

Vivir en comunidad en las orillas del Nilo. Esta fue la sorprendente idea de algunas mujeres y hombres en el siglo IV d.C., en Egipto.

Siguiendo la inspiración del joven Pacomio, construyeron sus casas en un poblado abandonado, que poco a poco se cobró de vida. Su ejemplo inspiró a otros para empezar el mismo estilo de vida.

Así, nacieron los primeros koinobia: lugares donde la gente lo dejaba todo atrás para compartir juntos el Evangelio.

Pero todos esos caracteres viviendo juntos... ¿puede funcionar bien?

*Las estaciones pasan.
Los ánimos cambian.
Y convivir es difícil.*

¿Serán las ganas de armonía suficientes? La ruina de uno solo será la perdición de todos.

¿Aventura feliz o desastre asegurado?

¡Estamos agradecidos a todos los que, en Taizé, en nuestra fraternidad de Alagoinhas en Brasil y en todos los lados, nos han ayudado a probar las distintas versiones de Koinobia!

KOINOBIA

**RESISTIR
UNIDOS**



INTRODUCCIÓN

Koinobion (en plural: *koinobia*). Una palabra griega que significa 'vida en común'. Es el nombre que se usa en el siglo IV d.C., en el Alto Egipto, para describir el proyecto de grupos de algunos hombres y mujeres: compartir todas sus posesiones, sus actividades, sus inquietudes... de hecho, toda su vida.

En este juego, los jugadores se ponen en la piel de esos grupos de gente que vivieron en un poblado a las orillas del río Nilo, llamado Tabennesi, para buscar a Dios juntos.

Pero a medida que las estaciones pasaban, sus necesidades individuales cambiaban, entraron en contradicciones y surgieron sorpresas. Para convivir a largo plazo, necesitarán flexibilidad, vida interior y confianza plena en uno de ellos: el *abba* o la *amma**.

Así es como uno de los primeros intentos de vida monástica cristiana floreció, un encuentro entre heridas y solidaridad.

* *Abba* significa 'padre' y *amma*, 'madre'. Estos nombres se les otorgaron a aquellos que tenían la responsabilidad del *koinobion*. Para simplificar, a lo largo de las reglas del juego, nos referiremos solo al *abba*. Pero los jugadores pueden usar *amma* en femenino sin problema, pues también había una *amma* en Tabennesi.

MATERIAL

6 fichas de madera



6 cubos de madera



un bastón de amma o abba



16 cartas de estaciones



10 cartas de necesidades



6 cartones de jugador



heridas

cesta para recolectar cubos

um **tablero**

6 **pantallas** numeradas



6 **mini-mapas**



SIGNIFICADO DE LOS CUBOS

El juego funciona con cubos de distintos colores:



cubos de **Alimento**



cubos de **Agua**



cubos relacionados con el **Tra-**
bajo, para ganarse la vida y para
la creatividad



cubos relacionados con la **Con-**
templación de la naturaleza y el
silencio



cubos de **Vida Interior**

Los cubos marrones se usan para indi-
car los **movimientos** del jugador y sus
heridas.



OBJETIVO DEL JUEGO

Este es un juego cooperativo. To-
dos los jugadores ganan o todos
pierden (ver *Fin del juego*, p. 9).



PREPARAR LA PARTIDA

- 1 | Coloca el tablero en la mesa.
- 2 | Toma las 4 cartas de estaciones según el número de jugadores.



*Para una partida
con 6 jugadores,
toma las cuatro
cartas con un "6".*

Baraja estas cartas y colócalas boca abajo en una pila al lado del tablero.

3 | Baraja las 10 cartas de necesidad, y ponlas en una segunda pila, también boca abajo.

4 | Cada jugador elige una ficha, un cartón de jugador del mismo color y un mini-mapa.

5 | Los jugadores eligen un *abba* entre ellos, quien recibe el bastón.

*Para la primera partida, los jugadores colocan un cubo de **Agua** en la reserva de agua.*

¿CÓMO JUGAR?

La partida dura como mucho cuatro rondas. Cada una representa una estación.

