da si vsak dan zagotovi hrano in vodo za preživetje v puščavi,
- da pred koncem igre zgradi svoj *kellion*, simbol vsega svojega življenja, ki ga živi kot *amma* ali *abba* (molitev, delo, kontemplacija, hrana...)

Za dva igralca

Najbolje je, če *Kellio* igrajo trije ali štirje igralci.

Če pa sta igralca dva, si vsak od njiju izbere po dve igralni figurici: igro se nato igra, kot bi bili igralci štirje.

Uvodna in napredna različica

Za igro obstajata dve različici pravil: **uvodna različica** (str. 3) vam omogoča spoznavanje z velikim delom pravil **napredne različice** (str. 8), ki pa je bolj strateška in omogoča bolj razgibano igro.

Na spletu

Če želite izvedeti več o puščavskih očetih in materah, prebrati dodatne opombe o pravilih igre in še marsikaj drugega, si ogledjte spletne strani www.taize.fr/kellia

Hvaležni smo vsem mladim, ki so nam med obiskom Taizéja pomagali preizkušati različice igre Kellia!
Hvala tudi vsem, ki ste nam pomagali pri prevodih v različne jezike.



Igralni pripomočki

Pozor | V uvodni različici se uporabljajo samo igralni pripomočki, ki so navedeni v [oglatih oklepajih].

19 puščavskih ploščic



7 ploščic virov

Vsaka je označena s simbolom.



7 nadgradenj

Vsaka nadgradnja se nanaša na eno od ploščic virov.



3 ploščice zgradb



3 ploščice ovir



3 prehodi

En prehod za vsako oviro.



10 kart preizkušenj



5 kart z osebami

Natisnjene na obeh straneh.



5 kart kellionov

Natisnjene na obeh straneh.



Barvne kocke in njihov pomen

Igro *Kellia* igramo s kockami različnih barv:

- kocke **Hrane**: kruh, koreninice, kaktus, ...
- kocke **Vode**: kaktusov sok, voda, oaza, ...
- kocke **Dela**: les, kamelja dlaka, ...
- kocke **Pozornosti** do narave
- kocke **Notranjega življenja**.

Barvne kocke položimo na kupček ob igralni plošči. S tega kupčka jih vzamemo, ko jih je treba položiti na igralno ploščo ali deliti med igralce. Ko jih odstranimo z igralne plošče ali jih igralci odložijo, kocke vrnemo na ta kupček.

Da bi preživel, mora ob koncu vsakega kroga vsak igralec odložiti po eno kocko **Hrane** in **Vode**. Za zmago morajo igralci s kockami različnih barv zgraditi tudi vsak svoj *kellion*.

UVODNA RAZLIČICA

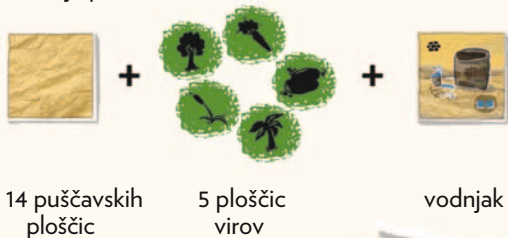
Priprava igre

Za igranje **uvodne različice**, potrebujemo (glej tudi 2. stran navodil - igralni pripomočki, ki so navedeni v [oglatih oklepajih]):

- 14 puščavskih ploščic,
- vse ploščice virov, razen kamele in kaktusa,
- vse ploščice nadgradenj, razen kamele in kaktusa,
- vodnjak,
- 6 kart preizkušenj: 4 peščene viharje, 1 lakoto in 1 od dveh suš,
- igralno ploščo, igralne figurice, igralno kocko in lesene barvne kocke.

Preostale igralne pripomočke pustimo v škatli.

1 | Premešamo in na igralno ploščo zaprto položimo naslednje ploščice:



2 | Vsak igralec izbere *kellion* in nanj postavi figurico pripadajoče barve.

3 | Vsak igralec prejme (in predse položi):

- 1 kocko **Hrane**
- 1 kocko **Vode**
- 1 kocko **Notranjega življenja**



4 | Poleg igralne plošče položimo:

ploščice nadgradenj (odprte)



kupček s šestimi kartami preizkušenj (zaprte):



4 peščene viharje

1 lakoto

1 sušo

Cerkev je v središču igralne plošče.

Koledar na robu igralne plošče se v uvodni različici ne uporablja.



Potek igre

Na začetku igre igralci določijo **starešino**, ki vseskozi igra prvi.

