

# Úvod

Posilňujte, vyrovnávajte a harmonizujte svoje čakry. Na tento účel musíte zachytiť pozitívne energie vesmíru a zároveň zmierniť tie negatívne.

# Čakra

Autor: Luka Krleža, ilustrácia: Claire Conanová

## Obsah

2 – 4 hráči  
8+  
30 min.



96 kryštálov energií



20 žetónov inšpirácie



8 žetónov naplnenia



28 žetónov meditácie



1 žetón prvého hráča



4 dvojdielne hracie plochy hráčov

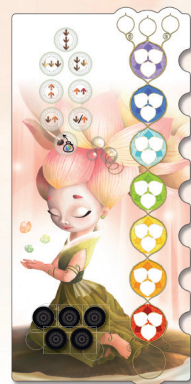


1 spoločná lotosová hracia plocha



1 vesmírny mešec

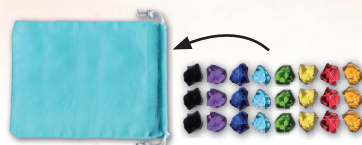
## Príprava hry



Každý hráč si zostaví svoju hraciu plochu.

Potom dostane 5 žetónov inšpirácie, ktoré si rozloží v spodnej časti svojej plochy.

Pre každého hráča vložte do mešca 3 energie v každej z 8 farieb:



Celkovo teda do mešca vložíte 24 energií pre každého hráča.

**Poznámka:** pri hre 2 alebo 3 hráčov vráťte nepoužité energie do škatulky.

Spoločnú lotosovú hraciu plochu položte tak, aby na ňu všetci dobre dosiahli.

Na každé zo 7 políčok **karmy** (horná časť plochy) položte 1 náhodne vybraný žetón naplnenia lícem nadol.

Ľavý žetón naplnenia vráťte do škatulky tak, aby nikto nevidel jeho hodnotu.

Na každé z 9 políčok **mája** (spodná časť plochy) položte 1 energiu náhodne vytiahnutú z vesmírneho mešca.



Všetky žetóny meditácie položte vedľa lotosovej plochy.



Všetci hráči zatvorí oči a náhodne si vezmú jeden žetón meditácie, ktorý si potom položia na svoju plochu vedľa čakry rovnakej farby.

Od tejto chvíle sa môžu hráči kedykoľvek počas hry tajne pozrieť na hodnotu žetónov naplnenia, ku ktorým majú zodpovedajúci žetón meditácie.

**Poznámka:** na každom žetóne je hodnota od 1 do 4, ktorá určuje počet bodov naplnenia, ktoré hráč získa, keď si harmonizuje príslušnú čakru (pozrite si str. 5).

Žetón prvého hráča dajte hráčovi, ktorý vyzera ako najviac vystresovaný.

## Cieľ hry

Dosiahnite najvyššiu úroveň naplnenia umiestnením vždy troch energií rovnakej farby na zodpovedajúcich čakrách.

Pozrite si video k pravidlám na [chakra-game.com](http://chakra-game.com)



## Priebeh ťahu

V rámci svojho ťahu hráč vykoná jednu z týchto troch akcií:

prijatie energie alebo usmernenie energie alebo meditácia

Potom prichádza na rad ďalší hráč.

## Prijatie energie

### 1 NAČERPANIE

Hráč si vezme 1, 2 alebo 3 energie rôznych farieb z rovnakého prúdu (stĺpca) mája (pozrite si príklad 1).

Ak si chce hráč vziať energiu z prúdu, v ktorom je aspoň 1 negatívna energia (čierna), musí si vziať práve ju, či už si k nej vezme energiu inej farby, alebo nie (pozrite si príklad 2).

### Dôležité!

S výnimkou negatívnych energií hráč nemôže mať na svojej ploche viac ako 3 energie rovnakej farby. Ak hráči zistia, že má niekto na svojej ploche 4 energie rovnakej farby, potom hráč po pravici takého hráča rozhodne, ktorá z týchto 4 energií bude okamžite vrátená do vesmírneho mešca.



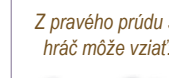
Z ľavého prúdu si hráč môže vziať:



Z prostredného prúdu si hráč môže vziať:



Z pravého prúdu si hráč môže vziať:



### 2 UMIESTNENIE

Všetky energie, ktoré hráč načerpal, musí teraz vložiť na jedno miesto:



• buď do bublín bhagjá nad fialovou čakrou; každá bublina môže obsahovať iba jednu energiu;

• alebo priamo do niektorej čakry po tom, čo do výrezu vedľa čakry vložil žetón inšpirácie; každá čakra môže obsahovať až 3 energie.

Ak už nejaký výrez obsahuje žetón inšpirácie, priame umiestnenie energie do takejto čakry nie je možné.

