

Ein gemeinsames Leben am Ufer des Nil. Das ist die überraschende Idee einiger Männer und Frauen im 4. Jh. in Ägypten.

Sie folgen einem jungen Mann, Pachomios, und ziehen in ein verlassenes Dorf, das mit der Zeit zu neuem Leben erwacht. Ihr Beispiel begeistert andere, das Gleiche zu tun.

So entstehen die Koinobia: Orte, an denen Menschen alles aufgegeben haben, um gemeinsam das Evangelium zu leben.

Aber so viele Menschen in einem so kleinen Dorf – was für ein Idee!

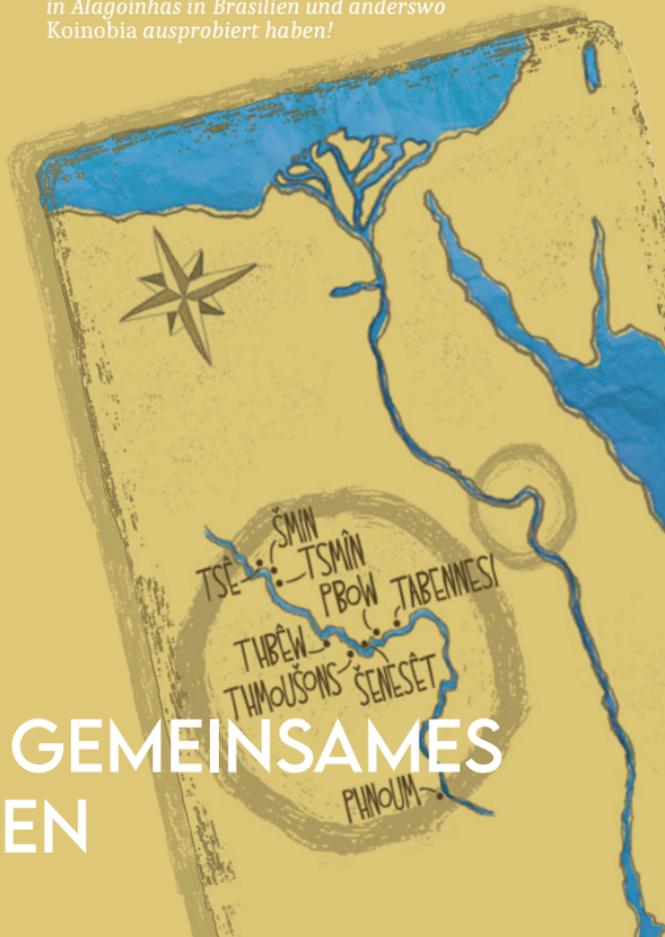
Die Jahreszeiten vergehen. Die Stimmungen schwanken. Der andere wird zur erdrückenden Last.

Der gemeinsame Wunsch nach Harmonie wird nicht genügen. Das Versagen eines Einzelnen führt zum Scheitern des Ganzen.

Ein freudiges Abenteuer oder die sichere Katastrophe?

Unser Dank gilt allen, die in Taizé, in unserer Fraternität in Alagoinhas in Brasilien und anderswo Koinobia ausprobiert haben!

KOINOBIA EIN GEMEINSAMES
LEBEN



EINFÜHRUNG

Koinobion (Plural *koinobia*) bedeutet im Altgriechischen „gemeinsames Leben“. Damit beschreiben im 4. Jh. in Oberägypten einige Männer und Frauen ihr Vorhaben, ihren Besitz, ihr Tun und ihre Suche zusammenzulegen, kurz gesagt: ihr ganzes Leben.

Im vorliegenden Spiel schlüpfen die Spieler* in die Rolle einer Gruppe von Menschen, die in Tabennesi, einem Dorf am Ufer des Nils, zusammenziehen und Gott gemeinsam zu suchen.

Doch im Laufe der Zeit verändern sich die Bedürfnisse der Einzelnen, es kommt zu Unstimmigkeiten und Überraschungen. Um auf Dauer durchzuhalten, ist Flexibilität, ein inneres Leben und das besondere Vertrauen zu einem von ihnen nötig: dem *Abba* oder der *Amma***.

