

在尼羅河畔發展聚落，對四世紀的一些埃及男男女女而言，是難以想像的事。

然而，受到年少聖帕科繆的啟發，他們在荒漠之地建立了家園，並使之逐漸恢復生機。受到這些人的影響，越來越多的人也開始如法炮製。

首次的科諾比亞經驗因此得以實現，成為人們為了活出福音，而拋下一切的地方。

但是，這些個性迥異的角色們比鄰而居，能夠持續多久呢？

四季交替，人情冷暖。

居住者之間的相處越漸困難。

眾人和諧共生的渴望是否足以支撐他們？失去一位居住者，就會是全體的失敗。

究竟這會是一場華麗的冒險，還是步向註定的災厄？

感謝泰澤的各位、巴西阿拉戈伊尼亞斯兄弟會以及其他地方的每個人，協助我們測試科諾比亞的其他版本！

KINOBIA

科諾比亞 共榮與共生



介紹

koinobion(複數: koinobia, 科諾比亞), 是古希臘文「共同生活」之意。這個名稱於在西元第四世紀時在埃及北部使用。由男性和女性組成的群體以這個詞彙描述他們的目標: 分享一切的財產、一切的活動和一切的追求, 也就是他們所有的生命。

在「科諾比亞」中, 玩家扮演一個剛在尼羅河畔的村落—「塔本轟西」開始生活的群體, 共同追求上帝。

然而隨著季節的更替, 他們的個人需求會改變, 出現矛盾, 且可能出人意料。為了長久地發展, 他們需要更多的調整以及內在靈性, 還有對其中一人的絕對信任: 阿爸或阿瑪*

基督徒修道群體生活的最初嘗試之一, 便是以此開始, 有傷害, 也有屹立不搖的團結。

*阿爸 (Abba) 的意思是「父親」; 阿瑪 (amma) 的意思是「母親」。這些名字是指遊戲中對科諾比亞負責的人。為簡單起見, 接下來的規則中, 只使用「阿爸」。但玩家在遊戲中應積極使用「阿瑪」一詞, 並以女性視角了解她的角色資訊, 在塔本轟西也有一位阿瑪。

內容物

六個木頭指示物



木頭方塊



阿爸或阿瑪的權杖



十六張季節卡



十張需求卡



六個玩家圖板



傷害

放置方塊的籃子

遊戲板

六張有編號的擋板

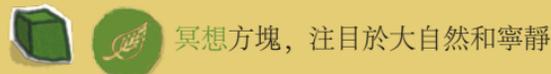
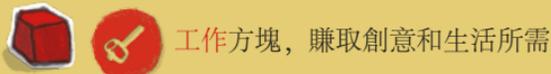


六張小地圖



方塊說明

遊戲中使用顏色不同的方塊



棕色方塊用來記錄玩家的行動和受到的傷害。



遊戲目標

這是一款合作遊戲，玩家共享勝利或失敗（請參閱第九頁遊戲結束章節）。



遊戲準備

- 1 | 將遊戲板置於桌上。
- 2 | 拿取同等於玩家人數編號的四季卡。



六人進行遊戲時，
拿取數字6
的四張四季卡。

- 將卡牌洗牌，面朝下堆疊，放在遊戲板旁邊。
- 3 | 將十張需求卡洗牌，同樣面朝下堆疊。
 - 4 | 每位玩家拿取一個木頭指示物，與其相同顏色的玩家圖板和一張小地圖。
 - 5 | 選擇一位玩家成為「阿爸」，該玩家獲得權杖。

