

Úvod



Posilte, srovnajte
a harmonizujte své
čakry. Za tímto
účelem musíte zachytit
pozitivní energie
vesmíru a zároveň
zmírnit ty negativní.

Čakra

Autor: Luka Krleža, ilustrace: Claire Conanová

Obsah

2-4 hráči
8+
30 min



96 krystalů
energií



20 žetonů inspirace



8 žetonů naplnění



28 žetonů meditace



1 žeton prvního hráče



4 dvojdielné hrací plochy
hráčů



1 společná lotosová
hrací plocha



1 vesmírný váček

Příprava hry



Každý hráč si sestaví svou hrací
plochu.

Pak obdrží 5 žetonů inspirace ●,
které si rozloží ve spodní části své
plochy.

Pro každého hráče vložte do váčku
3 energie v každé z 8 barev:



Celkem tedy do váčku vložíte 24 energií pro každého
hráče.

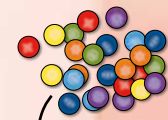
Poznámka: při hře 2 nebo 3 hráčů vraťte nepoužité
energie do krabičky.

Společnou lotosovou hrací plochu položte tak, aby na ni
všichni dobře dosáhli.

Na každé ze 7 políček **karmy**
(horní část plochy) položte
1 náhodně vybraný žeton naplnění lícem
dolů.

Osmý žeton naplnění vraťte do krabičky
tak, aby nikdo neviděl jeho hodnotu.

Na každé z 9 políček **májá** (spodní část plochy) položte
1 energii náhodně vytaženou z vesmírného váčku.



Všechny žetony meditace položte
vedle lotosové plochy.



Všichni hráči zavřou oči a náhodně si
vezmou jeden žeton meditace, který si
pak položí na svou plochu vedle čakry
stejně barvy.

Od této chvíle se mohou hráči
kdykoli během hry tajně podívat na
hodnotu žetonů naplnění, k nimž mají
odpovídající žeton meditace.

Poznámka: na každém žetonu je hodnota
od 1 do 4, jež určuje počet žetonů naplnění, které
hráč získá, když harmonizuje příslušnou čakru
(viz str. 5).



Žeton prvního hráče dejte hráči, který
vypadá jako nejvíc vystresovaný.

Cíl hry

Dosáhnete nejvyšší úrovně naplnění umístěním vždy tři
energií stejné barvy na odpovídajících čakrách.

Prohlédněte si video
k pravidlům
na chakra-game.com



Přiběh tahu

V rámci svého tahu hráč provede
jednu z těchto tří akcí:

přijetí
energie

nebo

usměrnění
energie

nebo

meditace



Pak přichází na řadu další hráč.

Přijetí energie

1 NAČERPÁNÍ

Hráč si vezme 1, 2 nebo 3 energie
různých barev ze stejného proudu
(sloupce) májá (viz příklad 1).



Z levého proudu
si hráč může vzít:

nebo
nebo

Z prostředního proudu
si hráč může vzít:

nebo
nebo
nebo

Z pravého proudu
si hráč může vzít:

nebo

Důležité!

S výjimkou negativních energií hráč
nemůže mít na své ploše více než
3 energie stejné barvy.
Jestliže hráči zjistí, že má někdo
na své ploše 4 energie stejné barvy,
pak hráč po pravici takového hráče
rozhodne, která z těchto 4 energií
bude okamžitě vrácena
do vesmírného váčku.

2 UMÍSTĚNÍ

Všechny energie, které hráč načerpal, musí nyní vložit
na jedno místo:



• buď do bublin bhagjá nad
fialovou čakrou; každá
bublina může obsahovat
pouze jednu energii;

• nebo přímo do některé
čakry poté, co do výřezu
vedle čakry vložil žeton
inspirace; každá čakra může
obsahovat až 3 energie.

Jestliže už nějaký výřez
obsahuje žeton inspirace,
přímé umístění energie do
takovéto čakry není možné.