So entsteht – aus persönlichen Verletzungen zum einen und aus einer tiefen Solidarität zum anderen – einer der frühesten Versuche eines christlichen Mönchslebens.

* Damit sind in der Folge jeweils Spieler und Spielerinnen gemeint.

** *Abba* (Vater) und *Amma* (Mutter) wurden die für ein *Koinobion* verantwortlichen Personen genannt. Der Übersichtlichkeit halber ist im Folgenden nur von *Abba* die Rede. Beim Spiel soll aber auch die *Amma* erwähnt werden, die es in Tabennesi tatsächlich gab.

SPIELMATERIAL

6 **Spielfiguren**
aus Holz



hölzerne
Spielsteine



ein *Abba*- bzw.
Amma-Stab



16 Spielkar-
ten für die
Jahreszeiten



10 Spielkar-
ten für die
Bedürfnisse



6 **Spieler-
plättchen**



Verletzungen

Korb zum Einsammeln der Spielsteine

ein Spielbrett

6 nummerierte **Sichtschirme**



6 **Minipläne**



der Ort der Ratsversammlung

der gemeinsame Wasservorrat

der Fluss

die kleine Felswand

die drei Häuser

die Kirche

der Nil

das Mosaik der Gemeinschaft

BEDEUTUNG DER SPIELSTEINE

Das Spiel wird mit verschiedenfarbigen Spielsteinen gespielt:



Spielstein **Essen**



Spielstein **Wasser**



Spielsteine, die mit **Arbeit**, Lebensunterhalt und Kreativität zu tun haben



Spielsteine, die mit **Meditation** der Natur und Stille zu tun haben



Spielsteine **Inneres Leben**

Die **braunen** Spielsteine bezeichnen sowohl Spielzüge als auch Verletzungen.



ZIEL DES SPIELS

Koinobia ist ein kooperatives Spiel: Die Spieler gewinnen oder verlieren zusammen (siehe *Spielende*, S.9).



AUFSTELLUNG

- 1 | Das Spielbrett auf den Tisch legen.
- 2 | Die der Spielerzahl entsprechenden 4 „Jahreszeitenkarten“ nehmen.



Für ein Spiel mit 6 Spielern die 4 Karten mit der Zahl „6“ nehmen.

Die 4 Karten mischen und als verdeckten Stapel neben das Spielbrett legen.

3 | Die 10 „Bedürfniskarten“ mischen und damit einen zweiten verdeckten Stapel bilden.

4 | Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur, ein gleichfarbiges Spielerplättchen und einen Miniplan.

5 | Die Spieler bestimmen aus ihrer Mitte einen *Abba*, der den Stab erhält.

*In ihrem allerersten Spiel legen die Spieler einen Spielstein **Wasser** in den gemeinsamen Wasserspeicher.*

WIE WIRD GESPIELT?

Es gibt maximal 4 Runden – entsprechend den vier Jahreszeiten.

Eine Jahreszeit verläuft folgendermaßen:

NEUE JAHRESZEIT

BEDÜRFNISSE

DER ABBA

- Spielreihenfolge
- Zeit zum Zuhören

VORAUSSCHAU

SPIELZÜGE

AUFLÖSUNG DER RUNDE

DIE RATSVERSAMMLUNG

- Zusammenlegen der Spielsteine
- Drei Entscheidungen sind zu treffen:
 - › Wem werden die Spielsteine **Arbeit** gegeben?
 - › Verzichten wir (auf das Setzen von 2 Spielsteinen), um eine Verletzung zu heilen?
 - › Ernennen wir einen neuen Abba?

NEUE JAHRESZEIT

Die Spieler ziehen eine „Jahreszeitenkarte“ aus dem Stapel und setzen die Spielsteine auf die Felder des Spielbretts, wie auf der Karte angegeben. Das entspricht dem Aufbau des Dorfes und der Natur in dieser Jahreszeit.