Igra se odvija v sedmih krogih oziroma dnevih.

V vsakem krogu igra teče na sledeč način:

I. Podnevi: vsak igralec odigra svoje poteze.

II. Zvečer: odvije se v več korakih:

- Vrnitev domov, molitev, večerja.
- Preizkušnja, nove ploščice in kocke za naslednje jutro.



I. Podnevi

Vsak igralec odigra svoje poteze. **Starešina** začne. Ko zaključi svoje poteze, v smeri urinega kazalca sledijo ostali igralci.

Vsak igralec lahko podnevi izvede tri poteze; na voljo ima te tri možnosti:

- 1 | Premik,
- 2 | Kontemplacija puščave,
- 3 | Polaganje kocke.

Ko izvede tri poteze, lahko igralec v tem krogu zaključi z igro ali pa odloži eno kocko **Notranjega življenja**, s čimer prejme dodatne tri poteze. To lahko stori večkrat na dan.

1 | Premik



Kot potezo lahko igralec **premakne svojo figurico na katero koli sosednje polje**, ki je povezano s črto.

Če se premakne na polje z zaprto ploščico, jo odpre.



Če se izkaže, da gre za ploščico vira ali vodnjak, se nanjo položijo kocke, ki so označene na ploščici.

Igralec lahko nato **takoj pobere vse ali le nekaj od teh kock**.

Če se igralec premakne na že odkrito polje, na katerem ležijo barvne kocke, jih sme igralec prav tako takoj pobrati.



Pomembno!

Noben igralec **nikoli ne sme imeti več kot sedem kock**, ne glede na njihovo barvo.

Še več, **kock ni dovoljeno zavreči**.

Življenje v puščavi je življenje preprostosti in discipline, zagotovo pa ne potrate!

Če se igralec premakne na polje, na katerem je že drugi igralec, si lahko kocke med seboj prosto izmenjujeta.

Ne glede na to pa si nikoli ne moreta izmenjati kock **Notranjega življenja**.



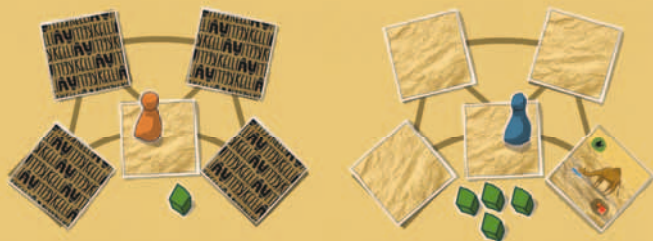
Opomba | Pobiranje kock ali njihova izmenjava ne štejeta za potezo.

2 | Kontemplacija puščave

Če si vzamejo čas za kontemplacijo prostrane puščave, postanejo *amme* in *abbe* pozornejši do okolja, v katerem živijo.

Za eno potezo lahko igralec, ki **stoji na puščavski ploščici**, **kontemplira puščavo**.

Za to prejme eno kocko **Pozornosti** in še po eno dodatno kocko **Pozornosti** za vsako vidno (tj. odprto) puščavsko ploščico okrog njega.



A kontemplira puščavo in prejme eno kocko **Pozornosti**.

B kontemplira puščavo in prejme štiri kocke **Pozornosti**.

Opomba | Igralec lahko vzame le del od vseh kock **Pozornosti**, do katerih je upravičen.

3 | Polaganje kocke

Za eno potezo lahko igralec **na ploščico**, na kateri **stoji**, **položi eno od svojih barvnih kock**.

Možni sta dve vrsti te poteze:

a | Skrb za vir

Igralec za vir, na katerem se nahaja, poskrbi tako, da **na zeleni simbol** na ploščici vira položi 1 kocko **Pozornosti**.



Ob koncu dneva se ploščico vira, za katerega je kateri od igralcev poskrbel, prekrije z njegovo nadgradnjo, ki nato proizvaja več barvnih kock (glej poglavje II. *Zvečer in ponoči*).



Opomba | Na vsaki ploščici vira manjši kvadrati nakazujejo, kaj ta vir proizvaja, če ga nadgradimo.



b | Gradnja kellionu

Ko je v svojem kellionu, lahko igralec za njegovo gradnjo položi kocko ustrezne barve.



Igralec v zgornjem primeru za dokončanje svojega *kelliona* potrebuje samo še eno kocko **Notranjega življenja**.

Opombe

- Položene kocke ni več možno pobrati.
- Igralec lahko obišče *kellion* drugega igralca, a graditi ga ne more.

