

Viure junts a la vora del Nil. Aquesta va ser la sorprenent idea d'uns quants homes i dones al segle IV a Egipte.

Seguint les intuïcions del jove Pacomi, s'instal·len en un poble abandonat que, a poc a poc, comença a reviure. El seu exemple n'inspira d'altres, que comencen a fer el mateix.

Així comencen els koinobia: llocs on ho uns quants ho deixen tot per viure junts l'Evangelí. Però tants temperaments diferents en pobles tant petits, quina bogeria!

*Passen les estacions.
Els estats d'ànim canvien.
L'altre esdevé insuportable.*

N'hi haurà prou amb què tothom vulgui viure en harmonia? La ruïna d'un serà el fracàs de tots.

*Aventura feliç
o desastre assegurat?*

*Estem agraïts a tothom de Taizé,
a la nostra fraternitat a Alagoïnhas, al Brasil,
i a d'altres llocs, que ens van ajudar
a provar diferents versions
de Koinobia !*

KOINOBIA

VIURE TOTS JUNTS



INTRODUCCIÓ

Koinobion (en plural: *koinobia*) és un mot del grec antic que significa “vida en comú”. És el nom que van fer servir al segle IV, a l'Alt Egipte, grups d'homes i dones per descriure el seu projecte: compartir tot el que posseïen, totes les seves activitats, totes les seves recerques... De fet, tota la seva vida.

En aquest joc, els jugadors assumeixen el paper d'un grup de persones que van començar a viure en un poble a la vora del Nil, anomenat Tabennesi, per perseguir junts la seva recerca de Déu.

Però, a mesura que les estacions van i venen, les seves necessitats individuals canvien, entren en contradicció i provoquen sorpreses. Per continuar a llarg termini, necessitaran flexibilitat, vida interior i una forta confiança en un d'ells: l'*abba* o l'*amma*.*

Així és com va néixer un dels primers intents de vida comunitària monàstica cristiana, una barreja de ferides i de profunda solidaritat.

**Abba* significa “pare” i *amma* significa “mare”; eren les persones responsables d'un *koinobion*. Per simplificar-ho, al llarg d'aquestes regles, ens referirem només a l'*abba*. Però no dubteu de fer servir també la paraula *amma* i també podeu llegir més informació sobre aquest paper femení, ja que també hi havia una *amma* a Tabennesi.

MATERIAL

6 peons
de fusta



cubs
de fusta



un bastó
d'*amma* o *abba*



16 cartes
d'estacions



10 cartes de
necessitats



6 fitxes de
jugador



ferides

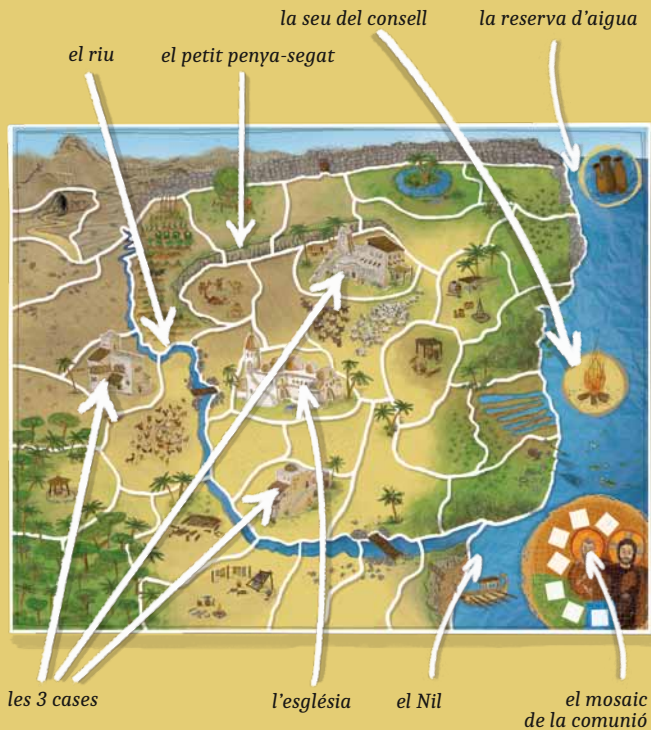
cistella per recollir cubs

un tauler

6 paravents numerats



6 mini-mapes



SIGNIFICAT DELS CUBS

El joc es juga amb cubs de diferents colors:



Cubs de **menjar**.



Cubs d'**aigua**.