In der betreffenden Jahreszeit hat der Nil viel **Wasser**, in der Korbflechterei gibt es viel **Arbeit** und gleichzeitig lädt der Süden des Flusses zur **Meditation** ein...

Sobald die Jahreszeitenkarte offenliegt, schweigen die Spieler und können nicht miteinander kommunizieren.

BEDÜRFNISSE

Im Koinobion spielen die Bedürfnisse des Einzelnen eine große Rolle.

Jeder Spieler zieht eine Spielkarte „Bedürfnisse“, die angibt, was er in diesem Moment seines Lebens braucht. Er betrachtet sie, zeigt sie aber den anderen nicht.

DER ABBA

Dem Abba unterliegt vor allem, die Harmonie im Dorf zu wahren. Auch er lebt nach der gemeinsamen Regel und sollte für jeden ein offenes Ohr haben.

Dazu ist der *Abba* für zwei Dinge zuständig:

Erstens legt er die **Reihenfolge der Spieler** fest und gibt jedem Spieler einen nummerierten Sichtschirm. Sich selbst gibt er den letzten Sichtschirm (und spielt auch stets als Letzter).

Zweitens hört er zu. In der **Zeit des Zuhörens** zeigt der erste Spieler dem *Abba* seine Bedürfniskarte (teilt ihm mit, was er braucht). Im Gegenzug setzt der *Abba* die Spielfigur dieses Spielers **auf eines der drei Häuser**.

Der *Abba* macht dasselbe reihum mit allen Spielern. Zum Schluss „hört er sich selbst zu“ und setzt seine eigene Spielfigur auf eines der Häuser.

Für ein Spiel mit 3 Spielern können die Häuser auf der linken Flussseite nicht bewohnt werden.



VORAUSSCHAU

“Niemand soll einen Bruder beim Seilflechten oder beim Beten beobachten: Seine Augen seien vielmehr aufmerksam auf die eigene Arbeit gerichtet.”

Pachomios-Regel

Jeder Spieler plant im Stillen 5 Spielzüge, ausgehend von dem Haus, in das er gestellt wurde.

Dazu legt er 5 **braune** Spielsteine auf die Felder seines Miniplans. Jeder Spielzug erfolgt von einem zu einem benachbarten Feld. (Es kann kein Feld übersprungen werden.)

Jeder verbirgt seinen Miniplan hinter dem Sichtschirm.



Man kann auch weniger als 5 Spielzüge machen oder umkehren, aber jeder Spielzug muss mit einem Spielstein angegeben werden. Der Fluss kann an jeder beliebigen Stelle überquert werden.

Jeder Spieler achtet darauf:

- zu erhalten, was er braucht.
- auf die anderen Rücksicht zu nehmen.
- Der erste Spieler sammelt bei seinen Zügen unterwegs sämtliche Spielsteine auf, ohne einen stehenlassen zu können. Daraufhin der zweite Spieler, der dritte usw.
- Was unter Umständen zu viel gesammelt wird, kann später noch nützlich sein (siehe S. 8)
- Ein wichtiges Detail: Ein Spielstein **Inneres Leben** kann ein anderes Bedürfnis (**Essen**, **Wasser** usw.) stillen.

SPIELZÜGE

Ab diesem Moment können die Spieler wieder miteinander sprechen.

In der Reihenfolge des Spiels deckt jeder Spieler seine geplante Route auf, zieht seine Spielfigur und sammelt die Spielsteine auf seinem Weg ein. Diese werden auf den Korb seines Spielerplättchens gelegt.



AUFLÖSUNG DER RUNDE

Jeder Spieler legt seine „Bedürfniskarte“ offen:

- jeder Spielstein, den der Spieler benötigte und den er erhalten konnte, wird abgelegt (unter Verwendung der eingesammelten Spielsteine **Inneres Leben**).
- für jeden fehlenden Spielstein erhält der Spieler eine „Verletzung“. Dazu legt er einen **braunen** Spielstein auf eines der drei entsprechenden Felder seines Spielerplättchens.

