

## Inleiding

Je Chakra's moeten gevoed, uitgelijnd en geharmoniseerd worden. Hiervoor moet je de goede energieën uit het heelal opvangen en de negatieve energieën kalmeren.

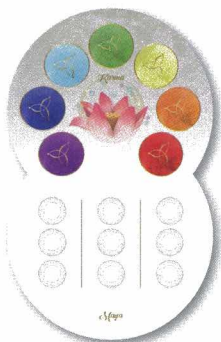
# Chakra

Een spel van Luka Krleža,  
geïllustreerd door Claire Conan.

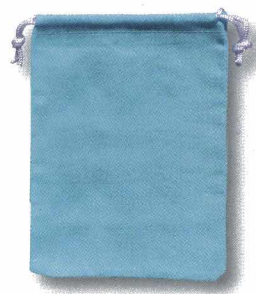
## Inhoud



4 individuele borden te monteren



1 gemeenschappelijk Lotusbord



1 Heelal-zak

2-4 spelers  
8+  
30 min



24 energieën



20 Inspiratiepenningen



8 Vervullingspenningen



28 Meditatiepenningen



1 Eerste speler penning

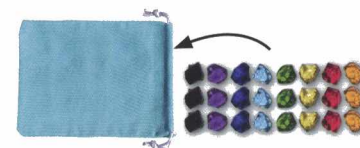
## Opstelling



Elke speler monteert de twee delen van zijn individueel bord.

Hij ontvangt 5 Inspiratiepenningen die hij onderaan zijn bord plaatst.

Plaats voor elke speler 3 energieën van elk van de 8 kleuren in de zak:



Dit betekent in totaal 24 energieën per speler die in de zak moeten worden gestoken.

**Opmerking:** als je met 2 of 3 spelers speelt, plaats dan de ongebruikte energieën terug in de speldoos.

Het gemeenschappelijk Lotusbord wordt op gelijke afstand van de spelers geplaatst.

Plaats willekeurig 1 Vervullingspenning met de voorzijde omlaag op elk van de 7 Karma-locaties (bovenaan het bord). De 8ste Vervullingspenning wordt terug in de doos geplaatst, zonder de waarde ervan aan de spelers te tonen.

Plaats op elk van de 9 Maya-locaties (onderkant van het bord), 1 willekeurige energie uit de zak.



Alle Meditatiepenningen worden naast het Lotusbord geplaatst.



Elke speler sluit de ogen en neemt willekeurig een van de Meditatiepenningen die hij op zijn bord plaatst, naast de Chakra van dezelfde kleur.

Je mag meteen, net als op elk ander moment van het spel, stiekem naar de waarde kijken van de Vervullingspenning waarvoor je de bijhorende Meditatiepenning hebt.

**Opmerking:** elke penning geeft een waarde van 1 tot 4 aan, die overeenstemt met de Vervullingspunten die een speler verwerft als hij de overeenkomstige Chakra heeft geharmoniseerd (zie blz 5).



Geef de Eerste speler penning aan degene die het meest zenuwachtig lijkt rond de tafel.

## Doel van het spel

Het hoogste niveau van Vervulling bereiken door drie energieën van de juiste kleur op hun overeenstemmende Chakra's te plaatsen.

Je kunt ook een video over de regels bekijken op [chakra-game.com](http://chakra-game.com)



## Speelronde

Als hij aan de beurt is, voert de speler een van deze 3 acties uit:

Energieën ontvangen



OF

Zijn energieën kanaliseren



OF

Mediteren



Daarna is het de beurt aan de volgende speler om te spelen.

## 2 PLAATSEN

Alle genomen energieën moeten nu op eenzelfde zone worden geplaatst:



- hetzij bovenaan op de Bubbels van de Bhagya, boven de paarse Chakra. **Elke bubbel mag slechts één energie bevatten.**
- hetzij rechtstreeks op een Chakra, na een Inspiratiepenning ingevoegd te hebben in de inkeping ter hoogte van de Chakra. **Elke Chakra mag maximaal 3 energieën bevatten.**

Als er al een Inspiratiepenning aanwezig is, is het niet meer mogelijk om rechtstreeks energieën op deze Chakra te plaatsen.

