



CHAKRA

Mit Strategie zur Harmonie

8+ 1-4 30+

Inhalt



4 persönliche Spielbretter



1 allgemeine Auslage



1 Beutel



96 Energien



20 Spielsteine



8 Punktsteine



28 Farbmarker



1 Startspieler-Marker

Überblick

Richtet eure Chakren aus, stärkt und harmonisiert sie. Zu diesem Zweck müsst ihr die positive Energie des Universums einfangen und negative Energie lindern.

Zum Regelvideo:



Alle Formulierungen beziehen sich selbstverständlich auf alle Geschlechter und wurden nur aus Gründen der Lesbarkeit einfach gehalten.

Spielvorbereitung



Jeder Spieler setzt die zwei Teile seines persönlichen Spielbretts zusammen. Jeder legt 5 Spielsteine unten auf sein persönliches Spielbrett.

Füllt für jeden Spieler **3 Energien von jeder der 8 Farben** in den Beutel:



Insgesamt füllt ihr also 24 Energien pro Spieler in den Beutel.

Hinweis: Bei 2 oder 3 Spielern legt ihr die nicht verwendeten Energien zurück in die Schachtel.

Legt die allgemeine Auslage in die Mitte des Tisches.

Legt die Punktsteine zufällig und verdeckt auf jeden der 7 Farbkreise (oberer Teil der allgemeinen Auslage). Den 8. Punktstein legt ihr zurück in die Schachtel, ohne dass ihr dessen Wert anschaut.



Legt jeweils 1 zufällig aus dem Beutel gezogene Energie auf jede der 9 Stellen der 3 Spalten (unterer Teil der allgemeinen Auslage).



Alle Farbmarker werden neben die allgemeine Auslage gelegt.

Alle schließen die Augen, nehmen sich zufällig 1 Farbmarker und legen ihn auf ihr persönliches Spielbrett neben das Chakra der gleichen Farbe.



Ab diesem Zeitpunkt können die Spieler sich **jederzeit** den Wert der Punktsteine ansehen, von denen sie Farbmarker besitzen.

Hinweis: Jeder Punktstein hat einen Wert von 1 bis 4, der angibt, wie viele Punkte ein Spieler erhält, sobald er sein entsprechendes Chakra harmonisiert hat (vgl. Seite 5).

Gebt den Startspieler-Marker dem nervösesten Spieler.

Ziel des Spiels

Erreiche die höchste Stufe der Erfüllung, indem du jeweils 3 gleichfarbige Energien auf die entsprechenden Chakren legst.

Chakren

Nach altem, traditionellem Wissen muss unsere zentrale Energie durch unseren Körper laufen und sich an allen **7 Energiepunkten**, den sogenannten Chakren, kreuzen.



Spielzug

Wenn du am Zug bist, wählst du **eine** der drei folgenden Möglichkeiten aus:



ENERGIE ERHALTEN



ENERGIE KANALISIEREN



MEDITIEREN

Danach fängt der Zug des nächsten Spielers an.

Energie erhalten

1 AUFNEHMEN

Nimm **1, 2, oder 3 Energien** mit **verschiedenen Farben** von **einer** der Spalten (vgl. Beispiel).

Falls du eine Spalte **mit mindestens einer negativen Energie (schwarz) wählst, musst du diese nehmen**. Zusätzlich darfst du weitere Energien unterschiedlicher Farbe aufnehmen (vgl. Beispiel).

Wichtig: Außer von den negativen Energien, darfst du nie mehr als 3 Energien derselben Farbe auf deinem Spielbrett haben. Falls ein Spieler bemerkt, dass jemand 4 gleichfarbige Energien hat, wählt dessen rechter Nachbar eine der 4 Energien und legt sie in den Beutel zurück.

Beispiel:



In der linken Spalte kannst du wählen:



In der mittleren Spalte kannst du wählen:



In der rechten Spalte kannst du wählen:



2 LEGEN

Alle Energien, die du in deinem Zug aufgenommen hast, musst du an die gleiche Stelle legen:



entweder auf den Bereich über dem violetten Chakra. **Jede Stelle kann nur eine einzige Energie enthalten.**

oder, nachdem du einen deiner Spielsteine in die Einkerbung neben einem Chakra legst, direkt auf das entsprechende Chakra; **Jedes Chakra kann bis zu 3 Energien auf einmal aufnehmen.**

Falls schon ein Spielstein in der Einkerbung liegt, darfst du keine Energie mehr direkt auf diesem Chakra platzieren.