Cubs relacionats amb el **treball**; amb guanyar-se la vida i amb la creativitat.



Cubs relacionats amb la **contemplació** de la natura i el silenci.



Cubs de **vida interior**.

Els cubs marrons s'utilitzen per indicar els **moviments** del jugador i les seves **ferides**.



OBJETIU DEL JOC

Aquest és un joc cooperatiu. Els jugadors guanyen tots junts o perden tots junts (vegeu *El final del joc*, p. 9).



PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

- 1 | Col·loqueu el tauler sobre la taula.
- 2 | Agafeu les 4 cartes d'estacions segons el número de jugadors.



Per una partida amb 6 jugadors, agafeu les quatre cartes amb un "6".

- 3 | Barregeu aquestes cartes i col·loqueu-les cap per avall en una pila al costat del tauler.
- 4 | Barregeu les 10 cartes de necessitats i poseu-les en una segona pila, també cap per avall.
- 5 | Cada jugador ha d'agafar un peó, una fitxa de jugador del mateix color i un mini-mapa.
- 5 | Els jugadors han de triar qui d'ells serà l'*abba*, i aquest rebrà la carta del bastó.

*Per començar la partida, els jugadors han de col·locar un cub d'**aigua** a la reserva d'**aigua**.*

COM JUGAR

La partida dura com a molt quatre rondes. Cada una representa una estació. El funcionament de cada ronda té els passos següents:

NOVA ESTACIÓ

NECESSITATS

L'ABBA

- ordre del joc
- temps d'escolta

PREVISIONS

MOVIMENTS

RESOLUCIÓ

CONSELL

- es comparteixen els cubs
- es prenen tres decisions:
 - › A qui s'han de donar els cubs de **treball**?
 - › Cal renunciar a col·locar 2 cubs per poder curar una ferida?
 - › Cal triar un nou abba?

NOVA ESTACIÓ

Els jugadors agafen de la pila una carta d'estació. Tal com indiqui aquesta carta, col·loquen els cubs als espais del tauler. Aquesta disposició representa on són les coses al poble i a l'entorn natural en aquell moment.



*Durant aquesta estació hi ha molta **aigua** a la riba del Nil; hi ha molt **treball** per fer al taller de cistelles, és especialment bonic de **contemplar** el sud del riu...*

Així que es destapi i es faci visible la carta d'estació, els jugadors han d'estar-se en silenci i no poden comunicar-se entre ells.

NECESSITATS

Al projecte del koinobion és important prestar atenció a les necessitats de tothom.

Cada jugador agafa, a l'atzar, una carta de necessitats. Aquesta carta mostra el que necessita en aquest moment de la seva vida. Cada jugador mira la seva pròpia carta sense ensenyar-la ni dir-ne res.

L'ABBA

L'abba vetlla perquè hi hagi harmonia. Com tots els jugadors, ha de seguir les regles i ha d'escoltar tothom.

Per mantenir l'harmonia al poble, l'abba fa dues coses:

Primer, escull l'**ordre de joc**. Per fer-ho, dona a cada jugador un paravent numerat. Sempre es dona a ell mateix l'últim paravent (sempre juga últim).

Després, escolta. Durant **el temps d'escolta**, el primer jugador mostra a l'abba la seva carta de necessitats (comparteix el que necessita). A canvi, l'abba col·loca el peó del jugador en **una de les 3 cases**.

L'abba fa el mateix amb el segon jugador, després amb el tercer, i així successivament. Acaba escoltant-se a ell mateix i col·loca el seu propi peó en una de les cases.

Per partides amb tres jugadors, la casa de l'esquerra del riu no pot fer-se servir.



PREVISIONS

"Que ningú no miri un germà mentre teixeix una corda o prega, sinó que fixi la mirada en la seva pròpia feina."

Regla de Pacomi

En secret, cada jugador planifica cinc moviments que podrà realitzar des de la casella on es trobi.

Per això ha de col·locar cinc cubs de moviments a les caselles que triï del seu mini-mapa. Un moviment només es pot fer d'una casella a una altra que sigui adjacent: no és possible saltar-se caselles.

Cada jugador manté el seu mini-mapa amagat darrere del seu paravent.



També és possible fer menys de cinc moviments o bé retrocedir, però cada moviment s'ha d'indicar amb un cub. El riu pot creuar-se quan es vulgui.

