

Правила игры в чакры



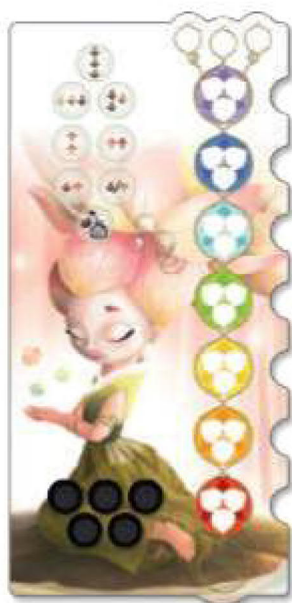
Подпитывайте, выравнивайте и гармонизируйте свои чакры. Для этого вы должны уловить положительную энергию Вселенной, смягчая отрицательную.

Компоненты



- 4 индивидуальных поля (сборных)
- 1 общее поле Лотос
- 1 мешочек для кристаллов
- 96 кристаллов энергии (по 12 штук каждого цвета)
- 20 жетонов Вдохновения
- 8 жетонов Изобилия
- 28 жетонов Медитации (по 4 каждого цвета)
- 1 жетон Первого игрока

Подготовка к игре



Каждый игрок получает две части своей индивидуальной доски и 5 жетонов вдохновения, которые размещают на нижнюю часть своего игрового поля.

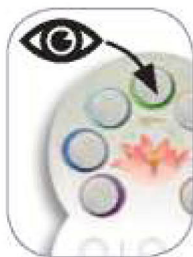
В мешок положите энергии по 24 на игрока (по 3 камня каждого цвета — 7 цветов радуги и чёрная — отрицательная).



Общая доска лотоса находится на одинаковом расстоянии между всеми игроками. Случайным образом поместите по 1 жетону изобилия на каждую из 7 ячеек (вверху доски) лицом вниз, 8-я убирается обратно в коробку, не показывая его ценность игрокам. Поместите по 1 энергии, случайно взятой из мешка Вселенной, на каждую из 9 областей Maya Flow (внизу доски).



Все жетоны медитации помещают рядом с доской лотоса. Игрок выбирает один из жетонов и кладёт на свою доску рядом с чакрой того же цвета



после игрок может в любое время посмотреть значение жетона Полноты соответствующего цвета; (значение от 1 до 4 — это соответствует кол-ву ПО при «гармонии» чакры)



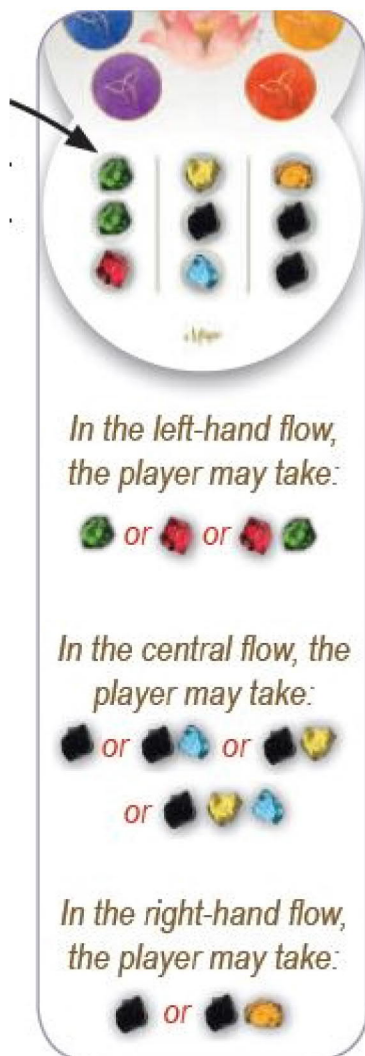
Дайте жетон первого игрока тому кто выглядит наиболее нервным.

Цель игры

Достигнуть наивысшего уровня полноты, заполнив энергией более 5 чакр соответствующие своему цвету.

Ход игрока

Получить энергию:



1. Игрок берет 1, 2 или 3 энергии разного цвета из одного и того же потока *Maya Flow* (см. Пример 1).

Если игрок хочет взять энергию из потока, который показывает как минимум одну отрицательную энергию (черный), он должен взять ее, с другой энергией разных цветов или без нее (см. Пример 2).

Важно: за исключением отрицательной энергии, игрок не может иметь более 3-х единиц энергии одного цвета на своей доске, если такое случилось, игрок справа выбирает, какую из этих 4 энергий нужно положить обратно в мешок Вселенной.



Вся энергия, которую забрал игрок, должна быть помещена в одно и то же место:

- либо на Пузырях Бхагги, над фиолетовой Чакрой; каждый пузырь может удерживать только одну энергию;
- или непосредственно на чакре, после размещения жетона вдохновения в выемке рядом с чакрой; каждая чакра может содержать до 3-х единиц энергии.

Важно: до тех пор пока в выемке есть жетон вдохновения, направлять энергию на эту чакру нельзя.

Пустые места *Maya Flow* заполните новой энергией из мешка Вселенной.

Правила движения:



Игрок закрывает жетоном одну из 8 свободных ячеек вдохновения на своем поле и выполняет соответствующее действие.

Все ходы, указанные в ячейке — обязательны. Если это невозможно — действие нельзя выбрать.



- Движение разрешено, если на каждой чакре, которую вы пересекаете и / или достигаете, есть свободное место. **Пример 1:** оранжевую энергию нельзя переместить.