*Spielsteine, die eine „Verletzung“ bedeuten, werden nicht von den 5 Spielsteinen „Bewegung“ genommen. Die für „Bedürfnisse“ gesammelten Spielsteine **müssen** abgegeben werden: Man kann sich keine Wunde zuzufügen lassen, wenn dies vermeidbar ist.*

*Ein Spieler, dem **Wasser** fehlt, kann jedoch aus dem gemeinsamen Wasserspeicher nehmen, was er braucht, um eine oder mehrere „Verletzungen“ zu vermeiden. Dies ist auch dann möglich, wenn er einen Spielstein **Inneres Leben** gesammelt hat. Wenn mehrere Spieler aus dem Wasserspeicher schöpfen wollen, entscheiden die Spieler gemeinsam, wem sie das Wasser geben.*



- Die überschüssigen Spielsteine bleiben auf dem Korb des Spielerplättchens.

Wenn ein Spieler in dieser Phase des Spiels drei „Verletzungen“ hat, ist das Spiel für alle verloren.

DIE RATSVERSAMMLUNG

Am Ende jeder Jahreszeit findet eine Ratsversammlung statt, bei der man einander zuhört, Entscheidungen trifft und einander vergibt.



Zur Ratsversammlung ziehen alle Spieler ihre Figur auf das entsprechende Feld.

Sämtliche Spielsteine werden vom Spielbrett entfernt (außer vom Wasserspeicher und vom Mosaik).

Die von den Spielern zu viel gesammelten Spielsteine werden neben dem Feld der Ratsversammlung abgelegt.

 Die Spielsteine **Essen** werden abgegeben. (Sie können nicht aufbewahrt werden).

 Die Spielsteine **Wasser** kommen in den gemeinsamen Wasserspeicher.

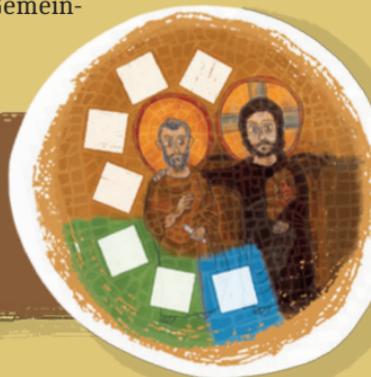
 Die Spieler verteilen die Spielsteine **Arbeit** untereinander. Jeder dieser Spielsteine erlaubt einem Spieler, in der nächsten Jahreszeit einen zusätzlichen Spielzug auszuführen.

*Zum Beispiel kann man einen Spielstein **Arbeit** an einen Spieler und den Rest an einen anderen geben. Diese Spielsteine werden für eine Runde zu den Spielsteinen „Bewegung“ auf den Miniplan gelegt.*



Die Spielsteine **Meditation** und **Inneres Leben** werden auf eines der 7 Felder des Mosaiks der Gemeinschaft gelegt.

Das Spiel ist gewonnen, wenn in dieser Phase das Mosaik der Gemeinschaft fertiggestellt ist.



Außerdem können die Spieler zwei Dinge entscheiden:

– Sie können, anstatt **zwei** Spielsteine auf das Mosaik zu legen, insgesamt **drei** Verletzungen heilen.

Zum Beispiel können sie eine Wunde bei dem einen und zwei Verletzungen bei einem anderen heilen. Dies kann maximal einmal pro Runde erfolgen. Ein bereits auf dem Mosaik liegender Spielstein kann nicht mehr zum Heilen verwendet werden. Man kann einen Spieler nicht heilen, wenn er drei Verletzungen hat. (Das Spiel ist dann verloren.)

– Sie können auch einen anderen **Abba** bestimmen, indem sie ihm den Stab geben.

Nach der Ratsversammlung:

- wird die Jahreszeitenkarte beiseitegelegt.
- werden die Bedürfniskarten auf den Stapel zurückgelegt und neu gemischt.

