

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Chakra

2 à 4 joueurs  
Dès 8 ans  
30 minutes

Un jeu de Luka Krleza, illustré par Claire Conan

## CONTENU



8 jetons  
Plénitude



28 jetons  
Méditation



20 jetons  
Inspiration



1 jeton  
Premier joueur



96 énergies



1 sac Univers



1 plateau commun  
Lotus



4 plateaux individuels  
à assembler

## Introduction



Nourrissez, alignez  
et harmonisez vos  
Chakras.

Il faut pour cela  
capter les bonnes  
énergies de l'univers  
et apaiser les  
négatives.

## 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 *Univers* 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 aléatoirement du 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. page 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 du *Maya*, le joueur prend **1, 2 ou 3 énergies de couleurs différentes** (cf. exemple 1).

Si un joueur souhaite prendre des énergies dans un courant qui contient au moins 1 énergie négative (noire), il **doit** prendre celle-ci, seule ou avec d'autres énergies de couleur différente (cf. exemple 2).

#### 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.



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



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



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



### 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 la tradition ancestrale, notre énergie vitale circule librement dans notre corps en passant par nos sept centres d'énergies, appelés Chakras.*

**MULADHARA**  
Courage

**SVADHISHTHANA**  
Créativité

**MANIPURA**  
Discernement

**ANAHATA**  
Amour

**VISHUDDA**  
Communication

**AJNA**  
Intuition

**SAHASRARA**  
Spiritualité

## 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 page 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 (→).
-  Descendre une énergie d'un Chakra et remonter une autre énergie d'un Chakra (→).
-  Descendre OU remonter une énergie d'un Chakra (→).
-  Remettez dans la boîte une *énergie apaisée* (cf. page suivante), puis prenez l'énergie de votre choix dans le sac *Univers*. Celle-ci doit être placée dans une *bulle de Baghya* disponible.



## HARMONISER UN CHAKRA



Un Chakra est harmonisé lorsqu'un joueur réunit sur un Chakra 3 énergies 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.

## APAISER 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 :

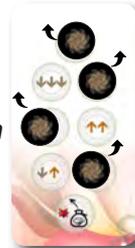
1 - Il récupère tous ses jetons *Inspiration* posés sur les emplacements *Inspiration*.

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



2 - 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* et chaque joueur calcule son niveau de plénitude (*voir page suivante 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 reçoivent 2 points de plénitude (*voir exemple de décompte page suivante*).



**Indrani a réussi à :**  
Harmoniser 5 Chakras ①  
Aligner 2 Chakras ②  
Apaiser 2 énergies ③

## NIVEAUX DE PLÉNITUDE :



**17 points ou plus de plénitude.**

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



**15 à 16 points de plénitude.**

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



**13 à 14 points de plénitude.**

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



**10 à 12 points de plénitude.**

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



**8 à 9 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, thérapeute en Ayurvéda et professeure de Yoga à Annecy et Vd. Chopade, médecin en Ayurvéda et professeur de Yoga à Puna en Inde pour leurs conseils thématiques et leur retours constructifs.

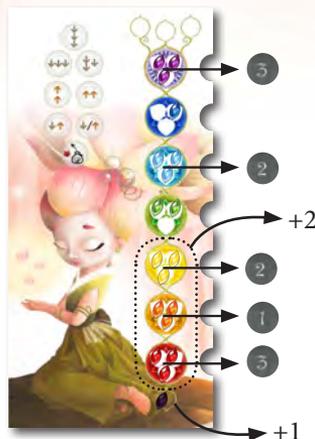
## Exemple de décompte



**Indrani (à gauche) : 14 points**

**Manushi (à droite) : 13 points**

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



**Luka Krleza** 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 Krleza, mon professeur Ana, tous les membres de Geek Night, tous les testeurs et l'équipe de BLAM! ».

**BLAM!**

# Chakra

SOLO

## Mise en place

Prenez un plateau individuel et 5 jetons *Inspiration*.