V času stiske: cerkev

Če bi imel kdo težave z iskanjem česa, kar potrebuje za preživetje, lahko za to prosjači v cerkvi: tam bo našel druge *amme* in *abbe*, ki so v puščavi dlje od njega, in so pripravljeni pomagati.

Če se igralec premakne v cerkev, lahko prosjači: če nima dovolj za preživetje, mu cerkev lahko dá barvno kocko, ki mu manjka (bodisi **Hrano** bodisi **Vodo**, ne pa obeh).

S tem igralec ta krog takoj zaključi, četudi bi imel na voljo še kakšno potezo ali kocko **Notranjega življenja**. Vse, kar še sme, je menjavanje barvnih kock z drugimi igralci.



Opombe

- V cerkev se igralec lahko premakne tudi, ne da bi tam prosjačil za hrano ali vodo.
- Premik v cerkev šteje za potezo, prosjačenje pa ne šteje za dodatno potezo.
- Če se premakne v cerkev, da bi prosjačil, mora igralec storiti najprej to. Šele nato lahko izmenjuje barvne kocke, ne pa prej!

Nasveti za dnevni čas

- V prvih nekaj krogih je koristno uporabiti kocke **Notranjega življenja** za odkrivanje puščav.
- Z gradnjo *kellionov* ne odlašajte do zadnjih krogov.

II. Zvečer in ponoči

Ko vsi igralci zaključijo svoje poteze, nastopi večer.

Starešina naznani različne stopnje, ki jih vsi izvedejo istočasno.

1 | Vrnitev domov

Vsak igralec premakne svojo igralno figurico v svoj *kellion*.

2 | Molitev

Amme in *abbe* vsak svoj dan končajo z molitvijo. Njihovo slavljenje črpa tudi iz vsega, v kar so se poglobljali podnevi.

Med molitvijo vsak igralec prejme 1 kocko **Notranjega življenja**. Tri kocke **Pozornosti** lahko med molitvijo zamenja za dodatno kocko **Notranjega življenja** (enkrat na molitev).

Opomnik | Igralec v nobenem trenutku ne sme imeti več kot sedem barvnih kock. Če ob začetku molitve že ima sedem barvnih kock, kocke **Notranjega življenja** ne prejme.



A prejme 1 kocko **Notranjega življenja**.



B prejme 1 kocko **Notranjega življenja** in zamenja 3 kocke **Pozornosti** za 1 dodatno kocko **Notranjega življenja**.



C že ima sedem barvnih kock, zato ne prejme ničesar.



D ima 7 barvnih kock, a 3 kocke **Pozornosti** zamenja za 1 kocko **Notranjega življenja**. S tem naredi prostor, da lahko sprejme še 1 kocko **Notranjega življenja**.

3 | Hrana in pijača

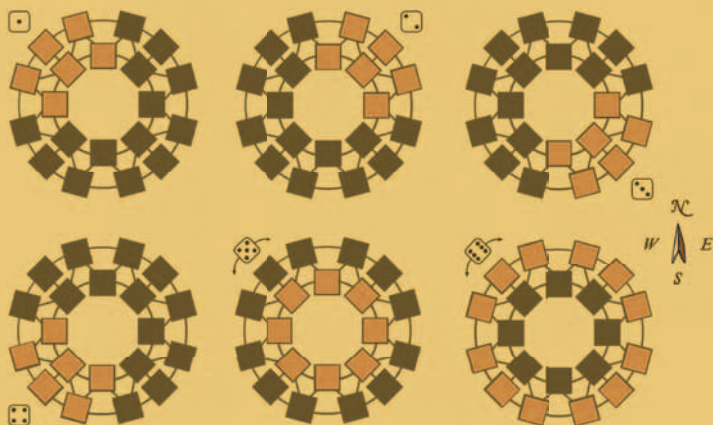
Čas za obrok! Vsak igralec mora odložiti eno kocko **Hrane** in eno kocko **Vode**.

Če kdo v tem trenutku nima teh dveh kock, igro vsi igralci izgubijo!

Preden se nov dan začne, se izvedeta še dva koraka:

4 | Nočna preizkušnja

Met kocke določi, kateri del puščave bo preizkušnja prizadela.