Es beginnt eine neue Jahreszeit.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn die Spieler verlieren (siehe: *Auflösung der Runde*, S.7) oder gewinnen (siehe: *Die Ratsversammlung*, S.8).

Wenn die Spieler nach der vierten und letzten Jahreszeit das Mosaik der Gemeinschaft nicht fertiggestellt haben, ist das Spiel ebenfalls verloren.

Das erste Spiel verloren? Keine Sorge: Auch Pachomios' erster Versuch war nicht von Erfolg gekrönt. Es wird berichtet, dass er fast 50 besonders undisziplinierte Männer aus Tabennesi wegschicken musste.

Um zu beschreiben, worum es ihnen ging, sprachen die Bewohner der Koinobia manchmal von „Koinonia“, was soviel wie „alles gemeinsam haben“, „Teilnahme an einem gemeinsamen Werk“ oder auch „Gemeinschaft“ bedeutet. Das bringt ihren Wunsch zum Ausdruck, auch dann zusammenzubleiben, wenn die Zusammenarbeit nicht klappt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Erfahrene Spieler können zur Abwechslung vier Jahreszeitenkarten mit unterschiedlichen Nummern verwenden. Es empfiehlt sich, mehr oder weniger strenge Jahreszeiten folgendermaßen abzuwechseln.

6 Spieler	Mittel: 6-5-6-6 Schwierig: 6-5-6-5, 6-4-6-6 Sehr schwierig: 5-6-4-6
5 Spieler	Mittel: 5-4-5-5 Schwierig: 4-5-4-5, 5-3-5-5 Sehr schwierig: 4-5-3-5
4 Spieler	Mittel: 4-3-4-4 Schwierig: 3-4-3-4

Für ein schwierigeres Spiel mit 3 Spielern werden nur die Spielsteine rechts vom Fluss platziert.



VARIANTEN: DIE GRÜNDUNGEN



Später entstanden an den Ufern des Nil weitere Koinobia nach dem Vorbild von Tabennesi. Jede dieser Gemeinschaften hatte einen je eigenen Charakter.

1 | PBOW – WECHSELNDE DIENSTÄMTER

Am orangefarbenen Teil des Mosaiks (4 Spielsteine) kann nur gebaut werden, wenn der orange Spieler *Abba* ist. Dies gilt in gleicher Weise für den grünen Teil (2 Spielsteine) und den blauen Teil (1 Spielstein). Wenn zu viele Spielsteine für **Meditation** und **Inneres Leben** gesammelt wurden, die nicht verbaut werden können, werden diese entweder abgelegt oder zum Heilen verwendet.

2 | TSMÎN – SCHWER ZUGÄNGLICH

Während der Spielzüge kann die kleine Felswand nicht durchquert und der Fluss nur an den beiden Brücken überquert werden.

3 | THBÊW – SCHMERZHAFTE VERGANGENHEIT

Drei der Spieler beginnen das Spiel bereits mit einer Verletzung.

4 | TABENNESI II – KOLLEGIALITÄT

Die Spielreihenfolge und die Zeit des Zuhörens werden wie folgt festgelegt: Der *Abba* wählt den ersten Spieler aus und hört ihm zu. (Er zeigt ihm seine Bedürfniskar-

te, die Spielfigur wird auf eines der Häuser gesetzt). Dann wählt der erste Spieler einen zweiten Spieler aus, der ihm genauso zuhört. So geht es weiter bis zum vorletzten Spieler, der zum Schluss dem *Abba* zuhört.

5 | PHNOUM – TRANSPARENZ

Die Spieler wohnen alle in der Kirche und kennen die Bedürfnisse jedes Einzelnen. In jeder Jahreszeit werden die Spielfiguren aller Spieler auf die Kirche gesetzt, die ein einziges Feld bildet. Die Spielsteine, die normalerweise auf die Kirche gesetzt werden, werden dabei nicht gesetzt, sondern ein Spielstein **Inneres Leben** wird auf jedes der beiden Häuser rechts vom Fluss gelegt. Jeder Spieler legt seine Bedürfniskarte für alle sichtbar vor sich ab. Die Zeit des Zuhörens entfällt, der *Abba* bestimmt nur die Spielreihenfolge. (Bei 5 oder 6 Spielern wird außerdem ein Spielstein **Inneres Leben** auf das dritte Haus gesetzt).

