

Mieszkać wspólnie nad brzegiem Nilu. To był zadziwiający pomysł kilku mężczyzn i kobiet w IV wieku w Egipcie.

Podążając za inspiracją młodego Pachomiusza, stworzyli swój dom w opuszczonej wiosce, która stopniowo wracała do życia. Ich przykład zainspirował innych do zrobienia tego samego.

W ten sposób powstawały pierwsze koinobia: miejsca, w których ludzie zostawiali wszystko za sobą, aby wspólnie żyć Ewangelią.

Ale ta mieszanka różnych osobowości żyjących jeden przy drugim - czy to może się udać?

Pory roku przychodzą i odchodzą. Nastroje się zmieniają. Z sąsiadami trudno się dogadać.

Czy dążenie każdego do harmonii będzie wystarczające? Utrata jednej osoby byłaby porażką dla wszystkich.

Czy okaże się to radosną przygodą, czy doprowadzi do pewnej klęski?

Jesteśmy wdzięczni wszystkim w Taizé, w naszej fraterni w Alagoinhas w Brazylii i w innych miejscach, którzy pomogli nam wypróbować wersje gry Koinobia!

**KOINOBIA** WYTRZYMAC  
RAZEM



## WPROWADZENIE

*Koinobion* (liczba mnoga *koinobia*). Starożytne greckie słowo oznaczające «życie wspólne». Nazwa używana w IV wieku w Górnym Egipcie przez grupy mężczyzn i kobiet do opisanie ich projektu: dzielenia się wszystkim, co posiadali, wszystkimi zajęciami, wszystkimi poszukiwaniami... właściwie całym ich życiem.

W tej grze gracze wcielają się w grupę ludzi, którzy zaczynają mieszkać w wiosce nad brzegiem Nilu, zwanej Tabennesi, by wspólnie poszukiwać Boga.

Jednak wraz z kolejnymi porami roku ich indywidualne potrzeby zmieniają się, zaczynają być sprzeczne i przynoszą niespodzianki. Aby utrzymać się na dłuższą metę, będą potrzebować elastyczności, życia duchowego i silnego zaufania do jednego z nich: *abba* lub *amma*\*.

W ten sposób rozpoczęła się jedna z pierwszych prób życia w chrześcijańskiej wspólnotce monastycznej, mieszanka ran i głębokiej solidarności.

\* *Abba* oznacza «ojciec», a *amma* oznacza «matka». Tak nazywano tych, którzy byli odpowiedzialni za *koinobion*. Dla uproszczenia, w dalszej części tych zasad będziemy odnosić się tylko do *abba*. Gracze nie powinni jednak wahać się przed mówieniem o *amma* i czytaniem informacji o tej roli w rodzaju żeńskim, ponieważ w Tabennesi była również *amma*.

## MATERIAŁY

6 drewnianych  
pionków



drewniane  
kostki



laska ammy lub  
abby



16 kart  
pór roku



10 kart  
potrzeb



6 płytek  
gracza



rany

kosz do zbierania kostek

## plansza

6 numerowanych osłon



6 mini-planów



## ZNACZENIE KOSTEK

Gra jest rozgrywana przy użyciu kostek w różnych kolorach:



kostek **Jedzenia**



kostek **Wody**



kostek związanych z **Pracą**, zarabianiem na życie i kreatywnością



kostek związanych z **Kontemplacją** natury i ciszą



kostek **Życia duchowego**

Brązowe kostki służą do wskazywania **ruchów** gracza i jego **ran**.



## CEL GRY

Jest to gra kooperacyjna. Gracze albo wygrywają razem, albo przegrywają razem (patrz *Koniec gry*, str. 9).



## PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 | Połóż planszę na stole.
- 2 | Weź 4 karty pór roku oznaczone cyfrą zgodną z liczbą graczy.



*Dla 6 graczy,  
weź cztery karty  
z cyfrą «6».*

Potasuj te karty i połóż je zakryte w stosie obok planszy.