- Указанные ходы не одновременны: игрок сам выбирает порядок их выполнения. **Пример 2:** выбирая действие «вверх вниз» первую можно переместить красную энергию вниз, а затем зеленую наверх.
- Если чакра гармонизирована, она «пропускает» энергию не засчитывая выполняемое движение. **Пример 3:** с действием «вверх/вниз», оранжевая энергия может двигаться вниз прямо к желтой чакре.

Гармонизировать чакру



Чакра гармонизируется, когда на ней присутствуют 3 энергии ее цвета. Если жетон вдохновения был помещен в выемку рядом с гармонизированной чакрой, игрок забирает его обратно.

Избавьтесь от негативной энергии



Когда отрицательная энергия (черная) достигает «земли» (области под красной чакрой), эта энергия считается ослабленной. Количество ослабленной энергии, которую может удерживать «земля», неограниченно.

Медитация

Медитация состоит из 2-х действий:

1. Взять



Игрок забирает все свои жетоны вдохновения, размещенные на ячейках вдохновения.

Важно: медитация не позволяет игроку забирать жетоны вдохновения, размещенные в выемках рядом с чакрами.



2. Посмотреть

При выборе нового жетона медитации игрок размещает его на своё индивидуальное поле рядом с чакрой того же цвета и тайно смотрит на соответствующий жетон Полноты.

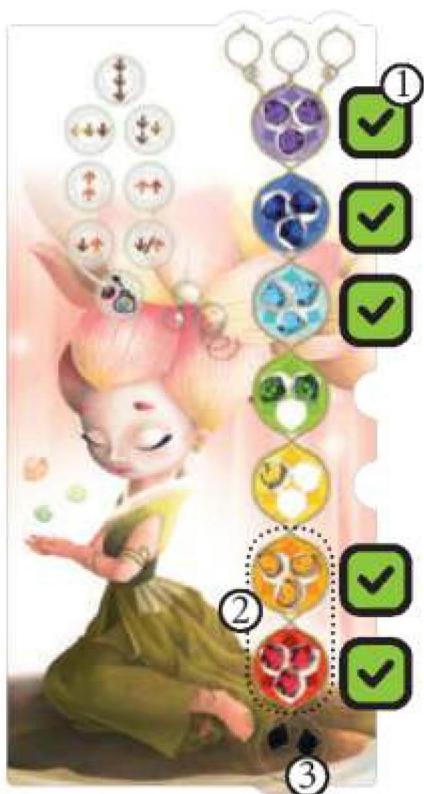
Конец игры

Игра заканчивается, когда на конец хода у игрока есть как минимум пять гармонизированных чакр.

Текущий раунд завершен, у всех игроков должно быть одинаковое количество ходов (проверьте жетон первого игрока для напоминания).

Подсчёт очков

1. Открываются 7 жетонов Полноты, размещенных на поле Лотоса, и каждый игрок считает свой уровень Полноты от 1 до 4 баллов для каждой гармонизированной чакры и 1 балл полноты за каждую ослабленную энергию (чёрная энергия, которая находится на «земле») **Примечание:** любая отрицательная энергия, оставшаяся на доске игрока, не считается.
2. Бонус гармонизации: каждый считает на своей доске количество выровненных гармонизированных чакр снизу вверх. Игрок (-и) с наибольшим количеством чакр получает 2 очка полноты.



Например:

1. *гармонизировано 5 чакр,*
2. *выровнено 2 чакры,*
3. *ослаблено 2 энергии.*



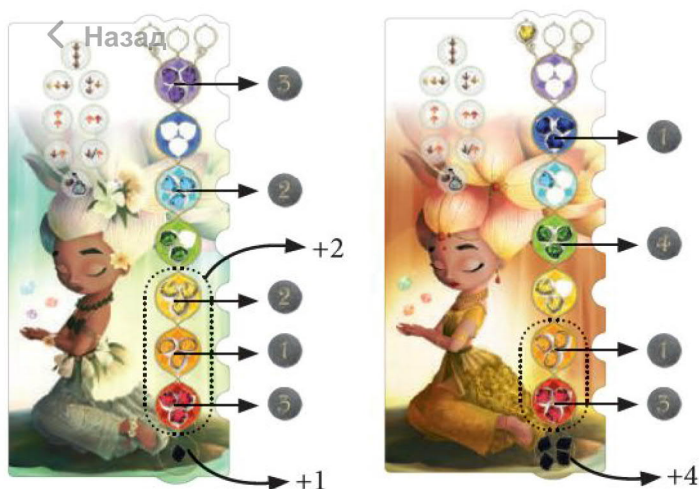
Пример подсчёта очков:

Первый игрок (левая доска на картинке ниже): 14 очков

Второй игрок (правая доска на картинке ниже): 13 очков

Примечание: игрок слева выровнял 3 гармонизированные чакры (красную, оранжевую и желтую).

Если бы игроку справа удалось переместить свою третью желтую энергию в желтую чакру, он бы выровнял 4 чакры и получил бы +2 бонус гармонизации.



Уровни полноты

17 или более баллов полноты: ты Мудрый и достиг духовного просветления! Теперь ты можешь вдохновлять своих близких ...

15 или 16 пунктов полноты: ты великий ученик, который скоро превзойдет своего учителя!

13 или 14 баллов полноты: ты голубая бабочка, готовая к полету. Тебе нужно только еще несколько взмахов крыльев!

От 10 до 12 баллов полноты: ты куколка, готовая выйти из кокона.

8 или 9 баллов полноты: работа в процессе. ты маленький кокон.

Менее 8 баллов полноты: бегайте за травяным чаем из лаванды и ромашки, примите горячую ванну и РАССЛАБЛЯЙТЕСЬ! Стресс не преодолеть.