

EL JUEGO DE LOS CHAKRAS  
**śuśhūmṇā**

*Un viaje hacia  
tu interior*



## INDICE

¿Que son los chakras?

¿Como funciona el juego de los chakras?

Componentes

Preparando la partida

El desarrollo

Fin de la partida







Sumario de reglas

## ¿QUE SON LOS CHAKRAS?

La palabra sánscrita *chakra* significa “rueda que gira”, y cada vez son mas las personas en occidente que conocemos la existencia y significado de estos centros energéticos, situados a lo largo de nuestro cuerpo que nos permiten conectar el “cielo” o planos superiores con la “tierra” o planos mas físicos.

Os animamos a que investiguéis mas sobre este tema tan amplio (y sobre todo a que lo experimentéis) pero de momento, para jugar al juego de los chakras, hay varios aspectos de cada uno de estos centros, que es muy recomendable conocer.

Aquí dejamos una pequeña tabla de referencia rápida:

	Nº	Nombre común	Color	Correspondencia
	7	Corona	Violeta o blanco	La iluminación y el sentimiento de unidad con el TODO
	6	Tercer ojo	Morado / Azul índigo	La percepción extrasensorial, la intuición y la lógica, el pensamiento, etc...
	5	Garganta	Azul celeste	Los sentidos y la forma de comunicarnos con el mundo exterior
	4	Corazón	Verde	Amor incondicional, generosidad y expansión del amor puro
	3	Plexo solar	Amarillo	Individualidad, lo personal y la forma en la que nos “sientan” las cosas
	2	Sacral	Naranja	Creatividad, sexualidad y disfrute de los placeres de la vida
	1	Raíz	Rojo	Conexión con la tierra y la materia, al nivel mas instintivo

## ¿COMO FUNCIONA EL JUEGO DE LOS CHAKRAS?

Cualquier sistema aleatorio facilita la comunicación con el subconsciente, así que hemos diseñado el juego de los chakras para que permita indagar en los consejos mas profundos e inconscientes del ser...

Se trata de observar las respuestas que durante el juego se van dando sobre algún asunto que se quiera plantear y trabajar a través de la experiencia y la reflexión.

Para esto, los jugadores tendrán que trabajar juntos en crear el camino por el que se desarrolla el juego, observar el dado, las piedras, los bloqueos y los armonizadores para finalmente equilibrar su canal central y que los chakras del grupo queden sellados.








Durante la aventura, ¡surgirán momentos de toda clase! algunos de duro trabajo y otros refrescantes y divertidos, pero todos enfocados a crecer y encontrar respuestas mediante la reflexión y el trabajo en equipo.

No dudeis en cambiar, intercambiar y regalar armonizadores siguiendo las normas del juego hasta encontrar la combinación que os ayude a sellar definitivamente cada chakra de grupo.

Durante el proceso recomendamos tomar notas de todo lo que ocurra durante la partida, para poder hacer un análisis final que os ayude a ver y comprender mejor las respuestas que el juego os da frente al tema que cada jugador haya planteado.

¡Aprovechadlo, abrid vuestro abanico de posibilidades y disfrutad del camino!