- Placez 3 gemmes de chaque couleur dans le sac *Univers*.
- Placez 4 gemmes noires et un jeton *Plénitude* «1 point», sous le plateau *Lotus*.
- Placez aléatoirement les jetons *Plénitude* restants, face cachée, sur les 7 emplacements du *Karma*.



## But du jeu

Comme dans le jeu de base, atteignez le plus haut niveau de plénitude en harmonisant 5 Chakras (ou plus).

## Comment jouer

**Les règles du jeu de base sont identiques à l'exception de la méditation :**

en plus de regarder un jeton *Plénitude* et de reprendre vos jetons *Inspiration*, vous allez devoir effectuer une action spéciale.

**En fonction de la valeur du jeton Plénitude révélée,** faites l'action suivante (au début de la partie et chaque fois que vous méditez) :

**4** Prenez une des gemmes noires placées sous le plateau *Lotus* et placez-la dans une des bulles de *Bhagya* (vous devez remettre une des gemmes au choix dans le sac si les 3 bulles sont occupées).

**3** Enlevez toutes les gemmes du plateau *Lotus*. Prenez une des gemmes noires placées sous le plateau *Lotus* et placez-la sur un espace du plateau *Lotus*. Remplissez le plateau *Lotus*.

**2** Déplacez une gemme de votre choix d'un chakra vers le haut ou vers le bas.

**1** Prenez le jeton *Plénitude* placé sous le plateau *Lotus* (1) et placez-le sur votre plateau. Vous pouvez l'utiliser une seule fois afin de canaliser les énergies. Comme d'habitude, placez le jeton sur l'action utilisée. La prochaine fois que vous méditez, défaussez ce jeton.

## Fin de partie

La partie se termine quand au moins 5 Chakras sont harmonisés OU si lorsque vous méditez vous ne pouvez pas prendre un nouveau jeton *Méditation*.

## Score final

Comme dans le jeu de base, révéléz les jetons *Plénitude* restants.

**Vous gagnez :**

- 1 à 4 points pour chaque Chakra harmonisé.
- 1 point pour chaque énergie apaisée.

**Vous perdez :**

- 1 point pour chaque jeton méditation en votre possession.

**Niveau de plénitude :**

20 points : *Grand sage*

17-19 points : *Disciple*

14-16 points : *Papillon bleu*

11-13 points : *Chrysalide*

8-10 points : *Petit cocon*

-8 points : *Restez zen*

## MÉMO À DÉCOUPER

4

Prenez une des gemmes noires placées sous le plateau *Lotus* et placez-la dans une des bulles de *Bhagya* (vous devez remettre une des gemmes au choix dans le sac si les 3 bulles sont occupées).

3

Enlevez toutes les gemmes du plateau *Lotus*. Prenez une des gemmes noires placées sous le plateau *Lotus* et placez-la sur un espace du plateau *Lotus*. Remplissez le plateau *Lotus*.

2

Déplacez une gemme de votre choix d'un chakra vers le haut ou vers le bas.

1

Prenez le jeton *Plénitude* placé sous le plateau *Lotus* (1) et placez-le sur votre plateau. Vous pouvez l'utiliser une seule fois afin de canaliser les énergies. Comme d'habitude, placez le jeton sur l'action utilisée. La prochaine fois que vous méditez, défaussez ce jeton.

# Chakra

## Yin Yang

### Contenu



12 énergies positives



1 jeton Inspiration blanc



28 jetons Pouvoir



6 jetons Bonus



6 jetons  
Yin Yang



8 cartes  
Capacité



8 cartes  
Objectif

**BLAM!**



Il y a 4 modules d'extension.

Vous pouvez choisir le ou les modules que vous souhaitez ajouter au jeu de base : 1 seul, les 4 ensemble ou n'importe quelle autre combinaison. Toutes les règles de base restent inchangées : ajoutez uniquement le matériel et les règles des modules choisis !