- 3 | Potasuj 10 kart potrzeb i umieść je w drugim stosie, również zakryte.
- 4 | Każdy gracz bierze jeden pionek, płytkę gracza w tym samym kolorze oraz mini-plan.
- 5 | Gracze wybierają spośród siebie *abbę* który otrzymuje łaskę.

*W swojej pierwszej grze gracze umieszczają kostkę **Wody** w zapasie wody.*

# JAK GRAĆ?

Gra trwa (maksymalnie) cztery rundy. Każda runda reprezentuje jedną porę roku.

W każdej rundzie mają miejsce następujące wydarzenia:

## NOWA PORA ROKU

### POTRZEBY

#### ABBA

- porządek gry
- czas słuchania

### PLANOWANIE

#### RUCHY

### ROZSTRZYGNIĘCIE

#### RADA

- podział kostek
- trzy decyzje do podjęcia:
  - › Komu powinny być dane kostki **Pracy**?
  - › Czy powinniśmy zrezygnować z umieszczenia 2 kostek i wyleczyć ranę?
  - › Czy powinniśmy wybrać nowego abbę?

# NOWA PORA ROKU

Gracze biorą kartę pory roku ze stosu. Umieszczają kostki na polach planszy wskazanych na karcie. Oznaczają one aktualne położenie rzeczy w wiosce i w środowisku naturalnym.



*W tej porze roku w pobliżu brzegu Nilu jest dużo **wody**; w warsztacie koszykarskim jest dużo **pracy** do zrobienia; południowa część strumienia jest szczególnie piękna do **kontemplacji**...*

Od momentu gdy karta pory roku jest odkryta, gracze zachowują ciszę i nie mogą się ze sobą komunikować.

## POTRZEBY

*W projekcie jakim jest koinobion, ważne jest zwracanie uwagi na potrzeby każdego.*

Każdy gracz losuje kartę potrzeb. Pokazuje ona, czego gracz potrzebuje w danym momencie swojego życia. Każdy gracz patrzy na swoją kartę i zachowuje ją dla siebie. Nie można jej pokazywać ani komunikować innym graczom tego, co się na niej znajduje.

## ABBA

Abba ma za zadanie dbać o harmonię między wszystkimi. Podobnie jak pozostali gracze, musi przestrzegać wspólnych zasad i słuchać wszystkich.

Aby utrzymać harmonię w wiosce, *abba* robi dwie rzeczy:

Po pierwsze wybiera **porządek gry**. W tym celu przyznaje każdemu graczowi ponumerowaną osłonę. Ostatnią osłonę zawsze zostawia sobie (zawsze gra na końcu).

Następnie słucha. W **czasie słuchania**, pierwszy gracz pokazuje *abbie* swoją kartę potrzeb (dzieląc się tym, czego potrzebuje). W zamian *abba* umieszcza pionek tego gracza na **jednym z 3 domów**.

*Abba* robi to samo z drugim graczem, następnie z trzecim i tak dalej. Na koniec wysłuchuje samego siebie i umieszcza swój pionek na jednym z domów..

Przy 3 graczach nie można używać domu po lewej stronie strumienia.



## PLANOWANIE

*“Niech nikt nie patrzy na brata, jak tka sznur lub modli się, ale niech każdy będzie skupiony na własnej pracy”.*

*Reguła św. Pachomiusza*

W tajemnicy każdy gracz planuje 5 ruchów, które wykona, zaczynając od domu, w którym został umieszczony.

W tym celu umieszcza 5 kostek **znaczników** na polach swojego mini-planu. Ruch z jednego pola można wykonać tylko na sąsiednie: nie można przeskakiwać pól.

Każdy gracz trzyma swój mini-plan ukryty za osłoną.



Możliwe jest również wykonanie mniej niż 5 ruchów, a także cofnięcie się, ale każdy ruch musi być oznaczony kostką. Strumień można przekroczyć w dowolnym miejscu.