Cada jugador ha de tenir en compte que:

- ha de intentar trobar el que necessita
- també ha de tenir en compte els altres
- el primer jugador realitzarà els seus moviments recollint tots els cubs que trobi a les caselles per on passi, sense poder deixar-ne cap. Després, els altres jugadors faran el mateix, en ordre.
- qualsevol excedent recollit pot ser útil més tard (vegeu p. 8)
- un detall important: un cub de **vida interior** pot satisfer la necessitat d'alguna altra cosa (**menjar**, **aigua**, etc.)

MOVIMIENTS

A partir d'aquest moment, els jugadors poden tornar a parlar entre ells.

Un darrere l'altre, en ordre, cadascú revela l'itinerari que ha planejat, fa els moviments amb el seu peó i recull els cubs pel camí. Aquests cubs es col·loquen a la cistella del peó del jugador.



RESOLUCIÓ

Cada jugador ensenya les seves cartes de necessitats als altres:

- cada cub que el jugador necessitava i ha aconseguit es descarta (tenint en compte també qualsevol cub de **vida interior**)
- per cada cub que es necessitava però que no s'hagi aconseguit, el jugador rep una ferida i col·loca un cub de **moviment** en un dels tres forats de la fitxa del jugador.

*Els cubs que indiquen ferides no es prenen dels cinc cubs de moviment. Tingueu en compte també que els cubs recollits per necessitats **cal** que es descartin. No és possible rebre una ferida si es pot evitar.*

*No obstant això, un jugador que no té prou **aigua** pot agafar els cubs que necessita de la reserva per evitar una o més ferides. Això és possible fins i tot si ja ha agafat un cub de **vida interior**. Si diversos jugadors volen agafar aigua de la reserva, els jugadors decideixen conjuntament qui la rep.*



- Els cubs que sobrin es deixen a la cistella de la fitxa de cada jugador.

Si en aquest punt algun jugador té tres ferides, la partida s'acaba i tothom perd.

EL CONSELL

Al final de cada estació, se celebra el consell: un moment per asseure's junts, escoltar-se, decidir i perdonar els altres.



Al consell, tots els jugadors col·loquen el seu peu a la casella del consell.

Tots els cubs es retiren del taulell (excepte el de la reserva d'aigua i els del mosaic).

Els cubs que sobren es posen al costat de la casella del consell.



Els cubs de **menjar** es descarten (el menjar no es pot conservar).



Els cubs d'**aigua** es posen a la reserva.



Els jugadors es reparteixen els cubs de **treball**. Cadacun d'aquests cubs permetrà al jugador fer un moviment extra a l'estació següent.

*Per exemple, un dels cubs de **treball** es pot donar a un jugador i la resta a un altre. Aquests cubs es col·loquen durant una sola ronda, amb els cubs de **moviment** en el mini-mapa del jugador.*



Els cubs de **contemplació** i de **vida interior** es posen en una de les set caselles del mosaic de la comunió.



Els jugadors guanyen la partida si completen el mosaic de la comunió en aquesta etapa.



Adicionalment, els jugadors poden decidir dues coses:

– poden triar no col·locar dos cubs al mosaic per curar un total de tres ferides.

Per exemple, dues ferides d'un jugador i una d'un altre. Això es pot fer només una vegada per ronda com a màxim. No és possible fer servir un cub que ja s'ha col·locat al mosaic per curar ferides. No és possible curar un jugador que tingui tres ferides (la partida ja està perduda).

– si ho volen, també poden designar un nou *abba* i donar-li el bastó.

Després del consell:

- la carta d'estació es posa a un costat.
- les cartes de necessitats es barregen i es deixen de nou.

I una nova estació comença.

FINAL DEL JOC

La partida s'acaba quan els jugadors perden (vegeu *Resolució*, p.7) o quan els jugadors guanyen (vegeu *El consell*, p.8).

Si al final de la quarta i última estació els jugadors no han acabat el mosaic de comunió, també s'acaba la partida i els jugadors han perdut.

Heu perdut la vostra primera partida? No us preocupeu. El primer intent de Pacomi tampoc no va ser un èxit. Es diu que va haver de fer tornar a casa prop de 50 homes que eren particularment indisciplinats!

Per descriure el que aspiraven, els habitants dels koinobia, de vegades, parlaven de koinonia, una paraula que significa "compartir", "participar en una missió comuna", "companyarisme", "comunió" o "comunitat". Va expressar el seu desig de romandre units... fins i tot quan la seva cooperació era feble.