# COMPONENTES

	<p><b>Tarjetas personales (x4)</b> Cada jugador cogerá una hoja de tarjeta personal donde irá actualizando durante todo el juego el estado de sus chakras, sus notas y el equipaje de su mochila.</p>
	<p><b>Losetas de camino (x64)</b> Componen el camino por el que los jugadores avanzan. Hay distintos tipos de losetas (para mas información consulta el apartado de <i>El dado del camino</i>)</p>
	<p><b>Tarjetas de Experiencia (un mazo)</b> Proponen situaciones para poder crecer durante la partida además de ayudar a conseguir el objetivo planteado. Seguid las instrucciones de cada tarjeta y disfrutad del proceso. Puedes usar la App de <a href="http://spiritualgames.es/el-juego-de-los-chakras/app">http://spiritualgames.es/el-juego-de-los-chakras/app</a> para sacar aleatoriamente una de ellas.</p>
	<p><b>Armonizadores (29 por cada uno de los 7 colores)</b> Sirven para ir armonizando el canal central de vuestras tarjetas personales. A traves de las palabras que se indican en cada armonizador, la partida irá ofreciendo distintas posibilidades y configuraciones, así que prestad atención a lo que indican y tomad nota de como influyen en el juego. A veces solo se necesita un pequeño cambio para que todo fluya mejor.</p>
	<p><b>Indicadores de bloqueo (x25)</b> Son simples señalizadores que se colocan en el chakra correspondiente de las tarjetas personales para indicar si hay algo en el canal que no funciona. Prestad especial atención a su posición, a su origen y a que armonizadores los desbloquean.</p>
	<p><b>Piedras de carga (30)</b> Se convierten en una carga mas que llevar en tu mochila, ocupando un espacio y aportando una carga que observar y a ser posible limpiar.</p>
	<p><b>Ángeles (x4)</b> Se consigue con el dado de la vida o con alguna tarjeta de experiencia, y se coloca en la tarjeta personal para evitar que la proxima piedra afecte.</p>
	<p><b>El dado del camino (x1)</b> Con este dado se construye y se avanza por el camino de losetas sobre el que se podrán mover los jugadores.</p>
	<p><b>El dado de la vida (x1)</b> Contiene simbolos para definir que debe hacer en su turno quien lo lanza. (Para mas información consulta la seccion Simbolos del dado de la vida)</p>
	<p><b>Fichas (x4)</b> Si tienes un objeto personal del tamaño apropiado puedes usarlo como ficha, pero por si acaso incluimos unas originales fichas para situarte en el camino.</p>
	<p><b>Piedras de sellado (7 de cada color)</b> Sirven para señalar los chakras sellados por el grupo.</p>

## PREPARANDO LA PARTIDA

Lo primero es **plantear un tema individual para trabajar**. Incluso antes de preparar la partida, cada jugador puede ir preparando en su mente ese asunto que le preocupa o incomoda ultimamente, ya que el resultado del juego mostrará una configuración que pueda dar cierta visión o entendimiento sobre **como afrontar** este asunto.

Escríbelo de una forma clara en tu hoja de notas y comentalo con tus compañeros. Por ejemplo: *“Como puedo afrontar de la mejor forma mi nueva situación en el trabajo?”* o *“¿De que manera se me aconseja que me prepare para la maternidad?”* o *“Que actitud podría tomar ante la persona que acabo de conocer?, etc...”*.

Coged cada uno una tarjeta personal y una hoja de notas. Colocad la loseta central y cuatro losetas aleatorias en las marcas de salida que hay en cada uno de sus cuatro lados. Poned las fichas encima y tras hacer una invocación a los seres de luz que prefirais segun vuestras creencias... ¡la partida está lista para empezar!

Empezará el último que haya meditado o que haya tenido un sueño algo especial.

## EL DESARROLLO






En cada turno, el jugador tiene que realizar dos acciones básicas: lanzar el dado del camino y luego el dado de la vida.

### **El dado del camino**

1, 2, 3 y 4 son el numero de casillas para avanzar la ficha. Si te toca uno de estos números, puedes avanzar tu ficha por el tablero tantas losetas como corresponda, pero sin rebotar ni cambiar de sentido en el mismo turno.

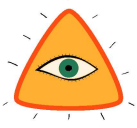






Las otras dos caras del dado te permiten añadir una loseta de camino. En ese caso coge una loseta nueva y añadela donde sientas que corresponde.