6 | ŠMIN – KONTEMPLATIVE ASKETEN

Die 4 Spielkarten, die kein Symbol **Meditation** tragen, werden vom Stapel der Bedürfniskarten entfernt.

7 | THMOUŠONS – LANGSAMER GANG

Die 5 **braunen** Spielsteine bezeichnen neben Bewegungen auch Verletzungen. Jede Verletzung bedeutet also, dass der Spieler eine Bewegung weniger macht.

8 | TSÊ – TROCKENES LAND

Die von den Jahreszeitenkarten vorgegebenen Spielsteine **Wasser** werden nicht auf das Spielbrett gesetzt. Zu Beginn jeder Jahreszeit füllen die Spieler den gemeinsamen Wasserspeicher auf maximal einen einzigen Spielstein **Wasser** auf (zwei Spielsteine **Wasser** bei 5 oder 6 Spielern).

9 | TSMÎN II – GEMEINSAME ENTSCHEIDUNGEN

Kein Spieler kennt seine Bedürfnisse. Für die Zeit des Zuhörens des ersten Spielers schließt dieser die Augen, und die anderen schauen sich seine Bedürfniskarte an. (So ist er der Einzige, der nicht weiß, was daraufsteht). Ohne zu sprechen zeigt der *Abba* auf ein Feld, auf das die Figur dieses Spielers gestellt werden soll: Es muss ein Haus oder ein Feld ohne Spielsteine sein, das neben einem Haus liegt. Die anderen Spieler können durch Zeichen zustimmen oder ablehnen. Der *Abba* kann auf diese Weise drei Felder vorschlagen, bevor er schließlich entscheidet, wo die Spielfigur platziert wird. Jeder wird auf diese Weise befragt, indem dieser Vorgang wiederholt wird. Zum Schluss schließt der *Abba* die Augen und lässt die anderen seine Figur setzen, indem er den Vorschlägen (und dann der Entscheidung) des ersten Spielers folgt.

10 | ŠENESËT – UNVERÄNDERLICHE STRUKTUREN

Der gewählte *Abba* bleibt für das gesamte Spiel derselbe. Vor der ersten Saison wählt dieser eine Spielreihenfolge und die Aufteilung nach Häusern, die ebenfalls für das ganze Spiel gleichbleiben. Die Zeit des Zuhörens wird durch eine Zeit des gegenseitigen Zuhörens ersetzt: Abwechselnd teilt jeder in der Spielreihenfolge den anderen den Namen und die Anzahl einer Art der Spielsteine mit, die er zu nehmen beabsichtigt. Zum Beispiel: „Ich möchte zwei Spielsteine **Inneres Leben**.“ Die Zahl kann auch null sein („Ich möchte keinen Spielstein **Wasser**.“) Man kann seinen Wunsch auch indirekt formulieren („Ich habe Hunger!“, „Ich brauche heute Zeit zum Meditieren!“, „Ich möchte heute nicht arbeiten!“...)

www.taize.fr/koinobia



DIE FREUNDSCHAFTSIKONE

Das Mosaik der Gemeinschaft geht auf ein Bild zurück, das in den Ruinen des Klosters Baouit am Ufer des Nils, etwa 250 km flussabwärts von Tabennesi, gefunden wurde. Es stammt vermutlich aus dem 6. Jh. und gilt als die älteste koptische Ikone. Auf der linken Seite ist ein Mann namens Mena dargestellt, wahrscheinlich der *Abba* von Baouit. Er hält eine Schriftrolle in der Hand, bei der es sich um die Regel seines Klosters handeln könnte. Auf der rechten Seite ist Christus zu sehen, der Mena seinen Arm auf die Schulter legt. Auch wenn Baouit nicht zu den *Koinobia* des Pachomios gehörte, ist diese Ikone dennoch ein Zeugnis dieser zahlreichen Versuche eines gemeinsamen Lebens in jener Zeit am Nil.