Wichtig: Wenn du einen Spielstein in der Kerbe platzierst, bleibt dieser blockiert. Er steht dir erst wieder zur Verfügung, sobald du das entsprechende Chakra harmonisiert hast.

3 AUFFÜLLEN

Füllt die leeren Stellen der allgemeinen Auslage mit neuen, zufälligen Energien aus dem Beutel auf.

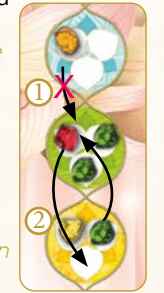


Energie kanalisieren









Lege **einen von deinen Spielsteinen** auf 1 der 8 Aktionsfelder, falls dieses nicht durch einen anderen Spielstein belegt ist. Dann führst du die entsprechende Aktion aus (siehe nebenstehende Erklärung).

BEWEGUNGSREGELN

- Alle angegebenen Bewegungen der gewählten Aktion **müssen ausgeführt werden**. Falls dies nicht möglich ist, darfst du diese Aktion nicht wählen.
- Eine Bewegung ist möglich, falls eine **freie Stelle** auf jedem Chakra verfügbar ist, das du überquerst und/oder auf dem du landest. *Beispiel ①: Du kannst die orange Energie nicht versetzen.*
- Die angezeigten Bewegungen passieren **nicht gleichzeitig**: Du wählst, in welcher Reihenfolge die Bewegungen ablaufen. *Beispiel ②: Mit der Aktion  kannst du die rote Energie nach unten und die grüne Energie nach oben bewegen.*
- Falls ein Chakra **harmonisiert ist** (vgl. S. 5), kann eine Energie dieses Chakra „überspringen“. Dieses Chakra wird bei den Bewegungen nicht mitgezählt. *Beispiel ③: Mit der Aktion  kannst du die orange Energie direkt auf das gelbe Chakra legen.*
- Alle Energien darfst du nie zurück auf **den Bereich oberhalb des violetten Chakras** verschieben. Farbige Energien darfst du nie auf **den Bereich unterhalb des roten Chakras** verschieben.



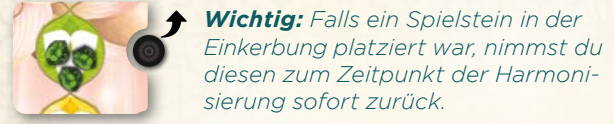
AKTIONEN

-  Beweg 3 verschiedene Energien je 1 Chakra nach unten (→).
-  Beweg 1 Energie 2 Chakren und eine andere Energie 1 Chakra nach unten (→).
-  Beweg 1 Energie 3 Chakren nach unten (→).
-  Beweg 1 Energie 2 Chakren nach oben (→).
-  Beweg 2 Energien je 1 Chakra nach oben (→).
-  Beweg 1 Energie 1 Chakra nach unten und 1 andere Energie 1 Chakra nach oben (→).
-  Beweg 1 Energie 1 Chakra nach unten ODER nach oben (→).
-  Leg 1 **gelinderte, negative Energie** in die Schachtel zurück (vgl. nächste Seite). Danach wählst du eine Energie aus dem Beutel. Diese Energie muss auf den Bereich oberhalb des violetten Chakras gelegt werden.



EIN CHAKRA HARMONISIEREN

Ein Chakra ist harmonisiert, wenn du 3 Energien in der Farbe dieses Chakras darin gesammelt hast. Ist ein Chakra harmonisiert, ist es fixiert und du darfst die Energien dieses Chakras nicht mehr verschieben.



EINE NEGATIVE ENERGIE LINDERN

Wenn eine negative Energie (schwarz) den Bereich unterhalb des roten Chakras erreicht, wird diese Energie gelindert. Gelinderte Energien darfst du nicht mehr zurück in die Chakren verschieben. Die Anzahl gelinderter Energien, die du sammeln kannst, ist nicht begrenzt.



Meditieren

Wenn du meditierst, führst du die 2 folgenden Aktionen aus:

1 NEHMEN:

Du nimmst alle deine Spielsteine von den Bewegungsaktionen zurück. **Wichtig: Du darfst bei der Meditation die Spielsteine aus den Einkerbungen neben den Chakren nicht zurücknehmen.**



2 ANSCHAUEN:

Du wählst einen Farbmarker und legst ihn auf dein persönliches Spielbrett neben das gleichfarbige Chakra. Du kannst dir den Punktstein auf dem entsprechenden Farbkreis (oberer Teil der allgemeinen Auslage) geheim anschauen.

Hinweis: Du kannst auch meditieren, wenn nicht alle Spielsteine in Benutzung sind.