## 3 BIJVULLEN

Bedek de lege Maya-locaties met nieuwe energieën, die willekeurig uit de Heelal-zak genomen worden.



Volgens sommige oeroude tradities stroomt onze levensenergie vrij door ons lichaam via onze zeven energiecentra, Chakra's genaamd. Om ons evenwicht te vinden, moeten deze Chakra's worden geharmoniseerd om te voorkomen dat ze worden geblokkeerd.

MULADHARA  
Moed

ANAHATA  
Liefde

SVADHISHTHANA  
Creativiteit

VISHUDDA  
Communicatie

SAHASRARA  
Spiritualiteit

MANIPURA  
Onderscheidingsvermogen

AJNA  
Intuition

## Energieën ontvangen

### 1 NEMEN

Vanuit een zelfde Mayastroom (kolom) neemt de speler **1, 2 of 3 energieën** van verschillende kleuren (zie voorbeeld 1).

Als een speler één of meerdere energieën neemt uit een stroom waarin zich minstens één negatieve energie bevindt, dan is hij verplicht deze negatieve energie te nemen, alleen of met andere energieën van verschillende kleuren (zie voorb. 2)

**Let op ! Met uitzondering van negatieve energieën**, mag een speler niet meer dan 3 energieën van dezelfde kleur op zijn bord hebben. Als vastgesteld wordt dat een speler 4 energieën van dezelfde kleur op zijn bord heeft, dan bepaalt de speler rechts van hem welke van deze 4 energieën onmiddellijk terug in de Heelal-zak moet worden geplaatst.



In de kolom van links is het mogelijk om:



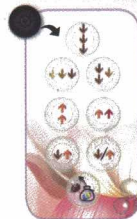
In de kolom van het midden is het mogelijk om:



In de kolom van rechts is het mogelijk om:



## Zijn energieën kanaliseren



De speler plaatst een van zijn Inspiratiepenningen op een van de 8 Inspiratie-locaties op zijn bord, als die nog niet door een penning is bedekt. Vervolgens voert hij de aangegeven actie uit (zie details van de acties hiernaast).

### VERPLAATSINGSREGELS

• **Alle zetten die door de gekozen actie worden aangegeven**, moeten worden uitgevoerd. Als dit niet mogelijk is, mag deze actie niet worden gekozen.

• **Een verplaatsing is mogelijk als er een vrije locatie** is op elke Chakra die doorkruist en/of bereikt wordt. *Voorbeeld 1: de oranje energie mag niet worden verplaatst.*



• **De aangegeven zetten gebeuren niet gelijktijdig:** de speler kiest in welke volgorde hij ze uitvoert. *Voorbeeld 2: Met de actie ↕, kan hij de rode energie doen zakken en vervolgens de groene energie doen stijgen.*



• **Als een Chakra geharmoniseerd is** (zie blz 5), dan mag een energie over deze Chakra «springen» zonder dat deze wordt meegeteld in de verplaatsing. *Voorbeeld 3: Met de actie ↕, mag men de oranje energie nu rechtstreeks tot op de gele Chakra doen zakken.*

### ACTIES



Drie energieën met een Chakra doen zakken (→).



Een energie met twee Chakra's en een andere energie met een Chakra doen zakken (→).



Een energie met drie Chakra's doen zakken (→).



Een energie met twee Chakra's doen stijgen (→).



Twee energieën met een Chakra doen stijgen (→).



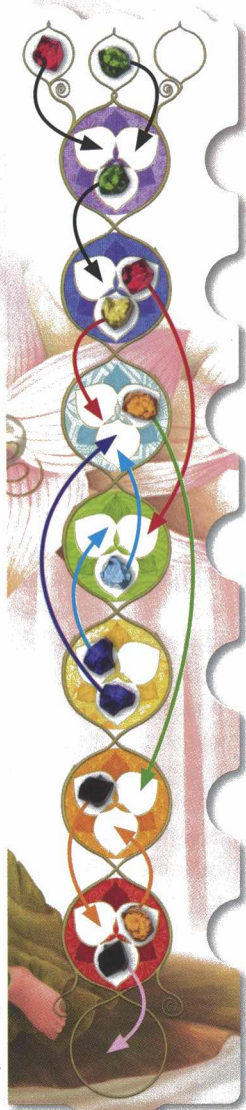
In de gewenste volgorde, twee verschillende energieën van een Chakra doen zakken en doen stijgen (→).