Los eventos en cada ronda son los siguientes:

NUEVA ESTACIÓN

NECESIDADES

EL ABBA

- orden de juego
- tiempo de escucha

PREVISIONES

MOVIMIENTOS

RESOLUCIÓN

CONSEJO

- puesta en común de los cubos
- tres decisiones:
 - > ¿A quién se le dan los cubos de **Trabajo**?
 - > ¿Renunciamos a colocar 2 cubos para curar una herida?
 - > ¿Deberíamos escoger un nuevo abba?

NUEVA ESTACIÓN

Los jugadores toman una carta de estación de la pila. Colocan los cubos en las casillas del tablero que se indican en la carta. Esto representa el estada en el que se encuentran el poblado y el entorno natural en esta estación.



*Durante esta estación, hay mucha **agua** en la orilla del Nilo; hay mucho **trabajo** por hacer en el taller de cestas; el sur del río es particularmente bonito para **contemplar**...*

Tan pronto como se vea la carta de la estación, los jugadores mantienen el silencio y no se pueden comunicar.

NECESIDADES

En el proyecto del koinobion, es importante prestar atención a las necesidades de todos.

Cada jugador toma aleatoriamente una carta de necesidad, que indica sus necesidades en ese momento de su vida. Cada jugador mira su propia carta de necesidad y se la guarda para sí. No pueden enseñarla ni comunicar las necesidades a los otros.

EL ABBA

El abba está al servicio de la armonía de la comunidad. Igual que los demás jugadores, tiene que seguir las reglas y debe escuchar a todo el mundo.

Para mantener la armonía en el poblado, el *abba* hace dos cosas:

Primero, escoge el **orden de juego**. Para hacerlo, reparte una pantalla numerada para cada jugador. Él se debe quedar con la última pantalla (siempre juega el último).

Entonces, escucha. Durante el **tiempo de escucha**, el primer jugador enseña su carta de necesidades al *abba*. A cambio, el *abba* coloca la ficha de ese jugador en **una de las 3 casas**.

El *abba* hace lo mismo con el segundo jugador, después con el tercero y así hasta completar la ronda. Acaba escuchando sus propias necesidades y colocando su ficha en una de las casas.

Para partidas de 3 jugadores, la casa de la izquierda del río no se puede usar.



PREVISIONES

“Que nadie mire a su hermano mientras teje la cuerda o mientras ora, sino que cada uno tenga la mirada fija en su propio trabajo.”

Regla de Pacomio

En secreto, cada jugador planea 5 movimientos que pueda hacer desde la casa en la que les han colocado.

Para ello, el jugador coloca 5 cubos marcadores en las casillas de su mini-mapa. Se puede hacer un movimiento únicamente desde la casilla inmediatamente adyacente a él: no es posible saltarse casillas.



También es posible hacer menos de 5 movimientos, y también retroceder, pero cada movimiento debe estar indicado por un cubo. El río se puede cruzar en cualquier momento.

Cada jugador debe tener en cuenta que:

- Debe tratar de encontrar lo que necesita.
- Debe atender a los demás.
- El primer jugador se desplazará recogiendo todos los cubos que se encuentren en las casillas que cruce, sin dejar ninguno atrás. Entonces los demás jugadores hacen lo mismo, en orden.
- Los excedentes recogidos pueden ser útiles para después (ver p. 8)
- Un detalle importante: el cubo de **Vida Interior** puede satisfacer otras necesidades (**Alimento**, **Agua**, etc.)

MOVIMIENTOS

Desde este momento, los jugadores pueden volver a hablar.

Uno después del otro, en orden, cada uno revela el itinerario que ha planeado, mueve su ficha en el tablero según el itinerario planeado y recoge los cubos que se encuentren. Estos cubos se colocan en la cesta del cartón del jugador.



RESOLUCIÓN

Cada jugador enseña sus cartas de necesidades a los demás:

- Cada cubo que el jugador necesitaba y consiguió se descarta (teniendo en cuenta cada cubo de **Vida Interior**)
- Para cada cubo que no se satisfaga, el jugador recibe una **herida**, colocando un cubo marcador en uno de los tres huecos del cartón del jugador.