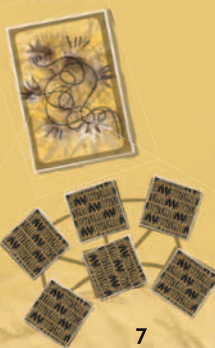
Nato z vrha kupčka vzemite eno karto preizkušnje. Zgodijo se lahko:

a | Lakota ali b | Suša

S prizadetega območja odstranite vse kocke tiste barve, ki je označena na karti. **Kocke te barve se na tem območju ne bodo pojavile do konca dneva.**

c | Peščeni vihar

S prizadetega območja odstranite vse ploščice, vse barvne kocke, vse nadgradnje... Vse se mora začeti znova! Premešajte odstranjene ploščice in jih, ne da bi jih pogledali, zaprte položite na prazna polja. Podnevi jih igralci z obiskom lahko spet odprejo.



5 | Ploščice in kocke za naslednje jutro

Vsak vir, ki je bil prejšnji dan deležen skrbi (glej *Polaganje kocke*, str. 5) zjutraj nadgradimo: odstranite kocko **Pozornosti** in ploščico vira prekrijte s ploščico njegove nadgradnje.



Na vse rodovitne ploščice se nato dodajo **nove barvne kocke**: na ploščico položite oz. dopolnite kocke, ki so označene na vsaki ploščici vira.



Opomba | Ko polagate ali dodajate nove barvne kocke, ne pozabite upoštevati preizkušnje, ki se je zgodila ponoči.

Ko so vsi ti koraki izvedeni, začnite nov dan (glej *1. Podnevi*).

Konec igre

Vsi igralci **dosežejo zmago**, če je vsakdo do večera zgradil svoj *kellion* in imajo vsi dovolj za preživetje (1 kocka **Hrane** in 1 kocka **Vode**).

Če zvečer v času obroka kateri od igralcev nima obeh kock, potrebnih za preživetje, **je igra v trenutku izgubljena**.

Ko se odkrije **zadnja karta preizkušnje**, imajo igralci še **zadnji dan**, da zgradi vsak svoj *kellion* (medtem ko si išče sredstva za preživetje).

Ob koncu tega zadnjega dne:

- če kateri od *kellionov* ni zgrajen, **je igra izgubljena**;
- če pa so vsi *kellioni* zgrajeni in imajo vsi igralci dovolj za preživetje, **so dosegli zmago ... za las!**



NAPREDNA RAZLIČICA

Brat je rekel Abbi Teodorju,

– Govori z menoj, saj umiram.

– Tudi sam sem v nevarnosti... kaj naj ti torej povem?

V tem delu pravil so opisane spremembe pravil uvodne različice, s katerimi se v igro vključijo vsi elementi igre. Pred tem morate prebrati in razumeti pravila uvodne različice.

Karte oseb

Vsak *amma* in *abba* je poseben, s svojimi močmi, slabostmi in osebnim načinom življenja v puščavi.

Vsak igralec izbere karto osebe s posebnimi sposobnostmi in *kellion* ki ji pripada. Nekatere od teh sposobnosti se nanašajo na elemente igre, ki so razloženi na sledečih straneh.

Amma Melanija Starešina



Vse svoje življenje je bila velika popotnica. Rojena je bila v Hispaniji in se nato preselila v Rim, kjer se je omožila. Ker je mlada ovdovela, se je namenila v Aleksandrijo spoznat tamkajšnje *abbe* in *amme*. Po pripovedovanju naj bi prehodila celotno puščavo od enega do drugega konca. Dokončno se je nastanila v Jeruzalemu, kjer je ustanovila skupnost žensk.

Vsak dan lahko izvede **eno dodatno potezo**. (Kocka *Notranjega življenja* ji kljub temu omogoča izvedbo le treh dodatnih potez.)



Abba Serapion Sindonit



Po pripovedovanju Serapion ni zmožgal ostati pod streho: taval je okoli in živel na odprtem.

Lahko se odloči, da **zvečer ne gre domov** (v svoj *kellion* ali cerkev) in ostane na ploščici, kjer se nahaja. Če se tam pojavi kakšna kocka, jo lahko takoj pobere. Če se **nahaja** na ploščici ovire, jo lahko zjutraj zapusti v kateri koli smeri želi. Če nastane peščeni vihar, ta poteka kot običajno, nato pa se ploščica, na kateri se nahaja, odpre, kot da bi se ravnokar premaknil tja. Če v soboto zvečer ne gre v cerkev, ne more sodelovati pri skupnem obroku.



Abba Agaton Egipčanski



Ko je šel živet v votlino, je ugotovil, da v njej živi tudi velika kača. Ker je ni želel pregnati, sta postala prijatelja in skupaj hodila pit drevesni sok bližnje platane.