Een energie met een Chakra doen zakken en doen stijgen (→).



Plaats een gekalmeerde energie terug in de doos (zie volgend gedeelte) en neem vervolgens een energie naar keuze uit de Heelal-zak. Deze moet in een beschikbare Bubbel van Bhagya worden geplaatst.



### HET HARMONISEREN VAN EEN CHAKRA

Een Chakra is geharmoniseerd als de 3 energieën die er aanwezig zijn van dezelfde kleur zijn als de Chakra.



**Opgelet!** Als er al een Inspiratiepenning in de inkeping op het niveau van de geharmoniseerde Chakra aanwezig was, dan wordt die onmiddellijk door de speler gerecupereerd.



### EEN NEGATIEVE ENERGIE KALMEREN

Wanneer een negatieve (zwarte) energie in de «aarde» terechtkomt (de zone onder de rode Chakra), dan wordt deze energie als gekalmeerd beschouwd. De «aarde» mag een onbeperkt aantal gekalmeerde energieën bevatten.



### Mediteren

Wanneer een speler mediteert, voert hij deze twee acties uit:



#### 1 RECUPEREREN

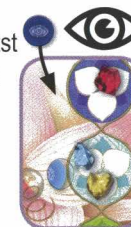
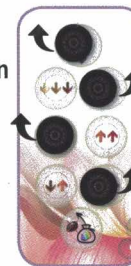
Hij recupereert al zijn Inspiratiepenningen op de Inspiratie-locaties.

**Pas op!** Mediteren laat je niet toe om de Inspiratiepenningen te nemen die in de inkepingen ter hoogte van de Chakra's zijn geplaatst.



#### 2 KIJKEN

Hij kiest een nieuwe Meditatiepenning, plaatst die op zijn individueel bord naast de Chakra van dezelfde kleur en kijkt stiekem naar de bijhorende Vervullingspenning. *Opmerking: een speler mag mediteren, zelfs als al zijn Inspiratiepenningen niet worden gebruikt.*



### Einde van het spel

Wanneer een speler aan het einde van zijn beurt minstens vijf geharmoniseerde Chakra's heeft, eindigt het spel. Men beëindigt de spelronde die aan de gang is zodat elke speler hetzelfde aantal keren heeft gespeeld (zich verwijzen naar de Eerste speler penning).



### Optelling

De 7 Vervullingspenningen worden onthuld op het Lotus-bord: ze geven de waarde van de overeenstemmende Chakra aan als die geharmoniseerd is. Elke speler berekent zijn niveau van Vervulling (zie volgend deel met de verschillende niveaus).

**Hiervoor ontvangt hij:**

- **1 tot 4 punten** van Vervulling per geharmoniseerde Chakra;
  - **1 punt van Vervulling** per gekalmeerde energie;
- Opmerking: de negatieve energieën die nog steeds op het bord liggen doen geen enkel punt verliezen.*

**Harmoniseringsbonus:**

Elke speler telt op zijn bord, van onder naar boven, het aantal uitgelijnde (opeenvolgende) geharmoniseerde Chakra's. De speler met het hoogste aantal aldus uitgelijnde Chakra's ontvangt 2 punten van Vervulling (zie het voorbeeld van optelling hiernaast).



**Aishwarya is erin geslaagd om:**

- ① 5 Chakra's te harmoniseren,
- ② 2 Chakra's uit te lijnen,
- ③ 2 energieën te kalmeren.

## Niveaus van Vervulling



**20 of meer punten van Vervulling:** Jij bent de grote wijze: je hebt de verlichting bereikt! Durf een inspiratiebron te zijn voor de mensen om je heen.



**17 tot 19 punten van Vervulling:** Je bent een uitstekende discipel: de leerling zal weldra de meester overtreffen!



**14 tot 16 punten van Vervulling:** Jij bent de blauwe vlinder, klaar om zijn vleugels te ontplooiën. Nog enkele vleugels-lagen en je bent er.