DIE COMMUNAUTÉ VON TAIZÉ

Dieses Spiel haben Brüder der Communauté von Taizé erdacht. Die Communauté, 1940 von Frère Roger gegründet, zählt heute etwa achtzig Brüder aus verschiedenen Kirchen und 25 Ländern. Sie haben sich zu einem einfachen Leben in Ehelosigkeit entschlossen und leben ausschließlich vom Ertrag ihrer Arbeit. Jedes Jahr kommen Tausende von Jugendlichen nach Taizé, um zu beten, nach dem Sinn ihres Lebens zu suchen und sich darauf vorzubereiten, zu Hause Vertrauen und Versöhnung zu schaffen.





KOINOBIA?

Alles beginnt mit Pachomios im 4. Jh. in dem verfallenen Dorf in Tabennesi. Er lässt sich als Einsiedler dort nieder, doch seine Lebensweise zieht andere an. Gemeinsam beschließen sie, ihr Land, ihre Familien und ihren Besitz aufzugeben, alles zusammenzulegen und ein *Koinobion* zu gründen.

Schon bald schließen sich ihnen weitere Männer an. Auch Marie, seine Schwester, zieht in das Dorf; Frauen schließen sich ihr an. Zu Lebzeiten der Beiden entstehen neun Klosterdörfer für Männer und zwei für Frauen. Man vermutet, dass in jedem dieser Dörfer einige hundert Menschen lebten! Diese *Koinobia*, Orte des gemeinsamen Lebens, bildeten zusammen eine große Familie, sie strebten nach Einheit im Dorf, aber auch zwischen den einzelnen Dörfern.

Alle folgten mehreren Lebensregeln, die nach und nach entstanden und später „Pachomiosregel“ genannt wurden. Diese Regel war teilweise sehr hart, aber auch den Einzelnen angepasst: den Schwächsten, die mehr zu essen brauchten, oder denen, die einen festeren Rahmen suchten. Arbeit, Gebet, Dienst am Nächsten und die Verfügbarkeit für das gemeinsame Vorhaben waren Grundlage ihres Lebens.

Alle lebten, je nach ihrer Arbeit, in einzelnen Häusern, wobei jedes Dorf von einem Abba oder einer Amma geleitet wurde. Zweimal im Jahr versammelten sich alle, um Bilanz zu ziehen und die gegenseitige Vergebung zu feiern.

Was trieb diese Menschen an? – Vor allem eine tiefe Sehnsucht nach Freundschaft mit Gott. Diese suchten sie jedoch nicht wie die Einsiedler ihrer Zeit in der Wüste oder einer Kirche, sondern vor allem im täglichen, dauerhaften Zusammenleben als Brüder und Schwestern, die sich einander nicht ausgesucht hatten, aber in der Liebe des Nächsten zusammenleben wollten. Für alle war das *Koinobion* eine Herausforderung und ein konkreter Weg, das Evangelium zu leben.

Doch dies war zuweilen unheimlich schwer. Einer der ersten Versuche des Pachomios scheiterte, und er musste 50 Männer wieder nach Hause schicken. Seine Nachfolge war ebenfalls nicht einfach. Es kam zu Spaltungen und nach zwei Jahrhunderten waren die *Koinobia* so gut wie ausgestorben.

Ihre Geschichte hat jedoch viele Spuren im monastischen Leben der folgenden Jahrhunderte hinterlassen. Vielleicht inspiriert sie auch heute noch in einem größeren Rahmen all jene, die nach einer Form des gemeinschaftlichen Lebens suchen?

*Ebenfalls im Ägypten des 4. Jahrhunderts gab es norwestlich der Koinobia die Kellia!
Ein weiteres kooperatives Spiel, über das Leben in der Wüste: www.taize.fr/kellia*

KELLIA