NIVELLS DE DIFICULTAT

Per a partides més variades, els jugadors experimentats poden fer servir les cartes de les quatre estacions amb diferents números. Se suggereix que s'alternin estacions més difícils en l'ordre indicat:

6 jugadors	Mitjà: 6-5-6-6 Difícil: 6-5-6-5, 6-4-6-6 Molt difícil: 5-6-4-6
5 jugadors	Mitjà: 5-4-5-5 Difícil: 4-5-4-5, 5-3-5-5 Molt difícil: 4-5-3-5
4 jugadors	Mitjà: 4-3-4-4 Difícil: 3-4-3-4

Per a una partida més difícil amb tres jugadors, col·loqueu els cubs al taulell només a la dreta del riu.



VARIANTS : NOVES FUNDACIONS



Més tard, es van fundar nous koinobia a la vora del Nil, seguint el model de Tabennesi. Cada un d'aquests poblats monàstics tenia les seves pròpies característiques.

1 | PBOW – MANDATS ALTERNES

La part taronja del mosaic (quatre cubs) només es pot construir quan el jugador taronja és l'*abba*. La part verda (dos cubs) només es pot construir quan el jugador verd és l'*abba*, i la part blava (un cub) només quan l'*abba* és el jugador blau. Si hi ha cubs de **contemplació** o de **vida interior** que no es poden col·locar, s'han de descartar o fer servir per curar ferides.

2 | TSMÎN – TERRENYS PANTANOSOS

Durant els moviments, el petit penya-segat no es pot creuar, i el riu només es pot creuar pels dos ponts.

3 | THBÊW – UN PASSAT DOLORÓS

Tres dels jugadors comencen el joc ja amb una ferida cadascun.

4 | TABENNESI II – COL·LEGIALITAT

L'ordre de joc i el temps d'escolta es realitzen de la següent manera: L'*abba* escull el primer jugador i l'escolta de la manera habitual (mostra la carta de

necessitats i col·loca el peó en una de les cases). Després és el primer jugador qui escull el segon jugador i l'escolta de la mateixa manera. Es continua així fins a l'últim jugador que és qui acaba escoltant l'*abba*.

5 | PHNOUM – TRANSPARÈNCIA

Els jugadors viuen tots junts a l'església i coneixen les necessitats dels altres. A cada estació, els peons de tots els jugadors es col·loquen a l'església, que compta com una sola casella. Els cubs que normalment es col·locarien a l'església no s'hi posen, però es col·loca un cub de **vida interior** en cadascuna de les dues cases a la dreta del riu. Cada jugador posa la seva carta de necessitats davant d'ell, visible per a tothom. No hi ha temps d'escolta; l'*abba* només escull l'ordre de joc. (Amb cinc o sis jugadors, també es col·loca un cub de **vida interior** a la tercera casa.)

6 | ŠMIN – ASCETES CONTEMPLATIUS

Les quatre cartes que no tenen símbol de **contemplació** es retiren del paquet de cartes de necessitats.

7 | THMOUŠONS – LENTAMENT

Els cinc cubs de **moviment** també es fan servir per indicar ferides. Així que cada ferida significa que el jugador fa un moviment menys.

8 | TŠÊ – TERRA ÀRIDA

Els cubs d'**aigua** indicats per les cartes d'estació no es col·loquen al taulell. Al començament de cada estació, els jugadors tornen a omplir la reserva d'aigua perquè contingui un cub d'**aigua** (o dos cubs d'**aigua** si hi ha 5 o 6 jugadors).

9 | TSMÏN II – DISCERNIEMENT COMUNITARI

Cada jugador desconeix les seves pròpies necessitats. Durant el temps d'escolta, el primer jugador tanca els ulls i tots els altres miren la seva carta de necessitats (per tant, és l'únic que no sap què hi ha). En silenci, l'*abba* assenyalava una casella on s'ha de col·locar el peó del jugador: ha de ser una casa o una casella sense cap cub, al costat d'una casa. Els altres jugadors donen un senyal per mostrar si aproven la decisió o no. L'*abba* pot proposar fins a tres caselles d'aquesta manera abans de decidir, finalment, on es col·loca el peó. Es repeteix el procés; cada jugador és escoltat de la mateixa manera. Per acabar, és el torn de l'*abba*; tanca els ulls i fa que els altres col·loquin el seu peó, seguint les suggerències del primer jugador.