**11 tot 13 punten van Vervulling:** Jij bent de chrysalis, klaar om uit te komen.



**8 tot 10 punten van Vervulling:** Het proces is aan de gang... jij bent de kleine cocon.



**Minder dan 8 punten van Vervulling:** Ga voor jezelf snel een kruidenthee van lavendel en kamille voorbereiden, neem een warm bad en ONT-SPAN! Nee, stress zal niet overwinnen.

**BLAM! wil hierbij zijn dank betuigen aan:**

Marilyne Perrissoud, Ayurveda therapeut in Annecy en Vd. Chopade, Ayurveda-arts en yogaleraar in Puna, India, voor hun thematisch advies en constructieve feedback.

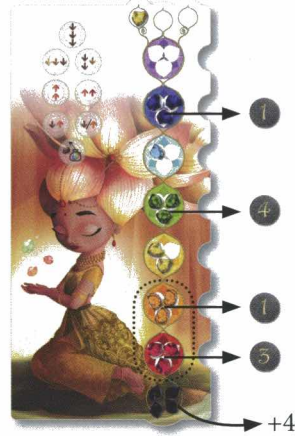
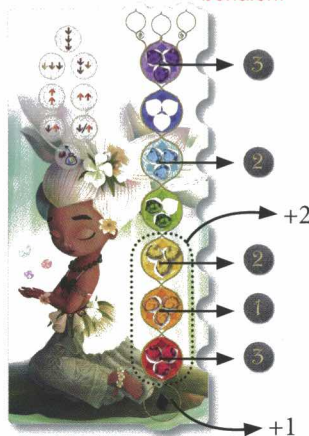
## Voorbeeld van optelling



**Indrani (links): 14 punten**

**Manushi (rechts): 13 punten**

*Opmerking: Indrani (links) heeft, van onderaan beginnend, 3 geharmoniseerde Chakra's (rood, oranje en geel) uitgelijnd tegen 1 enkele voor Manushi (rechts). Als Manushi erin geslaagd was haar derde oranje energie naar de Oranje Chakra te verplaatsen, dan zou ze, onderaan beginnend, 4 Chakra's op een rij hebben en zo de harmoniseringsbonus van +2 behalen.*



**Luka Krleža** werd in 1982 geboren in Zagreb, waar hij werkzaam is als architect en masseur. Hij beoefent Reiki, Yoga en natuurlijk gezelschapsspelen!

**Luka zou graag zijn dank willen betuigen aan:**

«Mijn ouders - Zlatko en Mercedes Krleža, mijn professor Ana, alle leden van Geek Night, alle testers en het BLAM-team!».

**Vertaling** : Philip Vervinck

**BLAM!**

## Introduction

Nourrissez, alignez  
et harmonisez vos  
Chakras.  
Pour cela, il faut  
capter les bonnes  
énergies de l'univers  
et apaiser  
les négatives.

# Chakra

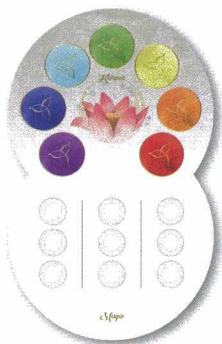
Un jeu de Luka Krleža, illustré par Claire Conan.

## Contenu

2 à 4 joueurs  
Dès 8 ans  
30 minutes



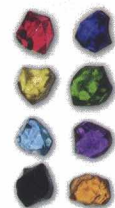
4 plateaux individuels  
à assembler



1 plateau commun Lotus



1 sac Univers



96 énergies



20 jetons Inspiration



8 jetons Plénitude



28 jetons Méditation



1 jeton Premier joueur

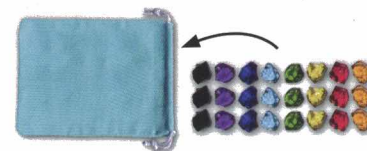
## Mise en place



Chaque joueur assemble les deux parties de son plateau individuel.

Il reçoit 5 jetons *Inspiration* ●, qu'il pose en bas de son plateau.