### 3 DOPLNENIE

Na prázdne políčka mája na lotosovej ploche doplňte nové energie z vesmírneho mešca.

Podľa dávnej tradície musí životná energia voľne prúdiť našim telom a prechádzať pritom všetkými siedmimi energetickými centrami alebo čakrami. Rovnováhu dosiahneme tak, že harmonizujeme svoje čakry a dbáme na to, aby sa žiadna nezablokovala.

MŪLADHÁRA Odvaha	SVÁDHIŠTHÁNA Tvorivosť	MANIPŪRA Súdnosť
ANÁHATA Láska	VIŠŪDDHA Komunikácia	ADŽNÁ Intuícia
	SAHASRÁRA Duchovnosť	



## Usmernenie energie



Hráč položí jeden zo svojich žetónov inšpirácie na jedno z 8 polí inšpirácie na svojej ploche, pokiaľ tam ešte žiadny žetón nemá.

Potom vykoná zodpovedajúcu akciu (podrobnosti sú opísané vpravo).

## PRÁVIDLÁ PRESÚVANIA

• Je potrebné vykonať všetky presuny vyznačené pri zvolenej akcii. Ak to nie je možné, nie je možné si takú akciu zvoliť.

• Presun je dovolený len v prípade voľného poľa na každej čakre, na ktorú energiu presúvate.

Príklad 1: oranžovú energiu nie je možné presunúť.



• Vyznačené presuny neprebiehajú súčasne: hráč si zvolí, v akom poradí ich vykoná. Príklad 2: pri akcii hráč presunie najprv červenú energiu nadol, aby potom mohol presunúť zelenú energiu nahor.



• Ak je čakra harmonizovaná (pozri str. 5), energie ju môžu preskakovať; táto čakra sa teda nepočíta do počtu presunov vyznačených pre danú akciu.

Príklad 3: pri akcii sa oranžová energia môže presunúť rovno nadol na žltú čakra.



## AKCIA

Presuňte tri energie o jednu čakra nižšie (→).

Presuňte jednu energiu o dve čakra nižšie a druhú energiu o jednu čakra nižšie (→).

Presuňte jednu energiu o tri čakra nižšie (→).

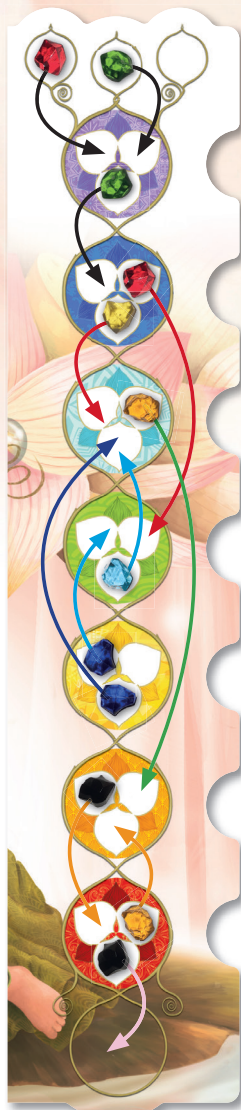
Presuňte jednu energiu o dve čakra vyššie (←).

Presuňte dve energie o jednu čakra vyššie (←).

V ľubovoľnom poradí presuňte jednu energiu o čakra nižšie a druhú energiu o čakra vyššie (↔).

Presuňte jednu energiu o jednu čakra vyššie ALEBO nižšie (↔).

Odložte jednu potlačenú energiu (pozri nasledujúcu stranu) do škatulky a potom vyťahnite jednu energiu z vesmírneho mešca. Túto energiu potom musíte umiestniť do voľnej bubliny bhagjá.



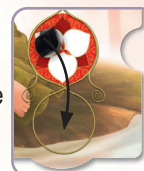
## HARMONIZOVANIE ČAKRY

Čakra je harmonizovaná, keď na nej hráč zhromaždí 3 energie v jej farbe.

**Dôležité!** Ak je vo výreze vedľa harmonizovanej čakry vložený žetón inšpirácie, hráč si ho okamžite vezme k sebe.

## POTLAČENIE NEGATÍVNEJ ENERGIE

Ak doputuje negatívna (čierna) energia do zeme (priestor pod červenou čakrou), je táto energia považovaná za potlačenú. Počet potlačených energií, ktoré zem môže pojať, nie je obmedzený.



## Meditácia

Pri meditácii hráč vykoná tieto 2 akcie:

### 1 NAČERPANIE

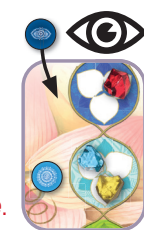
Hráč si vezme všetky svoje žetóny inšpirácie umiestnené na poliach inšpirácie.