若是首次遊玩，玩家則將一個水方塊放在儲水區。

遊戲進行

遊戲最多進行四輪，每輪代表一個季節。

每輪的動作如下：

新季節

需求階段

阿爸階段

— 順序階段

— 傾聽階段

計畫階段

行動階段

結算

議會階段

— 分享方塊

— 決定以下三事項

- > 將工作方塊交給哪位玩家？
- > 是否要放棄放置兩個方塊，來治療一個傷害？
- > 是否要選擇一位新的阿爸？

新季節

玩家從牌堆中抽取一張季節卡。將方塊依照卡上的指示放在遊戲板的空白區塊。這是目前村子中及自然環境下這些東西的位置。



這個季節，尼羅河畔的水很多，籃子工作坊有很多的工作要進行；溪流的南方特別適合冥想。

翻開季節卡後，玩家應保持安靜，不能與彼此交談。

需求階段

科諾比亞的規畫裡，重視每個人的需求是很重要的。

每位玩家隨機抽一張需求卡。需求卡代表這位玩家在當下的需要。每位玩家僅能查看自己的卡牌，不能展示或公開給其他玩家。

阿爸階段

阿爸需維持眾人的和諧。和其他玩家一樣，阿爸要遵守規則，還要傾聽所有的人。

阿爸以兩個階段來維持村中的和諧。

首先，阿爸進行順序階段，給每個玩家一個有順序編號的擋板。阿爸自己只能拿取最後的擋板（他的順序永遠是最後）。

接著進行傾聽。傾聽階段時，第一位玩家向阿爸展示自己的需求卡（分擔他的需要），接著阿爸將這位玩家的指示物放在三個房子的其中一個。

接著依序與第二位、第三位玩家進行傾聽，最後阿爸傾聽自己，將自己的指示物放入其中一個房子。



三人遊戲時，不使用溪流左邊的房子。



計畫階段

「不要讓任何人看著弟兄編織或祈禱，而要讓每個人都專注於自己的工作。」

大聖帕科繆準則

每位玩家從自己的房屋開始，暗中規畫五個行動。

玩家將五個棕色方塊放在小地圖上，每個行動區塊必須相連，不可跳過空白處。

玩家必須將小地圖放在擋板後方放置方塊。



可以放置五個以下的行動方塊，也可以追溯玩家的行動，但行動一定要透過方塊完成。擺放方塊時可以跨越溪流。

玩家應注意

- 要盡量找到所需要的資源
- 要考慮其他人
- 首位玩家收集在小地圖上所擺設的相對位置的所有方塊，不能留下任何方塊。接著其他玩家依序進行同樣的動作。
- 多收集到的方塊，有時在之後有用（請參閱第8頁）
- 重要的細節：靈命方塊可以滿足其他的需求（食物、水等）。

行動階段

從本階段開始，玩家可以彼此交談。

玩家依序展示所擺設的順序，移動指示物，收集其路徑上的方塊。將這些方塊放在玩家圖板上籃子的位置。



結算

所有玩家展示自己的需求卡：

- 玩家若取得所需要的方塊，則將該方塊棄置（所有靈命方塊亦納入結算）。
- 每缺少一個方塊，玩家便受到一個傷害，該玩家將一個棕色（傷害）方塊放在玩家圖板上的三個空位之一。

紀錄傷害的方塊並不是從五個行動的方塊中拿取。請特別注意，因需求而取得的方塊一定要棄置。如果可以避免，就不能受到傷害。

然而，沒有足夠水的玩家可以從儲水區中獲得所需的水，以避免一次或多次受傷。即使玩家已經收集了靈命方塊，也可以這麼做。如果多個玩家想要從儲水區中取得水，則玩家共同決定由誰來接收。