*Los cubos que indican heridas no se toman de los 5 cubos de movimiento. Tened en cuenta que los cubos de necesidad se deben descartar. No se puede recibir una herida si se puede evitar. En cualquier caso, un jugador que no tiene suficiente **Agua** puede tomarla de la reserva común para evitar una o más heridas. Esto es posible incluso si ya se ha coleccionado un cubo de **Vida Interior**. Si son varios los jugadores que necesitan agua de la reserva, se decide conjuntamente quién se la lleva.*



- Los cubos de más se guardan en la cesta del cartón del jugador.

Si en este punto algún jugador tiene tres heridas, la partida se acaba y todos pierden.

EL CONSEJO

Al final de cada estación, se reúne el consejo: un momento de sentarse juntos, escucharse, decidir y perdonar a los demás.



En el consejo, todos los jugadores colocan sus fichas en el lugar del consejo.

Todos los cubos se quitan del tablero (excepto los de la reserva de agua y los del mosaico).

Los excedentes se guardan al lado del lugar del consejo.



Los cubos de **Alimento** se descartan (la comida no se puede conservar).



Los cubos de **Agua** se ponen en la reserva.



Los jugadores se reparten los cubos de **Trabajo**. Cada uno de estos cubos permitirá al jugador hacer un movimiento extra en la estación siguiente.

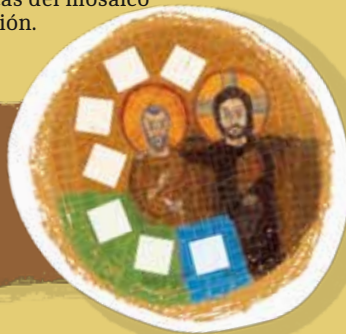
*Por ejemplo, un cubo de **Trabajo** se puede dar a un jugador y el resto a otro. Estos cubos se colocan por una única ronda, con los cubos de **movimiento** en los mini-mapas del jugador.*



Los cubos de **Contemplación** y **Vida Interior** se colocan cada uno en una de las 7 partes blancas del mosaico de la comunión.



Los jugadores ganan la partida si completan el mosaico de la comunión en este punto.



Adicionalmente, los jugadores pueden decidir dos cosas:

– Pueden decidir no colocar **dos** cubos en el mosaico para curar un total de **tres** heridas.

Por ejemplo, dos heridas de un jugador y una de otro. Esto se puede hacer solo una vez por ronda como mucho. No es posible usar un cubo que ya se haya colocado en el mosaico para curar heridas. No se puede curar a un jugador que tiene tres heridas (la partida ya se ha perdido).

– También pueden, si lo desean, designar un nuevo **abba**, dándole el bastón.

Después del consejo:

- La carta de estación se pone a parte.
- Las cartas de necesidades se barajan de nuevo.

Y una nueva estación empieza.

FINAL DEL JUEGO

La partida se acaba cuando los jugadores pierden (ver *Resolución*, p. 7) o cuando los jugadores ganan (ver *El consejo*, p. 8).

Si al final de la cuarta y última estación, los jugadores no han acabado el mosaico de la comunión, la partida también se acaba y los jugadores han perdido.

¿Habéis perdido? No pasa nada. El primer intento de Pacomio tampoco fue un éxito. ¿Se dice que tuvo que desterrar de Tabennesi cerca de 50 hombres que eran particularmente rebeldes!

Para describir a lo que aspiraban, los habitantes de los koinobia a menudo hablaban de koinonia, una palabra que significa 'compartir', 'participar en una misión común', 'compañerismo', 'comunión' o 'comunidad'. Expresaba su deseo de mantenerse unidos... incluso cuando su cooperación se debilitaba.

NIVELES DE DIFICULTAD

Para partidas más variadas, los jugadores experimentados pueden usar las cartas de las cuatro estaciones con diferentes números. Se sugiere alternar estaciones más difíciles en el orden indicado:

6 jugadores	Medio: 6-5-6-6
	Difícil: 6-5-6-5, 6-4-6-6
	Muy difícil: 5-6-4-6
5 jugadores	Medio: 5-4-5-5
	Difícil: 4-5-4-5, 5-3-5-5
	Muy difícil: 4-5-3-5
4 jugadores	Medio: 4-3-4-4
	Difícil: 3-4-3-4

Para una partida más difícil con 3 jugadores, solo los cubos hacia la derecha del río se colocan en el tablero.