10 | ŠENESËT – ESTRUCTURES IMMUTABLES

L'*abba* escollit al principi ho és durant tot el joc. Abans de la primera estació, escull un ordre de joc i una distribució per cases que també es manté igual. El temps d'escolta individual se substitueix per un temps d'escolta mútua: un per un, seguint l'ordre de joc, cada jugador explica als altres el tipus i el nombre de cubs que vol agafar. Per exemple: "Vull dos cubs de vida interior." També pot no voler-ne cap ("No vull cap cub d'*aigua*."). Els desitjos també es poden expressar de manera més subtil ("Tinc fam!") "Avui em ve de gust contemplar molt." "No crec que pugui treballar...")

www.taize.fr/koinobia



LA ICONA DE L'AMISTAT

El mosaic de comunió està inspirat en una imatge que es va descobrir a les ruïnes d'un monestir anomenat Baouit, a la riba del Nil, a uns 250 km aigües avall de Tabennesi. Datada d'aproximadament el segle VI, és la icona copta més antiga coneguda. A l'esquerra, mostra un home anomenat Menas, que probablement va ser l'*abba* de Baouit uns anys abans. A la seva mà sosté un pergami que podria ser la regla del seu monestir. A la dreta es troba la figura de Jesucrist, envoltat pel braç de Baouit. Baouit no era un dels *koinobia* de Pacomi, però aquesta icona reflecteix tots els projectes de vida comuna que van florir en aquesta època a les ribes del Nil.



LA COMUNITAT DE TAIZÉ

Aquest joc va ser creat pels germans de la Comunitat de Taizé, que va ser fundada el 1940 pel Germà Roger i que, actualment, està formada per una vuitantena de germans, de diferents esglésies i de 25 nacionalitats diferents. Compromesos amb un estil de vida senzill i amb el celibat, viuen del seu propi treball. Cada any, milers de joves venen a Taizé per pregar, cercar un significat per a les seves vides i preparar-se per ser creadors de confiança i reconciliació allà on viuen.



KOINOBIA?



Tot va començar amb Pacomi a Tabennesi, al segle IV. Quan es va instal·lar en aquest poble en ruïnes, era per viure com a ermità. Però la seva manera de viure va atreure altres persones, que van anar-hi per unir-s'hi. Amb ells, va imaginar un projecte: tots deixarien enrere les seves terres, les seves famílies, els seus béns, per compartir-ho tot i formar un *koinobion*.

Ben aviat, el projecte es va expandir; va arribar més gent. Maria, la seva germana, també va anar a viure-hi i altres dones es van unir a ella. En total, durant la seva vida, van néixer nou assentaments monàstics d'homes i dos de dones. S'estima que cadascun contenia diversos centenars de persones! Tots aquests *koinobia*, llocs de vida comunitària, formarien una gran família, buscant la unitat dins de cada poble, però també entre els pobles.

Tots ells estaven subjectes a una sèrie de regles que es van elaborar amb el temps i que més tard van ser conegudes com la "Regla de Sant Pacomi". Aquesta regla podia ser molt estricta, però tenia una certa flexibilitat per ser adaptable a cada persona: els més febles, aquells que els calia menjar més, o els que necessitaven un marc més clar per a la seva vida. La feina, la pregària, el servei als altres i la disponibilitat pel projecte comú eren la base de la seva vida.

Cadascú era assignat a una casa diferent segons la seva feina, amb un *abba* o una *amma* al capdavant de cada poble. Dos cops a l'any, tots es reunien per revisar els comptes i per una celebració de perdó mutu.

Què els motivava? Sobretot, una profunda set d'amistat amb Déu. Però el lloc que van triar per això no va ser el desert o una església – com feien els ermitans de l'època – sinó la vida en comú, dia a dia, a llarg termini, amb germans o germanes que no havien triat, però a qui s'esforçaven a estimar. Per a tots ells, el *koinobion* era tant un suport estimulant, com una manera pràctica de viure l'Evangeli.

De vegades era terriblement difícil. Un dels primers intents de Pacomi va acabar en fracàs, i va haver de fer tornar 50 homes a casa seva. Després de la seva mort, no era evident qui el succeiria. Van sorgir divisions, i dos segles després, aquests *koinobia* havien desaparegut pràcticament.

Però la seva història va deixar un llegat en les experiències monàstiques dels segles posteriors. Potser avui podria inspirar tothom qui busca una forma de vida comunitària.

*Molt al nord-oest dels koinobia, també hi havia els kellia!
També a Egipte, i també al segle IV,
descobreix el joc cooperatiu de la vida al desert: www.taize.fr/kellia*

KELLIA