- 玩家將剩下的方塊保留在圖板的籃子中。

這個時候，如果有任何玩家受到三個傷害，則遊戲結束，所有玩家皆為輸家。

議會階段

議會階段在每個季節結束時進行，這段時間大家坐下，傾聽彼此，做出決定，同時也寬恕對方。



議會階段時，所有玩家將指示物放在集會處。

將遊戲板上所有的方塊移除（除了儲水區和共榮之鑲的方塊以外）。

所有玩家將所保留在籃子裡的方塊放在集會處旁。



將**食物**方塊棄掉（食物無法保存）。



將**水**方塊放置到儲水區。



玩家共享任意數量的**工作**方塊。每個方塊都可使該位玩家在下個季節有額外的行動。

例：一個**工作**方塊可以被交給一個玩家，剩下的交給其他玩家。將這些方塊和行動方塊一起放在玩家的小地圖上，但僅限一輪。



將**冥想**方塊和**靈命**方塊放在共榮之鑲的七個空位之一。

此時若填滿共榮之鑲的空位，則所有玩家贏得勝利。



此外，玩家可以決定兩件事：

- 可以選擇不將兩個方塊放在共榮之鑲，改為治癒三個傷害。此行動每回合最多只能進行一次。

例：一位玩家有兩個傷害，另一位有一個傷害。不能使用已經放置在共榮之鑲的方塊來移除傷害。也不能對一位玩家進行三次的傷害移除（此時遊戲已經結束）

- 玩家也可以選擇重新指派一位阿爸，並將權杖交給這位玩家。

議會階段之後：

- 將季節卡放在一邊。
- 將需求卡洗回牌堆。

開始新的季節

遊戲結束

當所有玩家輸去遊戲（請參閱第8頁結算章節）或贏得遊戲（參閱第8頁議會階段章節）時，遊戲即結束。

如果在第四季，也就是最後一季，玩家還未能填滿共榮之鑲的空位，遊戲也會結束，所有玩家輸去遊戲。

首次遊戲失敗了嗎？別擔心，大聖帕科繆第一次的嘗試也以失敗告終。據說他不得不將近五十名特別不守紀律的人從塔本轟西送走！

為要詳述自己的願望，科諾比亞的居民有時會使用 koinonia 這個詞。這個詞的意思是「分享」、「參與共同事務」、「友誼」、「交流」或「社區」。表達了他們保持團結的渴望…即使他們的合作很脆弱。

遊戲難度

有經驗的玩家可以使用不同數量的四季卡，增加遊戲的多樣性。可依照以下建議，交替使用困難度高／低的四季卡。

六位玩家
中級：6-5-6-6
困難：6-5-6-5, 6-4-6-6
非常困難：5-6-4-6

五位玩家
中級：5-4-5-5
困難：4-5-4-5, 5-3-5-5
非常困難：4-5-3-5

四位玩家
中級：4-3-4-4
困難：3-4-3-4

三位玩家進行難度更高的遊戲時，只將溪流右邊的方塊放在遊戲板上。



變體規則：建立新村



此後，新的柯諾比亞依循塔本聶西的前例在尼羅河畔紛紛建立。這裡的每個修道村莊都有不同的特質。

1 | PBOW 袍烏 - 交替的政權

共榮之鑲上的橘色部分（4個空格）僅能在使用橘色的玩家成為阿爸時才能放置方塊。綠色部分（2個空格）僅能在使用綠色的玩家成為阿爸時才能放置方塊，同樣地，藍色部分（1個空格）僅能在使用藍色的玩家成為阿爸時才能放置方塊。如果有剩下的冥想方塊或靈命方塊，也不能放置，必須將其棄掉或用於治療傷害。

2 | TSMÎN 慈敏 - 地形挑戰

行動時，不能跨越斷崖，只能透過兩個橋來跨過溪流。

3 | THBÊW 特伯 - 難忘過往

遊戲開始時，給三位玩家各一個傷害。

4 | TABENNESI II 塔本聶西II - 合作精神

遊戲順序和傾聽階段以下面規則取代：阿爸選擇首位玩家，像一般規則地傾聽他（展示需求卡，將指示物放在其中一個房屋）。接著，改由第一位玩家選擇第二位玩家，如上述般傾聽他。此流程持續進行，直到最後一位玩家以傾聽阿爸做為結束。

5 | PHNOUM 袍烏 - 公開透明

玩家共同居住在教堂裡，並知道對方的需求。玩家在每個季節都將指示物放在教堂裡，將教堂視為單一的空格。一般會放置在教堂裡的方塊則不放置，在溪流右側的兩個房屋中各放置一個靈命方塊。所有玩家都將需求卡放在自己面前，讓彼此能夠看見。跳過傾聽階段，阿爸所需要做的僅有安排遊戲順序。（五或六位玩家時，在第三個房屋裡也放置靈命方塊。）

6 | ŠMIN 袍烏 - 冥想的僧侶

將四張沒有冥想符號的卡牌從需求卡的牌堆中移除。

7 | THMOUŠONS 袍烏 - 緩慢生長

將五個行動方塊納入計算傷害。所以每個傷害同時會使玩家失去一個行動。

8 | TSÊ 袍烏 - 乾旱之地

不在遊戲板上放置季節卡上所指示放置的水方塊。每個季節開始時，玩家將儲水區補滿，放置1個水方塊。（5或6位玩家時，則放置兩個水方塊。）

9 | TSMÎN II 慈敏II - 群體洞察

每位玩家都不知道自己的需求。傾聽階段的時候，第一位玩家閉上眼睛，其他玩家查看他的需求卡（所以只有這位玩家不知道內容）。阿爸不出聲響地指出該玩家要放置指示物的空格，此空格必須為房屋，或是房屋旁沒有方塊的空格。其他玩家以暗號表示是否同意這個決定。決定指示物所放置的位置之前，阿爸最多可以此方式指出三個空格。所有玩家以此方式進行聆聽階段。最後，阿爸閉上眼睛，交由其他玩家放置指示物，但以第一位玩家的建議為準。