VARIANTES : NUEVAS FUNDACIONES

Después, nuevas koinobias se fundaron en las orillas del Nilo, siguiendo el modelo de Tabennesi. Cada uno de estos poblados monásticos tenía sus propias características.



1 | P BOW – MANDATOS ALTERNOS

La parte naranja del mosaico (4 cubos) solo se pueden construir cuando el jugador naranja es el *abba*. La parte verde (2 cubos) solo se puede construir cuando el jugador verde es el *abba*, y la parte azul (1 cubo) solo cuando el *abba* es el jugador azul. Si hay cubos de **Contemplación** o de **Vida Interior** de más, que no se pueden colocar, se deben descartar o usar como curación de las heridas.

2 | TSMÍN – TERRENOS PANTANOSOS

Durante los movimientos, el acantilado no se puede cruzar, y el río se puede cruzar solo mediante los dos puentes.

3 | THBÊW – UN PASADO DIFÍCIL

Tres de los jugadores empiezan la partida con una herida cada uno.

4 | TABENNESI II – COLEGIALIDAD

El orden de jugar y del tiempo de escucha se produce del siguiente modo: el *abba* elige el primer jugador y lo

escucha de forma normal (enseñando las cartas de necesidades, colocando su pieza en alguna de las casas). Entonces, es el primer jugador quien elige el siguiente, y lo escucha de la misma forma. Así se continúa hasta el último jugador que acaba escuchando al *abba*.

5 | PHNOUM – TRANSPARENCIA

Los jugadores viven todos juntos en la iglesia y conocen sus necesidades. En cada estación, las piezas de todos los jugadores se colocan en la iglesia que sirve de casilla única. Los cubos que normalmente se ponen en la iglesia no se ponen, pero un cubo de **Vida Interior** se coloca en cada una de las casas a la derecha del río. Cada jugador coloca su carta de necesidad delante, visible para todos. No hay tiempo de escucha; el *abba* solo elige el orden de jugar. (Con 5 o 6 jugadores, un cubo de **Vida Interior** también se coloca en la tercera casa).

6 | ŠMIN – ASCETAS CONTEMPLATIVOS

Las cuatro cartas que no tienen el símbolo de la **Contemplación** se quitan del montón de las cartas de necesidades.

7 | THMOUŠONS – LENTAMENTE

Los 5 cubos de **movimiento** se utilizan también para indicar heridas. Lo que significa que el jugador hace un movimiento menos.

8 | TSÊ – TIERRA YERMA

Los cubos de **Agua** indicados por las cartas de estación no se colocan en el tablero. Al principio de cada estación, los jugadores llenan la reserva de agua para que

contenga un cubo de **Agua** (o dos cubos de **Agua** si hay 5 o 6 jugadores).

9 | TSMÍN II – DISCERNIMIENTO COMUNITARIO

Cada jugador desconoce sus propias necesidades. Para el tiempo de la escucha, el primer jugador cierra los ojos y los demás miran sus cartas de necesidad (para que sea el único que no lo sepa). En silencio, el *abba* indica una casilla para colocar la ficha del jugador: tiene que ser una casa o una casilla sin cubo al lado de la casa. Los otros jugadores dan un signo para mostrar acuerdo o desaprobación. El *abba* puede proponer hasta 3 casillas de este modo hasta decidir finalmente donde se coloca la ficha. Cada jugador es escuchado de la misma forma, y el proceso se repite. Para finalizar, es el *abba* quien cierra los ojos y el primer jugador sugiere los movimientos.