3 DOPLNĚNÍ

Na prázdná políčka májá na lotosové
ploše doplňte nové energie z vesmírného
váčku.

Podle dávné tradice musí životní energie volně proudit naším
tělem a procházet při tom všemi sedmi energetickými centry
neboli čakrami. Rovnováhy dosáhneme tak, že harmonizujeme
své čakry a dbáme na to, aby se žádná nezablokovala.

MŮLADHÁRA Odva	SVÁDHIŠTHÁNA Tvořivost	MANIPŮRA Soudnost
ANÁHATA Láska	VIŠŮDDHA Komunikace	ADŽŇA Intuice
	SAHASRÁRA Duchovnost	

Usměrnění energie



Hráč položí jeden ze svých žetonů **inspirace** na jedno z 8 polí **inspirace** na své ploše, pokud tam ještě žádný žeton nemá.

Poté **provede odpovídající akci** (podrobnosti jsou popsány vpravo).

PRAVIDLA PŘESOUVÁNÍ

• Je třeba provést **všechny přesuny** vyznačené u zvolené akce. Není-li to možné, nelze si takovou akci zvolit.

• Přesun je dovolen jen v případě **volného pole** na každé čakře, na kterou energii přesouváte.

Příklad 1: oranžovou energii není možné přesunout.



• Vyznačené přesuny neprobíhají **současně**: hráč si zvolí, v jakém pořadí je provede. *Příklad 2: při akci se hráč přesune nejprve červenou energii dolů, aby pak mohl přesunout zelenou energii nahoru.*



• Je-li **čakra harmonizována** (viz str. 5), energie ji mohou přeskakovat; tato čakra se tedy nepočítá do počtu přesunů vyznačených pro danou akci. *Příklad 3: při akci se oranžová energie může přesunout rovnou dolů na žlutou čakru.*

AKCE

Přesuňte tři energie o jednu čakru níže (→).

Přesuňte jednu energii o dvě čakry níže a druhou energii o jednu čakru níže (→→).

Přesuňte jednu energii o tři čakry níže (→→→).

Přesuňte jednu energii o dvě čakry výše (←→).

Přesuňte dvě energie o jednu čakru výše (←→).

V libovolném pořadí přesuňte jednu energii o čakru níže a druhou energii o čakru výše (→←).

Přesuňte jednu energii o jednu čakru výše, NEBO níže (←→).

Odložte **jednu potlačenou energii** (viz následující strana) do krabičky a pak vytáhněte jednu energii z **vesmírného váčku**. Tuto energii poté musíte umístit do volné **bubliny bhagjá**.



HARMONIZOVÁNÍ ČAKRY

Čakra je harmonizována, když na ní hráč shromáždí **3 energie v její barvě**.



Důležité! Je-li ve výřezu vedle harmonizované čakry vložen žeton **inspirace**, hráč si jej okamžitě vezme k sobě.

POTLAČENÍ NEGATIVNÍ ENERGIE

Doputuje-li negativní (černá) energie do země (prostor pod červenou čakrou), je tato energie považována za potlačenou. Počet potlačených energií, které zem může pojmout, není omezen.



Meditace

Při meditaci hráč provede **tyto 2 akce**:

1 NAČERPÁNÍ

Hráč si vezme všechny své žetony **inspirace** umístěné na **polích inspirace**.

Důležité! Meditace hráči **neumožňuje vzít si žetony inspirace umístěné ve výřezech vedle čaker**.



2 POHLED

Hráč si vybere nový žeton **meditace**, položí si jej na svou plochu vedle čakry stejné barvy a tajně se podívá na odpovídající žeton **naplnění**.

Poznámka: hráč může meditovat, i když ještě nepoužil všechny své žetony **inspirace**.



Konec hry

Konec hry nastává, má-li hráč na konci svého tahu alespoň **pět harmonizovaných čaker**. Rozehrané kolo se dokončí tak, aby všichni hráči provedli stejný počet tahů (k orientaci slouží žeton prvního hráče).