10 | ŠENESËT 色謝內 - 不變的結構

在遊戲開始時所選擇的阿爸角色持續到遊戲最後。第一個季節以前，這位阿爸決定順序，房屋的分配則維持原樣。以聆聽彼此的方式替代原先的個別聆聽。玩家依照順序告訴其他玩家他所需要的方塊數量及類型。例如：「我要兩個冥想方塊」。數量可以是零（『我不需要任何水方塊』）。玩家也可以用更精巧的方式表達需求（『我餓了！』『我今天冥想夠久了』『我可能不能工作』...）

www.taize.fr/koinobia



友誼的聖像

其榮之鑲是受到一幅在毀壞的修道院「巴威特」找到的圖像所啟發。巴威特修道院位於尼羅河岸塔本聶西下游約

250公里處。其歷史可追溯到大約六世紀，是已知最古老的科普特聖像。聖像的左邊是一位名叫聖米納的教父，他在一些年以前可能是巴威特修道院的院長。聖米納的手裡拿著一卷卷軸，可能是修道院的院規。在右側則是耶穌基督，將手搭在聖米納的肩上。雖然巴威特修道院並不是大聖帕科繆所建立的科諾比亞之一，但是這張聖像畫仍然可以反映出共同與共生在尼羅河畔的蓬勃發展。



泰澤團體

本遊戲由泰澤團體的弟兄們所設計。泰澤團體於1940年由羅哲弟兄所創，時至今日，已有超過八十位來自超過二十五個國家、不同教派的弟兄。這些弟兄承諾過著簡樸的生活，並守獨身，以自己的工作維生。每年有成千上萬的青年人到泰澤來參加祈禱，尋求生命的意義，預備自己，在自己的居所成為信任與和好的創造者。





科諾比亞?

一切都是從西元第四世紀，塔本聶西的大聖帕科繆開始的。他在這個荒廢的村莊安頓下來，想過著隱士的生活。然而，這樣的生活方式吸引了其他人加入他。他與這群人共同假想了一種生活模式：所有人將土地、家族和財產拋下，並共享一切，形成一個「科諾比亞」。

很快的，這個模式擴展開來。其他人也來到了這裡，包括大聖帕科繆的姊妹馬利亞，也有其他的女性一起加入她的行列。大聖帕科繆的一生中，共組織了由九個男人組成的修道村莊，以及兩個由女人組成的修道村莊。據統計，每個村莊有數百人的規模。這些科諾比亞，共榮與共生之處，形成了一個大家庭，在村莊內部和外部之間尋求合一。

所有的村莊都有一些規定，隨著時間的流逝，便形成「大聖帕科繆準則」。這些準則可能過於嚴格，但其中保留了许多可因人而異的彈性：為最軟弱的人、食量較大的人，或是較需要生活框架的人。工作、祈禱、服務他人，以及完成公共事務，這些就是他們生活的基礎。

在務實面上，依照阿爸或是阿瑪的指示，每個人都自己的工作分配到一間房子。每兩年，所有人聚在一起整理帳目，也彼此饒恕，並為其歡慶。

他們的動力是什麼呢？最主要的，就是渴求和上主之間的友好關係。然而，他們優先選擇的地點不是在沙漠，就是在教堂，就和當時代的隱士一樣。日復一日，他們長期努力地去愛那些並非自己所選擇的弟兄姊妹。對他們而言，科諾比亞除了是個鼓勵支持，也是個活出福音的實際手段。

有的時候，這非常困難。大聖帕科繆的首次嘗試以失敗告終，他被迫把五十個人送回家。在大聖帕科繆過世後，沒有人知道誰能接替他。必然的分裂隨之而來，兩個世紀以後，科諾比亞幾乎已經消失殆盡。

但這些故事在往後數個世紀的修道院經驗中，是極為寶貴的資產。或許時至今日，科諾比亞能夠啟發更多希望達成共榮生活目標的人。

在科諾比亞遙遠的西北方，還有凱利亞！
凱利亞依然存在於埃及，也依然停留於第四世紀。
了解這款在沙漠中合作的遊戲：www.taize.fr/kellia

KELLIA