Лила: правила для игры дома

Что понадобится. Напечатанное поле, один шестигранный кубик, небольшая фишка для каждого игрока (кольцо, камешек, монета) и тетрадь. Колода таро приветствуется, но не обязательна.

До игры: твой вопрос

Лила лучше всего отвечает на вопрос о тебе самом, а не о других или о будущем. Запиши его: «Что мешает мне…», «Что мне важно увидеть в…». Держи его перед глазами всю игру.

Как играть

1. **Задай свой вопрос.** До первого броска сформулируй, с чем ты приходишь в игру.
2. **Жди шестёрку.** Фишка ждёт на 68. Шестёрка даёт ей рождение на клетке 6, Заблуждение.
3. **Шестёрки складываются.** Шестёрка даёт ещё один бросок, очки складываются. Три шестёрки подряд отменяют друг друга: считается только следующий бросок.
4. **Стрелы поднимают, змеи опускают.** Сначала проживи клетку, где начинается стрела или змея, затем следуй за ней.
5. **Дальше 72.** Дойди до 72, змея опустит тебя на 51, остаток броска продолжается от 51.
6. **Конец игры.** Игра заканчивается, когда фишка встаёт ровно на 68, Космическое сознание.

В пути

- После каждых шести бросков без шестёрки можно ждать дальше, ещё раз посмотреть на вопрос или войти мягко.
- Дойдя до головы змеи или до основания стрелы, задержись на этой клетке, прежде чем следовать дальше.
- Четыре и больше шестёрок подряд считаются полностью.
- Вместе: у каждого своя фишка, бросаете по очереди. Больше слушай, чем советуй.

После игры

Перечитай дневник от первой клетки до последней. Какие клетки возвращались? Чему научили змеи, что подтвердили стрелы? Запиши одну фразу, которую берёшь с собой.

Как напечатать поле

Лучший размер для стола: A3 на матовой бумаге 160 до 200 г/м². В окне печати выбери «реальный размер». Чтобы поле служило долго, заламинируй его (125 мкм, матовая плёнка) или наклей на картон 3 мм. Подойдут и два листа A4: отрежь лист 1 по линии и наклей его на отмеченный столбец листа 2.

Восемь рядов: чакры

Центральный столбец, 5, 14, 23, 32, 41, 50, 59 и 68, это позвоночник поля: план в сердце каждой чакры. Каждый ряд несёт цвет своей чакры по обоим краям поля. Переходя в другой ряд, ты переходишь в другую чакру: прочитай, что она значит.

8 За пределами чакр

САМИ БОГИ · планы богов · над макушкой

Цель игры, 68, Космическое сознание, среди трёх гун и планов блаженства и космического добра. Отсюда игра возвращается на землю.

Что значило бы теперь нести этот вопрос легко?

7 Сахасрара

ПЛАН РЕАЛЬНОСТИ · венечная чакра · макушка

Истина и тонкие ловушки эго и ума. В этом ряду три змеи и ни одной стрелы: даже здесь эгоизм или негативный ум могут сбросить в самый низ.

Где гордость за моё понимание ещё может меня подвести?

6 Аджна

ВРЕМЯ АСКЕЗЫ · третий глаз · между бровями

Различение и внутренняя работа: совесть, аскеза, солнечный и лунный планы, преданность. Ясное видение требует дисциплины.

Что я вижу теперь, чего не видел раньше?

5 Вишуддха

ЧЕЛОВЕК СТАНОВИТСЯ СОБОЙ · горловая чакра · Эфир · горло

Стать человеком в полном смысле: дыхания жизни, человеческий план, невежество и истинное знание. Здесь знание должно стать словом и жизнью.

Какая правда во мне готова прозвучать?

4 Анахата

ДОСТИЖЕНИЕ РАВНОВЕСИЯ · сердечная чакра · Воздух · сердце

Равновесие, вера и открытое сердце. Здесь начинается первый устойчивый поток вверх, между святостью и чистилищем, к ясности сознания.

Как выглядело бы равновесие в моём вопросе?

3 Манипура

ТЕАТР КАРМЫ · пупочная чакра · Огонь · область пупка

Самоутверждение, воля, сила и действие. Игру определяет то, что ты делаешь и с кем: дхарма, благотворительность, искупление, хорошая и плохая компания, служение.

Куда уходит моя энергия в действии, и правильное ли это действие?

2 Свадхистхана

ЦАРСТВО ФАНТАЗИИ · сакральная чакра · Вода · ниже пупка

Желание, удовольствие, чувства и воображение. Фантазия может питать творчество или уносить прочь; здесь ждут зависть, ревность и ничтожность, а также милосердие.

Какое желание движет мной сейчас и куда оно ведёт?

1 Муладхара

ОСНОВЫ БЫТИЯ · корневая чакра · Земля · основание позвоночника

Выживание, тело, обладание и безопасность. Здесь живут базовые страсти: гнев, жадность, заблуждение, тщеславие и скупость. Большинство змей заканчиваются в этом ряду.

Что мне нужно, чтобы чувствовать опору в этом вопросе?

Играй онлайн

То же расписное поле, карты шести колод на бархате, строка из шести книг на каждой клетке, Атлас, который откликается вместе с тобой, и дневник, который хранит каждую игру. Одному, с друзьями или с ведущим. Вход бесплатный.