Pour chaque joueur, ajoutez dans le sac 3 énergies de chacune des 8 couleurs :



Au total, cela représente donc 24 énergies par joueur à insérer dans le sac.

**Note :** à 2 et 3 joueurs, rangez les énergies non utilisées dans la boîte de jeu.

Le plateau commun *Lotus* est posé à égale distance des joueurs.

Placez aléatoirement 1 jeton *Plénitude* face cachée sur chacun des 7 emplacements du **Karma** (haut du plateau).



Le 8<sup>e</sup> jeton *Plénitude* est remis dans la boîte, sans en révéler la valeur aux joueurs.

Posez, sur chacun des 9 emplacements du **Maya** (bas du plateau), 1 énergie piochée dans le sac.



Tous les jetons *Méditation* sont posés à côté du plateau *Lotus*.



Chaque joueur ferme les yeux et prend au hasard l'un des jetons *Méditation*, qu'il pose sur son plateau, à côté du Chakra de même couleur.

Immédiatement, ainsi qu'à tout autre moment de la partie, on peut regarder secrètement la valeur des jetons *Plénitude* pour lesquels on possède le jeton *Méditation* correspondant.

**Note :** chaque jeton indique une valeur de 1 à 4, qui correspond aux points de plénitude acquis par un joueur lorsqu'il a harmonisé le Chakra correspondant (cf. volet 5).



Donnez le jeton *Premier joueur* à celui qui vous semble le plus stressé autour de la table.

## But du jeu

Atteindre le plus haut niveau de plénitude en amenant les trois énergies de bonne couleur sur leurs Chakras correspondants.

Vous pouvez voir  
les règles en vidéo sur  
[chakra-game.com](http://chakra-game.com)



## Tour de jeu

À son tour,  
le joueur réalise une de ces 3 actions :

Recevoir  
des énergies



OU

Canaliser  
ses énergies



OU

Méditer



puis c'est au joueur suivant de jouer.



## Recevoir des énergies

### 1 PRENDRE

Depuis un même Courant (colonne)  
du Maya, le joueur prend  
**1, 2 ou 3 énergies de couleur**  
différente (cf. exemple 1).



Ex1. Dans le courant  
à gauche, il est  
possible de prendre :

ou ou

Ex2. Dans le courant  
au centre, il est  
possible de prendre :

ou ou

ou

Ex3. Dans le courant  
à droite, il est possible  
de prendre :

ou

### Important !

A l'exception des énergies négatives, un joueur ne peut pas avoir plus de 3 énergies de la même couleur sur son plateau.

Si on constate qu'un joueur a sur son plateau 4 énergies de même couleur, le joueur à sa droite désigne laquelle de ces 4 énergies doit être immédiatement remise dans le sac Univers.

### 2 POSER

Toutes les énergies prises doivent maintenant être posées en un même endroit :



• soit sur les Bulles du Bhagya au-dessus du chakra mauve.  
**Chaque bulle ne peut contenir qu'une seule énergie.**

• soit directement sur un Chakra, après avoir placé un jeton *Inspiration* dans l'encoche à hauteur du Chakra.

**Chaque Chakra peut contenir au maximum 3 énergies.**

Si un jeton *Inspiration* est déjà présent, il n'est plus possible de placer directement des énergies sur ce Chakra.

### 3 REMPLIR

Complétez les emplacements vides du Maya par de nouvelles énergies, piochées du sac Univers.



Selon certaines traditions ancestrales, notre énergie vitale circule librement dans notre corps en passant par nos sept centres d'énergies, appelés Chakras. Afin de trouver l'équilibre, ces Chakras doivent être harmonisés afin d'éviter qu'ils se bloquent.



MULADHARA  
Courage



ANAHATA  
Amour



SVADHISHTHANA  
Créativité



VISHUDDA  
Communication



SAHASRARA  
Spiritualité

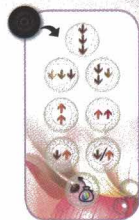


MANIPURA  
Discernement



AJNA  
Intuition

## Canaliser ses énergies



Le joueur place l'un de ses jetons **Inspiration** sur l'un des 8 emplacements **Inspiration** de son plateau, si celui-ci n'est pas déjà recouvert par un jeton.