**Dôležité!** Meditácia hráčovi neumožňuje vziať si žetóny inšpirácie umiestnené vo výrezoch vedľa čakier.

### 2 POHLAD

Hráč si vyberie nový žetón meditácie, položí si ho na svoju plochu vedľa čakry rovnakej farby a tajne sa pozrie na zodpovedajúci žetón naplnenia.

**Poznámka:** hráč môže meditovať, aj keď ešte nepoužil všetky svoje žetóny inšpirácie.



## Koniec hry

Koniec hry nastáva, ak má hráč na konci svojho ťahu aspoň päť harmonizovaných čakier. Rozohrané kolo sa dokončí tak, aby všetci hráči vykonali rovnaký počet ťahov (na orientáciu slúži žetón prvého hráča).

## Záverečné bodovanie

Otočte 7 žetónov naplnenia umiestnených na lotosovej ploche; každý hráč si teraz spočíta svoju úroveň naplnenia (pozrite si popis úrovni naplnenia na ďalšej stránke).

Hráč získava:

- 1 až 4 body naplnenia za každú harmonizovanú čakra;
- 1 bod naplnenia za každú potlačenú energiu.

**Poznámka:** akákoľvek negatívna energia, ktorá zostala na hráčovej ploche, neprináša žiadne záporné body.

### Harmonizačný bonus:

Každý hráč si na svojej ploche spočíta, koľko má harmonizovaných čakier vyrovnaných zdola nahor od červenej čakry. Hráč (alebo hráči) s najvyšším počtom takto vyrovnaných čakier získa 2 body naplnenia (pozrite si príklad bodovania na ďalšej stránke).



Ajšvára má:

- 5 harmonizovaných čakier ①,
- 2 vyrovnané čakra ②,
- 2 potlačené energie ③.

## Vrovne naplnenia

20 a viac bodov naplnenia: Ste **vedúci**: dosiahli ste duchovné osvietenie! Snažte sa byť inšpiráciou pre svoje okolie.

17–19 bodov naplnenia: Ste úžasný **učenik**: žiak rýchlo prekoná svojho majstra!

14–16 bodov naplnenia: Ste **modrý motýľ** pripravený vzlietnuť. Stačí vám už len párkrát mávnuť krídlami!

11–13 bodov naplnenia: Ste **kukla** pripravená na vyliahnutie.

8–10 bodov naplnenia: Premena bola začatá... ste **malý zámotok**.

Menej ako 8 bodov naplnenia: Urobte si čaj z levandule a harmančeka, pripravte si horúci kúpeľ a RELAXUJTE! Stres vás neporazí.

**BLAM! si praje poďakovať:**

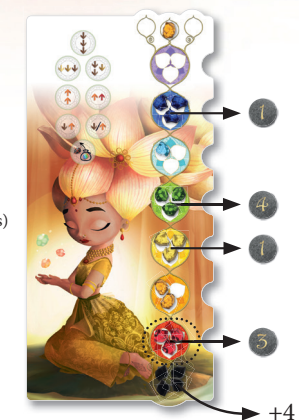
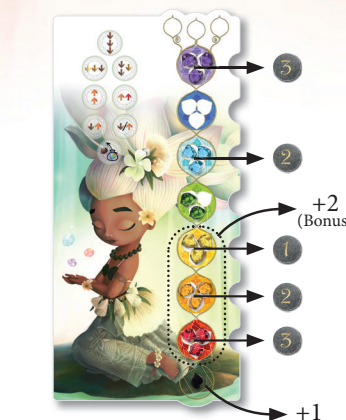
Maryline, ajurvédkej terapeutke a učiteľke jogy z Annecy (Francúzsko), a Vd. Chopadovi, ajurvédskemu lekárovi a učiteľovi jogy z Puny (India), za ich užitočné rady a konštruktívne pripomienky k téme hry.

## Príklad bodovania



Indrani (plocha vľavo dole):  
14 bodov  
Manuši (plocha vpravo dole):  
13 bodov

**Poznámka:** Indrani (vľavo) vyrovnala 3 harmonizované čakra (červenú, oranžovú a žltú). Keby Manuši (vpravo) dokázala presunúť svoju oranžovú energiu do oranžovej čakry, mala by vyrovnané 4 čakra; 2 body harmonizačného bonusu by tak získala ona.



Luka Krleža sa narodil v roku 1982 v Záhrebe. Stále tam žije a pracuje ako architekt a masér. Venuje sa reiki, joge a, samozrejme, aj stolovým hrám!

**Luka si praje poďakovať:**

„Svojim rodičom Mercedes a Zlatkovi Krležovým, svojej učiteľke Ane, celej partii z Geek Night, všetkým testerom a všetkým členom tímu BLAM!“

Preklad: Martin Poprocký

F.A.Q.: [blam-edition.com](http://blam-edition.com)



[www.pygmalino.sk](http://www.pygmalino.sk)