Za preživetje potrebuje le kocko **Pozornosti**. Igro začne z eno kocko **Pozornosti** in eno kocko **Notranjega življenja**. Za kocko **Pozornosti** lahko prosjači. Tudi med pustom mora odložiti eno kocko **Pozornosti**.



Amma Sinkletika Aleksandrijska



Ker je bila znana po svoji veliki modrosti, jo je obiskalo mnogo *abb* in *amm*. Okrog sebe je zbrala skupino žena, ki so se želele učiti iz njenih življenjskih izkušenj.

Ko je na potezi, lahko **kocke izmenjuje s soigralci, ki se nahajajo na sosednjih poljih**. Kot pri navadnih izmenjavah to ne šteje kot poteza.



Amma Sara Puščavska



Znana je bila po svoji močni osebnosti, vročernosti in odrezavosti, tako v vsakodnevnih stvareh kot tudi v duhovnem prizadevanju. Bojda naj bi besede, ki jih je izgovorila, takoj postale resničnost.

Lahko poseduje do **deset barvnih kock**, namesto le sedmih.



Amma Aleksandra



Domnevno je bila sposobna zelo veliko delati. Ves dan, od zore do mraka, je lahko brez prestanka tkala platno in zraven molila.

Za eno potezo lahko izmenja dve kocki **Dela** za dve kocki **Hrane** ali dve kocki **Vode**.



Amma Talida



Živila je v skupnosti žena, ki jim je bila duhovna mati. Veliko ljudi jo je želelo obiskati, da bi poslušali njene poučne besede.

Ko se nahaja na isti ploščici z drugim igralcem, **mu lahko nameni besedo**. To šteje za **potezo**. Drugi igralec nato prejme eno kocko **Notranjega življenja**. To lahko vsak dan za vsakega soigralca stori samo enkrat.



Abba Paulos iz Teb



Vsak dan mu je krokar za preživetje prinašal pol hleba kruha. Nekega dne, ko je bil na obisku drug *abba*, je krokar prinesel cel hleb, da sta si ga lahko delila.

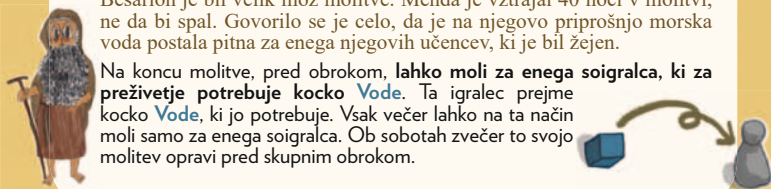
Enkrat v dnevnu, tudi če ni na potezi, lahko pošlje svojega krokarja, da prenese eno od njegovih kock **Dela** ali eno od njegovih kock **Hrane** enemu od soigralcev. (To ne šteje kot poteza).



Abba Besarion iz Egipta

Besarion je bil velik mož molitve. Menda je vztrajal 40 noči v molitvi, ne da bi spal. Govorilo se je celo, da je na njegovo priprošnjo morska voda postala pitna za enega njegovih učencev, ki je bil žejen.

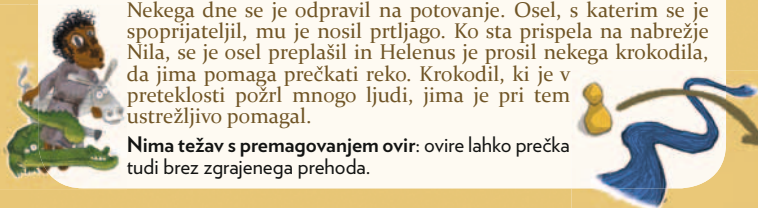
Na koncu molitve, pred obrokom, lahko moli za enega soigralca, ki za preživetje potrebuje kocko **Vode**. Ta igralec prejme kocko **Vode**, ki jo potrebuje. Vsak večer lahko na ta način moli samo za enega soigralca. Ob sobotah zvečer to svojo molitev opravi pred skupnim obrokom.



Abba Helenus

Nekega dne se je odpravil na potovanje. Osel, s katerim se je spoprijateljil, mu je nosil prtljago. Ko sta prispela na nabrežje Nila, se je osel preplašil in Helenus je prosil nekega krokodila, da jima pomaga prečkati reko. Krokodil, ki je v preteklosti požrl mnogo ljudi, jima je pri tem ustrezljivo pomagal.

Nima težav s premagovanjem ovir: ovire lahko prečka tudi brez zgrajenega prehoda.



