



Сенс гри

Йоги, котрі досліджували лабіринти людської свідомості, встановили існування 72 станів буття. Ці стани відповідають клітинам гральної дошки Ліли – «періодичної системи елементів свідомості». У рамках цих станів кожен гравець діє відповідно до своєї карми, причому гра закінчується лише тоді, коли гравець повністю проникає в її зміст, досягнувши Космічної свідомості. Гравець кидає кістку, дозволяючи силам карми визначити його становище на дошці. Він проходить через різні плани буття, піднімаючись по стрілах і опускаючись разом із зміями, прагнучи збагнути намір свого Вищого «Я» скрізь, куди б він не потрапив.

Людина приймає безліч ролей у своєму житті, вона може увійти до будь-якої ролі. І як тільки гравець вступає в гру, він починає ототожнювати себе з прийнятою роллю і забуває про свою справжню природу. Він забуває про сутність гри, і тепер його рухи визначаються гральною кісткою, що відповідає кармі. Мета гри – піднятися над прихильністю до своєї ролі та почати бачити своє життя як частину більшого цілого. Ця гра є відображенням у мікрокосмі іншої, більшої гри. Рухаючись від квадрата до квадрата, у міру розширення його розуміння гри, гравець дедалі ясніше починає усвідомлювати структуру свого існування. Він бачить, що кожен стан є тимчасовим, і його прихильність слабшає. Повне усвідомлення минулої природи будь-якого становища руйнує ототожнення, і гравець вирушає у вільну подорож, дізнаючись дедалі більше про чудо Існування. Завдання гравця полягає в тому, щоб розпізнати присутність та вплив карми у своєму житті. З цього усвідомлення народжується мудрість, необхідна підвищення рівня свідомості. Ця робота відноситься до карма-йоги.

Правила гри



Для гри необхідні три речі: гральна кістка, ігрове поле та фігурка, яка буде символом гравця протягом гри. Правила прості: всі учасники ставлять свої фігурки на клітку 68, що є Свідомістю Бога. Один за одним вони кидають гральну кістку, передаючи її сусідові за годинниковою стрілкою.

Для того, щоб увійти в гру, потрібно викинути шість, тоді гравець переходить на клітину народження і ходить ще раз. Поки гравець не викине шість, він залишається ненародженим на клітині Свідомості Бога.

Щоразу, на будь-якій стадії гри, коли у гравця випадає шістька, йому надається право кинути кістку ще раз. Якщо ж гравець викине більше двох шісток поспіль, то він продовжує кидати кістку і ходити доти, доки не випаде число, відмінне від шести, і тоді він йде назад на число кроків, що дорівнює загальній сумі всіх викинутих шісток, плюс останнє число, після чого передає кістку. Наприклад, він викинув $6+6+6+5$. Значить, він ходить вперед на 6 клітин + 6 клітин + 6 клітин (опускаючись і піднімаючись, відповідно до стріл і змій), а потім він ходить назад на 23 клітини.

Коли гравець потрапляє на початок стріли, він автоматично піднімається вздовж держака до її вістря. Якщо ж у клітці, куди він потрапив, розташована голова змії, він опускається до її хвоста. Так, егоїзм веде в Майу (ілюзію).

Мета гри – повернення на клітку під номером 68. Якщо гравець досягає восьмого ряду (свідомість восьмої чакри) але, не потрапивши на клітку

Космічна свідомість, проходить далі і зупиняється на клітинах з номерами 69, 70 або 71, він повинен чекати, доки не випаде число, що веде на клітину тамогуни (ілюзії) (клітина 72), або невелике число, що дозволяє йому просуватися на два або один крок вперед (для 69 підходять 1, 2 або 3, для 70 – 1 або 2, для 71 – тільки одиниця). Гра закінчується, коли гравець потрапляє точно на клітину 68 – або зі стріли з клітини Бхакті-лока (План духовної відданості), або при поступовому сходженні, наприклад, з клітини 66, викинувши двійку. Якщо гравець зупиняється на клітці 69 (Брахма локу), він вже не може потрапити на клітину Космічної свідомості під номером 68. У цьому випадку він повинен чекати, поки змія Тамогуни не опустить його свідомість назад на порядок нижче, щоб він міг досягти Космічної свідомості або шляхом поступового просування вгору, або, викинувши трійку, потрапивши на поле Бхакті-лока, звідки стріла веде гравця прямо до його мети. Якщо він знаходиться на клітці 71, всі числа, крім одиниці, для нього марні – також як на клітці 67 він уже не може скористатися шістькою, що палала, а тільки повторити хід. Якщо випадає одиниця, він потрапляє на полі 68 і гра зупиняється, але вона триватиме, якщо випаде два, три, чотири, п'ять чи шість.