Każdy gracz powinien pamiętać, że:

- powinien starać się znaleźć to, czego potrzebuje
- powinien również brać pod uwagę innych graczy
- pierwszy gracz wykonuje swoje ruchy, zbierając **wszystkie kostki**, które znajdują się na polach, przez które przechodzi, bez możliwości pozostawienia żadnej za sobą. Następnie pozostali gracze robią to samo, w określonej kolejności.
- Każda nadwyżka, która została zebrana, może być później przydatna (patrz str. 8)
- Ważny szczegół: kostka **Życia duchowego** może zaspokoić zapotrzebowanie na coś innego (**Jedzenie**, **Wodę**, itd.)

## RUCHY

Od tego momentu gracze znów mogą ze sobą rozmawiać.

Jeden po drugim, w wyznaczonym porządku, każdy ujawnia trasę, którą zaplanował, rozgrywa ruchy swoim pionkiem i zbiera po drodze kostki. Kostki te są umieszczane w koszyku na płycie gracza.



## ROZSTRZYGNIĘCIE

Każdy gracz ujawnia pozostałym swoją kartę potrzeb:

- Każda kostka, której gracz potrzebował i którą udało mu się zdobyć, jest odkładana (łącznie z kostkami **Życia duchowego**).
- Każda brakująca kostka staje się raną, oznaczaną przez umieszczenie kostki **znacznika** na jednym z trzech miejsc na płycie danego gracza.

*Kostki wskazujące rany nie są brane z 5 kostek ruchu. Należy również pamiętać, że kostki zebrane na potrzeby **muszą** zostać odłożone. Nie można otrzymać rany, jeśli można jej uniknąć.*

*Niemniej jednak gracz, który nie ma wystarczającej ilości **Wody**, może wziąć to, co jest potrzebne do uniknięcia jednej lub więcej ran. Jest to możliwe, nawet jeśli gracz zebrał już kostkę **Życia duchowego**. Jeśli kilku graczy chce pobrać wodę z zapasów, gracze wspólnie decydują, kto ją otrzyma.*



- Nadmiarowe kostki pozostają w koszu na płycie gracza.

Jeśli w tym momencie którykolwiek z graczy ma trzy rany, gra się kończy i wszyscy przegrywają.

## RADA

*Pod koniec każdej pory roku odbywa się rada: czas na wspólne siedzenie, wzajemnie słuchanie się, podejmowanie decyzji, a także wybaczenie sobie nawzajem.*



Podczas rady wszyscy gracze umieszczają swoje pionki w miejscu rady.

Wszystkie kostki są usuwane z planszy (z wyjątkiem tych, które znajdują się w zapasie wody i mozaice).

Nadmiarowe kostki zebrane przez graczy są gromadzone obok miejsca rady.



Kostki **Jedzenia** są odkładane (przechowywanie żywności nie jest możliwe).



Kostki **Wody** są umieszczane w zapasie.



Gracze dzielą między siebie kostki **Pracy**. Każda z tych kostek pozwala graczowi, który ją posiada, wykonać dodatkowy ruch w następnej porze roku.

*Na przykład, jedna kostka **Pracy** może zostać przekazana jednemu graczowi, a pozostałe drugiemu. Kostki te są umieszczane, tylko na jedną rundę, wraz z kostkami ruchu na mini-planach graczy.*



Kostki **Kontemplacji** i **Życia duchowego** są umieszczane w jednym z 7 miejsc na mozaice komunii.



Gracze wygrywają grę, jeśli ukończą mozaikę komunii na tym etapie.



Dodatkowo gracze mogą zdecydować o dwóch rzeczach:

– mogą zdecydować się nie umieszczać **dwóch** kostek na mozaice, aby wyleczyć łącznie **trzy** rany.

*Na przykład dwie rany jednego gracza i jedna drugiego. Można to zrobić maksymalnie raz na rundę. Do leczenia ran nie można użyć kostki, która została już umieszczona na mozaice. Nie można uleczyć gracza, który ma trzy rany (gra jest już przegrana).*

– mogą również, jeśli chcą, wyznaczyć nowego *abbę*, przekazując mu laskę.