## Module A : Yin-Yang



**Mise en place :**  
ajoutez 3 énergies blanches par joueur dans le sac Univers.

Pendant la partie, si un joueur prend une ou des énergies d'un courant contenant au moins une énergie positive (blanche), il doit obligatoirement prendre celle-ci, seule ou avec d'autres énergies de couleur différente.

**Important :** Si un courant contient à la fois des énergies positives et négatives, le joueur doit prendre l'une ou l'autre mais pas les deux.



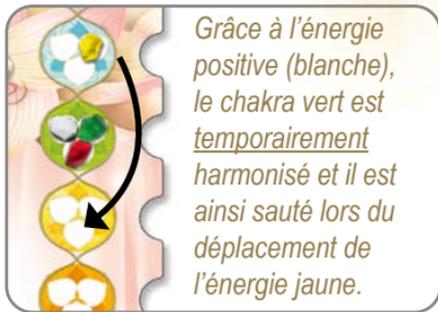
Le joueur actif peut prendre à gauche

 ou  ou  ;  
au centre  ou  ou  ou  ou  ;  
à droite  ou .

Une énergie positive peut être utilisée de deux manières :

• Harmonisation temporaire :

Lorsqu'un Chakra contient 3 énergies dont au moins une énergie positive, on considère celui-ci comme temporairement harmonisé.



**Important** : une harmonisation temporaire ne permet pas de récupérer un jeton Inspiration bloqué dans l'encoche correspondante. De la même façon, en fin de partie, un Chakra ainsi «**complété**» n'accorde aucun point.

• Effet Yin-Yang :

À la fin de son tour, lorsqu'une énergie blanche et une énergie noire sont sur un **même Chakra**, le joueur doit défausser ces 2 énergies et prendre une moitié de symbole Yin-Yang.



A la fin de la partie, chaque symbole Yin-Yang rapporte 3 points de plénitude s'il est complet, 1 seul point s'il est incomplet.

*Note : vous pouvez déplacer une énergie blanche sur la «Terre» mais celle-ci ne rapporte aucun point de plénitude en fin de partie.*

## Module B : Pouvoirs des Chakras



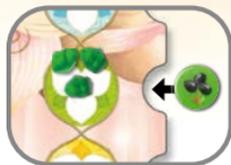
**Mise en place :**  
autour du plateau Lotus et  
pour chaque Chakra, placez autant  
de jetons Pouvoir que de joueurs.



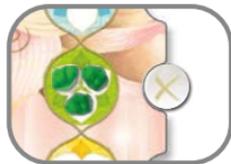
*Ci-dessus, mise en place  
pour deux joueurs.*

Pendant la partie, chaque fois qu'un joueur harmonise l'un de ses Chakras, il gagne le jeton *Pouvoir* de même couleur.

Il place ce *Pouvoir*, face visible, dans l'encoche correspondante du plateau.



S'il décide d'activer ce *Pouvoir* (immédiatement ou lors d'un tour ultérieur), il doit le retourner sur sa face désactivée.



**Important :** un joueur peut activer un seul *Pouvoir* par tour.



Reprenez un jeton *Inspiration* placé dans une encoche.



Récupérez un jeton *Inspiration* présent sur un emplacement *Inspiration*.



Regardez la valeur d'un jeton *Plénitude*.



Remettez dans le sac 1 à 2 énergies d'un même courant et complétez-le.



Échangez la position de deux énergies sur votre plateau (**excepté celles sur les bulles de Bhagya**)



Descendez une énergie d'un ou deux Chakras.



Descendez une ou plusieurs énergies négatives d'un Chakra.

## Module C : Capacités spéciales



### Mise en place :

1. Révélez au centre de la table autant de cartes *Capacité* que de joueurs + 2.

Ex : à 3 joueurs, révélez 5 cartes.

2. Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur prend une des cartes *Capacité* et la pose à côté de son plateau.