Priprava igre

Napredno različico igre je možno igrati na treh stopnjah zahtevnosti:

★ Lažja ★★ Običajna ★★★ Zahtevna

Število preizkušenj, ki se uporabijo, je odvisno od izbrane stopnje zahtevnosti (glej str. 10)

1 | Vsak igralec na **kartico kelliona** izbrane osebe postavi figurico ujemajoče barve.

2 | Položite **eno odprto puščavsko ploščico** pred vsak **kellion**.

3 | Vsak igralec prejme (in postavi predse): 1 kocko **Hrane**, 1 kocko **Vode**, 1 kocko **Notranjega življenja**.



4 | Premešajte in na preostala polja na igralni plošči zaprte položite naslednje ploščice:



10 ploščic puščave



3 naključno izbrane ploščice virov



3 ploščice ovir

5 | Ob igralno ploščo položite:

neporabljene ploščice puščave

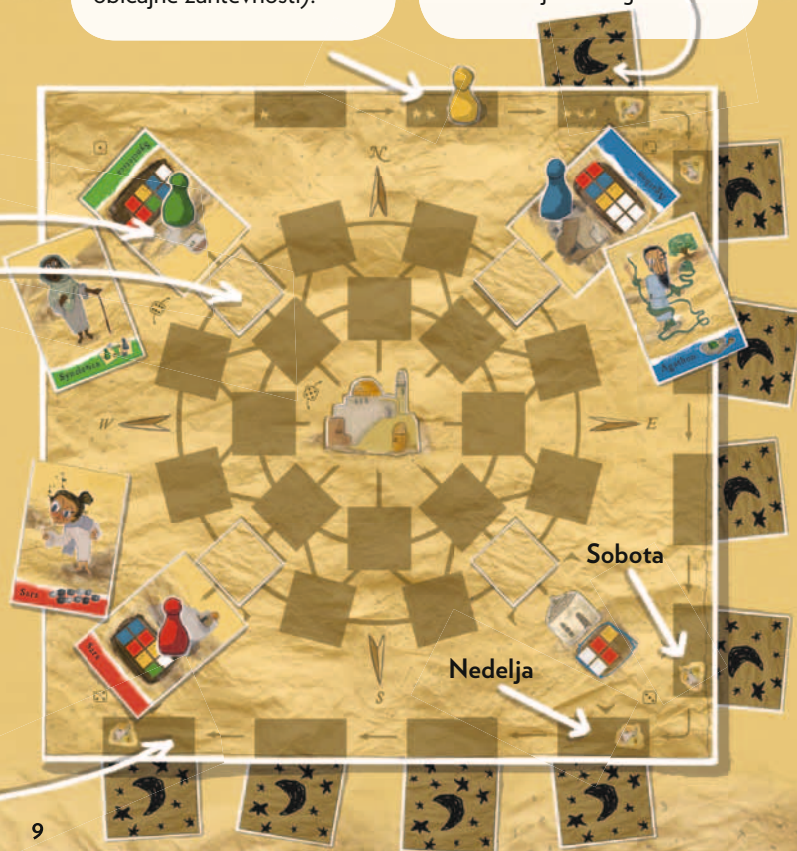


nadgradnje, zgradbe in prehode (odprte)

3 od 4 preostalih ploščic virov (zaprte)
– zadnjo ploščico vira vrnite v škatlo

6 | Eno figurico postavite na začetno polje izbrane stopnje zahtevnosti (na primer tukaj za začetek običajne zahtevnosti).

7 | Premešajte karte preizkušenj in jih zaprte po eno položite pod rob igralne plošče tako, da začnete z naslednjim dnem, ki na koledarju sledi figurici.



Vsak vogal igralne plošče predstavlja **konec tedna**. V noči iz sobote na nedeljo se **amme** in **abbe** srečajo v cerkvi (glej str. 10-11).

Potek igre

Trajanje igre

Število preizkušenj, ki jih pripravimo, je odvisno od izbrane stopnje težavnosti.

	Lažja ★	Običajna ★★	Zahtevna ★★★
Peščeni vihar	4	4	3
Lakota	1	1	1
Suša	2	1	1
Razbojniki	1	1	1
Pöst	1	1	1
Akedia	1	1	1
Skupaj	10	9	8
Število dni do konca	11	10	9

Na zahtevni stopnji sta dve dodatni možnosti.