Po radzie:

- Karta pory roku jest odkładana na bok.
- Karty potrzeb są umieszczane z powrotem w stosie i ponownie tasowane.

Rozpoczyna się nowa pora roku.

## KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy gracze przegrają (patrz *Rozstrzygnięcie*, str. 7) lub gdy gracze wygrają (patrz *Rada*, str. 8).

Jeśli na koniec czwartej i ostatniej pory roku gracze nie ukończyli mozaiki komunii, gra również się kończy, a gracze przegrali.

*Przegrałeś swoją pierwszą grę? Nie martw się. Pierwsza próba Pachomiusza również nie zakończyła się sukcesem. Mówi się, że musiał odesłać z Tabennesi prawie 50 mężczyzn, którzy byli szczególnie niezdyscyplinowani!*

*Aby opisać to, do czego dążyli, mieszkańcy koinonii czasami mówili o koinonii, słowie, które oznacza «dzielenie się», «uczestnictwo we wspólnym przedsięwzięciu», «społeczność», «komunię» lub «wspólnotę». Wyrażało to ich pragnienie pozostania w jedności... nawet wtedy, gdy ich współpraca była słaba.*

## POZIOMY TRUDNOŚCI

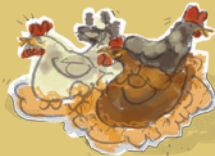
Dla większego zróżnicowania, doświadczeni gracze mogą użyć czterech kart pór roku z różnymi numerami. Sugeruje się, aby naprzemiennie stosować bardziej i mniej wymagające pory roku we wskazanej kolejności:

6 graczy	Średni: 6-5-6-6 Trudny: 6-5-6-5, 6-4-6-6 Bardzo trudny: 5-6-4-6
5 graczy	Średni: 5-4-5-5 Trudny: 4-5-4-5, 5-3-5-5 Bardzo trudny: 4-5-3-5
4 graczy	Średni: 4-3-4-4 Trudny: 3-4-3-4

W celu utrudnienia gry dla 3 graczy, tylko kostki po prawej stronie strumienia są umieszczane na planszy.



# WARIANTY : NOWE FUNDACJE



*Później na brzegach Nilu powstały nowe koinobia wzorowane na Tabennesi. Każda z tych monastycznych wiosek miała swoją własną charakterystykę.*

## 1 | PBOW – NAPRZEMIENNE MANDATY

Pomarańczowa część mozaiki (4 kostki) może zostać zbudowana tylko wtedy, gdy pomarańczowy gracz jest *abbą*. Zielona część (2 kostki) może zostać zbudowana tylko wtedy, gdy zielony gracz jest *abbą*, a niebieska część (1 kostka) tylko wtedy, gdy *abba* jest niebieskim graczem. Jeśli jest nadmiar kostek **Kontemplacji** lub **Życia duchowego**, których nie można już umieścić na planszy, należy je odłożyć lub wykorzystać do leczenia ran.

## 2 | TSMÎN – TRUDNY TEREN

Podczas ruchu nie można przekroczyć małego klifu, a strumień można przekroczyć tylko przez dwa mosty.

## 3 | THBÊW – TRUDNA PRZESZŁOŚĆ

Trzech graczy rozpoczyna grę mając już po jednej ranie.

## 4 | TABENNESI II – KOLEGIALNOŚĆ

Kolejność gry i czas słuchania odbywają się w następujący sposób: *Abba* wybiera pierwszego gracza i wysłuchuje

go w normalny sposób (pokazując kartę potrzeb, umieszczając pionek na jednym z domów). Następnie pierwszy gracz wybiera drugiego gracza i wysłuchuje go w ten sam sposób. Trwa to do przedostatniego grającego, który kończy, wysłuchując *abby*.