*Note : les 2 cartes restantes restent au centre de la table.*

Avant son action, un joueur peut utiliser sa carte *Capacité* si elle est sur sa face visible. L'effet de la carte est valable uniquement durant ce tour. Il la retourne ensuite face cachée.

Lors de chacune de ses méditations, un joueur doit échanger sa carte *Capacité* (même s'il n'a pas utilisé son effet) avec l'une des 2 cartes *Capacité* au centre de la table. La carte *Capacité* rendue est posée face visible.



Ce tour-ci, utilisez le jeton *Inspiration blanc*. Vous **devez** l'utiliser pour canaliser des énergies. Lors de la méditation, le jeton est rendu avec la carte.



Ce tour-ci, lorsque vous recevez des énergies, prenez des énergies dans une ligne plutôt que dans une colonne (avec les contraintes habituelles).



Ce tour-ci, lorsque vous recevez des énergies, prenez 2 énergies de même couleur dans un courant (accompagnées ou non d'une 3ème énergie d'une autre couleur).



Ce tour-ci, lorsque vous recevez des énergies, ignorez les énergies blanches et/ou noires d'un courant.



Ce tour-ci, avant de faire votre action, remettez toutes les énergies du plateau *Lotus* dans le sac *Univers* et remplissez à nouveau le plateau.



Ce tour-ci, avant de faire votre action, échangez de place deux énergies sur le plateau *Lotus*.



Ce tour-ci, lorsque vous canalisez 2 ou 3 énergies, montez ou descendez l'une d'elles d'1 ou 2 Chakras supplémentaires.



Ce tour-ci, lorsque vous canalisez une seule énergie, montez ou descendez-la de 1 ou 2 Chakras supplémentaires.

## Module D : Objectifs



**Mise en place : révélez au centre de la table 3 objectifs.**

Sur chacun d'eux, placez 1 jeton bonus de valeur 2 et un jeton bonus de valeur 1, de même couleur.

*Note : à 2 joueurs, ne placez que 2 objectifs.*



*Exemple de mise en place*

Pendant la partie, le premier joueur qui réalise un objectif prend le bonus de valeur 2 ; le second qui réalise ce même objectif prend le bonus de valeur 1.

Un joueur ne peut pas obtenir les 2 bonus d'un même objectif, même si celui-ci peut être réalisé plusieurs fois au cours d'une partie.

En fin de partie, ajoutez la valeur des jetons bonus gagnés à votre score.



Soyez le premier ou le second à harmoniser les deux Chakras représentés.



Soyez le premier ou le second à collecter l'ensemble des jetons *Méditation*.



Soyez le premier ou le second à avoir au moins une énergie dans chaque Chakra.



Soyez le premier ou le second à apaiser 3 énergies noires.



Soyez le premier ou le second à harmoniser 3 Chakras consécutifs.



Soyez le premier ou le second à harmoniser 2 paires de Chakras qui se touchent.

## Niveaux de plénitude



**Avec module Yin Yang**

0/9 10/12 13/15 16/18 19/21 22+

**Avec module Objectifs**

0/10 11/13 14/16 17/19 20/22 23+

**Avec modules Yin Yang et Objectifs**

0/12 13/15 16/18 19/21 22/24 25+

## **BLAM! avec Plato vous offre quatre cartes à découper pour l'extension Yin Yang de Chakra.**

- ◆ **Objectif 1** : Soyez le premier ou le second à harmoniser les 3 Chakras de la carte (violet, bleu clair et vert).
- ◆ **Objectif 2** : Soyez le premier ou le second à compléter 2 jetons Yin-Yang
- ◆ **Action 1** : Ce tour-ci, lorsque vous recevez des énergies, prenez une énergie au choix dans le sac au lieu d'en prendre depuis le plateau Lotus. Placez la ensuite comme d'habitude.
- ◆ **Action 2** : Ce tour-ci, lorsque vous canalisez des énergies, vous pouvez réutiliser une action déjà occupée par un jeton Inspiration en superposant un second jeton inspiration.