Il réalise ensuite l'action indiquée (voir détail des actions ci-contre).

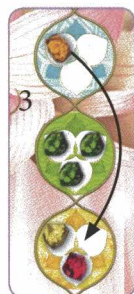
### RÈGLES DE DÉPLACEMENT :

• **Tous les déplacements indiqués par l'action choisie doivent être réalisés.** Si cela n'est pas possible, cette action ne peut pas être sélectionnée.

• **Un déplacement est possible s'il y a un emplacement de libre** sur chaque Chakra traversé et/ou atteint. *Exemple 1 : l'énergie orange ne peut pas être déplacée.*

• **Les déplacements indiqués ne sont pas simultanés** : le joueur choisit dans quel ordre il les réalise. *Exemple 2 : avec l'action ↕, il peut descendre l'énergie rouge, puis remonter l'énergie verte.*

• **Si un Chakra est harmonisé** (voir volet 5), une énergie peut alors « sauter » ce Chakra **sans que celui-ci soit décompté** dans le déplacement. *Exemple 3 : avec l'action ↗, l'énergie orange peut maintenant être descendue directement sur le Chakra jaune.*



### ACTIONS



Descendre trois énergies d'un Chakra (→).



Descendre une énergie de deux Chakras et une autre énergie d'un Chakra (→).



Descendre une énergie de trois Chakras (→).



Remonter une énergie de deux Chakras (→).



Remonter deux énergies d'un Chakra (→).



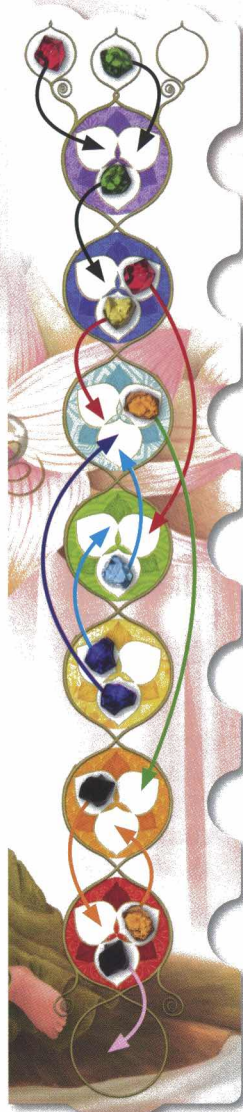
Dans l'ordre souhaité, descendre et remonter deux énergies différentes d'un Chakra (→).



Descendre OU remonter une énergie d'un Chakra (→).



Remettez dans la boîte une **énergie apaisée** (cf. volet suivant), puis prenez l'énergie de votre choix dans le sac **Univers**. Celle-ci doit être placée dans une **bulle de Bhagya** disponible.



### HARMONISER UN CHAKRA

Un Chakra est harmonisé lorsque les 3 énergies présentes dessus sont de la même couleur que celui-ci.



**Important !** Si un jeton **Inspiration** était placé dans l'encoche à hauteur du Chakra harmonisé, **il est immédiatement récupéré par le joueur**.

### APAIER UNE ÉNERGIE NÉGATIVE

Lorsqu'une énergie négative (noire) rejoint la « terre » (la zone sous le Chakra rouge), cette énergie est considérée comme apaisée. La « terre » peut contenir un nombre illimité d'énergies apaisées.



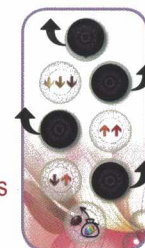
### Méditer

Lorsqu'un joueur médite, il réalise ces 2 actions :

#### 1 RÉCUPÉRER

Il récupère **tous ses jetons Inspiration** posés sur les emplacements **Inspiration**.

**Important !** Méditer ne permet pas de reprendre les jetons **Inspiration** placés dans les encoches à hauteur des Chakras.



#### 2 REGARDER

Il choisit un nouveau jeton **Méditation**, le pose sur son plateau individuel à côté du Chakra de même couleur et **regarde secrètement** le jeton **Plénitude** correspondant.