Závěrečné bodování

Otočte **7 žetonů naplnění** umístěných na **lotosové ploše**; každý hráč si nyní spočítá svou úroveň naplnění (viz popis úrovně naplnění na další stránce).

Hráč získává:

- **1 až 4 body naplnění** za každou **harmonizovanou** čakru;
- **1 bod naplnění** za každou **potlačenou** energii.

Poznámka: jakákoli negativní energie, jež zůstala na hráčově ploše, nepřináší žádné záporné body.

Harmonizační bonus:

Každý hráč si na své ploše spočítá, kolik má harmonizovaných čaker srovnaných **zdola nahoru od červené čakry**. Hráč nebo hráči s nejvyšším počtem takto srovnaných čaker obdrží **2 body naplnění** (viz příklad bodování na další stránce).



Ajšvárja má:

- 5 harmonizovaných čaker ①,
- 2 srovnané čakry ②,
- 2 potlačené energie ③.

Úrovně naplnění



20 a více bodů naplnění: Jste **vědoucí**: dosáhl(a) jste duchovního osvícení! Snažte se být inspirací pro své okolí.



17–19 bodů naplnění: Jste úžasný **učedník**: žák brzy překoná svého mistra!



14–16 bodů naplnění: Jste **modrý motýl** připravený vzlétnout. Stačí vám už jen párkrát mávnout křídly!



11–13 bodů naplnění: Jste **kukla** připravená k vylíhnutí.



8–10 bodů naplnění: Proměna byla zahájena... jste **malý zámotek**.



Méně než 8 bodů naplnění: Udělejte si čaj z levandule a heřmánku, připravte si horkou koupel a **RELAXUJTE!** Stres vás neporazí.

BLAM! si přeje poděkovat:

Maryline, ajurvédské terapeutce a učitelce jógy z Annecy (Francie), a Vd. Chopadovi, ajurvédskému lékaři a učitelce jógy z Puny (Indie), za jejich užitečné rady a konstruktivní připomínky k tématu hry.

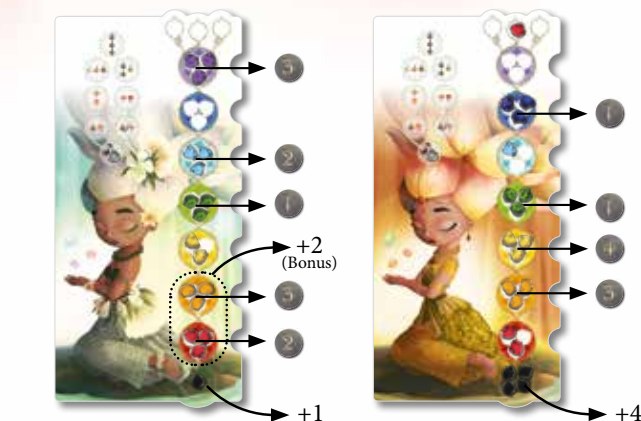
Příklad bodování



Indráni (plocha vlevo dole): **14 bodů**

Manuši (plocha vpravo dole): **13 bodů**

Poznámka: Indráni (vlevo) srovnala 3 harmonizované čakry (červenou, oranžovou a žlutou). Kdyby Manuši (vpravo) dokázala přesunout svou oranžovou energii do oranžové čakry, měla by srovnané 4 čakry; 2 body harmonizačního bonusu by tak obdržela ona.



Luka Krleža se narodil roku 1982 v Záhřebu. Stále tam žije a pracuje jako architekt a masér. Věnuje se reiki, józe a samozřejmě i deskovému hram!

Luka si přeje poděkovat:

„Svým rodičům Mercedes a Zlatkovi Krležovým, své učitelce Aně, celé partě z Geek Night, všem testerům a všem členům týmu BLAM!“

Překlad: Milan Bronclík

F.A.Q : blam-edition.com

BLAM!

Pygmalino

www.pygmalino.cz