

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 čakre, 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 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 (→).

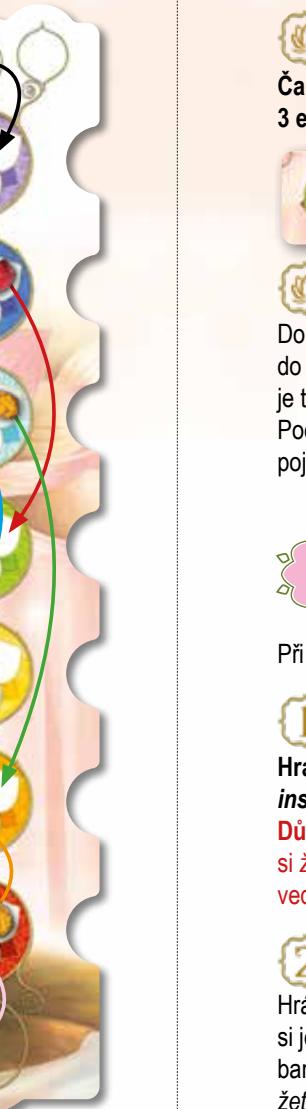
Přesuňte jednu energii o dvě čakry výše (→).

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 pojmut, není omezen.

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 úrovni 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 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.



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 pákrát 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 heřmánek, přípravte si horkou koupel a **RELAXUJTE!** Stres vás neporazí.

BLAM! si přeje poděkovat:
Maryline, ayurvédské terapeutce a učitelce jógy z Annecy (Francie), a Vd. Chopadovi, ayurvédskému lékaři a učiteli jógy 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) srovnalá 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



Pygmalino
www.pygmalino.cz