## 5 | PHNOUM – PRZEJRZYSTOŚĆ

Gracze mieszkają razem w kościele i znają wzajemnie swoje potrzeby. W każdej porze roku pionki wszystkich graczy są umieszczane w kościele, który liczy się jako jedno pole. Kostki zwykle umieszczane w kościele nie są w nim umieszczane, natomiast kostkę **Życia duchowego** umieszcza się w dwóch domach po prawej stronie strumienia. Każdy gracz umieszcza swoją kartę potrzeb przed sobą, tak by była widoczna dla wszystkich. Nie ma czasu słuchania; wszystko, co robi *abba*, to ustalenie porządku gry. (W przypadku 5 lub 6 graczy kostka **Życia duchowego** jest również umieszczana na trzecim domu).

## 6 | ŠMIN – KONTEMPLACYJNI ASCECI

Cztery karty, które nie mają symbolu **Kontemplacji**, są usuwane z kart potrzeb.

## 7 | THMOUŠONS – POWOLNY POSTĘP

5 kostek **ruchu** służy również do oznaczania ran. Każda rana oznacza, że gracz wykonuje o jeden ruch mniej.

## 8 | TSÊ – JAŁOWA ZIEMIA

Kostki **Wody** wskazane na kartach pór roku nie są umieszczane na planszy. Na początku każdej pory roku gracze uzupełniają zapas wody tak, aby zawierał jedną

kostkę **Wody** (lub dwie kostki **Wody**, jeśli w grze bierze udział 5 lub 6 graczy).

## 9 | TSMÎN II – WSPÓLNOTOWE ROZEZNANIE

Każdy gracz jest nieświadomy swoich własnych potrzeb. Na czas słuchania pierwszy gracz zamyka oczy, a wszyscy pozostali patrzą na jego kartę potrzeb (jest więc jedyną osobą, która nie wie, co ona wskazuje). W ciszy *abba* wskazuje miejsce, na którym ma zostać umieszczony pionek gracza: musi to być dom lub pole bez kostki obok domu. Pozostali gracze dają znak, aby pokazać, czy akceptują decyzję, czy nie. *Abba* może w ten sposób zaproponować do 3 pól, zanim ostatecznie zdecyduje, gdzie zostanie umieszczony pionek. Każdy gracz jest wysłuchiwany w ten sam sposób, gdyż proces jest powtarzany. Na koniec przychodzi kolej na *abbę*, który zamyka oczy, a jego pionek zostaje umieszczony przez pozostałych graczy, zgodnie z sugestiami pierwszego gracza.

## 10 | ŠENESËT – NIEZMIENNE STRUKTURY

*Abba* wybrany na początku pozostaje taki sam przez całą grę. Przed pierwszą porą roku wybiera kolejność gry i podział na domy, który również pozostaje taki sam. Czas indywidualnego słuchania zostaje zastąpiony czasem słuchania siebie nawzajem: jeden po drugim, zgodnie z porządkiem gry, każdy gracz mówi innym o rodzaju i liczbie kostek, które chce wziąć. Na przykład: „Chcę dwie kostki **Życia duchowego**”. Liczba może wynosić zero („Nie chcę żadnych kostek **Wody**.”) Pragnienia mogą być również wyrażane w subtelniejszy sposób („Jestem głodna!”, „Mam dziś ochotę dużo rozmyślać.” „Nie sądzę, że bym mógł pracować...”)

[www.taize.fr/koinobia](http://www.taize.fr/koinobia)



## IKONA PRZYJAŹNI

Mozaika komunii jest inspirowana obrazem, który został odkryty w ruinach klasztoru o nazwie Baouit, położonym nad brzegiem Nilu i odległym od Tabenessi o około 250 km w dół rzeki. Datowana na około VI wiek jest najstarszą znaną ikoną koptyjską. Po lewej stronie przedstawia mężczyznę o imieniu Menas, który prawdopodobnie był *abbą* Baouit kilka lat wcześniej. W rękę trzyma zwój, który może być regułą jego klasztoru. Po prawej stronie, w jego ramieniu, znajduje się postać Jezusa Chrystusa. Baouit nie było jedną z *koinobii* Pachomiusza, ale ta ikona nadal odzwierciedla wszystkie projekty wspólnego życia, które rozkwitły w tym okresie nad brzegiem Nilu.