- **Mojstrski način:** zamenjajte karto pösta s karto peščenega viharja.
- **Naključni način:** uporabite dodatno karto peščenega viharja, premešajte vse karte preizkušenj in eno odstranite, ne da bi jo pogledali.

Ovire

Ko se igralec premakne na eno od ploščic ovir, jo lahko zapusti izključno v smeri, iz katere je nanjo prišel.

Opombe

- Na ploščici ovire je možno izmenjevati barvne kocke.
- Reka proizvede 1 kocko **Vode**.
- Pri kontempliranju gora šteje kot puščavska ploščica: tudi goro je mogoče kontemplirati!



Poteze podnevi

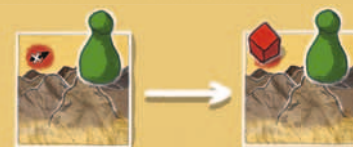
V napredni različici igre je barvno kocko mogoče položiti na sledečih pet načinov:

a | Skrb za vir

b | Gradnja *kelliona*

c | Gradnja prehoda

Igralec na rdeči simbol na ploščici ovire položi kocko **Dela**.



Ob koncu dneva se ta ploščica prekrije z ustrezno ploščico prehoda: potem se bo z nje mogoče premakniti tako kot s katere koli druge ploščice.



d | Gradnja na puščavski ploščici

Igralec položi kocko **Dela** na puščavsko ploščico.



Ob koncu dneva se to puščavsko ploščico nadomesti s ploščico zgradbe, ki jo igralci skupaj izberejo: vodnjak, krušna peč ali pletarska delavnica.



e | Oživitev puščave

Igralec na puščavsko ploščico položi kocko **Pozornosti**.



Ob koncu dneva to ploščico nadomestite z enim od preostalih treh še neuporabljenih virov, ki ga izberete naključno.



Zvečer in ponoči

Ob koncu vsakega tedna se *amme* in *abbe* zberejo v cerkvi, da bi skupaj molili, obedovali in spoznali, kako gre ostalim.

Pri večernih korakih je več sprememb.

1 | Vrnitev domov

Odvisno je od koledarja:

- Na običajen dan gre vsak v svoj *kellion*.
- Če figurica na koledarju stoji na **soboti** (zvečer), vsi igralci svoje igralne figurice premaknejo v cerkev.

Opomba | Po tem premiku v cerkev ni mogoče prosjačiti.



2 | Molitev

3 | Hrana in pijača

V **soboto zvečer** *amme* in *abbe* po molitvi **skupaj večerjajo**. To pomeni, da si lahko pred in po večerji prosto izmenjujejo kocke.

Na primer, če en igralec nima kocke **Vode**, drugi igralec pa ima dve, je vse v redu. Kock **Notranjega življenja** se ne da izmenjevati.

4 | Nočne preizkušnje

Najprej je treba igralno figurico na koledarju premakniti za eno polje naprej.

Nato se odpre kartica preizkušnje, ki leži pod tem novim dnevom, in se odprta položi na isto mesto.

a | Lakota in **b | Suša**



c | Peščeni vihar

Peščeni vihar v napredni različici povzroči, da izgine ena ploščica.

- S prizadetega območja odstranite vse ploščice, vse barvne kocke, vse nadgradnje... Vse se mora začeti znova!
- Igralci skupaj določijo eno od praznih polj, na katerega položijo popolnoma novo **puščavsko ploščico (odprto)**.
- Premešajte odstranjene ploščice in jih, ne da bi jih gledali, zaprte položite na prazna polja.

Zadnjo ploščico, ki ostane, dokončno odstranite iz igre, ne da bi jo pogledali.

Opombe

- Peščeni vihar *kellionov* ne prizadene.
- Novo puščavsko ploščico lahko položite neposredno pred *kellion*, če želite tako preprečiti, da bi na to polje prišla ploščica ovire.



d | Razbojniki

Ko se odpre karta Razbojniki, **mora vsak igralec odložiti eno barvno kocko** po lastni izbiri (to je lahko tudi kocka **Notranjega življenja**).

e | Pöst

Ta preizkušnja naznani dan pösta za vse. Naslednji večer *amme* in *abbe* ne večerjajo in jim zato ni treba odložiti kock **Hrane** in **Vode**.

Med pöstom v cerkvi ni mogoče prosjačiti.

f | Akedia

Najhujši sovražnik, ki preži na *amme* in *abbe*: malodušno životarjenje, duhovna izčrpanost, molitvena suša.

Ko se odpre karta *akedia*, vsi igralci takoj izgubijo vse svoje kocke **Notranjega življenja**!