Ende des Spiels

Falls ein Spieler am Ende seines Zuges mindestens 5 harmonisierte Chakren hat, endet das Spiel. Die laufende Runde wird gegebenenfalls noch beendet, sodass alle Spieler gleich viele Spielzüge zur Verfügung haben. Als Erinnerung dient der Startspieler-Marker.

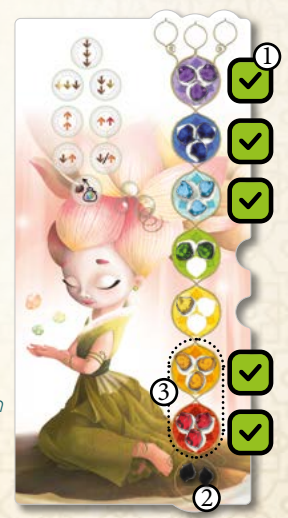
Wertung

Deckt die 7 Punktesteine auf der allgemeinen Auslage auf. Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte (vgl. nächste Seite).

JEDER SPIELER ERHÄLT:

- je nach Punktstein 1 bis 4 Siegpunkte für jedes **harmonisierte Chakra** ①
- 1 Siegpunkt für jede **gelinderte Energie** ②

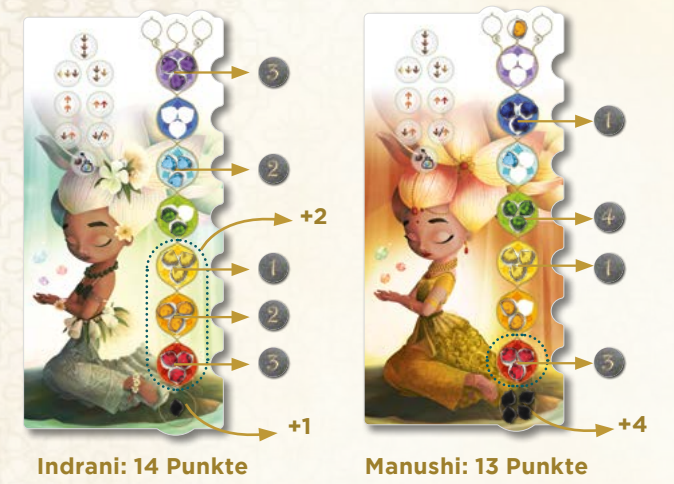
Hinweis: Die anderen negativen Energien auf dem Brett zählen nicht als negative Punkte.



• Harmonisierungsbonus:

Jeder Spieler zählt seine von unten nach oben in einer **ununterbrochenen Reihe harmonisierter Chakren** ③ (beginnend bei dem roten Chakra). Der Spieler mit der längsten ununterbrochenen Reihe (kann gegebenenfalls auch nur das rote Chakra sein) an harmonisierten Chakren, erhält **2 Siegpunkte**. Diesen Bonus können mehrere Spieler erhalten (vgl. das Wertungsbeispiel).

Wertungs-Beispiel



Hinweis: Indrani (links) hat 3 aufeinanderfolgende, harmonisierte Chakren (rot, orange und gelb). Hätte Manushi (rechts) eine dritte orange Energie auf dem orangenen Chakra, hätte sie 4 aufeinanderfolgende Chakren und die 2 Bonuspunkte bekommen.

Autor: Luka Krleža
Illustration: Claire Conan
Coverdesign: Melanie Friedli
Redaktion: Rico Gadola
Unter Lizenz von:
Copyright BLAMI – All Rights Reserved.
Game Factory Version: © 2021 Game Factory

Siegpunkte

-  **20 oder mehr Siegpunkte:** Du bist **der Weise**: Du hast die spirituelle Erleuchtung erreicht! Jetzt musst du dein Umfeld inspirieren.
-  **17 bis 19 Siegpunkte:** Du bist **ein talentierter Jünger**: Der Schüler wird den Meister bald in den Schatten stellen!
-  **14 bis 16 Siegpunkte:** Du bist **der blaue Schmetterling**, bereit zum Fliegen. Du benötigst nur noch wenige Flügelschläge!
-  **11 bis 13 Siegpunkte:** Du bist **eine Schmetterlingspuppe**, bereit dich zu entwickeln.
-  **8 bis 10 Siegpunkte:** Auf dem Weg zur Metamorphose ... Du bist **ein Jungtier im Kokon**.
-  **Weniger als 8 Siegpunkte:** Trink einen Lavendel- oder Kamillentee, nimm ein warmes Bad und **ENTSPANN DICH!** Lass dich nicht vom Stress überwältigen. In der Ruhe liegt die Kraft.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch
www.gamefactory-spiele.com