10 | ŠENESËT – ESTRUCTURAS FÉRREAS

El *abba* elegido al principio se mantiene durante toda la partida. Antes de la primera estación, elige el orden de juego, y la distribución de las casas que también se mantiene. El tiempo de escucha individual se reemplaza por un tiempo de escucha general: uno por uno, siguiendo el orden de la partida, cada jugador explica a los demás el tipo y el número de cubos que quiere obtener. Por ejemplo, “Quiero dos cubos de **Vida Interior**”. El número puede ser cero (“No quiero ningún cubo de **Agua**”). Los deseos también se pueden expresar de una forma más sutil (“¡Qué hambre!” o “Qué ganas de contemplar hoy”).

www.taize.fr/koinobia



EL ICONO DE LA AMISTAD

El mosaico de la comunión está inspirado en una imagen que fue descubierta en las ruinas de un monasterio llamado Baouit, a orillas del Nilo, a unos 250 km río abajo de Tabenessi. Data aproximadamente del siglo VI y es el icono copto más antigua conocida. A la izquierda, se muestra a un hombre llamado Menas, quien probablemente fue *abba* de Baouit unos años antes. En su mano sostiene un pergamino que podría ser la regla de su monasterio. A la derecha, con su brazo alrededor de su hombro, está la figura de Jesucristo. Aunque Baouit no formaba parte de ninguno de los *koinobias* de Pacomio, este icono es al menos un eco de todos los proyectos de vida común que florecieron en este período a orillas del Nilo.



LA COMUNIDAD DE TAIZÉ

Este juego fue creado por los hermanos de la Comunidad de Taizé, que fue fundada en 1940 por el Hermano Roger y hoy está compuesta por unos ochenta hermanos, de diferentes iglesias y de 25 nacionalidades. Comprometidos con un estilo de vida sencillo y el celibato, viven de su propio trabajo. Cada año, miles de jóvenes vienen a Taizé para orar, buscar un sentido para sus vidas y prepararse para ser creadores de confianza y reconciliación en los lugares donde viven.



¿KOINOBIA?



Todo comenzó con Pacomio en Tabennesi, en el siglo IV d.C. Cuando se instaló en este pueblo en ruinas, lo hizo para vivir como un ermitaño. Pero su estilo de vida atrajo a otros, que vinieron a unirse a él. Con ellos, imaginó un proyecto: todos dejarían atrás su tierra, sus familias y sus propiedades, para compartir todo y formar un *koinobion*.

Muy pronto, el proyecto se expandió. Llegaron más hombres. María, su hermana, también vino a vivir allí, y otras mujeres se unieron a ella. En total, durante su vida, se formaron nueve aldeas monásticas de hombres y dos de mujeres. ¡Se estima que cada una contenía varios cientos de personas! Todos estos *koinobia*, lugares de vida en común, formarían una gran familia, buscando la unidad dentro de cada aldea, pero también entre todas las aldeas.

Todos estaban sujetos a una serie de reglas, desarrolladas con el tiempo, que más tarde serían conocidas como la *Regla de Pacomio*. Esta regla podía ser muy estricta, pero tenía cierta flexibilidad para adaptarse a cada persona: los más débiles, aquellos que necesitaban comer más, o aquellos que necesitaban un marco más claro para su vida. El trabajo, la oración, el servicio a los demás y la disponibilidad para el proyecto común eran la base de su vida.

En la práctica, todos eran asignados a diferentes casas, según su trabajo, con un *abba* o *amma* a la cabeza de cada aldea. Dos veces al año, todos se reunían para revisar las cuentas y por una celebración del perdón mutuo.

¿Qué los motivaba? Sobre todo, una profunda sed de amistad con Dios. Pero el lugar que eligieron para esto no era principalmente el desierto o una iglesia —como era para los ermitaños de la época— sino la vida en común, día a día, a largo plazo, con hermanos o hermanas que no habían elegido, pero a quienes se esforzaban por amar. Para todos ellos, el *koinobion* era tanto un apoyo estimulante como una forma práctica de vivir el Evangelio.

A veces, era terriblemente difícil. Uno de los primeros intentos de Pacomio terminó en fracaso, y tuvo que enviar a 50 hombres de regreso a casa. Después de su muerte, no estaba claro quién lo sucedería. Surgieron divisiones, y dos siglos después, estos *koinobia* habían prácticamente desaparecido.

Pero su historia dejó un legado en las experiencias monásticas de los siglos siguientes. Quizás hoy podría inspirar de un modo u otro a todos aquellos que buscan una forma de vida en comunidad.

*Lejos hacia el noroeste de esas koinobia, ¡estaban también las kellia!
Todavía en Egipto, y también en el siglo cuarto,
descubre el juego cooperativo de la vida en el desierto: www.taize.fr/kellia*

KELLIA