Opomba | Met igralne kocke ne vpliva na razbojnike, pöst in *akedio*.



5 | Ploščice in kocke za naslednje jutro

Preden se na ploščice položijo nove kocke, se zgodi naslednje:

- Puščavsko ploščico, na kateri leži kocka **Dela**, nadomesti zgradba po vaši izbiri (odprta).
- Puščavsko ploščico, na kateri leži kocka **Pozornosti**, nadomesti naključna ploščica vira (odprta).
- Ploščico vira, na kateri leži kocka **Pozornosti**, se prekrije s pripadajočo ploščico nadgradnje.
- Ploščica ovire, na kateri leži kocka **Dela**, se prekrije s pripadajočo ploščico prehoda.

Te kocke **Dela** in **Pozornosti** nato odstranimo.

Opombe

- Na območju, ki ga je prizadel peščeni vihar, so barvne kocke izginile pred 5. korakom: na tem območju torej ni nadgradenj, prehodov ali novih ploščic.
- Če za polaganje ni več na voljo nobene ploščice vira ali zgradbe, barvno kocko odstranimo, puščavske ploščice pa ne nadomestimo.

Ko so ti koraki izvedeni, se začne nov dan.
Nedeljsko jutro igralci začnejo v cerkvi.

Konec igre

Zadnji krog (dan) se odigra po tem, ko figurica na koledarju prispe na zadnje polje. To je **sobota**: ob koncu zadnjega dneva se igralci zberejo v cerkvi, in si lahko pomagajo pri preživetju.

Taizéjska skupnost

Igro *Kellia* so ustvarili bratje iz Taizéjske skupnosti, ki jo je leta 1940 ustanovil brat Roger, in jo danes sestavlja blizu 100 bratov. Ti prihajajo iz različnih cerkva in 25 držav. Zavezani so preprostemu načinu življenja in celibatu, živijo od lastnega dela. Vsako leto tisoče mladih prihaja v Taizé z namenom, da bi molili, iskali smisel svojega življenja, in se pripravljali na to, da v krajih, kjer živijo, postanejo nosilci zaupanja in sprave.

Kdo so bili *abbe* in *amme*?



Starešina je rekel enemu od bratov: pojdi in ostani v svojem kellionu in tvoj kellion te bo naučil vsega.

Okoli četrtega stoletja je v Egiptu, pa tudi v Siriji, Palestini in drugih območjih Bližnjega vzhoda in Male Azije nekaj moških in peščica žensk zapustilo svoje imetje, svoje bližnje in vsakdanje življenje tistega časa in odšlo živeti v samoto v puščavo. Imenujemo jih tudi puščavski očetje in matere.

Tam so živeli disciplinirano. Domove so si ustvarili v jamah ali majhnih *kellionih*, ki so jih zgradili sami. Jedli so kruh, zelišča in zelenjavo. Za preživetje so zaslužili z opravljanjem preprostih ročnih del: tkanjem lana, izdelavo košar ali vrvi... Predvsem pa so molili.

Kaj jih je vodilo? Predvsem globoka žeja po povezanosti z Bogom. Preprosto ročno delo, borno in asketsko življenje, neprestana molitev, sprejemanje sebe in drugih ter soočanje z lastnimi teminami... vse to so *amme* in *abbe* počeli, da bi se dali na razpolago Bogu. *Kellion*, ki jim je služil tako za zatočišče kot tudi za domovanje, je postal simbol tega osebnega boja.

V puščavi je vsak starešini zaupal svoj način življenja, misli, ki so ga obhajale, svoje navade... To je bil zagotovo najbolj občestveni vidik njihovega življenja.

Sledovi teh pogovorov so do nas prišli v obliki stotin kratkih zgodb – kot tale citat zgoraj – v katerih se mešajo modrost, nasveti, anekdote, domišljija in humor...

Čeprav se nam njihovo življenje lahko zdi junaško, pa je bilo predvsem zelo prizemljeno. V puščavi ni skoraj ničesar in za preživetje je bilo treba poskrbeti za tisto malo življenja, ki ga je mogoče tam najti. To je veljalo tako za hrano, zemljo, kot tudi za druge ljudi, ki so jih včasih srečali, in po nekaterih legendah celo za živali.

Spoštovanje vsega, kar živi, kontemplacija neizmernih razsežnosti puščave, spoprijemanje z lastnimi omejitvami... Ali ne bi mogli reči, da so *abbe* in *amme* precej pred svojim časom živeli pravo puščavsko ekologijo?