## WSPÓLNOTA TAIZÉ

Ta gra została stworzona przez braci ze Wspólnoty z Taizé, która została założona w 1940 roku przez Brata Rogera i obecnie składa się z około osiemdziesięciu braci z różnych Kościołów i 25 narodowości. Oddani prostemu stylowi życia i zachowując celibat, żyją z własnej pracy. Każdego roku tysiące młodych ludzi przyjeżdża do Taizé, aby modlić się, szukać sensu życia oraz przygotowywać się do bycia twórcami zaufania i pojednania w miejscach, w których żyją.



## KOINOBIA?



Wszystko zaczęło się od Pachomiusza w Tabennesi, w IV wieku. Kiedy osiedlił się w zrujnowanej wiosce, miał żyć jako pustelnik. Ale jego sposób życia przyciągnął innych, którzy przybyli do niego. Wraz z nimi wymyślił projekt: wszyscy zostawią swoją ziemię, rodziny, majątek, aby dzielić się wszystkim i stworzyć *koinobion*.

Wkrótce projekt się rozrósł. Przybyli inni mężczyźni. Maria, jego siostra, również tam zamieszkała, a inne kobiety dołączyły do niej. W sumie za życia Pachomiusza powstało dziewięć monastycznych wiosek mężczyzn i dwie wioski kobiet. Szacuje się, że każda z nich liczyła kilkaset osób! Wszystkie te *koinobia*, miejsca wspólnego życia, tworzyły wielką rodzinę, dążąc do jedności wewnątrz każdej wioski, ale także między wioskami.

Wszystkie z nich podlegały pewnej liczbie zasad, opracowanych w miarę upływu czasu, które później stały się znane jako „Reguła Świętego Pachomiusza”. Reguła ta wydawała się bardzo rygorystyczna, ale miała w sobie pewną dozę elastyczności, aby można ją było dostosować do każdej osoby: najślabszych, tych, którzy potrzebowali więcej jeść, lub tych, którzy potrzebowali wyraźnych ram dla swojego życia. Praca, modlitwa, służba innym i gotowość do realizacji wspólnego projektu były podstawą ich życia.

W praktyce wszyscy byli przypisani do różnych domów, zgodnie z wykonywaną pracą, z *abbą* lub *ammą* na czele każdej wioski. Dwa razy w roku wszyscy spotykali się, aby uporządkować rachunki i świętować wzajemne przebaczenie.

Co ich motywowało? Przede wszystkim głębokie pragnienie przyjaźni z Bogiem. Ale miejscem, które wybrali, nie była przede wszystkim pustynia lub kościół – jak to było w przypadku pustelników tamtych czasów – ale wspólne życie, dzień po dniu, przez długi czas, z braćmi lub siostrami, których nie wybrali, ale których starali się kochać. Dla nich wszystkich *koinobion* był zarówno stymulującym wsparciem, jak i praktycznym sposobem życia Ewangelia.

Czasami było to strasznie trudne. Jedna z pierwszych prób Pachomiusza zakończyła się niepowodzeniem i musiał on odesłać 50 ludzi do domu. Po jego śmierci nie było jasne, kto zostanie jego następcą. Doszło do podziałów, a dwa wieki później *koinobia* praktycznie zniknęły.

Jednak ich dziedzictwo przetrwało w doświadczeniach monastycznych kolejnych stuleci. Być może dziś mogłoby zainspirować szerzej każdego, kto marzy o jakiejś formie życia wspólnotowego?

*Daleko na północny zachód od koinobii istniały również kellia!  
Wciąż w Egipcie i wciąż w IV wieku,  
odkryj kooperatywną grę życia na pustyni: [www.taize.fr/kellia](http://www.taize.fr/kellia)*

**KELLIA**