Algunas losetas tienen un simbolo. Si caes en uno de ellos debes realizar las siguientes acciones:

	<p><b>Loseta central</b> Es de donde parten las fichas al inicio del juego. También sirve de señalizador para colocar las piedras que indican que los chakras de grupo están sellados.</p>
	<p><b>Armonizador</b> Coge un armonizador del chakra del color de la loseta.</p>
	<p><b>Experiencia</b> Simplemente coge una carta de experiencia y haz lo que se indique.</p>
	<p><b>Kundalini</b> Cada vez que alguien entre en esta casilla, el chakra que todos los jugadores tengan armonizado en este momento en su tarjeta personal queda sellado, colocando la piedra correspondiente en la loseta inicial, de tal forma que durante el resto de la partida, esos chakras ya no podrán quedar bloqueados, y tampoco modificarse. El juego termina cuando todos los chakras se encuentren en esta situación. (Para mas detalles puedes consultar la seccion de "Final de la partida").</p>
	<p><b>Dar y Recibir</b> El jugador situado en esta casilla, puede dar y recibir cualquier armonizador con el resto de jugadores, las veces que sea necesario siempre que todos esten de acuerdo.</p>

## Tira el dado de la vida

Las 12 casillas del dado contienen varios símbolos, cuyo significado es este:

	<p><b>Observador</b> Debes detenerte un turno. En este juego esto no supone un castigo, sino una oportunidad para observar bien como van las cosas en el momento actual... quizá aun no te has fijado en algo importante!</p>
	<p><b>Armonizador</b> Coge un armonizador del chakra del color de la loseta en la que te encuentres. Si la loseta sobre la que estas es la central no puedes coger nada, pero si te encuentras en la de Kundalini o la de Dar/Recibir, puedes elegir el color del chakra que mas te interese o tu intuicion te dicte.</p>
	<p><b>Angel</b> Solo si no tienes ninguna, toma una carta de angel! Quedarás protegido para la próxima piedra. Pero ojo: no quita piedras ya existentes. Se utiliza una vez y se devuelve hasta que se pueda conseguir otro.</p>
	<p><b>Piedra</b> Elige al azar una piedra para añadirla a tu mochila. Si no tienes suficiente espacio, debes deshacerte de los armonizadores necesarios.</p>
	<p><b>Equilibrio</b> Elige un jugador y limpia todas las piedras de su mochila. Para limpiar tus propias piedras deberás esperar a que otro jugador caiga en esta casilla, o así lo indique alguna tarjeta de experiencia.</p>
	<p><b>Experiencia</b> Simplemente coge una carta de experiencia y haz lo que se indique.</p>
	<p><b>Bloqueo</b> Si tu ficha se encuentra en una loseta de color, bloqueas el chakra correspondiente. Si puedes compensar el bloqueo con un armonizador, descarta la tarjeta de bloqueo y la de armonizador. Puedes usar cualquier armonizador que tengas en el chakra de tu tarjeta personal o en la mochila, pero solo si es del color correspondiente.</p>

## SUMARIO DE REGLAS

- **Compartir casilla:** Durante el camino, puedes encontrarte en la misma casilla con otro jugador, y por lo tanto compartir e intercambiar tal y como interese a ambos, la carga de las mochilas (exceptuando las piedras).
- **“El numero que marque el dado”:** Cuando una tarjeta de experiencia diga que cojamos tantos armonizadores de un chakra como indique el dado, hay que considerar que si en el dado del camino sale un símbolo que no sea un número, se debe tirar de nuevo.
- **Opciones de configuración:** Cuando tengas varios armonizadores disponibles para un mismo chakra, podrás decidir cual colocar en tu tarjeta personal, pero las distintas configuraciones pueden hacer que tu suerte cambie! Así que escucha a tu intuición y prueba las opciones que tengas con atención a los resultados.

Para cualquier duda o sugerencia, podeis visita nuestra web en [www.spiritualgames.es](http://www.spiritualgames.es) o escribirnos a [info@spiritualgames.es](mailto:info@spiritualgames.es) y estaremos encantados de conversar.

Esperamos de todo corazón que este juego pueda ayudar al autoconocimiento y a la expansion de los actuales límites de conciencia de cada persona que lo encuentre en su camino.

Con mucho cariño,  
La familia de Spiritual Games :)