

Úvod

Posílejte, srovnávejte
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

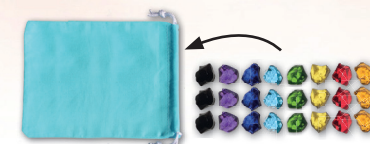
Příprava hry



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 stejné 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 bodů naplnění, které hráč získá, když harmonizuje příslušnou čakru (viz str. 5).



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

Cíl hry

Dosáhněte nejvyšší úrovně naplnění umístěním vždy tří energií stejné barvy na odpovídajících čakrách.

Prohlédněte si video
k pravidlům
na chakra-game.com



Průběh 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).

Chce-li si hráč vzít energii z proudu, ve kterém je alespoň 1 negativní energie (černá), **musí** si vzít právě ji, ať už si k ní vezme energii jiné barvy, nebo ne (viz příklad 2).

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.



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

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. Rovnováhu dosáhneme tak, že harmonizujeme své čakry a dbáme na to, aby se žádná nezablokovala.

MŮLADHÁRA Odvaha	SVÁDHIŠTHÁNA Tvořivost	MANIPŮRA Soudnost
ANÁHATA Láska	VIŠŮDDHA Komunikace	ADŽNÁ 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 (→→→).

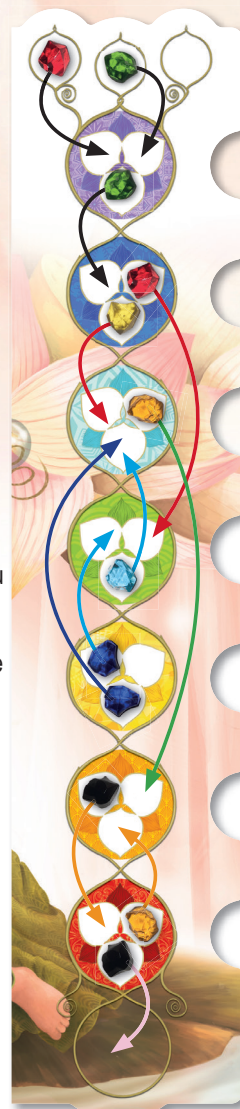
Přesuňte jednu energii o dvě čakry výše (←→).

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 výrezu 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

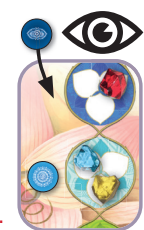
Hráč si vezme všechny své žetony **inspirace** umístěné na **polích inspirace**.

Důležité! Meditace hráči **neumožňuje vzít si žetony inspirace** umístěné ve výrezech 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.

Vševně naplnění



20 a více bodů naplnění: Jste **vědouce**: 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 učitel jóg z Puny (Indie), za jejich užitečné rady a konstruktivní připomínky k tématu hry.

Příklad bodování



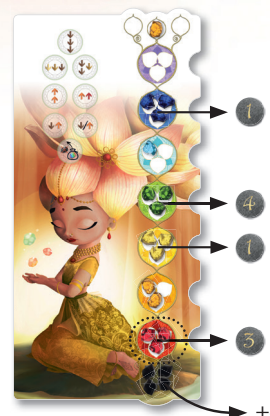
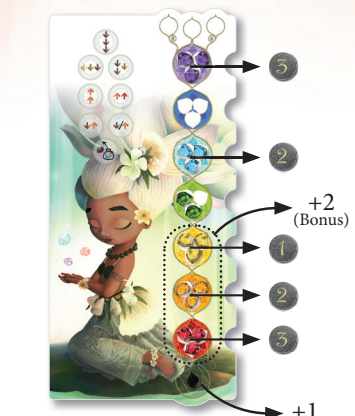
Indrání (plocha vlevo dole):

14 bodů

Manuši (plocha vpravo dole):

13 bodů

Poznámka: Indrání (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 deskovým hrám!

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



www.pygmalino.cz