**Note** : un joueur peut méditer, même si tous ses jetons **Inspiration** ne sont pas utilisés.



### Fin de la partie

Lorsqu'un joueur possède, à la fin de son tour, au moins cinq Chakras harmonisés, la partie prend fin. On finit le tour en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois (se référer au jeton premier joueur).

### Décompte final

On révèle les 7 jetons **Plénitude** sur le plateau **Lotus** : ils indiquent la valeur du Chakra correspondant si il est harmonisé. Chaque joueur calcule son niveau de plénitude (voir volet suivant les différents niveaux).

Pour cela, il reçoit :

• 1 à 4 points de plénitude par Chakra harmonisé.

• 1 point de plénitude par énergie apaisée.

**Note** : les énergies négatives encore sur le plateau ne font perdre aucun point.

#### Bonus harmonisation :

Chaque joueur compte sur son plateau, de bas en haut, le nombre de Chakras harmonisés qui sont alignés. Le(s) joueur(s) avec le plus grand nombre de Chakras ainsi alignés reçoit(ven)t **2 points de plénitude** (voir exemple de décompte volet suivant).



**Aishwarya a réussi à :**

- ① harmoniser 5 Chakras,
- ② aligner 2 Chakras,
- ③ apaiser 2 énergies.

## Niveaux de plénitude



### 20 points ou plus de plénitude :

Vous êtes le **grand sage** : vous avez atteint l'éveil ! Osez être l'inspiration pour votre entourage.



### 17 à 19 points de plénitude :

Vous êtes un fin **disciple** : l'élève va bientôt dépasser le maître !



### 14 à 16 points de plénitude :

Vous êtes le **papillon bleu**, prêt pour l'envol. Encore quelques coups d'ailes, vous y êtes presque.



### 11 à 13 points de plénitude :

Vous êtes la **chrysalide**, prête à l'éclosion.



### 8 à 10 points de plénitude :

Processus en cours de réalisation...vous êtes le **petit cocon**.



### Moins de 8 points de plénitude :

Courez vous faire une tisane de lavande et de camomille, faites-vous couler un bain chaud et DÉ-TEN-DEZ-VOUS!  
Non, le stress ne vaincra pas.

### BLAM! aimerait remercier :

Marilyne Perrissoud, thérapeute en Ayurvéda à Annecy et Vd. Chopade, médecin en Ayurvéda et professeur de Yoga à Puna en Inde pour leurs conseils thématiques et leur retours constructifs.

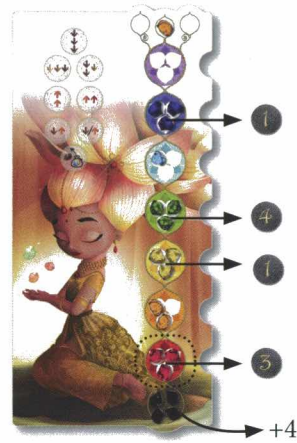
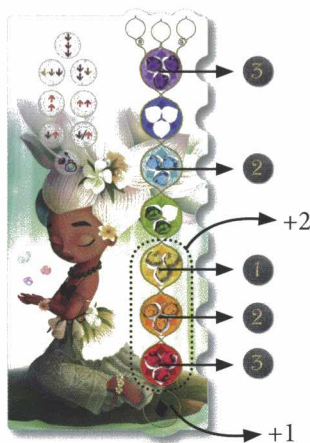
## Exemple de décompte



**Indrani** (à gauche) : 14 points

**Manushi** (à droite) : 13 points

**Note :** Indrani (à gauche) a aligné, en partant du bas, 3 Chakras harmonisés (rouge, orange et jaune) contre 1 seul pour Manushi (à droite). Si Manushi avait réussi à déplacer sa troisième énergie orange dans le Chakra orange, elle aurait eu 4 Chakras alignés en partant du bas et aurait remporté le bonus d'harmonisation de +2.



**Luka Krleža** est né à Zagreb en 1982 où il travaille en tant qu'architecte et masseur. Il pratique le Reiki, le Yoga et bien-sûr les jeux de société !

### Luka aimerait remercier :

« Mes parents - Zlatko et Mercedes Krleža, mon professeur Ana, tous les membres de Geek Night, tous les testeurs et l'équipe de BLAM! ».

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

**BLAM!**