Як і в інших іграх тут є своя мета. Оскільки сутністю гравця є здатність до ототожнення, його єдиний шанс «виграти» – це прийти до ототожнення зі своїм Істинним Его, що перебуває поза простором і часом, не знає меж, вічним і незмінним, абсолютним і всеохоплюючим. Гра закінчується, коли гравець стає самим собою. Такою є Ліла. Просвітлені, які відкрили цю гру, використовували її, щоб зрозуміти свій стан на даний момент. Спостерігаючи за своїм рухом від плану до плану, вони могли бачити, які саме змії призводять їх до падіння і які стріли ведуть їх, які визначають гральна кістка карми, що відображає рівень еволюції гравців. Вони свідомо стежили за картиною, яку створювали їх переміщення по дошці. Проходячи через гру знову і знову, вони уважно спостерігали за своїми реакціями, коли потрапляли на те чи інше поле. Спостерігаючи за своїм внутрішнім простором, вони розвивали у собі стан незалученості. У той самий час структура гри дозволяла їм дедалі глибше перейматися божественними принципами і знанням, які у основі гри. Це було вивчення писань та дослідження свого «Я», поєднані в одному процесі. У цьому полягає унікальність Ліли.

У процесі гри гравець може виявити, що знову і знову потрапляє на ті самі стріли або його жалять ті самі змії (напевно, це щось означає?). Справжнє призначення гри полягає у вивченні та розумінні стану свідомості кожної клітини, а також змії та стріли, що зустрічаються на гральній дошці, а також у тому, щоб допомогти гравцям звільнитися від ототожнення.

Щоб отримати максимальну користь від гри, добре буде записувати шлях, яким рухається обраний гравцем, символами.

Порівнюючи подібні записи, гравець може виявити деяку подібність змії, які знову і знову трапляються на шляху, або стріл, які вчасно приходять на допомогу. Це допомагає гравцеві знайти взаємозв'язки між внутрішнім та зовнішнім та розібратися у своєму внутрішньому світі. Багато святих використовували цей метод для досягнення своєї внутрішньої структури. Це і є те, що робить Лілу грою самоусвідомлення.



Нумерологія гри



В індійській традиції величезне значення надається дев'яти основним числам від 1 до 9. Кожне з цих чисел відповідає ряду основних характеристик, що містять ключі до розуміння того, як тонка життєва сила проявляється у фізичному світі.

Насправді числа потрібні не тільки для рахунку: вони також дають уявлення про безліч сил-ідей, які виявляють себе через свідомість людини та світ явищ, щоб потім знову зникнути при розчиненні світу у своєму джерелі. Своім числом, кожне явище або об'єкт є частиною цілого (Брахмана, Вищої Свідомості), яке виявляє ритм вібрацій, що сприймаються в лінійній формі. Вібрація створює простір, а ритм – час. Платон бачив у числах сутність гармонії, а в гармонії – основу космосу і людини. Французький письменник Бальзак називав числа «незбагненими явищами» природи.

Ігрове поле Ліли побудоване відповідно до основного принципу нумерології. Це нумерологічно збалансований, досконалий прямокутник. ефіру, повітря, вогню, води та землі – і трьох сил: розуму, інтелекту та емоцій (відповідно манаса, буддхи і аханкари). Поле містить також дев'ять вертикальних рядів. І, таким чином, дев'ять – це число завершеності. Поле гри складається з сімдесяти двох квадратів. Якщо 72 звести до однієї цифри, це буде, знову ж таки, дев'ятка ($7+2=9$).

У серпантинному русі гри кожен горизонтальний ряд починається з числа, яке нумерологічно зводиться до 1, і закінчується числом, що зводиться до 9. Наприклад, другий горизонтальний ряд починається з 10 ($1+0=1$), а закінчується числом 18 ($1+8=9$). Крім того, кожен горизонтальний ряд містить дев'ять чисел, які при підсумовуванні дають число 9. Сума першого ряду становить 45 ($4+5=9$), другого – 126 ($1+2+6=9$), третього – 207 ($2+0+7=9$) тощо.

Кожен вертикальний ряд (стовпець), крім центрального, містить поля, номери яких зводяться до одного з двох основних чисел. 36 (9), 37 (1), 54 (9), 55 (1), 72 (9), двійки та вісімки, третій – трійки та сімки, четвертий – четвірки та шістки, п'ятий становить виняток – у ньому лише п'ятірки. Всі стовпці, за винятком середнього, містять по два числа, які при додаванні дають 1. Центральний стовпець, ряд рівноваги, містить п'ятірки, а дві п'ятірки дають 10, тобто знову-таки, 1. Крім цього, сума кожного стовпця дорівнює 292, що зводиться до 4 ($2+9+2=13$; $1+3=4$), числу розумної організації та відчутних досягнень.